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

**Diseño de material didáctico - educativo
como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje
del idioma inglés en los grados 4to., 5to. y 6to. primaria**

de la Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala
del municipio de Jocotenango, Sacatepéquez

Presentado por
Ana Laura Margoth Castillo Batres



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Diseño de material didáctico - educativo como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los grados 4to., 5to. y 6to. primaria

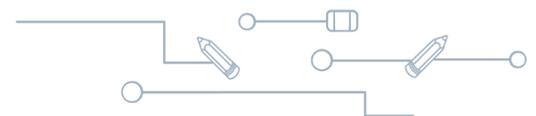
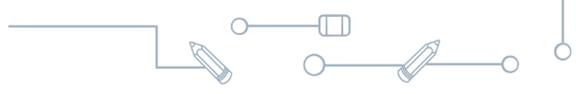
de la Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala
del municipio de Jocotenango, Sacatepéquez

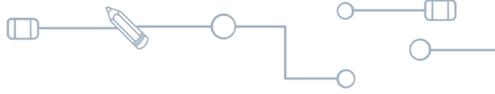
Presentado por

Ana Laura Margoth Castillo Batres

Al conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico
Guatemala, agosto 2021.

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





Nómina de autoridades

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal I

Licda. Ilma Jufith Prado Duque
Vocal II

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. Andrés Cáceres Velazco
Vocal IV

Br. Andrea María Calderón Castillo
Vocal V

Tribunal Examinador

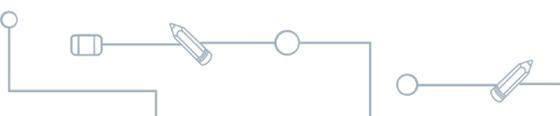
MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

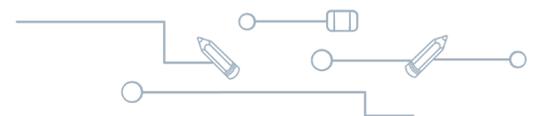
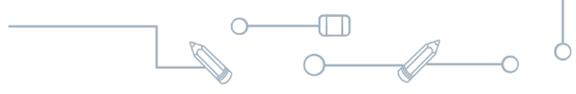
Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

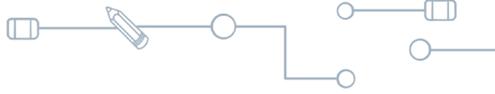
Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada
Examinador

MSc. Francisco Javier Donis Guerrero
Examinador

Licda. Ivy Bernardeth Serrano
Examinador







Agradecimientos

A Dios por darme la vida y la fortaleza para alcanzar mis metas, por ser mi refugio en todo momento, por demostrarme día con día su amor que no tiene límites y ser el pilar que me sostiene.

A mi familia por su amor, consejos y motivación, por creer siempre en mí y ser luz en mi camino. A mis padres por su amor incondicional, apoyo y cuidado, por estar siempre para mí. A mis hermanos por motivarme con su ejemplo a ser la mejor versión de mi misma y luchar por mis metas.

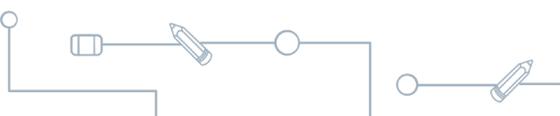
A mi novio por su apoyo, por escucharme, consentirme, ayudarme y alentarme a seguir adelante. Por aligerar la carga con su compañía, risas y amor.

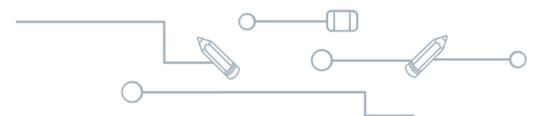
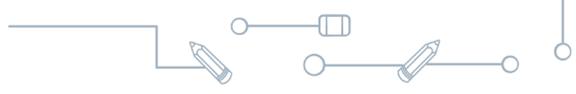
A mis amigos por su cariño, complicidad y desvelos compartidos, por apoyarme en esta experiencia en las buenas y en las malas con alegría y diversión, no habría llegado hasta aquí sin su ayuda.

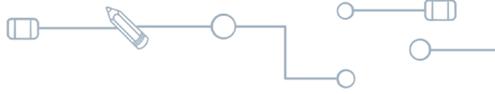
A mis asesores por guiarme en este proceso y explotar mi potencial para lograr un trabajo profesional.

A Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala por confiar en mí y darme la oportunidad de colaborar con la institución para poner en práctica los conocimientos adquiridos en la carrera.

A la Universidad San Carlos de Guatemala grande dentro de las del mundo y la mejor de todas. A la Escuela de Diseño Gráfico y sus catedráticos, por compartir sus conocimientos y experiencias para formarnos como profesionales al servicio de nuestra nación.







Índice

Capítulo

01

Introducción

1.1	Antecedentes	14
1.2	Definición del problema	17
1.3	Justificación	18
1.3.1	Trascendencia	18
1.3.2	Incidencia	19
1.3.3	Factibilidad	19
1.4	Objetivos	20
1.4.1	General	20
1.4.2	Específico	20

Capítulo

02

Perfiles

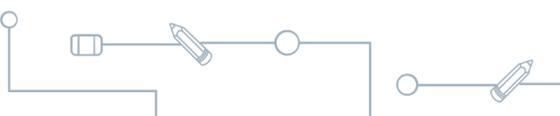
2.1	Perfil de la Institución	22
2.1.1	Historia	23
2.1.2	Filosofía	24
2.1.3	Servicios	24
2.1.4	Objetivos estratégicos	25
2.1.5	Identidad visual	26
2.2	Perfil del grupo objetivo	27
2.2.1	G.O primario	27
2.2.2	G.O secundario	28

Capítulo

03

Planeación Operativa

3.1	Flujograma	30
3.2	Cronograma	33
3.3	Previsión de recurso y costos	35





Capítulo **04**

Marco Teórico

4.1	Temática y su aporte a la solución de diseño	39
4.1.1	Historia del idioma inglés en Guatemala	40
4.1.2	Educación del inglés en la primaria en Guatemala	41
4.2	Contexto del proyecto	
4.2.1	Materiales didácticos y su importancia en la educación	41
4.2.2	Importancia del juego en el proceso de enseñanza - aprendizaje de una lengua extranjera	42
4.2.3	Metodología de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en primaria	42
4.2.4	Aprendizaje en niños de 10 a 12 años	43
4.2.5	Definición temática del problema social	44
4.3	Metodología a aplicar en el proceso de diseño	46
4.3.1	Métodos de investigación y su influencia en el diseño	46
4.3.2	¿Qué metodología se relaciona con el proceso de diseño?	47
4.3.3	Diseño editorial y su función en el aprendizaje	49
4.3.4	Elementos de una publicación editorial	49
4.3.5	Códigos de diseño	51
4.3.6	Diseño de personajes e ilustración infantil	52
4.3.7	Diseño de juego educativo	54
4.3.8	Procesos de reproducción	55
4.3.9	Ética y responsabilidad social del diseñador gráfico	56

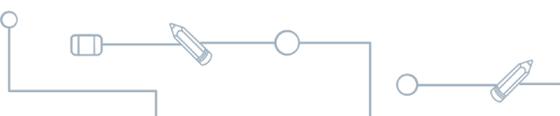


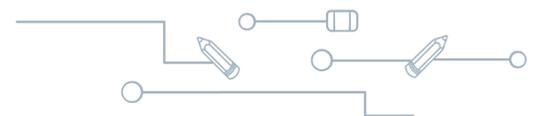
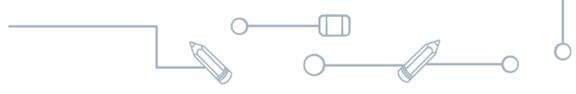


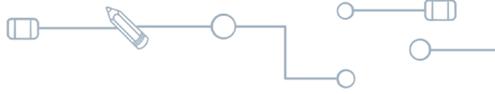
Capítulo	<i>Definición Creativa</i>	
05	5.1	Briefing de diseño 58
	5.2	Referentes visuales 60
	5.2.1	Material didáctico - educativo 60
	5.2.2	Ilustración 61
	5.2.3	Tipografía 61
	5.3	Estrategia de diseño 62
	5.4	Definición del concepto creativo 64
	5.4.1	Propuesta de concepto 1 64
	5.4.2	Propuesta de concepto 2 65
	5.4.3	Propuesta elegida 66
	5.5	Premisas de diseño 67

Capítulo	<i>Producción Gráfica y Validación</i>	
06	6.1	Nivel 1 de visualización 72
	6.2	Nivel 2 de visualización 77
	6.3	Nivel 3 de visualización 83
	6.4	Fundamentación de la propuesta final 89
	6.5	Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta gráfica 111

Capítulo	<i>Síntesis del proceso</i>	
07	7.1	Lecciones aprendidas 116
	7.2	Conclusiones 117
	7.3	Recomendaciones 118
	7.4	Referencias 120
	7.5	Índice de figuras 125
	7.6	Anexos 127



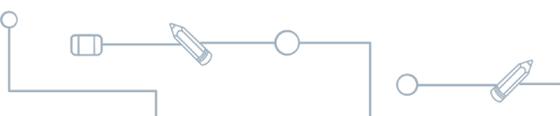




Presentación

El inglés se ha establecido como el idioma universal, se ha convertido en un idioma imprescindible que afecta directamente en el ámbito profesional y académico al rededor del mundo. En Guatemala por la falta de educación de calidad de dicho idioma muchas oportunidades han sido perdidas o mal aprovechadas. Por lo que el presente proyecto se desarrolló con el fin de aportar a la educación guatemalteca y facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma inglés a nivel primario, a través de material didáctico - educativo.

En el presente informe se detalla el proceso que se siguió para encontrar una solución de diseño funcional para los niños que asisten a Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala.





Capítulo

01

Introducción

Antecedentes

Definición del problema
de comunicación visual

Justificación

Objetivos





1.1

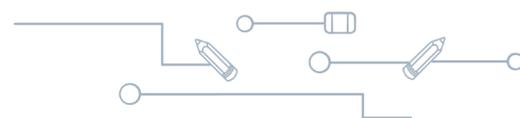
Antecedentes

Por consenso mundial, el inglés fue escogido como el idioma de la comunicación internacional. Se encuentra en las comunicaciones políticas, técnicas, académicas, científicas y tecnológicas; el uso de éste favorece las relaciones globales y mejora el nivel socioeconómico de quienes lo dominan, entre otros beneficios más.

Por ello su aprendizaje constituye una prioridad desde los niveles primarios de aprendizaje hasta la educación superior, donde su conocimiento y virtudes en los diferentes aspectos de audición, expresión e interpretación deben ser elevados. (Chávez, 2017)

La información al respecto es limitada y no es lo suficientemente consistente para afirmar que algún país latinoamericano se ubique en el nivel más alto en el dominio del idioma inglés. América Latina, como región, se ubica por debajo del promedio mundial en el Education First English Proficiency Index -EF EPI-.

La mayor dificultad que se encuentra entre las naciones latinoamericanas con respecto al dominio del idioma inglés, es en la habilidad de la escritura, a comparación con la destreza de la escucha y la expresión de este idioma.



Enseñanza del idioma inglés en Guatemala

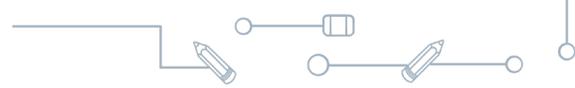
De acuerdo con el Currículo Nacional Base -CNB- , el cual se utilizó para elaborar las planificaciones de enseñanza en las diferentes áreas curriculares, el inglés surgió como una sub - área del campo de Comunicación y Lenguaje, el cual se denominó como Lenguaje L3. El aprendizaje de este idioma se efectúa sobre las cuatro habilidades lingüísticas: escuchar, hablar, leer y escribir. El nivel de dominio y control de estas destrezas determina el resultado del aprendizaje del estudiante en cualquier área del currículo. (Mendieta, 2010)

Education First, una entidad internacional de educación, presentó en el año 2019 un informe en el cual evalúa a los países no nativos del idioma inglés para determinar cuáles son los que mejor dominan dicha lengua, el “English Proficiency Index” estudio en el que participaron 2,3 millones de adultos de 100 países y Guatemala ocupó el puesto número 46, la primera vez que Guatemala clasifica en el nivel medio del dominio del idioma inglés. (EF EPI, 2019)

Tendencia de habilidad



Fig. 1. Datos de tendencia de habilidad en el idioma inglés en Guatemala
Castillo, L. 2020

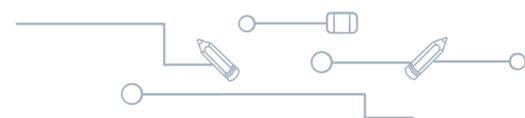


El último cambio que el Ministerio de Educación -MINEDUC- hizo al Currículo Nacional Base -CNB- afecta sustancialmente el aprendizaje de un idioma extranjero ya que se decidió que el idioma inglés solamente es obligatorio impartirlo a partir del quinto grado de primaria, una decisión que no fue bien recibida por parte de maestros y expertos. (Ola 2020).

El déficit que los guatemaltecos presentan para usar este idioma de forma efectiva en situaciones de comunicación real ya sean modalidades escrita u oral, afecta directamente en su crecimiento como profesional. Para adquirir las habilidades necesarias para dominar un nuevo idioma es de suma importancia la constante práctica de este lenguaje desde temprana edad.

Es durante el periodo escolar que el niño desarrolla sus competencias comunicativas, ya sea de forma escrita, verbal o a través del lenguaje corporal. El cerebro del niño está en proceso de desarrollo, listo para asimilar conocimiento que será de provecho a lo largo de su vida personal, académica y profesional, al cual se le debe dar un seguimiento en el transcurso de su crecimiento para que el aprendizaje sea efectivo. (Martha Medina 2013)

Existen diferentes instituciones no lucrativas que inciden en la educación del idioma inglés a niños guatemaltecos. Entre ellas está Niños de Guatemala, Education for the Children y **Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala** que enfoca su trabajo al desarrollo integral de la niñez y juventud en situación de riesgo en Jocotenango, Sacatepéquez. Su trabajo se desarrolla en cuatro pilares de importancia, los cuales son: educación, deporte, salud y medio ambiente.

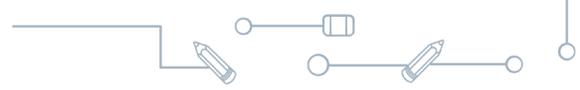


1.2

Definición del problema de comunicación visual

Posterior al análisis de la problemática social y del diagnóstico que se realizó sobre la situación actual de la institución, se identificó que el nuevo idioma no es asimilado ni retenido eficazmente, debido a que el tiempo que se tiene estipulado para impartir la clase es escaso lo cual limita la práctica del idioma por parte de los estudiantes.

Además existe un desfase en la organización de los temas a impartir y dificultad de incorporar los mismos en un solo material que sirva de guía y consulta para los estudiantes, lo cual provoca un obstáculo dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje

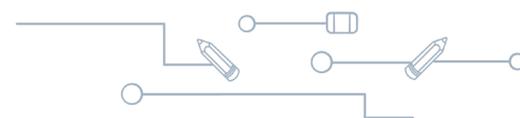


1.3 Justificación

1.3.1 Trascendencia

Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala busca cubrir las necesidades básicas de desarrollo humano como por ejemplo la educación integral a nivel primaria por lo que cuenta con un Centro Educativo en el cual atiende a más de 120 niños y niñas de escasos recursos del municipio de Jocotenango, dentro de las edades de 4 a 13 años. (CANI Guatemala 2016).

El proyecto a realizar compromete a los estudiantes a poner en práctica lo aprendido en el curso de inglés, como un recurso didáctico dentro de los establecimientos de la institución. Complementa el desarrollo de las habilidades de habla, escritura, escucha y lectura, que beneficia el dominio del idioma el cual puede ser utilizado como una herramienta para el desarrollo de su vida profesional y académica. Además de ello, beneficia a la maestra proporcionándole el material adecuado para organizar los temas e impartir su clase.



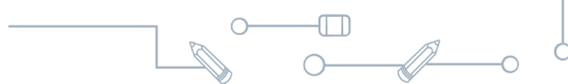
1.3.2 Incidencia

El proyecto se enfoca en proporcionar material didáctico con el cual los estudiantes ejerciten sus habilidades en el idioma extranjero, a través de distintas actividades que llamen su atención. Un material gráfico que sirva de apoyo para la maestra al impartir el contenido en el transcurso de la asignatura, con el fin de ser utilizado como una herramienta que favorezca la enseñanza.

Los estudiantes y la maestra contarán con un recurso didáctico que facilite el proceso de enseñanza - aprendizaje al comprometer al niño a poner en práctica lo que aprendió en clase.

1.3.3 Factibilidad

Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala cuenta con un presupuesto que existe gracias a la ayuda y aportación de organizaciones privadas y personas individuales, dirigido a la realización y desarrollo de recursos dentro de la institución como prioridad llevar a cabo un ejemplar a través de impresión digital, que complemente la enseñanza integral. No cuenta con un área de diseño gráfico, no obstante la Epesista cuenta con los recursos técnicos necesarios, así como las habilidades para llevar a cabo el presente proyecto, con el apoyo de la persona encargada de impartir las clases de inglés y los directivos de la institución.



1.4

Objetivos

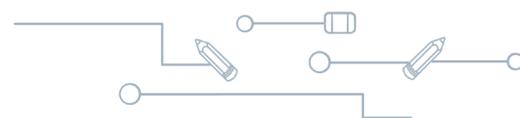
1.4.1 General

Contribuir con la Asociación Casa del Niño de la Antigua Guatemala, a través de la investigación, gestión y producción de diseño gráfico, en la labor social que realiza para favorecer el acceso y calidad educativa de los niños y niñas de escasos recursos en el municipio de Jocotenango.

1.4.2 Específicos

De comunicación visual: facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la educación del idioma inglés por grado, a través del diseño de material didáctico de apoyo a la práctica de los conocimientos adquiridos.

De diseño: diseñar material didáctico en blanco y negro para ser fotocopiado y distribuido a los estudiantes a través de un sistema de impresión digital, que incluya los temas de la asignatura acompañado de ilustraciones, además de un recurso pedagógico y un juego educativo los cuales reforzarán los temas vistos en clase y facilite a los educadores el desarrollo de las cuatro habilidades a conseguir en la clase de inglés: escucha, habla, lectura y escritura.





Capítulo

02

Perfiles

Perfil de la Institución

Perfil del Grupo Objetivo

2.1 Perfil de la Institución

La **Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala** es una organización no gubernamental, no lucrativa y apolítica, que enfoca su trabajo al desarrollo integral de la niñez y juventud en situación de riesgo en el municipio de Jocotenango. Su trabajo se desarrolla en cuatro pilares de importancia, los cuales son: educación, deporte, salud y medio ambiente.

Como parte del pilar de educación cuenta con un Centro Educativo en el cual atiende a más de 120 niños y niñas, dentro de las edades de 4 a 13 años. La institución se encarga en brindar apoyo a familias de escasos recursos, ofreciendo becas de estudio a niños vulnerables o en riesgo del área de Sacatepéquez. Además cuenta con la ayuda de voluntarios extranjeros y padrinos de los niños, quienes apoyan con donaciones económicas. con su servicio o material educativo



Solidaridad

+



Responsabilidad

=



Ética

+



Amor
al prójimo



2.1.1 Historia

La Asociación, tiene más de 75 años de existir, anteriormente era conocida como Patronato Casa del Niño, y siempre ha permanecido en el mismo lugar y sus fines han sido enfocados al apoyo de familias de escasos recursos especialmente a los niños y niñas, jóvenes vulnerables o en riesgo. La Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala fue constituida legalmente e inscrita en el Registro Civil de La Antigua Guatemala el diez de enero del año dos mil uno, que también podrá abreviarse "Casa del Niño", los fines y objetivos están inspirados en móviles de solidaridad humana y en consecuencia sin que constituya una limitante para el desarrollo de otros.

Del año 2001 a la fecha esta institución ha fortalecido los programas y los ejes de trabajo que en su momento se trazaron como fueron, la educación, salud, arte, cultura y deporte. (CANI Guatemala 2012, 3)

Centro de desarrollo integral



En el año 2007 a través de la donación de un empresario guatemalteco, se obtuvo un terreno en el municipio de Jocotenango, departamento de Sacatepéquez con el fin de instalar un centro de desarrollo integral para niños y niñas, adolescentes y jóvenes. Con apoyo de la Universidad de San Carlos de Guatemala -USAC-, se logró contar con la elaboración de planos y presupuesto respectivo.

Actualmente se cuenta con una Academia de Fútbol que atiende a niños, niñas, adolescentes y jóvenes; así mismo se cuenta con una escuela de educación a nivel primario, una Clínica Odontológica que está al servicio de la comunidad y una academia de dibujo y pintura. (CANI Guatemala 2012, 3)



2.1.2 Filosofía

Misión: “somos un equipo humano competente, sensible ante las necesidades de la niñez, que con ética, compromiso y solidaridad, gestionamos recursos y trabajamos con profesionalismo para generar espacios de desarrollo integral, para los niños y jóvenes en su entorno familiar y comunitario en el país, impulsando procesos de empoderamiento individual y familiar, propiciando condiciones de vida dignas y sustentables”. (CANI Guatemala 2012, 6)

Visión: “ser una organización nacional, en constante crecimiento, que contribuye a generar mejores condiciones de vida, para los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, pobres y en extrema pobreza, dentro del enfoque de derechos de la niñez y la juventud”. (CANI Guatemala 2012, 6)

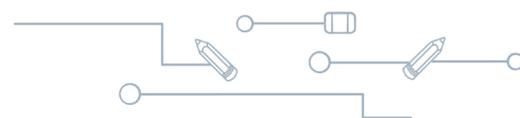


2.1.3 Servicios

Deporte: en el área deportiva brinda a la niñez y juventud de espacios seguros para la práctica deportiva, en el cual se desarrollan los proyectos de escuelas de fútbol, campeonatos deportivos inter-escolares, entre otras actividades. Además de promover el deporte, promueve valores morales y éticos que permiten un crecimiento y desarrollo en sus beneficiarios.



Educación: cuenta con un Centro Educativo de desarrollo integral que es un espacio educativo, creado con el objetivo de brindar herramientas de desarrollo a los niños y niñas de Jocotenango, cuenta con más de 120 estudiantes. Así mismo, cuenta con una Escuela Taller de Arte “Finca Santa Bárbara”, en la cual se instruye a adolescentes en el aprendizaje del oficio de la carpintería y otras destrezas artísticas.



Salud: en esta área contribuye a la comunidad y a sus beneficiarios, con diversas jornadas médicas. Ofrece una clínica psicológica para promover la salud mental.

Medio ambiente: dentro de sus programas incluye diversos proyectos que buscan educar a la niñez y juventud en el cuidado del planeta y los recursos que posee. Ha trabajado con sus beneficiarios, laboratorio de acuaponía, lombricompost, huertos escolares, programas de reciclaje, reutilización de materiales, viveros, entre otros.



2.1.4 Objetivos estratégicos

- Apoyar el acceso y calidad educativa de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes más pobres.
- Apoyar la prevención y recuperación de la salud de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes más pobres.
- Contribuir al adecuado desarrollo físico, mental, emocional y social de la niñez y juventud de Guatemala, mejorando sus espacios de recreación, esparcimiento y su entorno ambiental.
- Desarrollar capacidades y competencias administrativas, técnicas y financieras para mejorar el posicionamiento institucional de Casa del Niño, a nivel local, nacional e internacional; y el impacto de sus intervenciones. (CANI Guatemala 2012, 9)



Fig 2. Recopilación de Antecedentes CANI. Castillo, Laura 2020

2.1.5 Identidad visual

La institución acaba de tener un cambio de línea gráfica, su concepto creativo es “El amor como base para el desarrollo”, el cual se ve representado tanto en las publicaciones en redes sociales, en la decoración de la institución como en el trato con las personas. A pesar de contar con un manual de marca, se hace evidente en las publicaciones por medio de las redes sociales facebook e instagram que difiere en algunos colores (verde, rojo y naranja) y tipografías.

En redes sociales muestran a los niños como los personajes principales a través de fotografías para transmitir una conexión emocional con los voluntarios, exponer sus servicios y actividades que realizan. La comunicación se redacta en segunda persona para transmitir confianza. Hacen uso de gráficos vectoriales para transmitir información importante y más densa, pero no tienen un estilo de ilustración definido en las publicaciones.

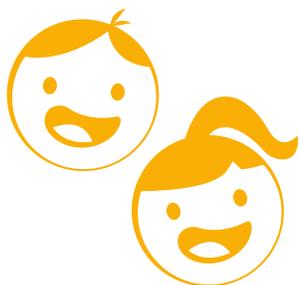
Material educativo, pedagógico y didáctico: todos los libros utilizados en la primaria son de la Editorial Santillana, los cuales exponen los temas de forma clara y están debidamente actualizados, incluyen códigos QR para que las maestras dispongan de material audiovisual. A medida que los grados avanzan en los libros se empieza a incluir fotografías en lugar de ilustraciones.



