



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

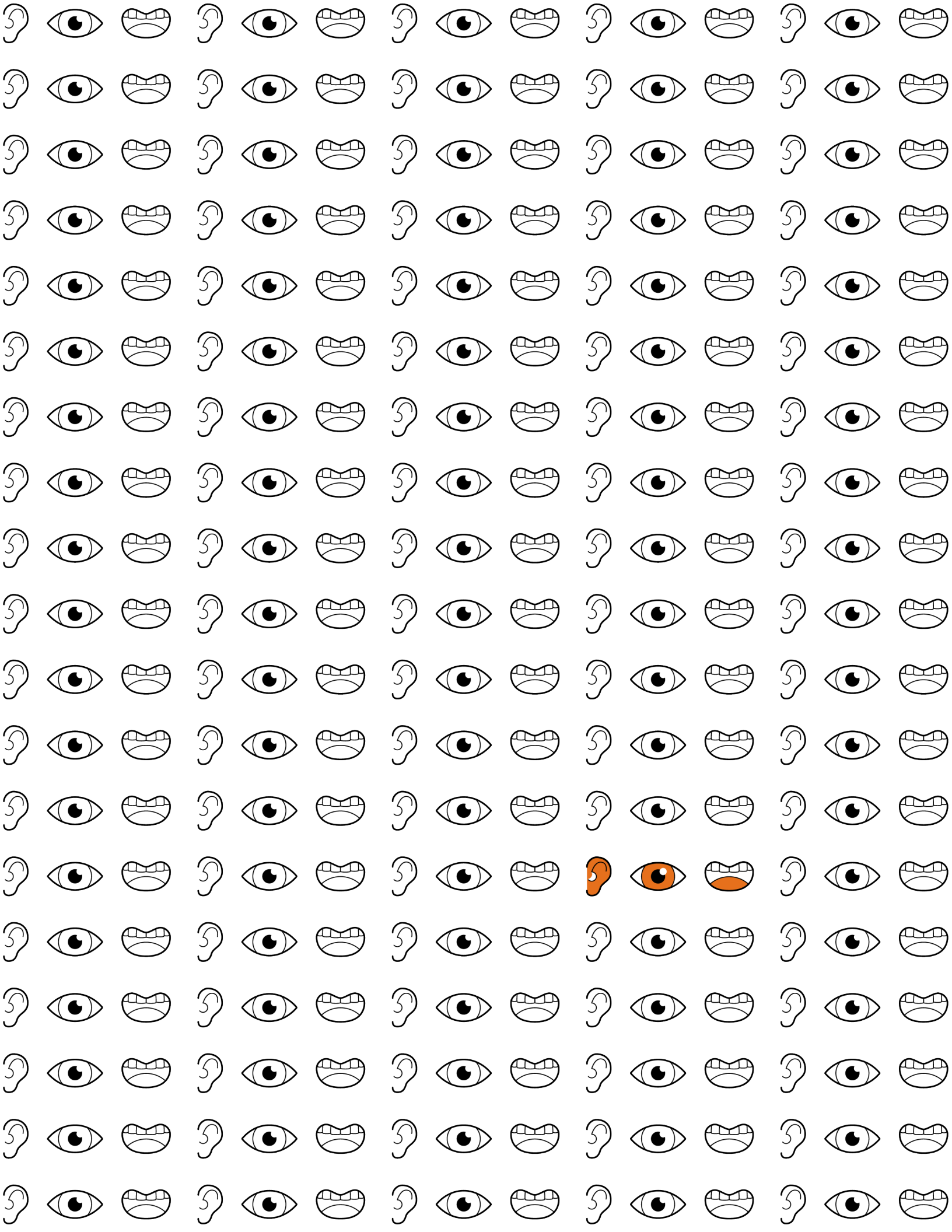


**DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL
PARA EL CONTENIDO DEL CURSO *ESTUDIOS GRAMATICALES*,
DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL PROFESORADO EN EDUCACIÓN A DISTANCIA,
MODALIDAD E-LEARNING DE FAHUSAC**

CIUDAD DE GUATEMALA, GUATEMALA

Proyecto de graduación desarrollado por:

GREIS ISMARY GARCÍA CEDEÑO



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

**DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL
PARA EL CONTENIDO DEL CURSO *ESTUDIOS GRAMATICALES*,
DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL PROFESORADO EN EDUCACIÓN A DISTANCIA,
MODALIDAD E-LEARNING DE FAHUSAC**

CIUDAD DE GUATEMALA, GUATEMALA