Fig 3. Recopilación 2 de Antecedentes CANI. Castillo, Laura 2020

2.2 Perfil del grupo objetivo

2.2.1 Grupo objetivo primario



Características sociodemográficas

Sexo: femenino y masculino

Edad: 10 - 12 años

Ocupación: estudiantes

Procedencia: Jocotenango, Sacatepéquez.

Características socioeconómicas

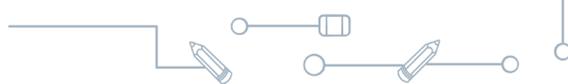
Nivel socioeconómico: D, familias con bajos ingresos, tienen las posibilidades de pagar una mensualidad sin embargo no de un valor elevado.

Características psicopedagógicas:

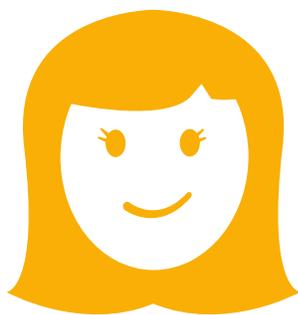
Al visitar la institución e interactuar con el grupo objetivo se identificó que son: alegres, habladores y a comparación de los niños menores al grupo objetivo, saben acatar mejor las instrucciones impartidas por algún adulto. Les gusta jugar con sus amigos, ver caricaturas, dibujar, pintar, escuchar música y hacer deporte. Se preocupan por ganar sus clases y realizar bien sus deberes, respecto a la clase de inglés se pudo observar que se les dificulta memorizar nuevas palabras.

Relación con la institución:

Asisten de lunes a viernes a recibir clases en horario de 7:00 am a 1:00pm; interactúan con los directivos, maestros y personal que integra la Asociación, la relación que mantienen con las diferentes autoridades dentro de la institución es de respeto y obediencia.



2.2.2 Grupo objetivo secundario



Características sociodemográficas

Sexo: mayoría femenino

Edad: 25 - 40 años

Ocupación: maestra encargada de los grados de 4to, 5to y 6to primaria

Procedencia: Sacatepéquez.

Características socioeconómicas

Nivel socioeconómico: D+ con educación a nivel medio y en algunos casos universitaria.

Características psicopedagógicas:

Al visitar la institución e interactuar con el grupo objetivo secundario se pudieron notar algunas características en su conducta, se comportan de manera respetuosa tanto con los niños y con el personal de la institución. La mayoría tiene un carácter fuerte o hablan usualmente de forma imperativa para que los niños las escuchen y obedezcan, son pacientes y disfrutan de apoyar a niños con escasos recursos.

Relación con la institución:

Asisten de lunes a viernes en horario de 7:00 am a 2:00pm para impartir clases a los niños y realizar la planificación de sus clases. Entre las principales relaciones de la asociación están el amor al prójimo, responsabilidad y solidaridad.





Capítulo

03

Planeación Operativa

Flujograma

Cronograma

Previsión de recursos
y costos

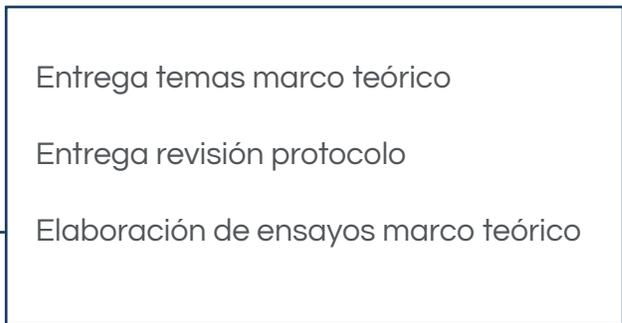




3.1 Flujograma

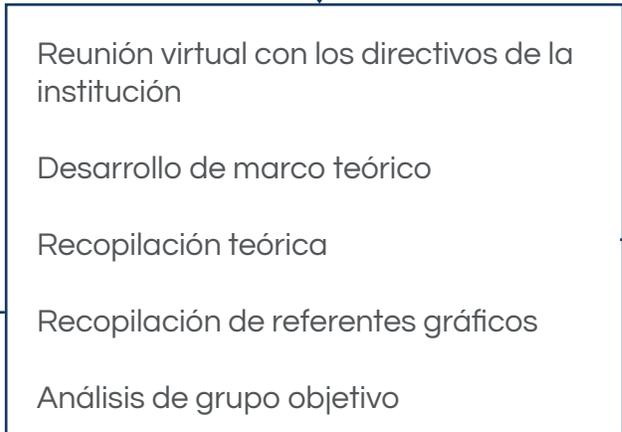
Proceso Creativo Proyecto Graduación

**Marco teórico
y protocolo**



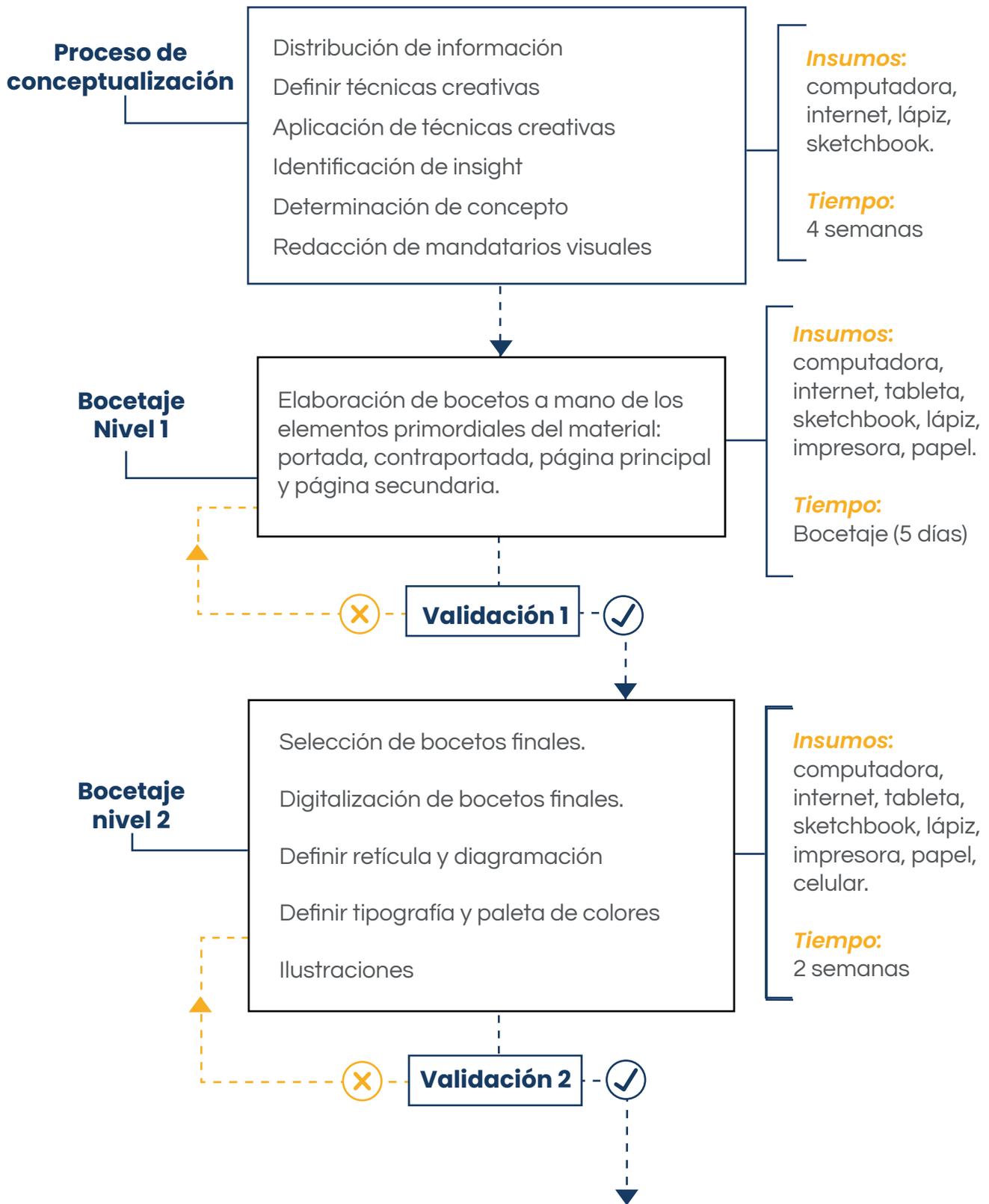
- Insumos:**
computadora,
cuaderno, lapicero,
celular.
- Tiempo:**
Temas M.T (2 días)
Revisión protocolo
(1 día)
Ensayos M.T
(2 semanas)

**Reunión
con la institución**



- Insumos:**
computadora,
internet, cuaderno,
lapicero, celular.
- Tiempo:**
2 semanas

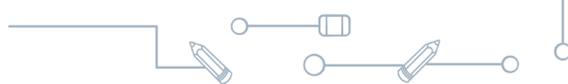




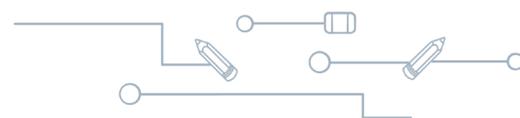


3.2 Cronograma

Actividad	Julio		Agosto				Septiembre			
	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
Reunión virtual con Ila institución	■	■								
Desarrollo de marco teórico	■	■								
Recopilación teórica	■	■								
Recopilación de referentes gráficos		■								
Definición 6 W's			■							
Planificación de actividades			■							
Entrevistas G.Oprimario y secundario				■						
Aplicación técnicas creativas				■						
Definición de insight					■	■				
Investigación de tendencias					■					
Investigación de referentes visuales					■					
Determinación de concepto creativo						■				
Definición premisas de diseño						■				
Bocetaje nivel 1							■			
Autoevaluación								■		
Flatplan								■		
Bocetaje nivel 2								■	■	
Validación expertos										■
Correcciones										■



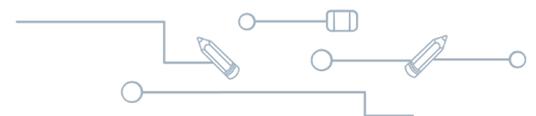
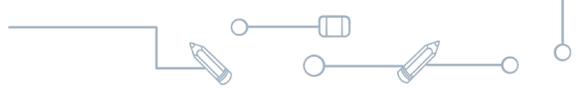
Actividad	Octubre				Noviembre			
	S11	S12	S13	S14	S15	S16	S7	S8
Correcciones	■							
Finalización proyecto A	■	■	■					
Finalización proyecto B		■	■					
Finalización proyecto C		■	■					
Validación G.O		■	■					
Cambios				■				
Propuesta final				■				
Redacción y diagramación informe					■	■		
Presentación EPS						■		
Entrega informe final							■	



3.3

Previsión de recursos y costos

Recursos Humanos	Tiempo	Valor
Diseñador gráfico	3 meses	Q 24,000.00
Ilustrador	3 meses	Q 24,000.00
Asesor 1	3 meses	Q 19,000.00
Asesor 2	3 meses	Q 19,000.00
Asesor 3	3 meses	Q 19,000.00
Recursos materiales		
Papel, lápiz, sketchbook	3 meses	Q 120.00
Impresiones	3 meses	Q 600.00
Recursos técnicos		
Computadora (depreciación)	3 meses	Q 900.00
Software	1 equipo	Q 12,000.00
Internet	3 meses	Q 1,200.00
Luz	3 meses	Q 750.00
Wacom Intuos	1 equipo	Q 2,000.00
Gran Total		Q122,570.00





Capítulo

04

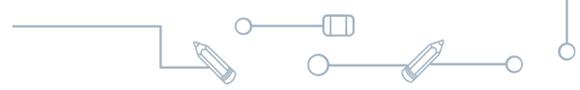
Marco Teórico

Temática y su aporte
en la solución de diseño

Contexto del proyecto

Metodología a aplicar
en el proceso de diseño



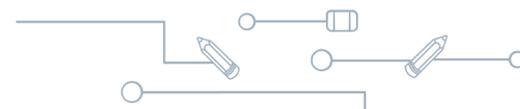


Introducción

Al realizar un proyecto de diseño se deben tomar en cuenta distintos aspectos para lograr el objetivo principal del mismo. Se inicia con un proceso de investigación de dos temáticas centrales: la social y de diseño. Dentro de la temática social se investiga sobre los conocimientos básicos del tema a tratar, en este caso la **educación del idioma inglés a nivel primario** en Guatemala y su contexto.

Por ello se abordaron los temas de: historia y educación del idioma inglés en Guatemala, la importancia del idioma en la educación primaria, la importancia de los materiales didácticos en la educación, importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera, metodología de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en primaria, aprendizaje en niños de 10 a 12 años de edad y definición temática del problema social.

Con el fin de conocer cómo es la educación del idioma inglés en Guatemala y su desarrollo para ejecutar un proyecto que sea efectivo.



4.1

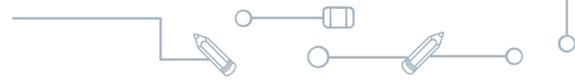
Temática y su aporte a la solución de diseño

4.1.1 Historia del idioma inglés en Guatemala

La enseñanza del idioma inglés se inició en Guatemala a raíz de la reforma liberal cuando se introdujeron modificaciones en la educación primaria y media en varios departamentos de la república. En la escuela primaria se estableció por primera vez el 23 de noviembre de 1882, según la Ley Orgánica de Instrucción Pública pero después de la década de 1950 - 1960 el inglés era impartido sólo para sexto grado, hasta que desapareció por completo. (Pazos 1999, 8)

El idioma inglés volvió a ser considerado parte del pensum de estudios en los grados de nivel medio hasta el año 1963 y se hizo obligatorio el curso de inglés en la educación secundaria para adecuar los planes de estudio al contenido del convenio Centroamericano sobre Unificación Básica de la Educación.

Según el Currículum Nacional Base (CNB) del Ciclo Básico del Nivel Medio, se expuso la necesidad de desarrollar vocabulario y estructura gramatical, especialmente en un idioma extranjero, para construir los conocimientos que después se usarán para la práctica del mismo, ya sea de forma oral o escrita. (Mendieta 2010, 1)



4.1.2 Educación del idioma inglés en la primaria en Guatemala

El Currículum de la Educación Primaria está organizado en dos ciclos, el primer ciclo comprende los grados de primero a tercero y el segundo ciclo comprende los grados de cuarto a sexto. Dentro del CNB el inglés se incluyó como Lenguaje L3, el cual se lleva a cabo sobre las cuatro habilidades lingüísticas: **habla, escucha, lectura y escritura.**

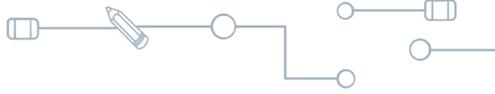
El currículo del Lenguaje L3 es abierto y flexible, su desarrollo depende tanto de los docentes como de los estudiantes. Ofrece un enfoque funcional que trata el área comunicativa a través de las estructuras básicas de un tercer idioma las cuales se enseñan por medio de una comunicación sencilla pero efectiva, al realizar actividades que interesen a los niños las cuales integran contenidos procedimentales, declarativos y actitudinales en torno a los componentes de comunicación oral y escrita. (CNB, 2020)

Importancia

El lingüista y neurólogo Eric H. Lenneberg identifica la edad como un factor determinante en el aprendizaje de una lengua extranjera, Lenneberg sostiene que desde los primeros años del niño a los 12, el individuo construye la gran mayoría de las estructuras lingüísticas ya que antes de la pubertad el cerebro tiene mayor plasticidad para el aprendizaje del lenguaje. (Alcedo y Chacón 2011, 69)

El inglés se ha convertido en el lenguaje universal para la comunicación y divulgación de conocimiento tanto en medios digitales como impresos, es un elemento fundamental para la formación integral del individuo por lo cual su aprendizaje debe iniciarse desde la educación primaria para preparar al individuo con las competencias que exige el mundo en el siglo XXI.





4.2 Contexto del proyecto

4.2.1 Materiales didácticos y su importancia en la educación

Los materiales didácticos son herramientas utilizadas por el profesor que ayudan a aproximar a los alumnos a la realidad de lo que se quiere enseñar y favorecen a que la comunicación bidireccional que existe entre el docente y el alumno se establezca de forma más efectiva. En Guatemala existen diferentes editoriales que tratan la temática del idioma inglés a nivel primario como Santillana, IGA Bookstore y Eduvisión, proporcionando material didáctico a centros educativos para impartir clases a los niños.

Se dice que el aprendizaje se cumple cuando en el sujeto se produce un cambio de actitud duradero luego de interactuar con los componentes que conforman el proceso de comunicación, los materiales didácticos condicionan la eficacia del programa didáctico y el aprendizaje que experimenta el alumnado. Por lo tanto motivan la enseñanza, ilustran de forma intuitiva lo que se explica verbalmente y contribuyen a una mejor fijación del aprendizaje. (Madrid 2001, 214)

4.2.2 Importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera.

Otra herramienta que beneficia al docente es el juego educativo, el juego en sí es un elemento inherente al ser humano que ha sido utilizado no solamente por estar unido al entretenimiento sino que también al aprendizaje, apoyando al desarrollo psicológico e intelectual de las personas desde su niñez. El juego se ve afectado por la cultura que lo rodea por ello es una pieza fundamental a la hora de conocer y aprender una nueva lengua porque se hace uso de una herramienta con la que ya están habituados desde que nacen, lo cual facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje de un idioma extranjero. (Sánchez 2016, 7)

El juego enfocado al aprendizaje de un idioma extranjero motiva al estudiante a utilizar el nuevo idioma no solo para cumplir un objetivo estudiantil sino que para cumplir un objetivo personal, ganar. Le da la oportunidad al estudiante de poner en práctica lo que aprendió alejándose de ejercicios repetitivos y ofrece situaciones donde el alumnado necesita usar el inglés.

4.2.3 Metodología de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en Primaria

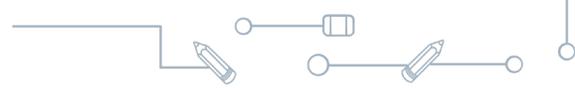
Uno de los componentes más importantes dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje es el rol que toma tanto el maestro como el alumno. El maestro además de transmitir información y mantener el control de la disciplina se convierte en un guía o un acompañante para el alumno, un mediador entre el alumno y el ambiente. Los alumnos por su parte adoptan un papel activo y participan en su propio proceso de aprendizaje: autoevaluándose, sabiendo resolver problemas, dotándolo de autonomía para trabajar independientemente, siendo empático, flexible y responsable. (Lareki 2014, 19)

Según el Curriculum Nacional Base -CNB-, el nivel de dominio de cada una de las habilidades a desarrollar en el idioma inglés determina el grado de desempeño. Por ello para su desarrollo la sub - área de inglés se conforma de 4 elementos: comprensión y expresión oral, comprensión y expresión escrita, desarrollo de vocabulario y cultura y sociedad. Esto con el fin de que el estudiante utilice vocabulario preciso y concreto al comunicarse en forma oral y escrita, con base en los contextos regional e internacional. (CNB, 2016)

4.2.4 Aprendizaje en niños de 10 a 12 años

La teoría de Piaget mantiene que los niños pasan a través de etapas específicas esto conforme su intelecto y capacidad para percibir las relaciones maduras. Según el autor el aprendizaje está conectado con el desarrollo biológico del niño, expone que la capacidad cognitiva y la inteligencia están ligadas al medio físico y social las cuales se desarrollan a través de dos mecanismos de aprendizaje: la asimilación y la acomodación. En el desarrollo de adaptación por asimilación, nuevos testimonios se adhieren al esquema previo y en el desarrollo de adaptación por acomodación, el esquema previo ha de cambiarse y acomodarse a la nueva experiencia.

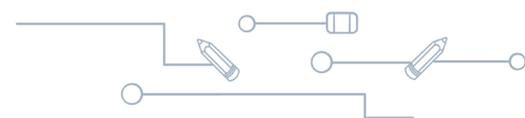
El autor manifiesta que para que se produzca el desarrollo cognitivo, los niños pasan por cuatro periodos según sus edades, los niños de 7 a 12 años pasan por el periodo de las operaciones concretas y operaciones formales. En estas dos etapas el niño puede emplear la lógica sobre lo que ha experimentado y manipularlo de una manera simbólica y tiene la habilidad para pensar hacia adelante y atrás, esta capacidad de "reversibilidad" ayuda a acelerar el pensamiento lógico y los ayuda a realizar deducciones por sí mismos. Esto con el fin de que cuando el niño alcance la edad de los 12 años razone lógicamente sobre cosas abstractas que nunca había investigado de forma directa. (Castilla 2014, 21)



4.2.5 Definición temática del problema social.

Según el cambio realizado en el presente año por el Ministerio de Educación -MINEDUC- al decidir que el idioma inglés es obligatorio impartirlo hasta el quinto grado, afecta el aprendizaje del idioma extranjero a nivel primario, edades en la cual el niño tiene mayor plasticidad para las habilidades del lenguaje, al no comenzar a practicar el idioma desde la infancia puede repercutir en el dominio del mismo cuando sea un adulto. A pesar del avance significativo que se muestra en los resultados de EPI es responsabilidad del Ministerio de Educación en Guatemala de que el resultado persista o mejore en años futuros.

El inglés es considerado el idioma universal del siglo XXI, en Guatemala es la lengua extranjera más utilizada tanto en el ámbito académico como profesional. Es innegable la necesidad de aprender este idioma desde el nivel primario e impartirlo de una forma que a los niños les resulte atractivo, tomando en cuenta las capacidades que poseen y el desarrollo biológico en el que se encuentran, en compañía de materiales didácticos - educativos que faciliten el aprendizaje del idioma basado en la metodología de enseñanza - aprendizaje que apoya el desarrollo de las 4 habilidades lingüísticas del idioma.

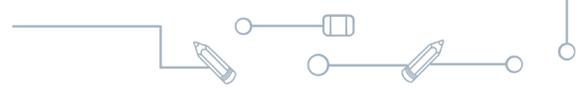


Introducción

Dentro de la temática de diseño gráfico implica investigar sobre la metodología a aplicar en el proceso de diseño y la rama de la carrera que beneficiará a la realización del proyecto, en esta situación el diseño editorial y la ilustración.

Por ello se abordan los temas de: métodos de investigación y su influencia en el diseño, metodologías que se relacionan con el proceso de diseño, el diseño editorial y su función en el aprendizaje, elementos de una publicación editorial, códigos de diseño, diseño de personajes e ilustración infantil, diseño de juego educativo, procesos de reproducción y por último ética y responsabilidad social del diseñador gráfico.

Cada una de estos aspectos se investigó con el propósito de definir correctamente los elementos que conforman la solución de diseño para lograr el objetivo del proyecto.



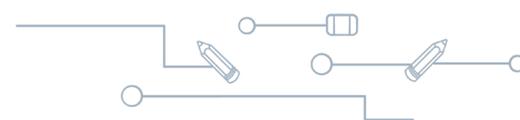
4.3

Metodología a aplicar en el proceso de diseño

4.3.1 Métodos de investigación y su influencia en el diseño

La investigación es un elemento fundamental dentro del proceso de diseño, al igual que el diseño es una actividad condicionada por múltiples factores, por lo que no existe un procedimiento único que se ajuste a todas las necesidades y condiciones requeridas en cada caso. La investigación de diseño no solamente se refiere a los productos sino que también a la respuesta del público, por lo que las técnicas de investigación son variadas.

Frayling propone una clasificación que ha sido bastante aceptada dentro de la comunidad académica, el modelo *for-about-through*, investigación para diseño, investigación sobre diseño e investigación a través del diseño. El comúnmente utilizado por los diseñadores es el de investigación para el diseño, su finalidad es asegurar que los diferentes factores condicionantes del diseño (tecnológicos, estéticos, psicológicos, etc.) sean considerados adecuadamente al momento de realizar un proyecto, centrándose en el desarrollo del mismo. (Herrera 2010, 5-7)



6 W's

Un método que puede ser utilizado en el proceso de investigación es la técnica de las 6W que responde a las preguntas: qué, cuándo, dónde, cómo, quién y por qué/para qué. La práctica del método permite analizar de forma minuciosa los diferentes aspectos que conforman el proyecto como de qué tratará, cuándo será implementado, quiénes están involucrados, dónde será implementado, con qué herramientas se cuenta para llevarse a cabo, la razón y motivación del proyecto, entre otros aspectos que hacen que el objetivo a alcanzar sea más claro.

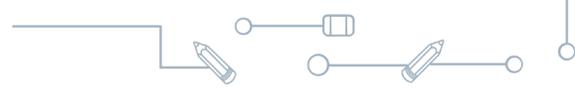
Este método puede ser utilizado por el diseñador gráfico para formular el *Brief* de un proyecto, ya que al tener claro todos los aspectos involucrados el diseñador empieza a buscar las soluciones que puede brindar a través de sus habilidades y hacia qué objetivo enfocar el proceso de diseño. (López 2019)

4.3.2 ¿Qué metodología se relaciona con el proceso de diseño?

Diseño Centrado en las Personas (DCP)

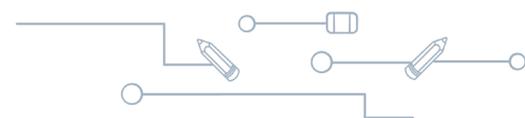
Este método comienza con la identificación de un problema específico que se quiere erradicar y pasa por tres fases principales: inspiración, ideación e implementación.

- **Inspiración:** en esta fase se interactúa con el grupo objetivo para conocer sus historias, anécdotas o experiencias personales y así entender mejor la perspectiva del público. Se determina el perfil del grupo objetivo y se descubren las características, sentimientos y/o actividades que comparten entre sí que son útiles para definir la dirección en la que se encamina el proyecto. (IDEO 2015)



- **Ideación:** se recopila lo que se ha observado para clasificarlo en marcos teóricos, oportunidades, soluciones. Se toma en cuenta lo que se descubrió en la etapa de inspiración y se pasa de un pensamiento concreto a un pensamiento más abstracto en la identificación de temas y oportunidades para después generar soluciones y prototipos concretos. (IDEO 2015)
 - Identificación del insight: el insight describe la tendencia, define las motivaciones, determina por qué y para qué de los consumidores, una verdad compartida por los miembros de un mismo microsegmento. Es un elemento abstracto en el que se basa el concepto creativo y se puede encontrar mediante la investigación minuciosa y la interacción con el grupo objetivo (Donis 2020)
 - Técnicas de conceptualización: es momento de idear soluciones y desarrollar conceptos con mayor profundidad. Antes de invertir tiempo y energía en desarrollar una solución en concreto, el diseñador tiene que abrir su mente a múltiples posibilidades para después seleccionar la idea a utilizar. Para ello las técnicas de conceptualización encaminan al diseñador a generar soluciones diferentes forzándolo a pensar fuera de la caja.
- **Implementación:** en esta última etapa el proyecto se convierte en una realidad, en base al concepto creativo que se definió se empiezan a realizar soluciones a través de las posibilidades con las que cuenta el proyecto tomando en cuenta los costos, las capacidades y la implementación del mismo. (IDEO 2015)

La razón por la que este proceso se llama “centrado en las personas” es porque se examinan las necesidades y comportamientos de las personas a quienes va dirigido el proyecto para identificar lo que es deseable y así encontrar soluciones factibles y viables a través de un producto con el que se puedan sentir identificados.



4.3.3 Diseño editorial y su función en el aprendizaje

El diseño editorial es una rama del diseño gráfico que se encarga de la maquetación y composición de publicaciones como libros, revistas, folletos, periódicos, entre otros, que sean funcionales para el lector y estéticamente atractivas. Un aspecto importante previo al diseño es definir quién leerá el material y la necesidad que éste debe cubrir ya que las publicaciones impresas unen el lenguaje escrito y el lenguaje visual para comunicar una idea o transmitir conocimiento.

El objetivo del diseño editorial dentro del aprendizaje es influir en el conocimiento, actitudes y comportamientos del lector tomando en cuenta las preferencias personales, las habilidades intelectuales y el sistema de valores culturales del público al que se dirigen. Por ello la importancia de las publicaciones editoriales dentro del sistema de educación ya que sirven como herramientas para facilitar la transmisión de un concepto hacia el lector. (Frascara 2020)

4.3.4 Elementos de una publicación editorial

La plantilla es la maquetación dentro de la publicación, cuyo objetivo es organizar los elementos que intervienen en la composición de la página, estos elementos configuran de forma ordenada la estructura y el diseño de la misma.



Retícula de documento

Incluye el formato , márgenes, ubicación y tamaño de las cajas de texto y de imagen, columnas, medianil, numeración de páginas, sangrado, marcadores, módulos. Existen 4 diferentes tipos de retícula, la retícula manuscrita, retícula de columnas, retícula modular y retícula jerárquica. La elección de la retícula a utilizar dependerá de la función del material y de la cantidad de elementos que deban colocarse sobre la misma.

Cubierta

Portada, solapas (si las hay) y lomo

Elementos internos

Pautas para las secciones, entradillas, encabezados, notas al pie, notas al margen, notas al final del documento, citas, referencias bibliográficas, índices, glosarios, apéndices y anexos. Ficha editorial y personal que ha trabajado en la publicación.

Macrotipografía

Tipografía corporativa, estilo, color y cuerpo de titulares, subtítulos, texto y leyenda de las imágenes.

Microtipografía

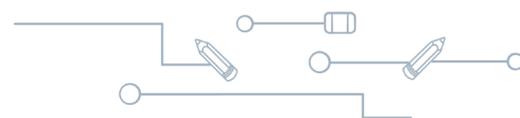
Diagramación de texto, sangrías, espacios antes y después de párrafo, interlineado, tracking, kerning y justificación del texto.

Ortotipografía

Uso de negritas, itálicas, mayúsculas, versalitas, comilla, siglas, acrónimos, la raya, el guión, abreviaturas, signos, símbolos, extranjerismos y latinismos.

Ortografía

Aclaración de errores ortográficos y morfosintácticos más comunes. (López 2014)



4.3.5 Códigos de diseño

Las premisas de diseño son como las normas estéticas a seguir en el proyecto, integran los códigos que definen en qué tendencia se va a basar el diseño, qué colores utilizar, qué tipografía transmite mejor el mensaje, cuál es el formato adecuado, entre otros elementos que definen la dirección del diseño y reflejan el concepto creativo del proyecto

Código tipográfico

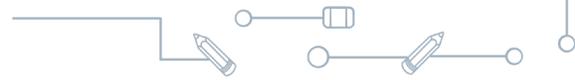
La tipografía no es simplemente el aspecto estético del texto sino que busca comunicar un mensaje. Al escoger la tipografía a utilizar se debe tomar en cuenta el objetivo o función del proyecto que se esté diseñando, así como el grupo objetivo a quién va dirigido. (Lupton 2011)

Existen dos grupos en la tipografía: la Serif, que tiene remates en sus terminaciones que suele ser utilizada para facilitar la legibilidad de textos extensos y la San Serif que no tiene remates en sus terminaciones, utilizada para textos cortos o en libros infantiles para apoyar al aprendizaje de la escritura.

Código cromático

El color es un elemento imprescindible para elaborar un mensaje visual, puede llegar a ser la traducción visual de los sentidos o despertar estos mediante la gama de colores utilizados. (Ricupero 2007)

Uno de los aspectos más importantes para captar la atención es la paleta de color a utilizar, la cantidad de colores a utilizar y la tonalidad de los mismos es determinada por el rango de edad del grupo objetivo y por el tema que se esté tratando en el proyecto en sus terminaciones, utilizada para textos cortos o en libros infantiles para apoyar al aprendizaje de la escritura.



Layout

Es la organización de los elementos de texto e imagen en un diseño, la relación tanto entre ellos como del esquema. Tomando en cuenta que la forma en que están distribuidos los elementos afecta en la percepción del público. En este aspecto es donde se elige el tipo de retícula a utilizar: retícula manuscrita, retícula de columnas, retícula modulas o retícula jerárquica. (Samara 2004, 23-29)

Formato

Es el tamaño de la pieza en que se va a diseñar, el más adecuado para el proyecto y su utilidad.

Código lingüístico

Se refiere al tono en el que se transmite el mensaje y el espacio que abarca el texto en el formato

Código iconográfico

Incluye los elementos gráficos del diseño, como iconos, ilustraciones, fotografías y la tendencia en la que se basan de acuerdo al tema que se trate en el proyecto. En proyectos dirigidos a un público infantil es imprescindible utilizar ilustraciones claras y que llamen la atención de los niños para apoyar el desarrollo del tema.

4.3.6 Diseño de personajes e ilustración infantil:

Las ilustraciones transmiten información y poseen carácter narrativo, por lo que el acompañamiento entre texto e imagen resulta ser una combinación efectiva para comunicar ideas, y ayudar a que la lectura sea más comprensiva y entretenida. Frecuentemente surge la necesidad de crear personajes en las composiciones que incluyen imagen y texto, buscando la forma de crear un ser capaz de existir y ejecutar diferentes acciones dentro de una publicación editorial, los cuales ayudan a exponer el tema en el transcurso de la lectura y conectar con el grupo objetivo.



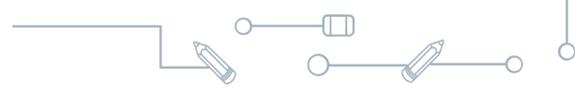
Al diseñar un personaje hacia un público infantil se deben tomar en cuenta varios aspectos:

- Definir grupo objetivo
- Estar pendiente de las actitudes, actividades y gustos del grupo objetivo y sobretodo las películas y series animadas.
- Estudiar el perfil psicológico del grupo objetivo
- Establecer el perfil del personaje a crear
- Buscar y estudiar referencias
- Hacer un estudio de los colores a utilizar
- Crear un entorno donde vivirán los personajes (Vera, 2016)

Arquetipos

Los arquetipos son patrones de comportamiento comunes que siempre han habitado en el inconsciente de las personas, por lo que se les reconoce como universales, los cuales sirven como una herramienta clave en la elaboración de personajes para conseguir la empatía del espectador. Carl Jung distingue ocho tipos de arquetipos psicológicos, los cuales nacen de la unión de las cuatro funciones del ser humano: la inteligencia, la sensibilidad, la percepción y la intuición.

- Reflexivo extrovertido: es objetivo y racional
- Reflexivo introvertido: es inseguro y de perfil bajo
- Sensible extrovertido: es sociable, empático y emocional
- Sensible introvertido: es reservado y sentimental
- Perceptivo extrovertido: es superficial, liberal e interesado
- Perceptivo introvertido: es guiado por su subjetividad y experiencias internas
- Intuitivo extrovertido: es optimista, aventurero y tiende a lo deleitable
- Intuitivo introvertido: es planificador, dependiente y soñador (Rojas, 2017)



Diseño de personajes

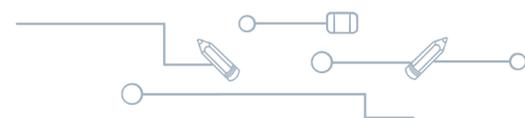
Según el diseñador de personajes Luis Gadea, en su curso de crehana titulado “Dibujo de gestos desde cero” expone que el personaje debe ser capaz de comunicar algo con tan sólo la expresión. El rostro puede expresar una gran cantidad de emociones y sentimientos a través de los ojos y la boca, las cuales son las partes que dominan la expresividad del rostro. En los ojos los párpados y las cejas son los elementos que más actúan. Unos párpados y cejas caídos significan una mirada triste. Pero cuando se levantan puede significar una mirada alegre, si van acompañados de una boca que sonrío; o asustada, si van acompañados de una boca muy abierta enseñando los dientes.

La postura de un personaje cuenta una historia, toda postura esta basada en formas, las cuales tienen una relación emocional con el espectador. El triángulo con su punta hacia abajo, puede representar una figura atlética debido a su dinamismo o ser utilizado en el cuerpo de los villanos por sus extremos afilados. El círculo y el óvalo se consideran los más amigables de la familia de las formas. En el mundo real, normalmente los objetos redondos son suaves y seguros. Por lo que no es casualidad que la cabeza y las orejas de Mickey Mouse sean circulares. El cuadrado y el rectángulo definen fuerza. Si se estira horizontalmente, representa una base sólida o una cimentación, pero verticalmente, son como una columna de fuerza. (Mattesi, 2008)

Gadea expone que existen muchas maneras de representar emociones a nivel corporal y cuando se ilustra se debe entender cómo se siente el personaje para que el espectador se sienta conectado e identificado con esa emoción.

4.3.7 Diseño de Juego Educativo

El juego educativo puede ser una herramienta de alto impacto tanto para los participantes involucrados en su proceso formativo como para las interacciones que se generen a nivel de enseñanza aprendizaje. Al diseñar un juego educativo se debe tomar en cuenta los aspectos físicos y comunicacionales del mismo que



apoyarán al desarrollo cognitivo, afectivo y psicomotriz del niño. Dependiendo del grupo objetivo al que está dirigido se decide qué modalidad favorecerá el aprendizaje.

Para desarrollar juegos educativos con características lúdicas se deben tomar en cuenta dos aspectos importantes: la forma del juego y los contenidos didácticos. A nivel de forma se deben tomar en cuenta aspectos como el peso, el tamaño, material, color, tipografía, ilustraciones, diagramación y sobre todo que no sea de azar y castigo ya que no benefician el aprendizaje de un tema en específico. Respecto al nivel de contenidos didácticos se debe tomar en cuenta la temática, el objetivo de aprendizaje, lenguaje, instrucciones, cantidad de participantes, duración, contenidos y evaluación.(Grajeda 2020)

Según Grajeda (2020) "La importancia del desarrollo de juego educativo orientado a temas específicos , es que ayuda a crear espacios de intercambio de experiencias, vivencias y conocimientos acerca de un tema, sin dejar de lado la construcción de teoría a través de la práctica"

4.3.8 Procesos de Reproducción

Al diseñar un material didáctico se debe tomar en cuenta que este debe adaptarse al sistema de impresión final, cuidando que sea funcional en sus aspectos técnicos para poder ser reproducido. Dependiendo de estas características técnicas del material se aplican los procesos necesarios para la reproducción correcta del mismo.

Los sistemas de impresión digital presentan ventajas en la simplicidad de los procesos, en la posibilidad de personalizar cada ejemplar y de modificar el diseño si hay necesidad de realizar algún cambio a última hora. Por otra parte, una limitación que tienen estos sistemas es que no producen el aspecto cromático intenso del offset ya que usualmente sólo emplean los cuatro colores de la cuatricromía. (Artediez s/f)



4.3.9 Ética y responsabilidad social del diseñador gráfico

El diseñador es el encargado de respaldar sólidamente los procesos comunicativos a través de sus conocimientos, es el responsable de las comunicaciones visuales. Además de las habilidades técnicas que requiere la carrera, este debe tomar en cuenta la formación cultural y humanística que contribuirá al correcto desarrollo de los proyectos y su aplicación, incluyendo la responsabilidad dentro de los ámbitos profesional, ético, social y cultural.

Usualmente el diseño gráfico es visto como la promoción de productos y servicios o propaganda política, pero las competencias desarrolladas en esta carrera pueden estar enfocadas a la contribución del desarrollo social como al facilitar información o al realizar materiales didácticos para reducir el analfabetismo. El diseñador es quien propone una acción para reducir o tratar un problema tomando en cuenta muchas veces los intereses económicos y políticos a los que está sujeto por parte del cliente al que presta sus servicios. Es responsabilidad del diseñador identificar el problema y reconocer la necesidad que fundamenta la razón y utilidad del proyecto. (Borrayo 2013, 41- 44)

La eficacia del diseño no está completa solamente con la creación del material acorde a los deseos del cliente, sino que el diseño logre reducir el problema a tratar y es responsabilidad del diseñador que el proyecto alcance su meta, lograr un cambio en el grupo objetivo.





Capítulo

05

Definición Creativa

Briefing de diseño

Referentes visuales

Estrategia de diseño

Definición del concepto
creativo

Premisas de diseño





5.1

Briefing de Diseño

Sobre la institución

¿Quién es?

Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala.

¿A qué se dedica?

Al desarrollo integral de la niñez y juventud en situación de riesgo en Jocotenango

Defina en una sola frase la institución

Dedicación por la educación y el bienestar de los niños y jóvenes.

Sobre el grupo objetivo

¿Cuál es la característica principal del grupo objetivo?

Niños, llenos de energía e interés por aprender.

¿Cómo percibe a la institución?

Como el lugar donde pueden jugar y aprender cosas nuevas junto con sus amigos.

¿Cómo se puede llegar a ellos?

Con material que los involucre a realizar distintas actividades para no aburrirse dentro de clase.

Sobre el entorno o contexto

¿Qué tendencias o cambios afectan el trabajo de la institución?

Las metodologías de enseñanza - aprendizaje.

¿Qué función desempeña la institución a la sociedad?

Darle la oportunidad a niños y jóvenes de escasos recursos de recibir una educación completa.



Sobre las estrategias de comunicación

En función del proyecto ¿Hay parámetros establecidos por la institución a nivel de comunicación institucional?

Sí

¿Qué está tratando de comunicar el cliente y por qué?

Los temas de la clase de inglés para que los niños pongan en práctica lo aprendido y tengan un mejor dominio del idioma.

Sobre la gestión del proyecto

¿Cuál es la dificultad a resolver?

Que los niños comprendan los temas a través de la práctica en el tiempo que dura la clase de inglés, 40 minutos por semana.

¿Qué está tratando de comunicar el cliente y por qué?

Los temas de la clase de inglés para que los niños pongan en práctica lo aprendido y tengan un mejor dominio del idioma.

¿Cuál es el propósito del proyecto de diseño? ¿Para qué se hace?

Para apoyar al desarrollo de las 4 habilidades lingüísticas en el idioma inglés: escucha, habla, lectura y escritura. Además de ayudar a la maestra a reforzar y evaluar el aprendizaje del idioma

¿Cuál es el área que se va a abordar desde el diseño?

Ilustración y diseño editorial infantil.

¿Qué requerimientos tiene el proyecto?

En cuanto a diseño gráfico se requiere que la ilustración sea actual, que corresponda a las tendencias de estilo de ilustración infantil, que atraiga la atención de los niños y los motive a aprender, que transmita alegría, energía y entusiasmo.

El proyecto deberá ser diseñado desde la perspectiva de usuario final, verificar la funcionalidad y entendimiento del material para facilitar la comprensión del tema por parte del grupo objetivo, a través de los códigos de diseños elegidos para diseñar el material didáctico - educativo.

5.2 Referentes visuales

5.2.1 Material didáctico - educativo

Se investigaron editoriales nacionales e internacionales y se identificó que los personajes principales en los materiales para niños usualmente son niños de edades que se acerquen al grupo objetivo al que va dirigido. Las actividades están acompañadas de diferentes ilustraciones que se muestran amigables junto con texto simple y legible. Se utilizan colores vivos que llamen la atención de los niños.

La diagramación es simple y ordenada, para guiar a los niños sin confusión a lo que deben realizar, el elemento en el que usualmente se basa la actividad es en la ilustración que predomina en el material.

Se presentan las actividades a través de un mundo en el que los personajes principales se desenvuelven y donde los niños pueden ser parte de.

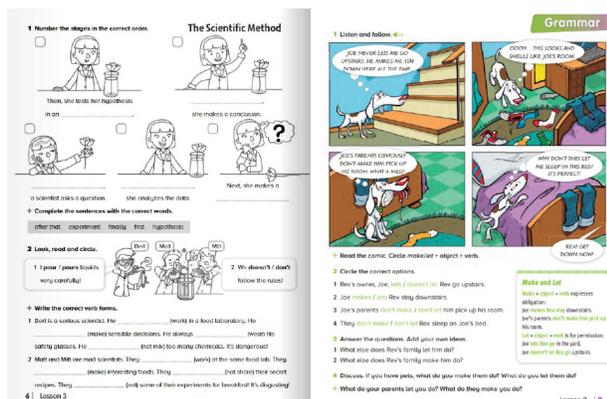


Fig 4. Recopilación de material educativo nacional e internacional para primaria Castillo, Laura 2020

5.2.2 Ilustración

Se realizó un análisis sobre marcas y caricaturas que al crear una versión para niños cambian el estilo de ilustración a un estilo más vectorial. Al igual que se investigó sobre las caricaturas de canales nacionales e internacionales y se identifica que el estilo de ilustración predominante es en estilo vectorial.



Fig 5. Caricatura Star vs las fuerzas del mal
Castillo, Laura 2020

5.2.3 Tipografía

Se hizo la recopilación de distintos logotipos de caricaturas para niños y se identificó que la tipografía siempre tiene algún tipo de tratamiento, ya sea en sombras, luces o forma que la hace ver más caricaturizada para captar más la atención del niño.

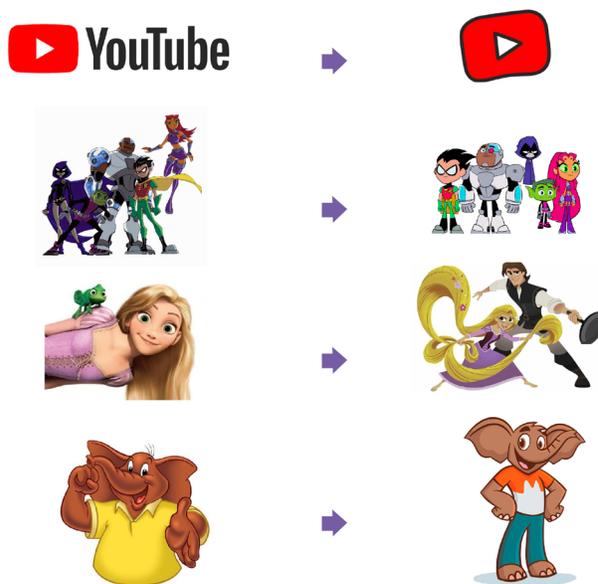


Fig 6. Comparación de estilo de ilustración en caricaturas actualizadas.
Castillo, Laura 2020



Fig 7. Logotipos de caricaturas dirigidas a niños
Castillo, Laura 2020



5.3

Estrategia de diseño

Qué

Temas que se imparten en el curso del idioma inglés.

Por qué / para qué

- Para apoyar a la maestra en reforzar y evaluar el aprendizaje del idioma inglés para que los niños tengan un mejor dominio del mismo.
- Para reforzar la habilidad del habla en un idioma extranjero a través de la práctica y la diversión.
- Para ayudar a los niños a recordar lo aprendido y dominar mejor el tema a través de la práctica.
- Para apoyar al desarrollo de las 4 habilidades lingüísticas en el idioma inglés: escucha, habla, lectura y escritura.

Cómo

A través del apoyo de la maestra de inglés.

Lectura, escritura, escucha y habla

Con quiénes

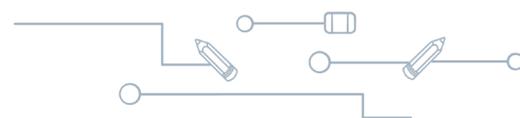
Con niños de 10 a 12 años, que pertenecen a 4to, 5to y 6to grado de primaria en Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala y el apoyo de la maestra para realizar ejercicios y actividades.

Cuándo

El desarrollo del proyecto es en el segundo semestre del año 2020 para ser implementado en el año 2021 en la clase de inglés. Cuando la maestra considere necesario evaluar el aprendizaje o hacer énfasis en el tema.

Dónde

Dentro de clase en Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala, en el municipio de Jocotenango, Sacatepéquez.



Pieza**Ventajas****Desventajas**

Pieza	Ventajas	Desventajas
Guía didáctica	<ul style="list-style-type: none"> • El material puede ser utilizado por varios años. • El interior del material puede ser fotocopiado a bajo costo. • Las actividades apoyan al desarrollo del tema. 	<ul style="list-style-type: none"> • No contiene todos los temas vistos en el año. • Las hojas fotocopiadas pueden perderse fácilmente. • Algunos ejercicios se repiten, lo cual puede aburrir a los niños
Juego educativo	<ul style="list-style-type: none"> • El juego como herramienta de aprendizaje es muy bien recibido por los niños. • Es una forma dinámica de poner en práctica lo que se ha aprendido en clase. 	<ul style="list-style-type: none"> • El material se puede deteriorar con el transcurso del tiempo. • Al utilizarlo muy frecuentemente los niños podrían llegar a aburrirse del juego.
Recurso pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> • Una forma dinámica de poner en práctica la lectura y el habla en un idioma extranjero. • Refuerzo del juego educativo 	<ul style="list-style-type: none"> • Las tarjetas se podrían perder. • El material se puede deteriorar con el transcurso del tiempo
Infografías	<ul style="list-style-type: none"> • Hacen recordar al alumno lo que aprendieron sobre el tema que más se le dificulta. • Los materiales a gran tamaño llaman la atención de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Al estar colocadas por mucho tiempo en un mismo lugar pueden ser ignoradas. • El texto a una larga distancia puede ser poco legible.
Afiches	<ul style="list-style-type: none"> • Las ilustraciones a gran tamaño captan la atención de los niños. • Es un material decorativo y de aprendizaje. 	<ul style="list-style-type: none"> • El material se puede deteriorar con el transcurso del tiempo. • Al estar colocadas por mucho tiempo en un mismo lugar pueden ser ignoradas.



5.4

Definición del concepto creativo

5.4.1 Propuesta de concepto 1

Técnica creativa : compartir historias inspiradoras

El objetivo es construir un repositorio de historias o experiencias que se tuvo con el grupo objetivo para capturar anécdotas e ir incorporándolas en la narrativa del proyecto, como inspiración para formar ideas.

Se escogen frases que representen la experiencia de los niños al hacer su tarea o realizar alguna actividad educativa.

Opciones de Insight

¿Qué hay de nuevo?

¡Mira lo que hice!

Sacar 10 me hace feliz

Concepto creativo

Involúcrame, yo puedo.

Fundamentación

Dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje es vital la participación de los niños. Hay una gran dificultad en retener la atención de un niño por ello aprenden más haciendo que simplemente escuchando, aprenden por su propia experiencia al liberar su imaginación a través de las distintas habilidades y capacidades que posee.



5.4.2 Propuesta de concepto 2

Técnica creativa : ¿Cómo se podría...?

Consiste en trasladar los insights en oportunidades de diseño preguntando ¿Cómo se podría...?

En base a las entrevistas se determinaron diferentes opciones de insight

Opciones de Insight

Cuando sea grande quiero hablar bien el inglés

Lo que entiendo lo hablo, lo que no lo pregunto.

Quiero decir en inglés lo que estoy pensando en español

¿Cómo se podría ayudar a los niños a decir en inglés lo que están pensando en español?

A través de la práctica, involucrándolos y ayudándolos a no solo hablar en inglés sino que pensar en inglés.

¿Cómo se podría desarrollar en los niños el pensamiento en inglés?

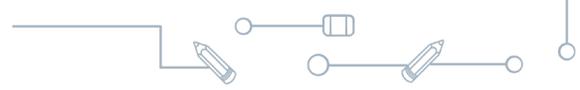
Con pequeños ejercicios que involucren poner en práctica lo que han aprendido ya sea escuchando, hablando, leyendo, escribiendo o simplemente pensando en inglés.

Concepto creativo

Poniendo mi mente en modo inglés.

Fundamentación

Howard Gardner (psicólogo, investigador y profesor de Harvard) define a la mente como “un conjunto de mecanismos de computación específicos e independientes”. La mente compuesta con un sinfín de elementos conectados entre sí, como circuitos eléctricos listos para ser activados. Activar “el modo inglés” en la mente de los niños al involucrarlos en el aprendizaje del nuevo idioma.



5.4.3 Propuesta elegida

Se elige la opción 2

Insight

Quiero decir en inglés lo que estoy pensando en español.

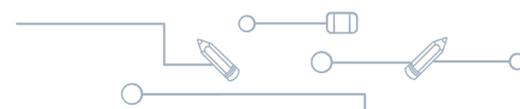
El insight hace referencia al proceso mental que experimentan usualmente los niños cuando hablan o escriben oraciones en inglés porque primero piensan en lo que quieren decir en español y luego intentan traducirlo rápidamente con las palabras en inglés que conocen.

Concepto Creativo

Poniendo mi mente en modo inglés

Howard Gardner (psicólogo, investigador y profesor de Harvard) define a la mente como “un conjunto de mecanismos de computación específicos e independientes”. La mente compuesta con un sinfín de elementos conectados entre sí, como circuitos eléctricos listos para ser activados. Activar “el modo inglés” en la mente de los niños al involucrarlos en el aprendizaje del nuevo idioma.

Se elige el concepto creativo número dos porque la mente es la encargada de almacenar toda la nueva información que los niños reciben día con día en el salón de clases y estar en “modo inglés” es decir que todos sus sentidos deben estar activados en el tema para dominarlo, además que la forma en la que se puede graficar el concepto es a través de elementos tecnológicos que llaman la atención de los niños por ser algo moderno y actual.



5.5

Premisas de diseño

Selección tipográfica

Al realizar material educativo infantil es fundamental que la fuente tenga ascendentes y decentes bien pronunciados y que también ésta sea clara y legible para facilitar la lectura, por lo cual se eligió la tipografía Poppins para los titulares, subtulares y Questrial para textos ya que tiene remates rectos y en las cuales las fuentes tienen las letras a y g de un solo piso para evitar confusión.

Titulares

Poppins Black

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. La cigüeña tocaba el saxofón detrás del pozo de agua.

Subtitulares

Poppins Bold

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. La cigüeña tocaba el saxofón detrás del pozo de agua.

Texto

Questrial

El veloz murciélago hindú comía feliz cardillo y kiwi. La cigüeña tocaba el saxofón detrás del pozo de agua.



Selección cromática

Principalmente se basó en los colores representativos de la institución: el azul y el amarillo. Se tomó en cuenta que los niños de 4to a 6to grado están en el segundo ciclo del nivel primario, se hizo referencia a esto eligiendo el color naranja, verde y morado siendo estos los colores secundarios. También se decidió por esta paleta de color basado en la investigación de material educativo para niños de 10 a 12 años donde se identifica un gran uso de los colores secundarios.



Pantone
P 14 - 8 C



Pantone
P 111 - 16 C



Pantone
P 154 - 15 C



Pantone
P 136 - 8 C



Pantone
P 96 - 5 C



Pantone
P 37 - 7 C

Selección lingüística

El texto estará redactado en segunda persona de forma que el receptor entienda que le están hablando a él. Los títulos serán grandes para captar la atención de los niños y que sepan cuál es el tema a tratar, tanto en los títulos como en los bloques de texto se utilizará vocabulario que ellos entiendan acompañado de ilustraciones de acuerdo con los ejercicios que se deben realizar. Se debe procurar que la composición del texto sea adecuado al nivel del conocimiento del lector.





Selección iconográfica

Basado en la investigación de tendencias visuales sobre las caricaturas que los niños miran se definieron las características a seguir: cabezas grandes, cuerpos pequeños pero con extremidades proporcionadas, ojos grandes, nariz pequeña, de edades similares o cercanas al grupo objetivo, ilustraciones basadas en figuras geométricas, delineada. Se definieron a 2 personajes principales 1 niño y 1 niña de entre 10 a 12 años con características físicas y de personalidad con el que el niño se pueda sentir identificado.

Fig 8. Ejemplo código iconográfico
Castillo, Laura 2020

Layout

Los materiales didácticos deben incluir ilustraciones claras que llamen la atención de los niños acompañada de textos cortos que apoyen el desarrollo de la actividad. Por ello se decidió por utilizar una retícula compositiva de 4 columnas y 4 filas para organizar la ilustración con los bloques de texto que la acompañan. Dicha retícula también puede convertirse en una retícula de 8 columnas y 8 filas para composiciones que tengan más elementos por distribuir.

Formato

Guías didácticas: tamaño carta, vertical. Para que los niños tengan el espacio suficiente para realizar las actividades

Recurso pedagógico: tarjetas de 3" x 3" para manejar el material fácilmente.

Juego educativo: cubos de 3" x 3", empaque de 7.5" x 3.5" x 7.5" para transportarlo fácilmente.

Afiches: A3 vertical, de menor tamaño que las infografías ya que la información es menor.

Infografías: A2 horizontal, para tener el espacio necesario para la organización de los bloques de texto y las ilustraciones.



Capítulo

06

Producción Gráfica

Nivel 1 de visualización

Nivel 2 de visualización

Nivel 3 de visualización

Fundamentación propuesta final





6.1

Nivel 1 de visualización

Objetivos

Realizar diferentes propuestas de ilustración basadas en la premisa de la selección iconográfica para definir el estilo a seguir en el transcurso de los proyectos.

Realizar diferentes opciones de portada basado en las premisas descritas, para una guía didáctica para luego definir las características o elementos en común que tendrán las 3 guías.

Criterios a evaluar

Pertinencia: correspondiente al contexto en el que se realizan los proyectos

Memorabilidad: que es recordado fácilmente.

Composición visual: orden de los elementos visuales básicos y su recorrido visual.

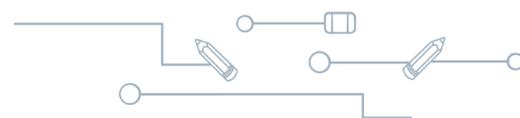
Estilización: que las piezas cumplan con un mismo estilo.

Equilibrio: relación entre bloques de texto e ilustraciones.

Comprensión y vinculación con el concepto creativo: aplicación del concepto a las propuestas.

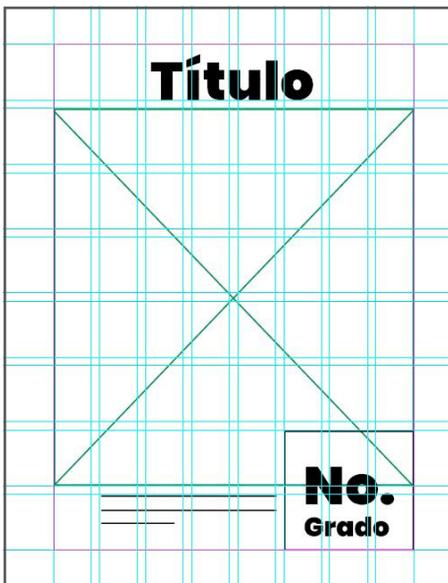
Proceso

Se realizaron propuestas de bocetos para retículas, portada e ilustraciones, para luego ser evaluadas de acuerdo con los criterios descritos anteriormente.



Retícula guía didáctica

Opción portada 1



Opción portada 2

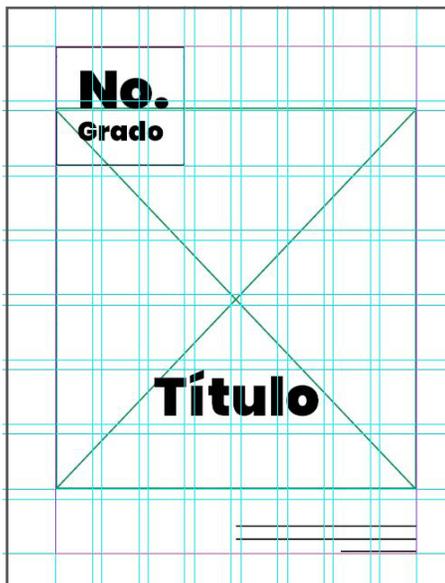
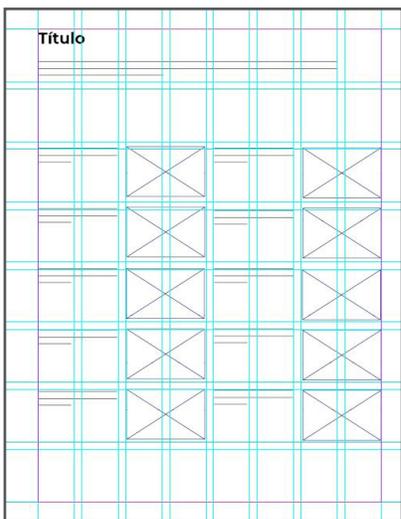
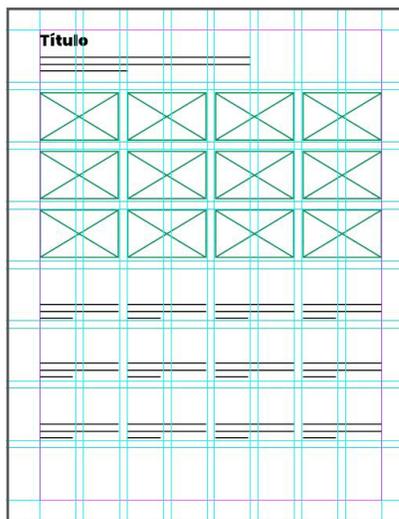


Fig 9. Boceto retícula compositiva para portada
Castillo, Laura 2020

Página opción 1



Página opción 2



Página opción 3

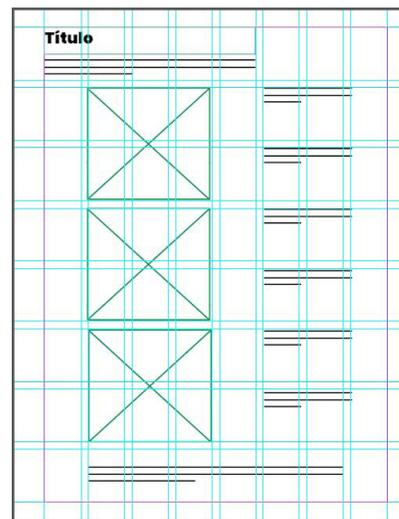


Fig 10. Boceto retícula compositiva para páginas internas
Castillo, Laura 2020

Basada en una retícula de 8 columnas y 8 filas se realizó la composición de elementos de las portadas y las páginas internas de las guías didácticas, procurando que la ilustración sea el elemento que capte la atención de los niños.

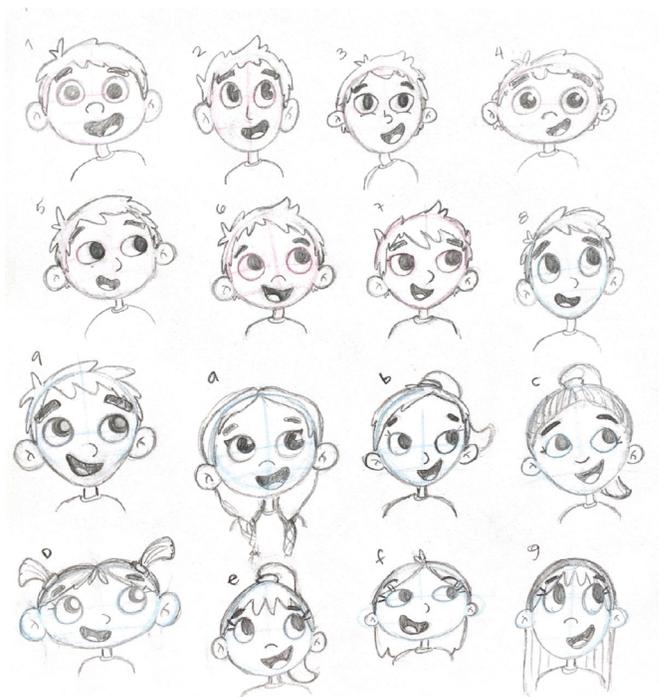


Autoevaluación

Criterio	Portada1	Portada2	Pag1	Pag2	Pag3
Pertinencia	5	4	4	4	4
Memorabilidad	4	4	3	3	4
Composición visual	4	3	5	3	5
Estilización	5	5	4	4	4
Equilibrio	5	4	5	3	5
Concepto creativo	4	3	4	3	4
Total	27	23	25	20	26

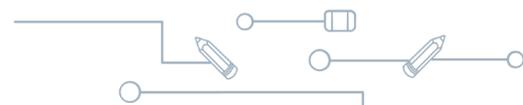
En base a la evaluación se eligió la opción de portada 1 y la opción de página 3 debido a la importancia en la composición visual y el equilibrio en el recorrido de la lectura, también se utilizará la opción de página 1 que cumple con dichos aspectos.

Personajes



Se inició con el bocetaje de los 2 personajes principales que acompañaran a los niños en los proyectos: un niño y una niña. Según las características descritas en la premisa de la selección iconográfica se bocetaron diferentes opciones de los personajes.

Fig 11. Boceto estilo de personajes. Castillo, Laura 2020



Opción 1



Fig 12. Boceto personajes opción 1.
Castillo, Laura 2020

Opción 2

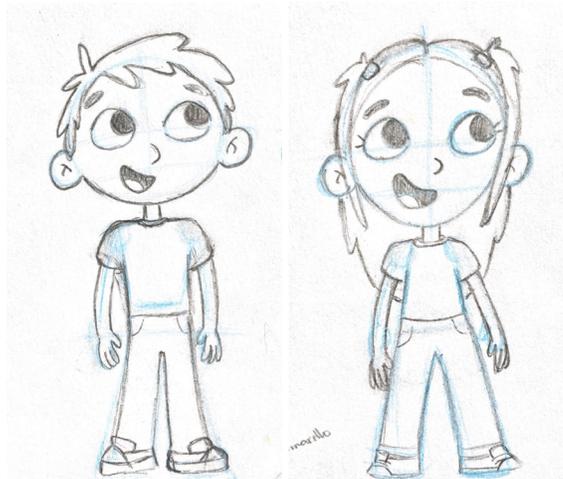


Fig 13. Boceto personajes opción 2.
Castillo, Laura 2020

Se definieron las características principales de los personajes como el vestuario, forma del rostro, rasgos faciales y accesorios. Se tomó en cuenta que se pretende representar a un niño común, con el que el grupo objetivo se pueda sentir identificado.

Autoevaluación

Criterio	Opción 1	Opción 2
Pertinencia	4	4
Memorabilidad	4	3
Composición visual	4	3
Estilización	5	5
Equilibrio	5	4
Concepto creativo	4	3
Total	26	22

En base a la evaluación se eligió la opción 1 para la ilustración de los personajes principales que representan a 2 niños comunes pero el vestuario ayuda a que estos sean más memorables.

Portada guía didáctica

Opción 1

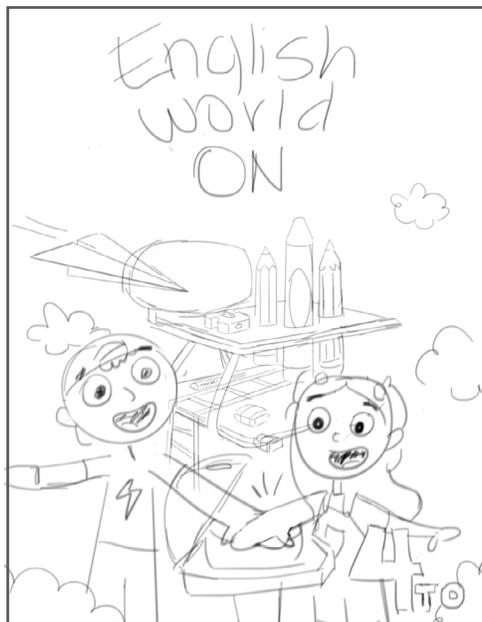


Fig 14. Boceto opción de portada 1 .
Castillo, Laura 2020

Opción 2

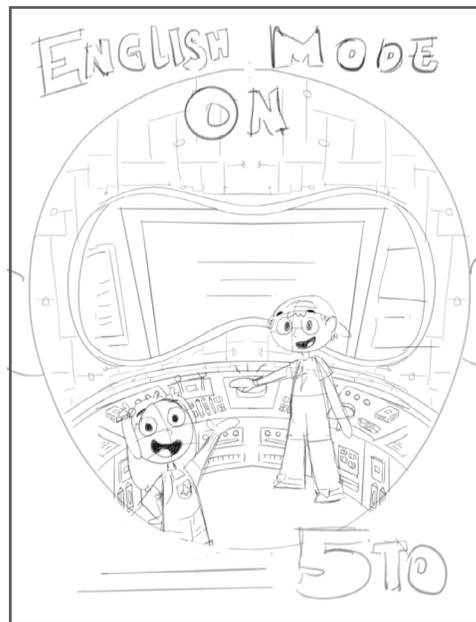


Fig 15. Boceto opción de portada 2 .
Castillo, Laura 2020

Opción 3



Fig 16. Boceto opción de portada 3 .
Castillo, Laura 2020

Autoevaluación

Criterio	Op1	Op2	Op3
Pertinencia	4	5	5
Memorabilidad	3	4	5
Composición visual	3	4	5
Estilización	5	5	5
Equilibrio	4	4	4
Concepto creativo	3	5	4
Total	22	27	28

En base a la evaluación se eligió la opción 2 y 3 para ser digitalizadas, ya que ambas opciones grafican el concepto creativo a través de un centro de control representando a la mente, manteniendo equilibrio y una buena composición visual.

6.2

Nivel 2 de visualización

Objetivos

Evaluar la efectividad de las piezas gráficas tanto en criterios de diseño como funcionalidad.

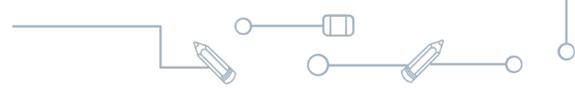
Verificar que el insight y el concepto creativo esten representados en cada una de las piezas.

Recibir retroalimentación sobre las 2 opciones de portada que se tienen para elegir cuál seguir mejorando.

Recibir retroalimentación por parte de los expertos respecto a mejoras en ilustración y diseño editorial.

Criterios a evaluar

- Aplicación de las premisas de diseño: código iconográfico, código cromático, código tipográfico, formato, layout.
- Implementación del concepto creativo en las piezas a través de las premisas de diseño establecidas.
- Calidad de ilustración: trazo, expresiones y composición.
- Diseño editorial: recorrido visual, manejo de retícula, jerarquía.



Proceso

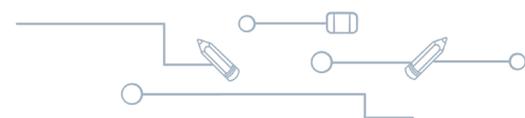
Se realizó la validación de forma virtual a 5 profesionales en el área de diseño editorial e ilustración vía Google Meet, se expuso sobre el contexto del proyecto como la institución con la que se está trabajando, el grupo objetivo y el proceso para formular el insight y concepto creativo.

Posterior a que se presentaron las piezas diseñadas se les dio tiempo a los profesionales para comentarios y recomendaciones, luego se realizaron preguntas puntuales sobre las piezas a través de un formulario de google.

Perfil de informantes

Colaboración de profesionales y expertos en diseño editorial e ilustración.

- **Licenciada Larisa Mendoza**
Experta en diseño editorial
- **Licenciada Ana Lucía Barrios**
Experta en ilustración
- **Licenciada Gabriela Pineda**
Coordinadora de comunicación CANI
- **José Molina**
Experto en diseño editorial
- **Axel Cárcamo**
Experto en diseño editorial



Opción de portada 1



Opción de portada 2

Fig 17. Opciones de portada presentadas a profesionales .
Castillo, Laura 2020

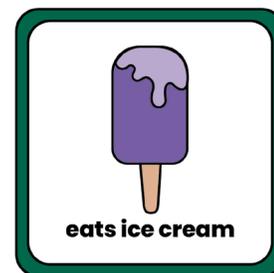
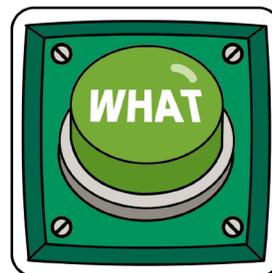
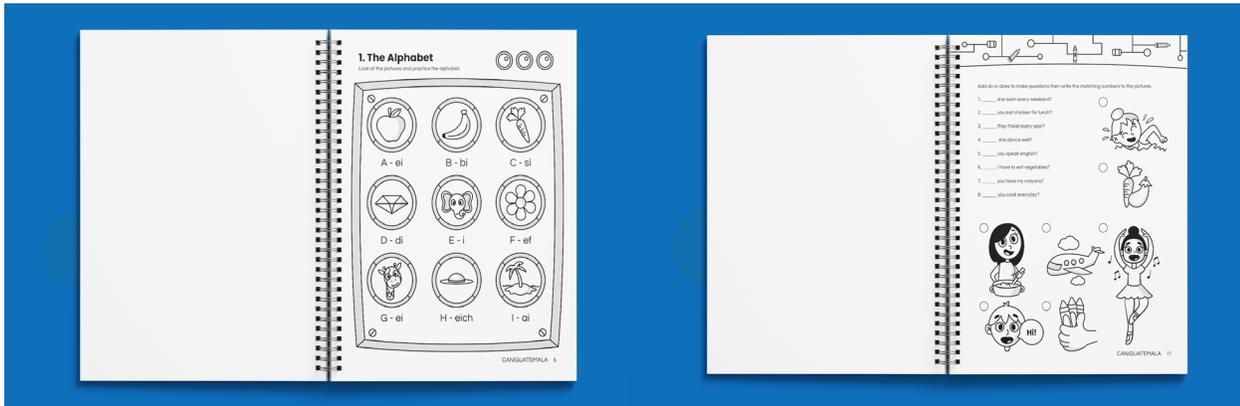


Fig 18. Recopilación de validación de piezas presentadas a profesionales .
Castillo, Laura 2020

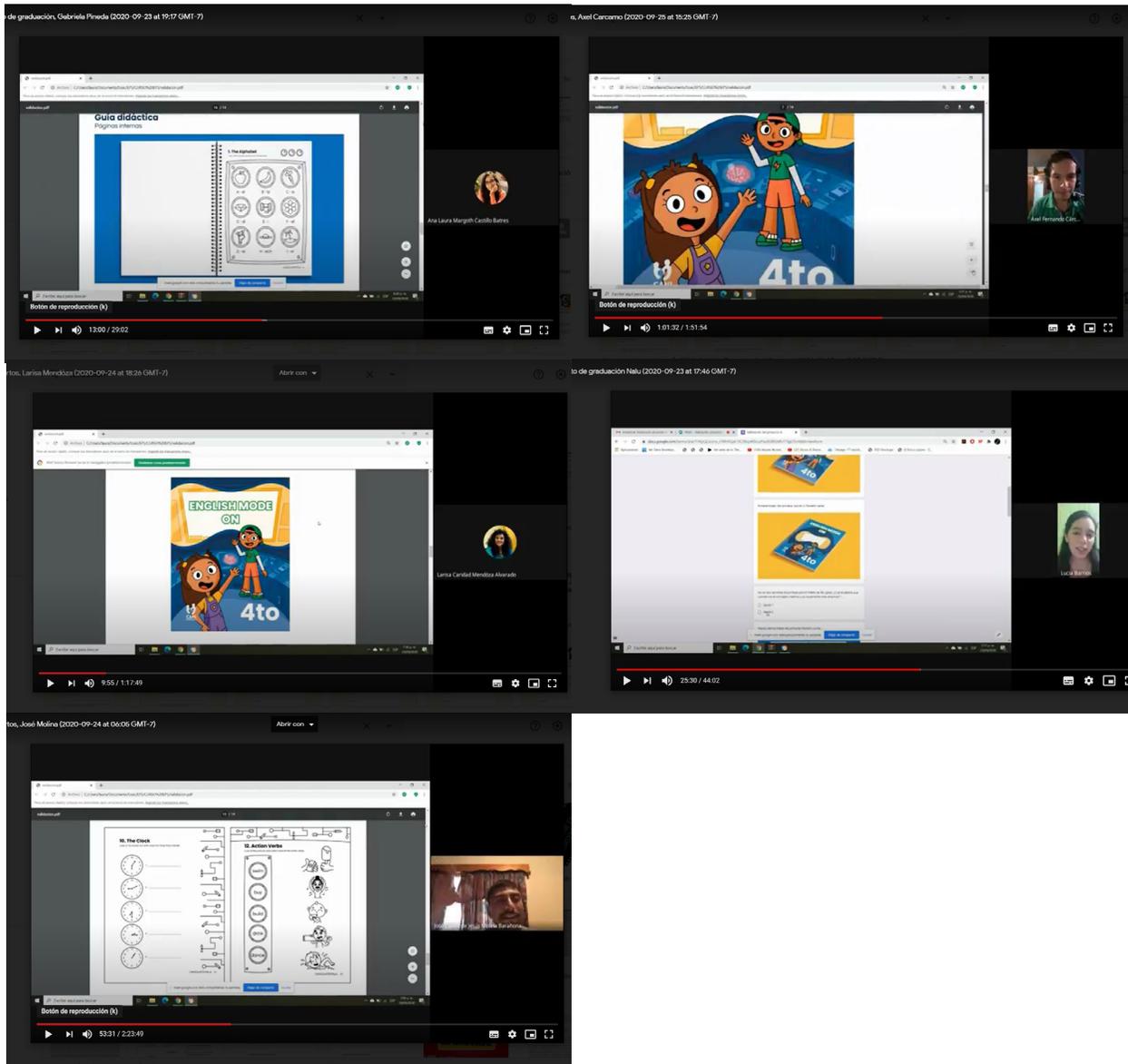
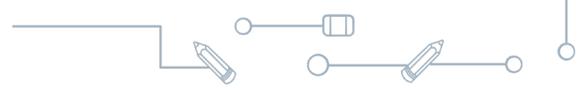
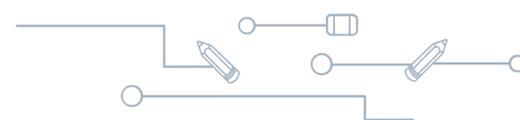


Fig 19. Documentación validación con profesionales .
Castillo, Laura 2020



Conclusiones

- Los profesionales concordaron que las premisas de diseño fueron aplicadas con efectividad en las distintas piezas.
- Los profesionales concordaron que el insight y el concepto creativo están representados en las piezas, sin embargo hay elementos en los que se puede mejorar para enfatizar más en el concepto.
- Por comentarios y recomendaciones de los expertos junto con el asesor de EPS se decidió darle seguimiento a la opción 2 de portada .
- Las ilustraciones fueron bien aceptadas, se hizo la recomendación de cuidar las expresiones de las mismas para transmitir la emoción que se desea y cambiar el vestuario de los personajes a uno más personalizado o adecuado al mundo en el que se desenvuelven



6.3

Nivel 3 de visualización

Objetivos

Evaluar la aceptación de las piezas de diseño por parte del grupo objetivo y que éstas sean entendibles

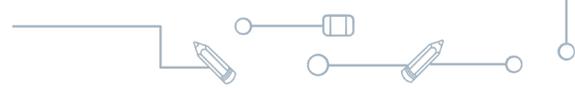
Evaluar la aceptación de los personajes principales.

Recibir retroalimentación por parte del grupo objetivo sobre la funcionalidad de las piezas y su atractivo visual.

Evaluar que la solución de diseño cumpla con el objetivo de apoyar a impartir la clase de inglés.

Criterios a evaluar

- Ilustración: atractiva y entendible.
- Tipografía: legibilidad y tamaño.
- Composición y jerarquía visual.
- Paleta de color
- Funcionalidad de las piezas de diseño y comprensión del contenido.



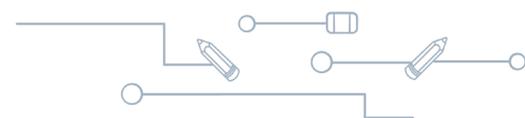
Proceso

Posterior a realizar los cambios sugeridos por los expertos, se prosiguió a la validación con el grupo objetivo vía Google Meet. Se les hizo llegar a los niños las hojas de trabajo de la guía didáctica para validar su funcionalidad. Posterior a que se presentaron las piezas diseñadas se les da tiempo a las maestras y a los niños para comentarios y recomendaciones, luego se realizaron preguntas puntuales sobre las piezas a través de un formulario de google. Con los niños con los que no hubo posibilidad de realizar una reunión virtual se contó con la ayuda de los padres para que los niños contestaran el formulario de google.

Perfil de informantes

Colaboración de 2 maestras de inglés y 4 niños de 10 a 12 años.

- **Carmen Alvarez**
Maestra de inglés
- **Beverly Calderón**
Maestra de inglés
- **Sofi Fuentes**
Niña de 10 años
- **Carmen García**
Niña de 10 años
- **Phil**
Niño de 11 años
- **María Gabriela**
Niña de 12 años



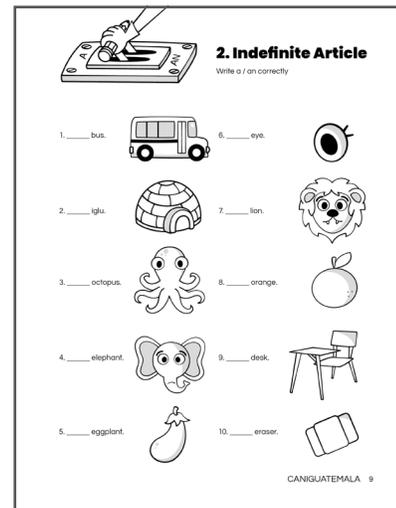
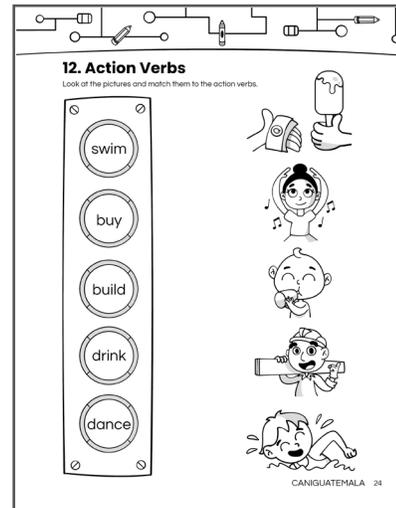
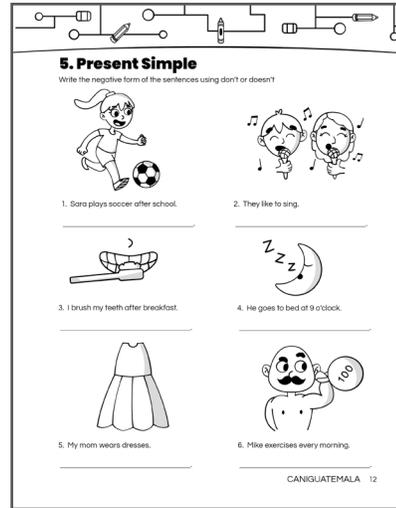
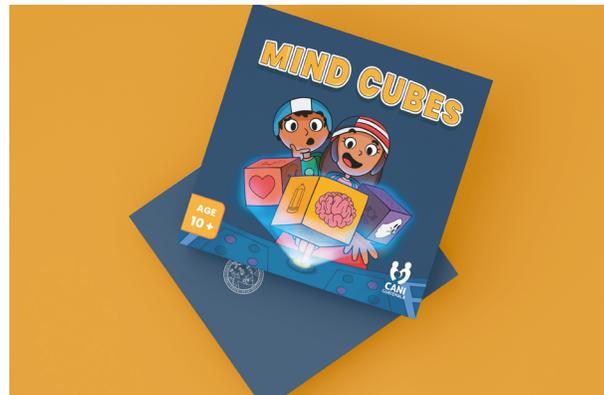
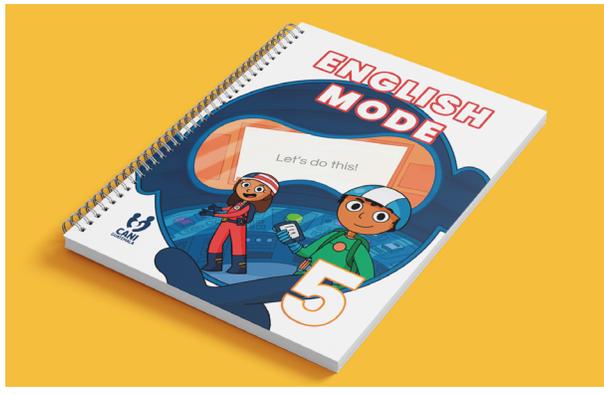
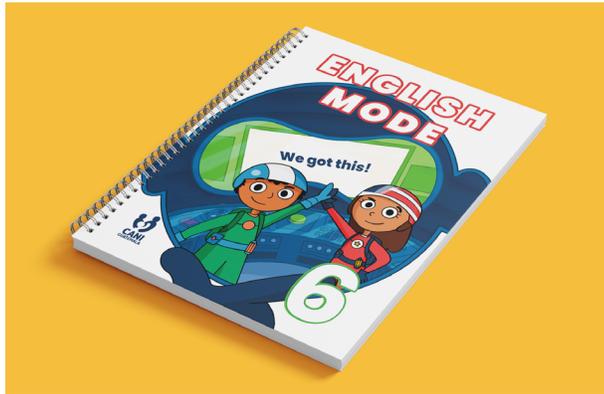
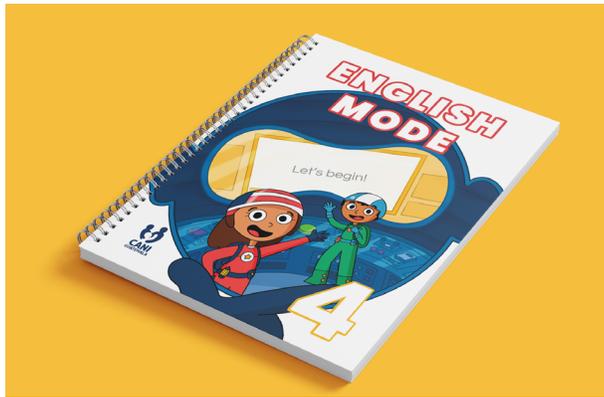


Fig 20. Recopilación de validación de piezas presentadas a grupo objetivo .
Castillo, Laura 2020



Fig 21. Recopilación 2 de validación de piezas presentadas a grupo objetivo .
Castillo, Laura 2020

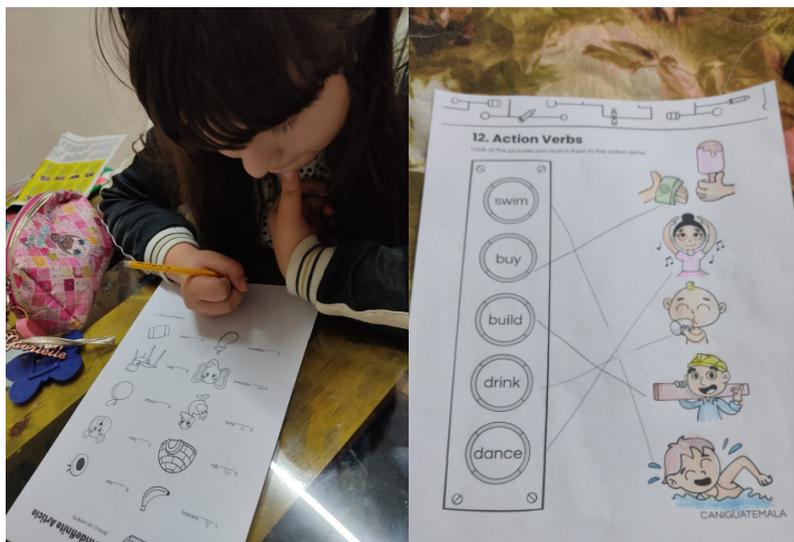
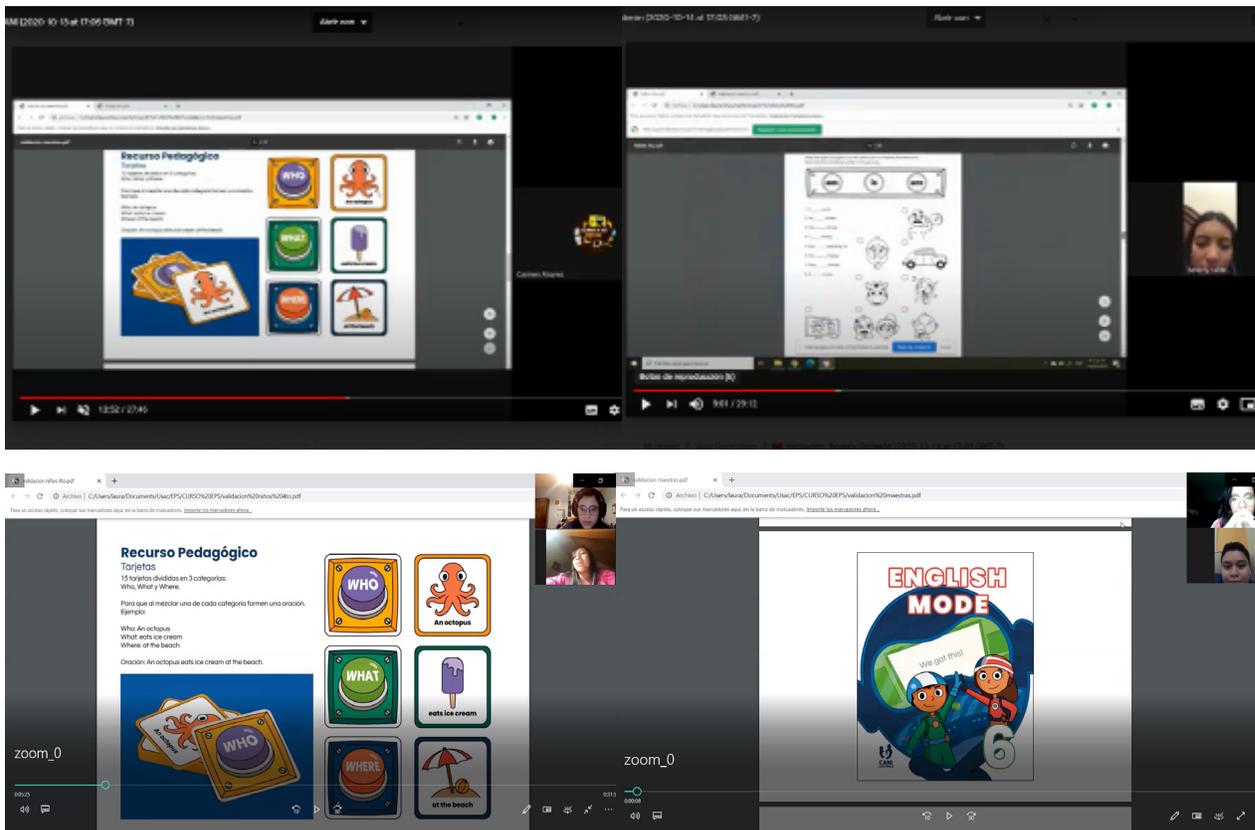
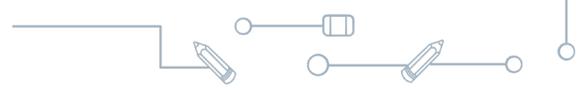
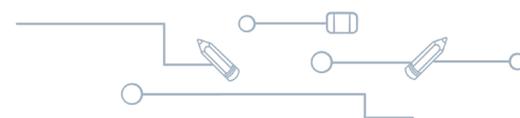


Fig 22. Documentación de validación con grupo objetivo. Castillo, Laura 2020



Conclusiones

- Las piezas de diseño fueron atractivas tanto para los niños como para las maestras.
- Los personajes principales fueron muy bien aceptados por el grupo objetivo, por lo que se hizo la recomendación de incluirlos en las hojas de trabajo.
- Las piezas fueron comprensibles y el proyecto en general fue muy bien recibido, sólo hubo comentarios sobre el tamaño de la tipografía en las páginas internas que podrían resultar muy pequeñas y modificar el tratamiento de los títulos en las portadas para llamar más la atención de los niños.
- Las maestras estuvieron satisfechas con los resultados del proyecto y concordaron que el material presentado es de apoyo para impartir la clase de inglés.



6.4

Fundamentación de la Propuesta Final

Proyecto

Diseño de material didáctico - educativo para la asignatura de inglés para los grados de 4to, 5to y 6to grado de primaria en Asociación Casa del Niño de La Antigua Guatemala, para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje del idioma.

Insight

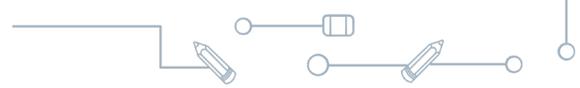
Quiero decir en inglés lo que estoy pensando en español

El insight hace referencia al proceso mental que experimentan usualmente los niños cuando hablan o escriben oraciones en inglés porque primero piensan en lo que quieren decir en español y luego intentan traducirlo rápidamente con las palabras en inglés que conocen.

Concepto Creativo

Poniendo mi mente en modo inglés

Howard Gardner (psicólogo, investigador y profesor de Harvard) define a la mente como “un conjunto de mecanismos de computación específicos e independientes”. La mente compuesta con un sinfín de elementos conectados entre sí, como circuitos eléctricos listos para ser activados. Activar “el modo inglés” en la mente de los niños al involucrarlos en el aprendizaje del nuevo idioma.



Código tipográfico

Para el proyecto se implementaron 2 tipografías San Serif que cumplen con el objetivo de ser legibles y atractivas para el rango de edad al que está dirigido el material. Para los titulares se utilizó la tipografía Poppins en su versión black para que ésta sea percibida fácilmente por los niños. Los titulares de portadas o afiches tienen un tratamiento con sombras y luces para captar la atención del niño.

Para subtítulos y textos que deben ser percibidos desde la distancia se utilizó la tipografía Poppins en su versión bold, siendo de un grosor mas delgado a comparación del titular, aún puede ser percibido fácilmente a distancia. Y para el texto se utilizó la tipografía Questrial que facilita la lectura.

Para las guías didácticas el tamaño para titulares es de 24 puntos, subtítulos de 18 puntos y texto de 14 puntos.

Titulares

Poppins Black

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz 123456789**

Subtítulos

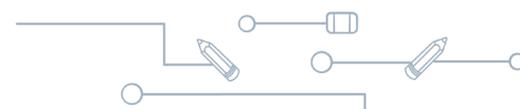
Poppins Bold

**Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq
Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
123456789**

Texto

Questrial

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz 123456789



Código cromático

Principalmente se basó en los colores representativos de la institución: el azul y el amarillo. Se agregó una variación del azul como parte de los colores base, debido a que el azul es muy utilizado para representar la tecnología. Se agregó el color rojo para conformar los colores primarios. Además se agregaron los colores secundarios, basado en la investigación de material educativo para niños la combinación de colores primarios y secundarios es muy utilizada, ya que son de los primeros colores que se aprenden en la primaria. Se escogieron colores vivos que se complementan entre sí.



#123A60



#04679E



#F9AE00



#D73738



#009760



#FF6C37



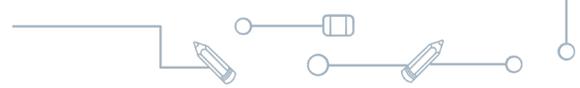
#765CA5



#77AB37

Código lingüístico

El material se redactó totalmente en inglés, en segunda persona de forma que el estudiante entienda que le están hablando a él. Se utilizó vocabulario simple, acompañado de ilustraciones que apoyen al texto.



Ilustración

En la ilustración del proyecto se utilizó un estilo vectorial, en la ilustración de personas se definieron las características de: cabeza grande, ojos grandes, cuerpo pequeño y extremidades proporcionables entre sí. Se determinó que exista cambio de trazo en el delineado y que se utilicen sombras tanto en las ilustraciones a color como a blanco y negro para mantener un estilo caricaturizado.

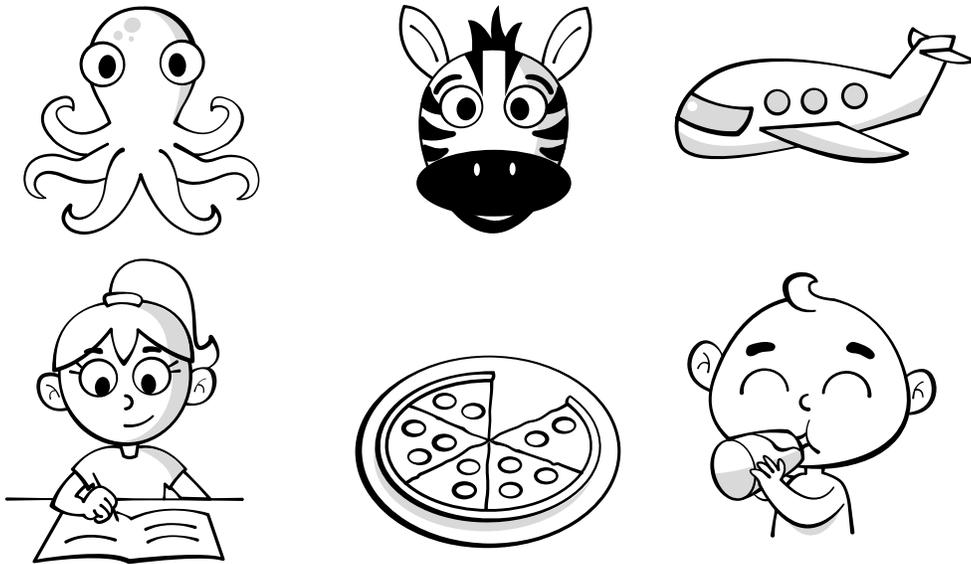


Fig 23. Ejemplo de ilustraciones de páginas internas.
Castillo, Laura 2020

La temática general de los proyectos es la mente representada como un centro de control, por lo que se ilustraron los distintos elementos que conforman dicho centro en el transcurso de los materiales. En las ilustraciones a color se utilizó en su mayoría el azul en combinación con los colores secundarios para representar la tecnología.

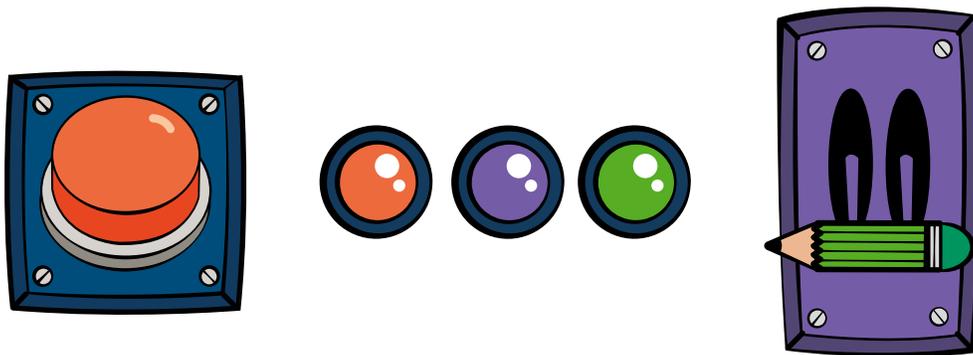
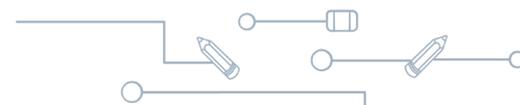


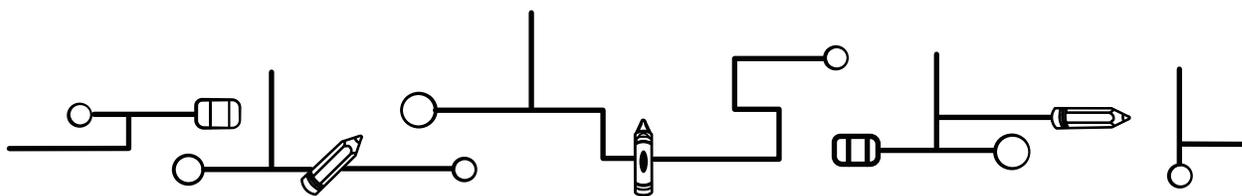
Fig 24. Ilustración de elementos del centro de control.
Castillo, Laura 2020





Se ilustraron a dos personajes principales que manejan el panel de control, Pablo que representa el español y Paula que representa el inglés, que acompañaran al niño en el transcurso del material, donde se muestran amigables y llenos de energía.

Fig 25. Ilustración final personajes principales.
Castillo, Laura 2020



Se diseñó un patrón de circuitos combinados con materiales escolares para ser utilizado en las distintas piezas de los proyectos. Y se realizaron recursos gráficos para representar el centro de control a través de botones, pantallas, circuitos, entre otros.

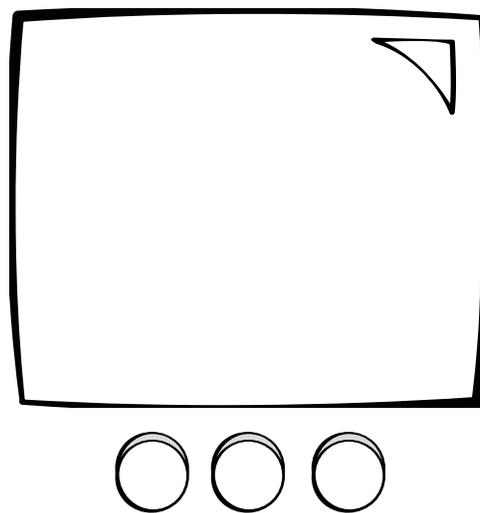
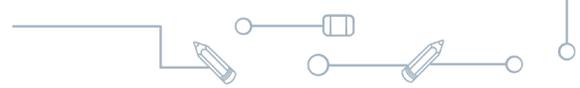


Fig 26. Recursos gráficos principales.
Castillo, Laura 2020



Layout

Para el proyecto se utilizó una retícula compositiva de 8 filas y 8 columnas para tener suficientes divisiones para la ubicación de las ilustraciones y bloques de texto. Se aplicó en cada una de las piezas, lo cual permite que haya equilibrio entre los elementos y una buena composición visual.

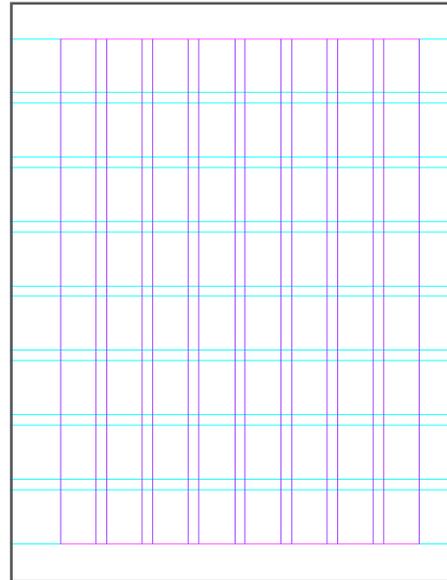


Fig 27. Retícula para proyectos.
Castillo, Laura 2020

Formato

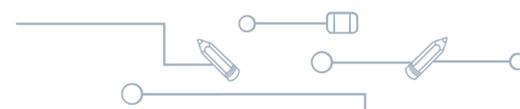
Guías didácticas: tamaño carta, vertical. Para que los niños tengan el espacio suficiente para realizar las actividades

Recurso pedagógico: tarjetas de 3" x 3" para manejar el material fácilmente.

Juego educativo: cubos de 3" x 3", empaque de 7.5" x 3.5" x 7.5" para transportarlo fácilmente.

Afiches: A3 vertical, de menor tamaño que las infografías ya que la información es menor.

Infografías: A2 horizontal, para tener el espacio necesario para la organización de los bloques de texto y las ilustraciones.



Guía didáctica 4to primaria



Fig 28. Guía didáctica para 4to primaria.
Castillo, Laura 2020

Muestra gráfica de la propuesta final de diseño

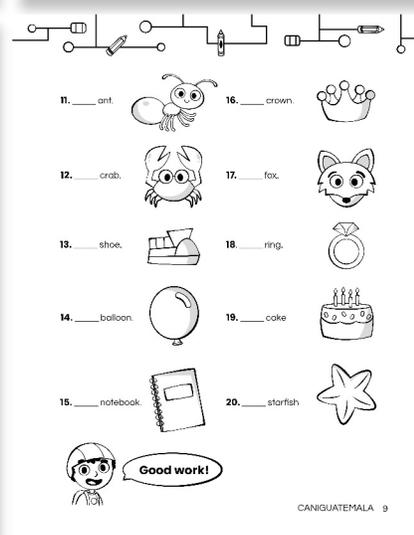
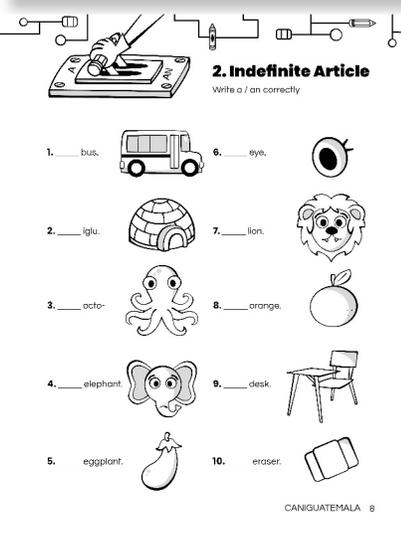
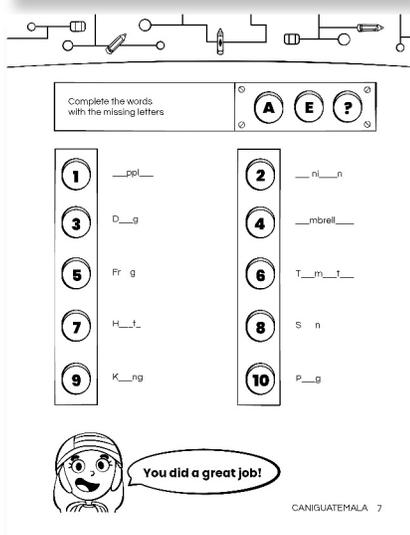
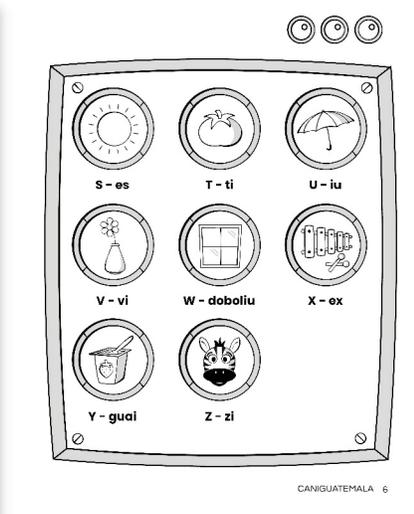
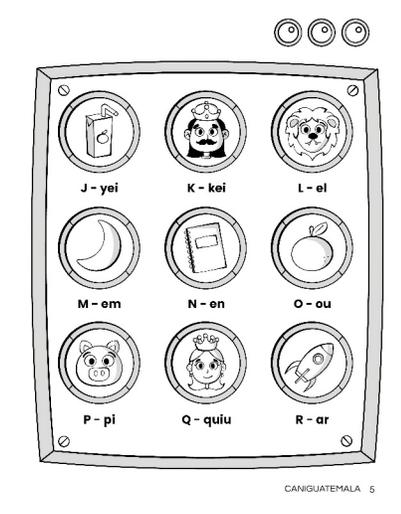
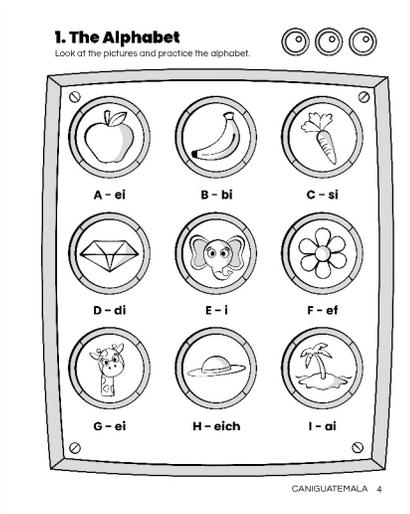


Fig 29. Hojas internas guía 4to parte 1. Castillo, Laura 2020

3. Pronouns

Read the sentences and circle the correct pronoun using the picture as a guide.

1. He / she is kicking the .
2. It / they are singing.
3. You / it is a pretty bag.
4. He / she is a nurse.
5. It / it is eating leaves.
6. He / she is my dad.

CANIGUATEMALA 10

4. To be

Write the right conjugation of "the verb to be" to complete the sentences, then write the matching number to the pictures.

am is are

1. It _____ a car.
2. He _____ a baby.
3. You _____ strong.
4. I _____ eating.
5. She _____ watching TV.
6. You _____ singing.
7. They _____ friends.
8. It _____ a cow.

CANIGUATEMALA 11

5. Demonstrative Words

Look at the pictures and decide if they are near or far and write the correct word, this, that, these, those.

1. _____ apples are .
2. _____ oranges are .
3. _____ dog is .
4. _____ cats are .
5. _____ hamburger is .

CANIGUATEMALA 12

6. _____ buses are .
7. _____ umbrellas are .
8. _____ box is .
9. _____ crayons are .
10. _____ car is .
11. _____ banana is .

CANIGUATEMALA 13

6. Present Simple

Add have or has to full in the blanks. Then draw the sentences.

1. He _____ a sister.
2. They _____ a big house.
3. She _____ a nice car.
4. We _____ lots of books.
5. I _____ wa little brother.
6. You _____ two pens.
7. It _____ a long tail.
8. He _____ many crayons.

You did a great job!

CANIGUATEMALA 14

Add do or does to make questions then write the matching numbers to the pictures.

1. _____ she swim every weekend?
2. _____ they travel every year?
3. _____ she dance well?
4. _____ you speak english?
5. I have to eat vegetables?
6. _____ you have my crayons?
7. _____ you cook everyday?

CANIGUATEMALA 15

7. Present Continuous

I N G

a. Complete the sentences by adding the auxiliary verb and match the pictures to the actions.

1. She _____ doing her homework.
2. He _____ playing soccer.
3. They _____ talking.
4. My dad _____ working.
5. My mom _____ cooking.
6. The giraffe _____ eating.

b. Add "ing" to the verbs

1. Surf _____
2. Watch _____
3. Dance _____
4. Study _____
5. Run _____
6. Write _____
7. Buy _____
8. Buy _____

CANIGUATEMALA 16

8. Comparative / Superlative Adjectives

Complete the chart with comparative and superlative form of the adjectives.

Adjective	Comparative	Superlative
Big		
Small		
Tall		
Short		
Smart		
Friendly		
Hot		
Cold		
Fast		
Slow		
Long		
Happy		
Pretty		
Beautiful		
Interesting		
Difficult		
Dangerous		
Expensive		
Cheap		
Bad		
Far		
Cheap		
Young		

CANIGUATEMALA 17

Look at the pictures and write sentences using the comparative and superlative forms

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____

CANIGUATEMALA 18

Fig 30. Hojas internas guía 4to parte 2. Castillo, Laura 2020

9. The Clock
Look at the clocks and write down the times they indicate.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

CANIGUATEMALA 19

6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

Good work!

CANIGUATEMALA 20

10. Can/Can't
Look at the pictures and write sentences using can and can't.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

CANIGUATEMALA 21

11. Means of Transportation
Read the words and write it in the correct pictures.

Car	Motorcycle	Boat
Bus	Bicycle	Train
Airplane		

Good work!

CANIGUATEMALA 22

12. Action Verbs
Look at the pictures and match them to the action verbs.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

CANIGUATEMALA 23

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

CANIGUATEMALA 24

Fig 31. Hojas internas guía 4to parte 3.
Castillo, Laura 2020

Guía didáctica 5to primaria



Fig 32. Guía didáctica para 5to primaria.
Castillo, Laura 2020

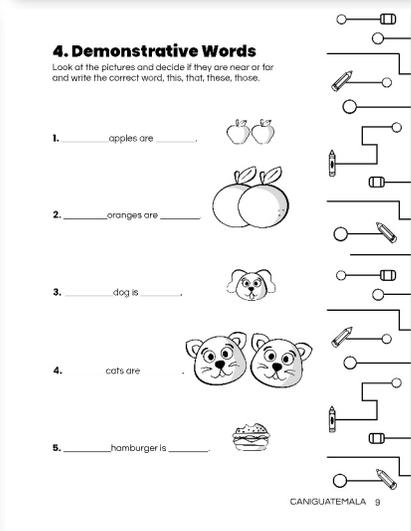
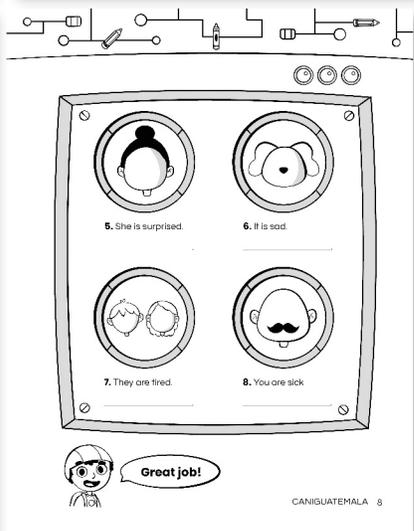
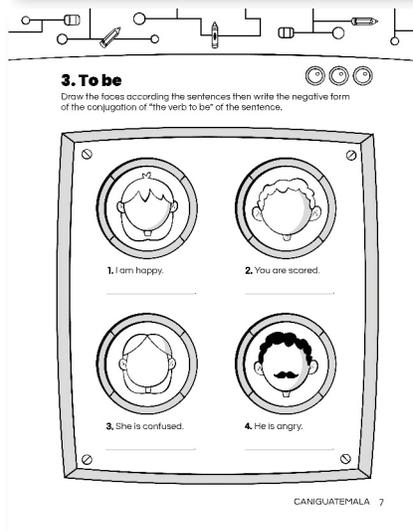
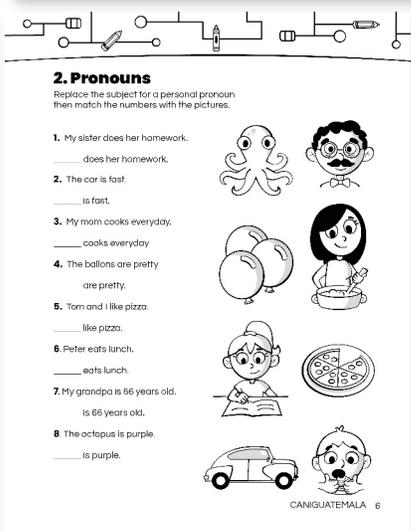
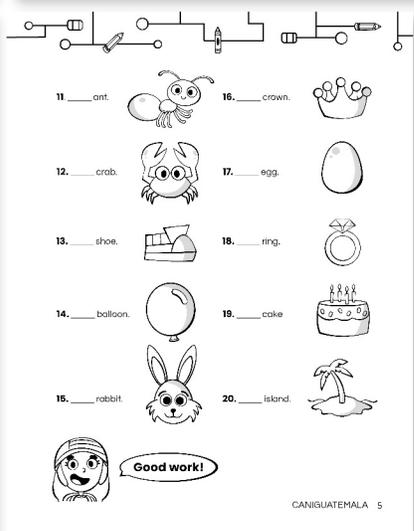
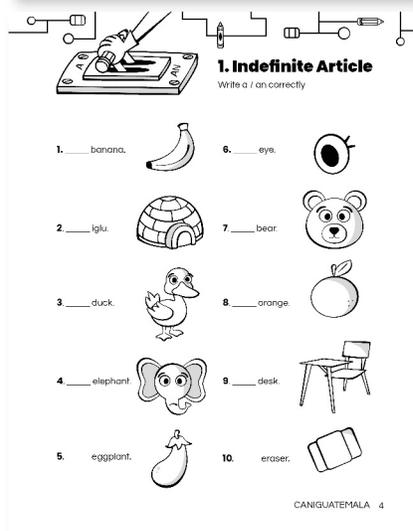


Fig 33. Hojas internas guía 5to parte 1. Castillo, Laura 2020

6. _____ buses are 

7. _____ umbrellas are 

8. _____ box is 

9. _____ crayons are 

10. _____ car is 

11. _____ banana is 

CANIGUATEMALA 10

5. Present Simple

Write the negative form of the sentences using don't or doesn't!

1. Sara plays soccer after school. 

2. They like to sing. 

3. I brush my teeth after breakfast. 

4. He goes to bed at 9 o'clock. 

5. My mom wears dresses. 

6. Mike exercises every morning. 

CANIGUATEMALA 11

Add do or does to make questions. Then match the sentences to the pictures.

1. _____ he swim every weekend? 

2. _____ you eat chicken for lunch? 

3. _____ they play chess? 

4. _____ she dance well? 

5. _____ you speak English? 

6. _____ I have to clean my room? 

7. _____ you cook every day? 

CANIGUATEMALA 12

6. Present Continuous

Complete the sentences by adding the auxiliary verb and match the pictures to the actions.

1. She _____ doing her homework. 

2. He _____ playing soccer. 

3. They _____ talking. 

4. My dad _____ working. 

5. My mom _____ cooking. 

6. The giraffe _____ eating. 

b. Add 'ing' to the verbs

1. Surf _____ 

2. Watch _____ 

3. Dance _____ 

4. Study _____ 

5. Run _____ 

6. Write _____ 

7. Buy _____ 

8. Buy _____ 

CANIGUATEMALA 13

7. Comparative / Superlative of Adjectives

Complete the chart with comparative and superlative form of the adjectives.

Adjective	Comparative	Superlative
Big		
Small		
Tall		
Short		
Smart		
Friendly		
Hot		
Cold		
Fast		
Slow		
Long		
Happy		
Pretty		
Beautiful		
Interesting		
Difficult		
Dangerous		
Expensive		
Good		
Bad		
Far		
Old		
Thin		

CANIGUATEMALA 14

Look at the pictures and write sentences using the comparative and superlative forms

1.  1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

2.  3. _____

4.  5. _____

6.  7. _____

8.  8. _____

9.  10. _____

11.  11. _____

12.  12. _____

CANIGUATEMALA 15

8. The Clock

Look at the clocks and write down the times they indicate.

1.  1. _____

2.  2. _____

3.  3. _____

4.  4. _____

5.  5. _____

CANIGUATEMALA 16

6.  6. _____

7.  7. _____

8.  8. _____

9.  9. _____

10.  10. _____

Good work! 

CANIGUATEMALA 17

9. Can/Can't

Look at the pictures and write sentences using can and can't.

1. _____ 

2. _____ 

3. _____ 

4. _____ 

5. _____ 

6. _____ 

CANIGUATEMALA 18

Fig 34. Hojas internas guía 5to parte 2. Castillo, Laura 2020

Muestra gráfica de la propuesta final de diseño

10. Past form of irregular verbs

Look at the pictures and complete the sentences by writing the past simple form of the verbs.

1. She _____ at the beach.

2. He _____ ice cream.

3. They _____ their homework.

4. The baby _____ milk.

5. He _____ a house.

6. My family _____ on vacation.

CANIGUATEMALA 19

7. He _____ a book.

8. The zebra _____ grass.

9. You _____ a letter.

10. We _____ mountains.

11. They _____ a beautiful song.

CANIGUATEMALA 20

11. Professions

Draw the professionals.

1. Teacher	2. Doctor	3. Nurse
4. Police man	5. Fireman	6. Mailman

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

CANIGUATEMALA 21

7. Gardener	8. Actor	9. Fisherman
10. Chef	11. Carpenter	12. Dentist

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

12. _____

You did a great job!

CANIGUATEMALA 22

12. Prepositions of place

Look at the picture and complete the sentences adding the right preposition of place.

1. The clock is _____ the wall.

2. The crayon is _____ the desk.

3. The books are _____ table.

4. The eraser is _____ the pencil case.

5. The desk is _____ the blackboard.

6. The books are _____ the box.

7. The boxes are _____ the desk.

8. The table is _____ the boxes.

9. The pencilcase is _____ the desk.

10. The apple is _____ the table.

CANIGUATEMALA 23

1. The clock is _____ the wall.

2. The crayon is _____ the desk.

3. The books are _____ table.

4. The eraser is _____ the pencil case.

5. The desk is _____ the blackboard.

6. The books are _____ the box.

7. The boxes are _____ the desk.

8. The table is _____ the boxes.

9. The pencilcase is _____ the desk.

10. The apple is _____ the table.

You did a great job!

CANIGUATEMALA 24

Fig 35. Hojas internas guía 5to parte 3. Castillo, Laura 2020

Guía didáctica 6to primaria



Fig 36. Guía didáctica para 6to primaria.
Castillo, Laura 2020



Credits

La creatividad, diseño, diagramación, ilustración, y proceso metodológico para la realización de este material educativo, fue llevado a cabo por la estudiante Ana Laura Margoh Castillo Bahes 201694600, como parte de las asignaturas de Ejercicio Profesional Supervisado EPS y Proyecto de Graduación 2 del décimo ciclo del año 2020 de la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la Asociación Casa del Niño de Antigua Guatemala.

Lic. Javier Danis
Asesor



Index

Indefinite Article Write a/an..... 4	Comparative/Superlative Adjectives Read and circle..... 12 Complete the chart..... 13
Pronouns Replace and match..... 6	The Clock Write the time..... 14
To be Write and match..... 7	Future Going To Look and write..... 16
Demonstrative Words These, that, this, those..... 8	Clothing Cut out and label..... 17
Present Simple Daily activities..... 10	Past Form of Irregular Verbs Look and complete..... 20
Present Continuous Look and write..... 11	Prepositions of place Look and complete..... 22

1. Indefinite Article
Write a / an correctly

1. ____ banana 	6. ____ eye 
2. ____ iglu 	7. ____ bear 
3. ____ duck 	8. ____ orange 
4. ____ elephant 	9. ____ desk 
5. ____ eggplant 	10. ____ eraser 

CANIGUATEMALA 4

11. ____ ant 	16. ____ crown 
12. ____ crab 	17. ____ egg 
13. ____ shoe 	18. ____ ring 
14. ____ balloon 	19. ____ cake 
15. ____ rabbit 	20. ____ island 

 **Good work!**

CANIGUATEMALA 5

2. Pronouns
Replace the subject for a personal pronoun then match the numbers with the pictures.

1. My sister does her homework. ____ does her homework.		
2. The car is fast. ____ is fast.		
3. My mom cooks everyday. ____ cooks everyday.		
4. The balloons are pretty. ____ are pretty.		
5. Tom and I like pizza. ____ like pizza.		
6. Peter eats lunch. ____ eats lunch.		
7. My grandpa is 66 years old. ____ is 66 years old.		
8. The octopus is purple. ____ is purple.		

CANIGUATEMALA 6

3. To be
Write the right conjugation of "the verb to be" to complete the sentences then write the matching number to the pictures.

am is are

1. The zebra ____ black and white.		
2. My grandfather ____ a doctor.		
3. Jenny ____ a dancer.		
4. They ____ siblings.		
5. Tom ____ a baby.		
6. I ____ a teacher.		
7. We ____ friends.		
8. I ____ a king.		

CANIGUATEMALA 7

4. Demonstrative Words
Look at the pictures and decide if they are near or far and write the correct word, this, that, these, those.

1. ____ apples are ____ 	
2. ____ oranges are ____ 	
3. ____ dog is ____ 	
4. ____ cats are ____ 	
5. ____ hamburger is ____ 	

CANIGUATEMALA 8

6. ____ buses are ____ 	
7. ____ umbrellas are ____ 	
8. ____ box is ____ 	
9. ____ crayons are ____ 	
10. ____ car is ____ 	
11. ____ banana is ____ 	

CANIGUATEMALA 9

Fig 37. Hojas internas guía 6to parte 1. Castillo, Laura 2020

5. Present Simple

Match the daily activities to the pictures.

- Go home.
- Have lunch.
- Have breakfast.
- Play with my dog.
- Take a shower.
- Wake up.
- Watch TV.
- Do homework.
- Play soccer.
- Go to bed.

CANIGUATEMALA 10

6. Present Continuous

Look at the pictures and write sentences using present continuous.

CANIGUATEMALA 11

7. Comparative / Superlative Adjectives

Read the comparative sentences and circle the correct picture.

- Which is faster? A or an .
- Which is bigger? A or an .
- Which is smaller? An or a .
- Which is better? or .

Good work!

CANIGUATEMALA 12

Complete the chart with comparative and superlative form of the adjectives.

Adjective	Comparative	Superlative
Big		
Small		
Tall		
Short		
Smart		
Friendly		
Hot		
Cold		
Fast		
Slow		
Long		
Happy		
Pretty		
Sweeter		
Interesting		
Difficult		
Dangerous		
Expensive		
Good		
Rise		
Far		
Old		
Thin		

CANIGUATEMALA 13

8. The Clock

Look at the clocks and write down the times they indicate.

CANIGUATEMALA 14

Great job!

CANIGUATEMALA 15

9. Future Going To

Look at the plans and write what the family is going to do on vacation.

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

CANIGUATEMALA 16

10. Clothing

Cut out and label the clothing vocabulary to the pictures.

CANIGUATEMALA 17

CANIGUATEMALA 18

Fig 38. Hojas internas guía 6to parte 2. Castillo, Laura 2020

Muestra gráfica de la propuesta final de diseño

Worksheet 19 features five line drawings of clothing items: a t-shirt, a tank top, a bikini top, a long-sleeved shirt, and a dress. Each item has a blank line below it for labeling. At the bottom right, there is a cartoon girl character with a speech bubble that says "Good job!".

CANIGUATEMALA 19

11. Past form of irregular verbs

Look at the pictures and complete the sentences by writing the past simple form of the verbs.

Worksheet 20 contains ten numbered illustrations: 1. A girl at a beach. 2. A boy eating ice cream. 3. Two children doing homework. 4. A baby drinking milk. 5. A boy holding a house. 6. A family on an airplane. 7. A boy reading a book. 8. A zebra in a field. 9. A girl writing a letter. 10. A landscape with mountains and a drawing of it.

1. She _____ of the beach.
2. He _____ ice cream.
3. They _____ their homework.
4. The baby _____ milk.
5. He _____ a house.
6. My family _____ on vacation.
7. He _____ a book.
8. The zebra _____ grass.
9. You _____ a letter.
10. We _____ mountains.
11. They _____ a beautiful song.

CANIGUATEMALA 20

Worksheet 21 contains ten numbered illustrations: 1. A girl at a beach. 2. A boy eating ice cream. 3. Two children doing homework. 4. A baby drinking milk. 5. A boy holding a house. 6. A family on an airplane. 7. A boy reading a book. 8. A zebra in a field. 9. A girl writing a letter. 10. A landscape with mountains and a drawing of it.

1. She _____ of the beach.
2. He _____ ice cream.
3. They _____ their homework.
4. The baby _____ milk.
5. He _____ a house.
6. My family _____ on vacation.
7. He _____ a book.
8. The zebra _____ grass.
9. You _____ a letter.
10. We _____ mountains.
11. They _____ a beautiful song.

CANIGUATEMALA 21

12. Prepositions of place

Look at the picture and complete the sentences adding the right preposition of place.

Worksheet 22 shows a classroom scene with a clock on the wall, a whiteboard with "Welcome!" written on it, a desk with books, a chair, and a box on the floor.

1. The clock is _____ the wall.
2. The crayon is _____ the desk.
3. The books are _____ table.
4. The eraser is _____ the pencil case.
5. Te desk is _____ the blackboard.
6. The books are _____ the box.
7. The boxes are _____ the desk.
8. The table is _____ the boxes.
9. The pencilcase is _____ the desk.
10. The apple is _____ the table.

CANIGUATEMALA 22

Worksheet 23 shows a classroom scene with a clock on the wall, a whiteboard with "Welcome!" written on it, a desk with books, a chair, and a box on the floor.

1. The clock is _____ the wall.
2. The crayon is _____ the desk.
3. The books are _____ table.
4. The eraser is _____ the pencil case.
5. Te desk is _____ the blackboard.
6. The books are _____ the box.
7. The boxes are _____ the desk.
8. The table is _____ the boxes.
9. The pencilcase is _____ the desk.
10. The apple is _____ the table.

You did a great job!

CANIGUATEMALA 23

Fig 39. Hojas internas guía 6to parte 3. Castillo, Laura 2020

Recurso pedagógico



Fig 40. Recurso pedagógico parte 1.
Castillo, Laura 2020

Muestra gráfica de la propuesta final de diseño



Fig 41. Recurso pedagógico parte 2.
Castillo, Laura 2020

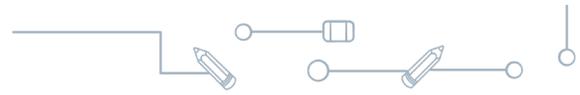
Afiches educativos



Fig 42. Afiches educativos parte 1.
Castillo, Laura 2020



Fig 43. Afiches educativos parte 2. Castillo, Laura 2020



Muestra gráfica de la propuesta final de diseño

Juego educativo e infografías

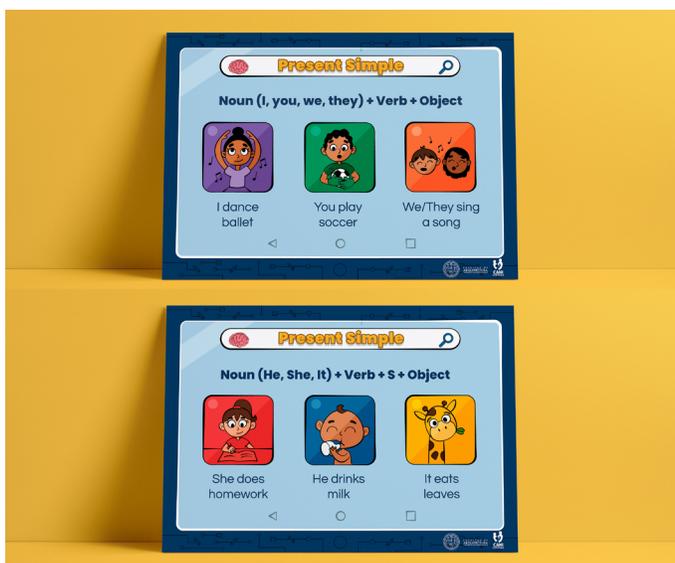
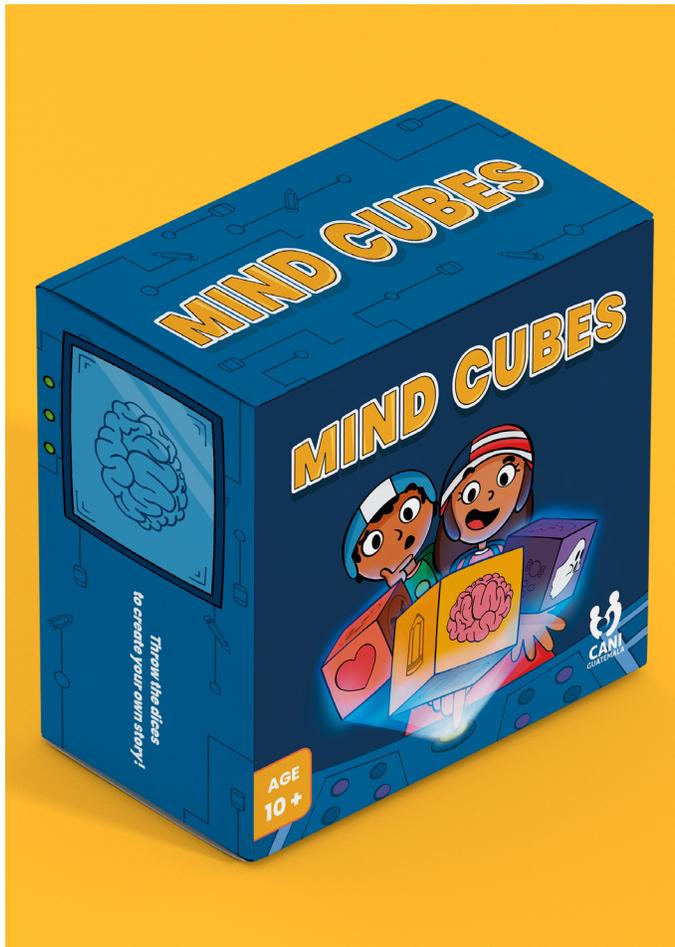
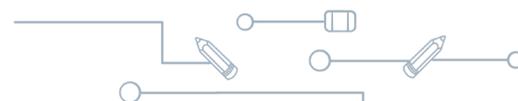


Fig 44. Juego educativo e infografías.
Castillo, Laura 2020



6.5

Lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta gráfica

Las guías didácticas fueron diseñadas y diagramadas en formato carta vertical para que su manipulación sea factible, la cual fue exportada en alta resolución y debidamente compaginada, se tomó en cuenta que la impresión de las hojas es solamente a una cara ya que se utilizan distintos materiales para realizar los ejercicios. El proceso de impresión debe ser en el modo de color RGB ya que las piezas fueron diseñadas para ser impresas únicamente en impresoras láser.

Se recomienda que las páginas internas sean impresas en papel 120 gr y la portada en texcote, para resistir al uso, y que su encuadernación sea en espiral ya que se da la opción a que el material sea fotocopiado para distribuir las hojas a los estudiantes y reducir los costos.

Se exportó el archivo a alta resolución y con sus líneas de corte del troquel del juego educativo, las ilustraciones de los dados y las tarjetas. El empaque del juego y las tarjetas se recomiendan que sean impresas en texcote y las ilustraciones de los dados en vinil adhesivo para que se puedan adherir a los cubos de madera, para luego ser emplastificados y así cuidar la durabilidad del material. El archivo de las tarjetas está debidamente compaginado para que la parte de enfrente corresponda a la parte de atrás de cada tarjeta.

Respecto a los afiches e infografías, se exportó el archivo PDF en alta resolución con sus guías de corte. Los afiches son tamaño tabloide (11" x 17") y las infografías tamaño A2 (23,4" x 16,5"). Se sugiere que sea impreso en texcote para asegurar la durabilidad de las piezas.

Se recomienda que todo el material didáctico - educativo desarrollado sea reproducido a impresión laser.

Cotización

Last minute

Tipo de Impresión	Costo U.	Cantidad	Subtotal
Impresión de página B/N tamaño carta. Papel Bond 120 gr.	Q 0.75	75	Q 56.25
Portada y contraportada tamaño carta full color. Texcote.	Q 7.50	6	Q 45.00
Encuadernado espiral.	Q 14.00	3	Q 42.00
Impresión full color plano A2 (18" x 24") Texcote.	Q 85.00	5	Q 425.00
Impresión full color doble carta. Adhesivo transparente.	Q 17.00	1	Q 17.00
Impresión duplex full color tamaño carta. Texcote.	Q 13.00	3	Q 39.00
Impresión full color doble carta. Texcote.	Q 15.00	8	Q 120.00
Gran Total			Q744.25

CLIENTE:	LAURA CASTILLO	COTIZACIÓN No.	0010310
EMAIL:	caslaura11@gmail.com	FECHA:	18 de Enero
TELÉFONO:	54627947	COTIZACIÓN VÁLIDA:	7 días

NUESTROS SERVICIOS SON ALTAMENTE ESPECIALIZADOS Y DE EXCELENTE CALIDAD.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
75	FOTOCOPIA BN CARTA BOND 120 GRAMOS	Q. 0.75	Q. 56.25
	Tiro / Blanco y negro	Q. 0.00	Q. 0.00

Total Q. 56.25

NOTA: El valor de esta cotización esta sujeto a revisión si al momento de recibir el material hay cambios de las especificaciones solicitadas.

El cliente acepta los diseños como artes finales en el momento que firma la cotización, la cual puede ser tomada como orden de compra.

Firma de Aceptado / Fecha

CLIENTE:	LAURA CASTILLO	COTIZACIÓN No.	0010299
EMAIL:	caslaura11@gmail.com	FECHA:	17 de Enero
TELÉFONO:	54627947	COTIZACIÓN VÁLIDA:	7 días

NUESTROS SERVICIOS SON ALTAMENTE ESPECIALIZADOS Y DE EXCELENTE CALIDAD.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	TOTAL
1	ENCUADERNADO ESPIRAL CARTA 8 MM - 25 HOJAS - VERTICAL	Q. 14.00	Q. 14.00

Total Q. 14.00

NOTA: El valor de esta cotización esta sujeto a revisión si al momento de recibir el material hay cambios de las especificaciones solicitadas.

El cliente acepta los diseños como artes finales en el momento que firma la cotización, la cual puede ser tomada como orden de compra.

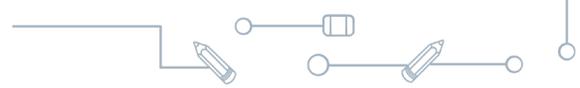
Firma de Aceptado / Fecha

Fig 45. Cotización Last Minute.
Castillo, Laura 2020

Presupuesto

Material didáctico educativo

Proceso de investigación	Horas	Valor
Investigación sobre problemática	8	Q 800.00
Investigación con grupo objetivo	8	Q 1,200.00
Instrumentos de diagnóstico y evaluación	8	Q 800.00
Entrevista a G.O / expertos	10	Q 1,500.00
Piezas del proyecto 6w's	8	Q 800.00
Proceso de conceptualización	15	Q2,250.00
Creación de insights	15	Q2,250.00
Producción Gráfica		
Guías didácticas		
Bocetaje a mano (visualización nivel 1)	10	Q 1,000.00
Bocetaje digital (visualización nivel 2)	16	Q 1,600.00
Bocetaje digital (visualización nivel 3)	16	Q 1,600.00
Cambios	35	Q 5,250.00
Diseño de guía (maquetación e ilustración)	120	Q 42,000.00
Juego educativo		
Bocetaje a mano (visualización nivel 1)	8	Q 800.00
Bocetaje digital (visualización nivel 2)	15	Q 1,500.00
Bocetaje digital (visualización nivel 3)	15	Q 1,500.00
Cambios	20	Q 2,000.00
Diseño de juego (piezas e instructivo)	10	Q 2,000.00
Diseño empaque	16	Q 3,200.00
Recurso pedagógico		
Diseño de tarjetas	3	Q 300.00
Asesoría EPS		
Asesoría Lic. Javier Donis	15	Q 9,750.00



Muestra gráfica de la propuesta final de diseño

Afiches educativos

Producción Gráfica

	Horas	Valor
Diseño 8 afiches	48	Q 4,800.00
Asesoría Lic. Javier Donis	5	Q 3,250.00

Infografías

Producción Gráfica

Diseño de 4 infografías	24	Q 2,400.00
Asesoría Lic. Javier Donis	3	Q 1,950.00

Costos Operativos

	Mes	
Luz	6	Q 1,800.00
Internet	6	Q 2,100.00
Depreciación equipo	6	Q 1,500.00

Asesoría externa

Licda. Ivy Serrano	3	Q 750.00
--------------------	---	----------

Total

Q100,650.00

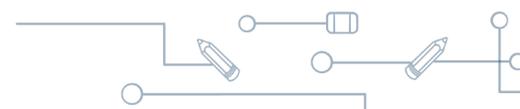
IVA 12%

Q 12.078.00

Gran Total

Q112,728.00

Este proyecto no presentó ningún costo alguno para la institución ya que fue desarrollado como parte del proyecto EPS





Capítulo

07

Síntesis del Proceso

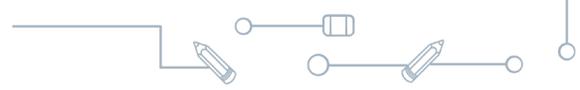
Lecciones aprendidas

Conclusiones

Recomendaciones

Referencias





7.1

Lecciones aprendidas

En la fase inicial del proyecto se aprendió a:

- Poner en práctica el método de las 6W el cual permite analizar de forma minuciosa los diferentes aspectos que conforman el proyecto los cuales ayudan a identificar de forma más profunda las necesidades, motivaciones y objetivos a cumplir del proyecto.
- Realizar una investigación rigurosa para comprender el tema a tratar en el proyecto y así desarrollar una solución de diseño efectiva.
- Apartar y organizar el tiempo para redactar el protocolo y poner en práctica técnicas de redacción para facilitar la realización del mismo.

En la fase de desarrollo y producción gráfica se aprendió a:

- Aceptar la crítica constructiva y tomar en cuenta la opinión de las diferentes personas involucradas en el proyecto como el grupo objetivo, la institución, asesores, maestras y expertos, para realizar los cambios pertinentes que ayudarán a mejorar la pieza de diseño.
- Tener presente la importancia de la funcionalidad en cada una de las piezas y cómo ésta debe trabajar armoniosamente con la parte gráfica y creativa de la misma.
- Graficar el concepto creativo de forma clara en cada una de las piezas para mantener la unidad visual.



En la fase de síntesis se aprendió a:

- Organizar el tiempo para cumplir con tareas específicas y respetar la planificación de la realización del proyecto a pesar de las dificultades que se presenten en el proceso.
- Adaptarse y aceptar los cambios u obstáculos que se presenten sin afectar la calidad del proyecto.
- Manejar el estrés y gestionar emociones durante el Ejercicio Profesional Supervisado para lograr buenos resultados.
- Desenvolverse mejor como profesional en un proyecto real.

7.2 Conclusiones

- El proceso de validación tanto con expertos como con el grupo objetivo permitió verificar el cumplimiento de los objetivos de cada una de las piezas diseñadas, el cual es apoyar a los educadores a impartir la clase de inglés a través de material gráfico atractivo y funcional para facilitar el proceso de enseñanza - aprendizaje.
- El material didáctico - educativo desarrollado apoya al educador a reforzar los temas que conforman la asignatura y compromete al estudiante a poner en práctica lo aprendido en clase.
- La supervisión, orientación y colaboración por parte de los asesores de EPS, el tercer asesor y la institución en conjunto con la epesista permitió que tanto la parte teórica como la parte gráfica del proyecto cumpla con los objetivos del mismo.

- La Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala brindó la formación necesaria de conocimientos, aptitudes y habilidades para educar profesionales capaces de aportar soluciones efectivas de comunicación visual para aportar un beneficio a la sociedad.
- La Escuela de Diseño Gráfico permitió que el epesista contribuya con el desarrollo del país a través de proyectos de carácter social para poner en práctica sus conocimientos y habilidades orientados a generar soluciones de diseño sobre el problema identificado previo al desarrollo del proyecto.

7.3

Recomendaciones

A la institución

- Se recomienda que el educador siempre esté presente al momento de utilizar el material para orientar al estudiante y resolver dudas respecto a las actividades a realizar ya que el idioma utilizado en las piezas es completamente en inglés y los niños aún no lo dominan en su totalidad.
- Se recomienda que el material sea utilizado constantemente por los niños para que estos aprendan de una forma más dinámica y esto los motive a practicar más el idioma.

A los estudiantes

- Investigar profundamente sobre la institución a la que realizarán el proyecto, evaluar su compromiso y colaboración para que el proyecto se desarrolle de la mejor manera posible y que el problema de diseño identificado pueda ser resuelto con piezas que cumplan con los requerimientos de los proyectos A, B y C.

- Identificar la dificultad del proyecto a realizar, estar conscientes del tiempo que se tiene dispuesto para llevar a cabo cada una de las piezas y planificar de forma realista el desarrollo del proyecto para no afectar la calidad de las piezas ni sobrecargarse a uno mismo.
- Realizar instrumentos de investigación efectivos para fundamentar y agilizar la ideación del insight y concepto creativo con el fin de recaudar la información necesaria para desarrollar un proyecto con el que el grupo objetivo pueda sentirse identificado y atraído.

A la Escuela de Diseño Gráfico

- Definir los requerimientos de los proyectos A, B y C desde el primer semestre para tener presente lo que se le puede ofrecer a la institución.
- Informar al estudiante sobre la planificación y procesos que se llevarán a cabo en EPS desde Proyecto Graduación 1 para estar mejor preparados en el desarrollo del EPS.

7.4

Referencias

- Alcedo, Yesser y Carmen Chacón. «El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés.» SABER (2011): 69-76. <https://www.redalyc.org/pdf/4277/427739445011.pdf>
- Artediez. Técnicas de reproducción e impresión. Barcelona: Escuela de Artediez, s/f. Acceso el 5 de septiembre de 2020.
- Borrayo Ruano, Candy Vidalia. «La responsabilidad social del diseñador gráfico y su influencia en la sociedad a través de la educación superior en Guatemala» Tesis, Universidad San Carlos de Guatemala, 2013. http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_3546.pdf
- CANI Guatemala. “Plan Estratégico 2012-2016.” Plan Estratégico, Guatemala, Casa del Niño, Jocotengo, Sacatepéquez, 2012, 3-9.
- CANI Guatemala. idealist.org. noviembre de 2016. <https://www.idealist.org/es/ong/3400792ac898467b91de5eea3e84a233-caniguatemala-jocotenango> (último acceso: 10 de abril de 2020).
- Castilla Pérez, Francisca. «La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria». Tesis, Universidad de Valladolid, 2014. <http://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Central America Data. 04 de abril de 2012. https://www.centralamericadata.com/es/article/home/Guatemala_debe_aprender_ingls (último acceso: 03 de abril de 2020).
- Chávez, Zambano. «Dominio de las ciencias.» agosto de 2017. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/707/787> (último acceso: 03 de abril de 2020).

CNB «cnb guatemala» Acceso el 10 de agosto de 2020. http://cnbguatemala.org/wiki/%C3%81rea_de_Comunicaci%C3%B3n_y_Lenguaje_L_3_-_Nivel_Primary

CNB «cnb guatemala» Acceso el 10 de agosto de 2020. http://cnbguatemala.org/wiki/B%C3%A1sico_Modalidad_de_Alternancia_NUFED_-_Segundo_Grado/%C3%81rea_de_Comunicaci%C3%B3n_y_Lenguaje/Sub%C3%A1rea_de_Comunicaci%C3%B3n_y_Lenguaje_L3_Ingl%C3%A9s

Cronquist Kathryn y Ariel Fiszbein. «<https://www.thedialogue.org/>.» El Diálogo. septiembre de 2017. <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingl%C3%A9s-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf> (último acceso: 03 de abril de 2020).

Donis Guerrero, Javier. 2020. Clasificación de Insights, aplicaciones y el uso de las tendencias para identificarlos y encodificarlos en conceptos creativos a través del storytelling. Acceso el 11 de agosto 2020. https://drive.google.com/file/d/1IKkCAn1Y_HFkEvk4Nf3lieZMxQUpOln/view

EF Education First. prnewswire. 19 de noviembre de 2019. <https://www.prnewswire.com/news-releases/informe-ef-epi-2019-el-mayor-ranking-mundial-de-nivel-de-ingles-827759329.html> (último acceso: 19 de junio de 2020).

EF EPI «EF» Acceso el 01 de septiembre de 2020. <https://www.ef.com/wwes/epi/regions/latin-america/guatemala/>

Frascara, Jorge. 2000. Diseño gráfico para la gente. Acceso el 11 de agosto 2020. <http://www.xn--diseo-rta.unnoba.edu.ar/wp-content/uploads/frascara.pdf>

Grajeda, Erika." Juego Educativo" 14 de abril de 2020, video, 41m40s https://drive.google.com/file/d/1GIXvvjWZKDzJbO62ryZa9dJ3y5_YXOfI/view

Herrera Batista, Miguel Ángel. «Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño.» No solo usabilidad (2010): 3-12. https://www.researchgate.net/publication/205384962_Investigacion_y_diseno_reflexiones_y_consideraciones_con_respecto_al_estado_de_la_investigacion_actual_en_diseno

IDEO.org. 2015. Guía de Campo Diseño Centrado en las Personas, kit de herramientas. Acceso el 11 de agosto 2020. https://hcd-connect-production.s3.amazonaws.com/toolkit/en/spanish_download/ideo_hcd_toolkit_final_combined_lr.pdf

Lareki, Irati. «Metodologías de enseñanza de la lengua». Tesis, Universidad de Valladolid, 2014. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/8316/TFG-O%20365.pdf?sequence=1>

López Ramírez, Ma. Carmen. 2014. Tratamiento de textos para contenidos editoriales. Acceso el 11 de agosto 2020. https://books.google.com.gt/books?id=J7GqCwAAQBAJ&pg=PT98&dq=publicaciones+editoriales&hl=es-419&sa=X&ved=0ahUKEwj_-lv38JLpAhVwRN8KHVxBDEYQ6AEINzAC#v=onepage&q=publicaciones%20editoriales&f=false

López, Ángel. 2019. «Metodología 5w2h: qué es y cómo te ayudará a tomar las acciones correctas para tu empresa» Rock Content. Acceso el 11 de agosto de 2020. <https://rockcontent.com/es/blog/metodologia-5w2h/>

Lupton, Ellen. (2011) Pensar con tipos. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.

Madrid, Daniel. «Materiales didácticos para la enseñanza del inglés en Ciencias de la Educación» Enseñanza Universitaria (2001): 213-232. <http://www.ugr.es/~dmadrid/Publicaciones/Materiales%20didacticos%20enseñanza%20ingles%20CC%20Educacion.pdf>

Martha Medina, Gabriela Melo y Martha Palacios. «La importancia del aprendizaje del idioma inglés a temprana edad.» Revista Científica YACHANA, 2013: 191 -192.

Mattesi, Michael D. *Force Character Design from Life Drawing* Oxford: Elsevier, 2008.

Mendieta Jiménez, Melisa Eunice. «fortalecimiento de vocabulario y estructura gramatical del idioma inglés: un programa intensivo para estudiantes de primero básico, colegio vida y esperanza (guatemala)» Tesis, Universidad del ITSMO, 2010. <http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2015/49813.pdf>

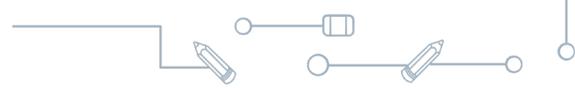
Mendieta Jiménez, Melisa Eunice. «fortalecimiento de vocabulario y estructura gramatical del idioma inglés: un programa intensivo para estudiantes de primero básico, colegio vida y esperanza (guatemala)» Tesis, Universidad del ITSMO, 2010, 6 - 8. <http://glifos.unis.edu.gt/digital/tesis/2015/49813.pdf>

Ola, Ana Lucía. 2020. «Contenido de cursos para Primaria cambia con el inicio del año lectivo». Prensa Libre. 13 de enero. Acceso el 10 de agosto de 2020. <https://www.prensalibre.com/guatemala/comunitario/contenido-de-cursos-para-primaria-cambia-con-el-inicio-del-ano-lectivo/>

Paredes, Luisa. «¿Cuál es el dominio de inglés en Guatemala comparado al resto del mundo?» elPeriódico, 6 de noviembre de 2018.

Pazos, Mario René Aguilar. «Procedimiento de la enseñanza del idioma inglés ciclo de educación básica» Tesis de Licenciatura. Universidad San Carlos de Guatemala, 1999. http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/07/07_1111.pdf

Ricupero, Sergio. *Diseño Gráfico en el aula: guía de trabajos prácticos*. Buenos Aires: Nobuko, 2007. Acceso el 5 de septiembre de 2020. <https://books.google.es/>



books?hl=es&lr=&id=_COd0A-85lcC&oi=fnd&pg=PA9&dq=psicolog%C3%ADa+del+color+en+dise%C3%B1o+gr%C3%A1fico&ots=D-kOAGMAM6&sig=jGZ9OnZQyXc7igCH_HX7JPz3Djw#v=onepage&q=psicolog%C3%ADa%20del%20color%20en%20dise%C3%B1o%20gr%C3%A1fico&f=false

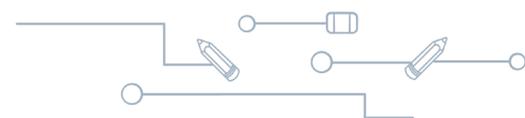
Rojas Atarama, Tomás, Lucía Castañeda Purizaga, Claudia Agapito Mesta. «Los arquetipos como herramientas para la construcción de historias: análisis del mundo diegético de “intensamente”» *Revista Internacional de Comunicación*, 2017: 4 -5.

Samara, Timothy. *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gil S.A, 2004.

Sánchez Iglesias, Silvia. «La importancia del juego en el proceso de enseñanza – aprendizaje de una lengua extranjera» Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid, 2016. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/21428/TFG-L1446.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Soy 502. «Guatemala está entre los países con poco dominio del idioma inglés.» *soy502*, 04 de octubre de 2017

Vera, Margarita. 2016. La psicología infantil aplicada a la creación de personajes. Acceso el 11 de agosto de 2020. <https://docplayer.es/10008470-La-psicologia-infantil-aplicada-a-la-creacion-de-personajes-20.html>



7.5

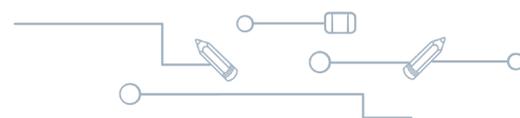
Índice de figuras

Fig. 1. Datos de tendencia de habilidad en el idioma inglés en Guatemala. Castillo, Laura 2020.	15	Fig 12. Boceto personajes opción 1. Castillo, Laura 2020.	75
Fig 2. Recopilación de Antecedentes CANI. Castillo, Laura 2020.	26	Fig 13. Boceto personajes opción 2. Castillo, Laura 2020.	75
Fig 3. Recopilación 2 de Antecedentes CANI. Castillo, Laura 2020.	26	Fig 14. Boceto opción de portada 1 . Castillo, Laura 2020	76
Fig 4. Recopilación de material educativo nacional e internacional para primaria. Castillo, Laura 2020	60	Fig 15. Boceto opción de portada 2 . Castillo, Laura 2020	76
Fig 5. Caricatura Star vs las fuerzas del mal. Castillo, Laura 2020	61	Fig 16. Boceto opción de portada 3 . Castillo, Laura 2020	76
Fig 6. Comparación de estilo de ilustración en caricaturas actualizadas. Castillo, Laura 2020	61	Fig 17. Opciones de portada presentadas a profesionales . Castillo, Laura 2020	79
Fig 7. Logotipos de caricaturas dirigidas a niños. Castillo, Laura 2020	61	Fig 18. Recopilación de validación de piezas presentadas a profesionales . Castillo, Laura 2020	80
Fig 8. Ejemplo código iconográfico. Castillo, Laura 2020	69	Fig 19. Documentación validación con profesionales . Castillo, Laura 2020.	81
Fig 9. Boceto retícula compositiva para portada. Castillo, Laura 2020	73	Fig 20. Recopilación de validación de piezas presentadas a grupo objetivo . Castillo, Laura 2020.	85
Fig 10. Boceto retícula compositiva para páginas internas. Castillo, Laura 2020.	73	Fig 21. Recopilación 2 de validación de piezas presentadas a grupo objetivo . Castillo, Laura 2020.	86
Fig 11. Boceto estilo de personajes. Castillo, Laura 2020.	74	Fig 22. Documentación de validación con grupo objetivo. Castillo, Laura 2020.	87



Producción gráfica y validación de alternativas

Fig 23. Ejemplo de ilustraciones de páginas internas. Castillo, Laura 2020	92	Fig 38. Hojas internas guía 6to parte 2. Castillo, Laura 2020	105
Fig 24. Ilustración de elementos del centro de control. Castillo, Laura 2020	92	Fig 39. Hojas internas guía 6to parte 3. Castillo, Laura 2020	106
Fig 25. Ilustración final personajes principales. Castillo, Laura 2020	93	Fig 40. Recurso pedagógico parte 1. Castillo, Laura 2020	107
Fig 26. Recursos gráficos principales. Castillo, Laura 2020.	93	Fig 41. Recurso pedagógico parte 2. Castillo, Laura 2020	108
Fig 27. Retícula para oroyectos. Castillo, Laura 2020	94	Fig 42. Afiches educativos parte 1. Castillo, Laura 2020	108
Fig 28. Guía didáctica para 4to primaria. Castillo, Laura 2020	95	Fig 43. Afiches educativos parte 2. Castillo, Laura 2020	109
Fig 29. Hojas internas guía 4to parte 1. Castillo, Laura 2020	96	Fig 44. Juego educativo e infografías. Castillo, Laura 2020	110
Fig 30. Hojas internas guía 4to parte 2. Castillo, Laura 2020	97	Fig 45. Cotización Last Minute. Castillo, Laura 2020	112
Fig 31. Hojas internas guía 4to parte 3. Castillo, Laura 2020	98		
Fig 32. Guía didáctica para 5to primaria. Castillo, Laura 2020	99		
Fig 33. Hojas internas guía 5to parte 1. Castillo, Laura 2020	100		
Fig 34. Hojas internas guía 5to parte 2. Castillo, Laura 2020	101		
Fig 35. Hojas internas guía 5to parte 3. Castillo, Laura 2020	102		
Fig 36. Guía didáctica para 6to primaria. Castillo, Laura 2020	103		
Fig 37. Hojas internas guía 6to parte 1. Castillo, Laura 2020	104		



7.6

Anexos

Validación profesionales

De los dos opciones de portada para el folleto de 4to grado ¿Cuál le parece que cumple con el concepto creativo y es visualmente más atractiva? *

Opción 1

Opción 2

¿Las piezas son pertinentes a los temas que se pretenden comunicar? *

Si

No

¿Los recursos gráficos utilizados comunican el concepto creativo? Mencione qué recursos. *

Tu respuesta _____

¿La distribución de los elementos de diseño favorece el recorrido visual?

Si

No

Las ilustraciones: *

Favorecen la comprensión del mensaje

Comunican el concepto creativo

Son pertinentes para el grupo objetivo

La calidad de los trazos y composición en las ilustraciones son: *

Excelente

Buena

Regular

Malo

¿Las tipografías utilizadas son legibles? *

Si

No

¿Considera que el tamaño del formato es adecuado al nivel de lectura de los niños? *

Si

No

¿La cantidad de texto favorece a la comprensión de los temas? *

Si

No

La paleta de color: *

Apoya al mensaje

Favorece la jerarquía visual

Tiene armonía

¿Los materiales cumplen con la función de educar sobre el idioma inglés? *

Sí

No

¿El formato utilizado facilita la manipulación de los materiales? *

Si

No

El manejo de retículas es *

	1	2	3	4	5	
Deficiente	<input type="radio"/>	Excelente				

¿Considera que existe unidad visual entre todas las piezas presentadas? *

Si

No

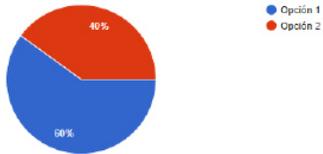
Agregue un comentario o recomendación de ser necesario

Tu respuesta _____

Respuestas de los profesionales

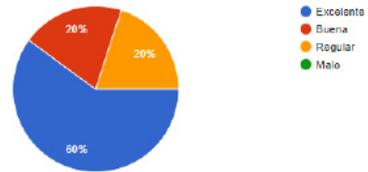
De las dos opciones de portada para el folleto de 4to grado ¿Cuál le parece que cumple con el concepto creativo y es visualmente más atractiva?

5 respuestas



La calidad de los trazos y composición en las ilustraciones son:

5 respuestas



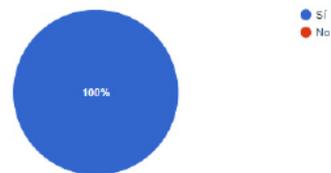
¿Las piezas son pertinentes a los temas que se pretenden comunicar?

5 respuestas



¿Las tipografías utilizadas son legibles?

5 respuestas



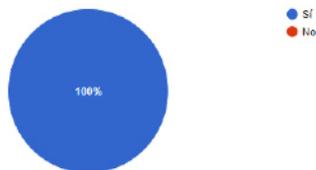
¿Los recursos gráficos utilizados comunican el concepto creativo? Mencione qué recursos.

5 respuestas

- Sí
- si
- Sí, se representa el ejercicio mental
- Sí lo comunican, las expresiones están muy bien.
- Los botones y el panel de control

¿Considera que el tamaño del formato es adecuado al nivel de lectura de los niños?

5 respuestas



¿La distribución de los elementos de diseño favorece el recorrido visual?

5 respuestas



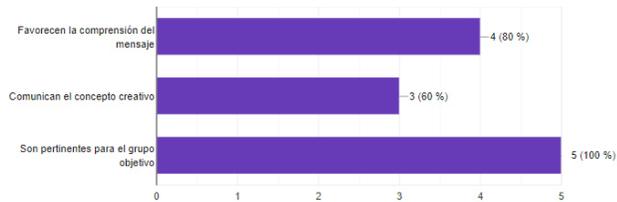
¿La cantidad de texto favorece a la comprensión de los temas?

5 respuestas



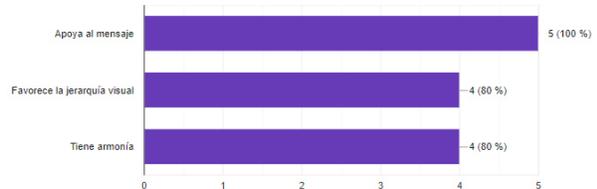
Las ilustraciones:

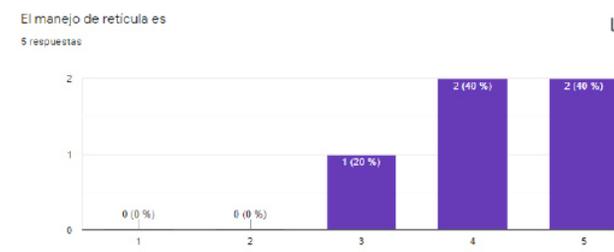
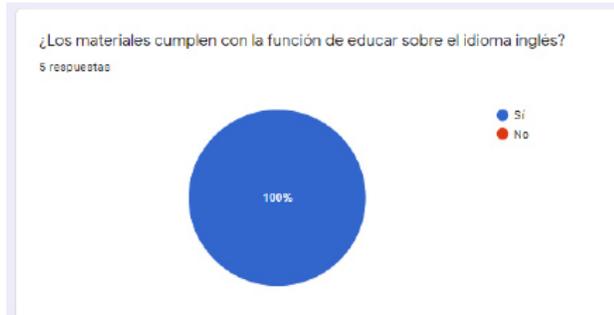
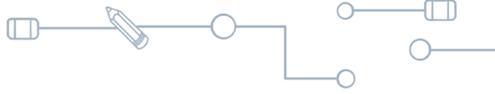
5 respuestas



La paleta de color:

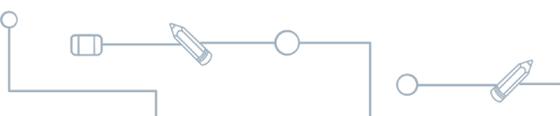
5 respuestas





Agregue un comentario o recomendación de ser necesario
4 respuestas

- Revisión de las expresiones, revisión de la ilustración de los botones
- Me gusta mucho la construcción del material y que los personajes sean hermanitos
- Todo muy bonito, espero se haga realidad el proyecto
- Variar las expresiones de los niños y agregar mas elementos que hagan referencia al concepto





Validación Maestras

¿Considera que los elementos gráficos utilizados facilitan la comprensión del contenido? *

Sí

No

¿Cuáles elementos? *

Texto

Dibujo

Color

¿Considera que el nombre del folleto es adecuado al tema que trata? *

Sí

No

¿Considera que el orden de los elementos gráficos facilitan el recorrido de lectura? *

Sí

No

Los dibujos apoyan la idea de "Poniendo mi mente en modo inglés"? *

Sí

No

¿Considera que los dibujos son atractivos para los niños? *

Sí

No

El tipo de letra usado para títulos y texto es: *

Fácil de leer

Difícil de leer

Comentario

Tu respuesta

El tamaño de los títulos es: *

Bueno

Muy grande

Muy pequeño

El tamaño del texto es: *

Bueno

Muy grande

Muy pequeño

¿El uso de color le parece atractivo para el grupo objetivo?

Sí

No

El material presentado ¿le parece visualmente atractivo? *

Sí

No

Comentario:

Tu respuesta

¿El formato utilizado para las piezas facilita su uso? *

Sí

No

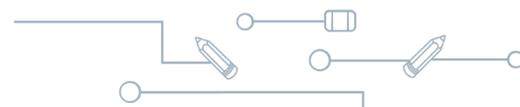
Comentario:

Tu respuesta

¿Considera que hay unidad visual entre los folletos, recursos, el juego y los carteles? *

Sí

No



¿Considera que hay unidad visual entre los folletos, recursos, el juego y los carteles? *

Sí

No

¿Considera que el material que se le presentó es de apoyo para impartir la clase? *

Sí

No

¿En las piezas presentadas, (folletos, recurso pedagógico, juego y carteles) hay algún elemento que cambiaría? *

Sí

No

Comentario

Tu respuesta _____

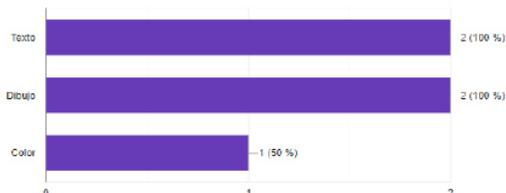


Respuestas maestras

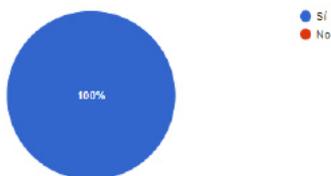
¿Considera que los elementos gráficos utilizados facilitan la comprensión del contenido?
2 respuestas



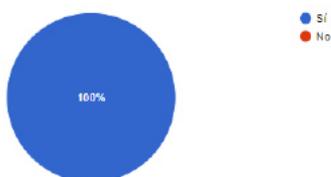
¿Cuáles elementos?
2 respuestas



¿Considera que el nombre del folleto es adecuado al tema que trata?
2 respuestas



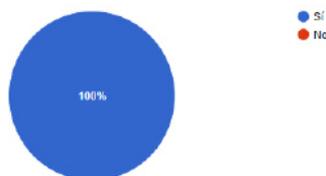
¿Considera que el orden de los elementos gráficos facilitan el recorrido de lectura?
2 respuestas



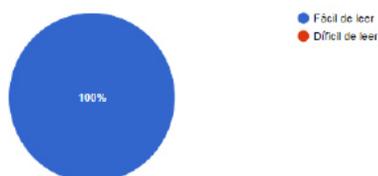
Los dibujos apoyan la idea de "Poniendo mi mente en modo inglés"?
2 respuestas



¿Considera que los dibujos son atractivos para los niños?
2 respuestas



El tipo de letra usado para títulos y texto es:
2 respuestas



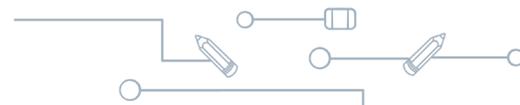
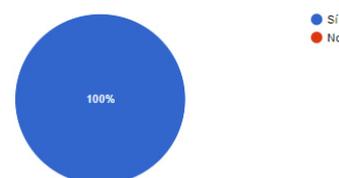
El tamaño de los títulos es:
2 respuestas



El tamaño del texto es:
2 respuestas



¿El uso de color le parece atractivo para el grupo objetivo?
2 respuestas



El material presentado ¿le parece visualmente atractivo?

2 respuestas



● Sí
● No

¿Considera que el material que se le presentó es de apoyo para impartir la clase?

2 respuestas



● Sí
● No

¿El formato utilizado para las piezas facilita su uso?

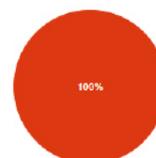
2 respuestas



● Sí
● No

¿En las piezas presentadas, (folletos, recurso pedagógico, juego y carteles) hay algún elemento que cambiaría?

2 respuestas



● Sí
● No

¿Considera que hay unidad visual entre los folletos, recursos, el juego y los carteles?

2 respuestas



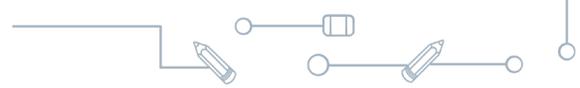
● Sí
● No

Comentario

2 respuestas

Algunas hojas de trabajo talves pueden ir mas decoradas.

Los personajes pueden aparecer de vez en cuando para dar un tip, consejo o recordatorio.



Validación niños

Escribe/ cuenta una pequeña historia basada en la portada del libro: *

Tu respuesta

¿Te gustan los personajes que aparecen en el libro y el juego? *

- Sí
 No

¿Te gustan los dibujos de tus hojas de trabajo? *

- Sí
 No

¿Entiendes los dibujos en tu hoja de trabajo? *

- Sí
 No

¿Tienes suficiente espacio para realizar los ejercicios de las hojas de trabajo?

- Sí
 No

El tamaño de la letra en tus hojas de trabajo están:

- Bien
 Muy pequeñas
 Muy grandes

¿Te gustan los colores del libro, el juego y los carteles? *

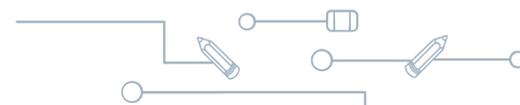
- Sí
 No

¿Qué es lo que más te gustó del libro, el juego y los carteles? *

Tu respuesta

¿Qué es lo que menos te gustó del libro, el juego y los carteles? *

Tu respuesta



Respuestas niños

Escribe/ cuenta una pequeña historia basada en la portada del libro:

4 respuestas

Están dentro de una persona robótica. Controlan el robot y me están saludando. Para que conozca su historia

Son como astronautas que están listos para trabajar.

Unos niños que se meten al cerebro de una persona y ven sus pensamientos

Una nave espacial y que van dos niños a hacer misiones en el espacio

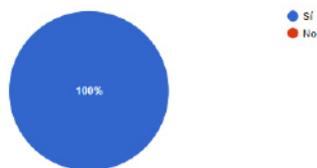
¿Te gustan los personajes que aparecen en el libro y el juego?

4 respuestas



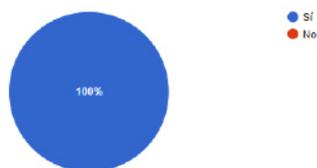
¿Te gustan los dibujos de tus hojas de trabajo?

4 respuestas



¿Entiendes los dibujos en tu hoja de trabajo?

4 respuestas



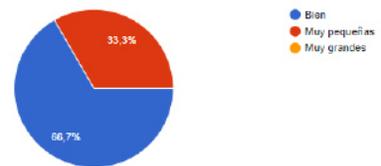
¿Tienes suficiente espacio para realizar los ejercicios de las hojas de trabajo?

3 respuestas



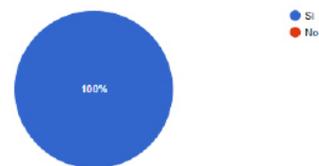
El tamaño de la letra en tus hojas de trabajo están:

3 respuestas



¿Te gustan los colores del libro, el juego y los carteles?

4 respuestas



¿Qué es lo que más te gustó del libro, el juego y los carteles?

4 respuestas

La portada del juego, porque están los niños tirando los dados pero de una forma como experta.

Como está ordenado todo.

Que tienen colores e imagen bonitas

Los dibujos de los ejercicios y los ejercicios

¿Qué es lo que menos te gustó del libro, el juego y los carteles?

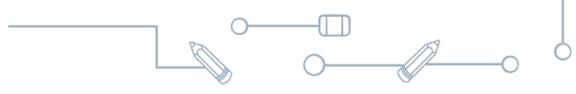
4 respuestas

Las letras del título de la infografía no me gustaron, las tarjetas si me gustaron los botones pero no me gustaron los otros dibujos, no se porque.

Muy pequeño el libro

Del libro que al principio no se entiende bien el dibujo. De lo demás que muy pequeño el dibujo.

Las letras no me gustaron



Guatemala, marzo 23 de 2021.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
MSc. Edgar Armando López Pazos
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Facultad de Arquitectura: **LAURA MARGOTH CASTILLO BATRES**, Carné universitario: **201604600**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO - EDUCATIVO COMO APOYO AL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS GRADOS 4TO., Y 6TO. PRIMARIA DE LA ASOCIACIÓN CASA DEL NIÑO DE LA ANTIGUA GUATEMALA DEL MUNICIPIO DE JOCOTENANGO SACATEPÉQUEZ**, previamente a conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica que exige la Universidad.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,



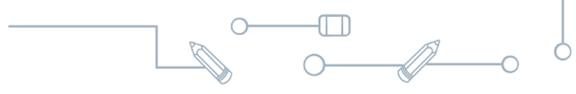
Lic. Maricella Saravia
Colegiada 10804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

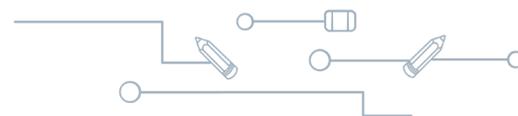
Profesora Maricella Saravia Sandoval de Ramírez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: 3122 6600 - 2232 9859 - maricellasaravia@hotmail.com



Cartas





FACULTAD DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Diseño de material didáctico - educativo como apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés en los grados 4to, 5to y 6to primaria de la Asociación Casa del Niño de la Antigua Guatemala del municipio de Jocotenango Sacatepéquez
Proyecto de Graduación desarrollado por:

Ana Laura Margoth Castillo Batres

Asesorado por:

Lic. Javier Donis
Diseño Gráfico/Comunicación Audiovisual
Categoría No. 81

[Signature]
Msc. FRANCISCO JAVIER DONIS GUERRERO

Licenciada
Lourdes Eugenia Pérez Estrada
Diseñadora Gráfica No. G - 24

Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada

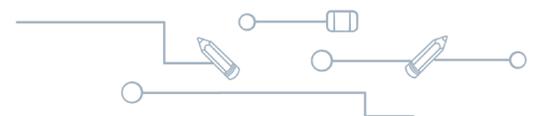
[Signature]

[Signature]

Licda. Ivy Bernardeth Serrano

Imprimase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"
[Signature]
FACULTAD DE ARQUITECTURA - USAC
MSc. Arq. Edgar Armando López Rojas
Decano





USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

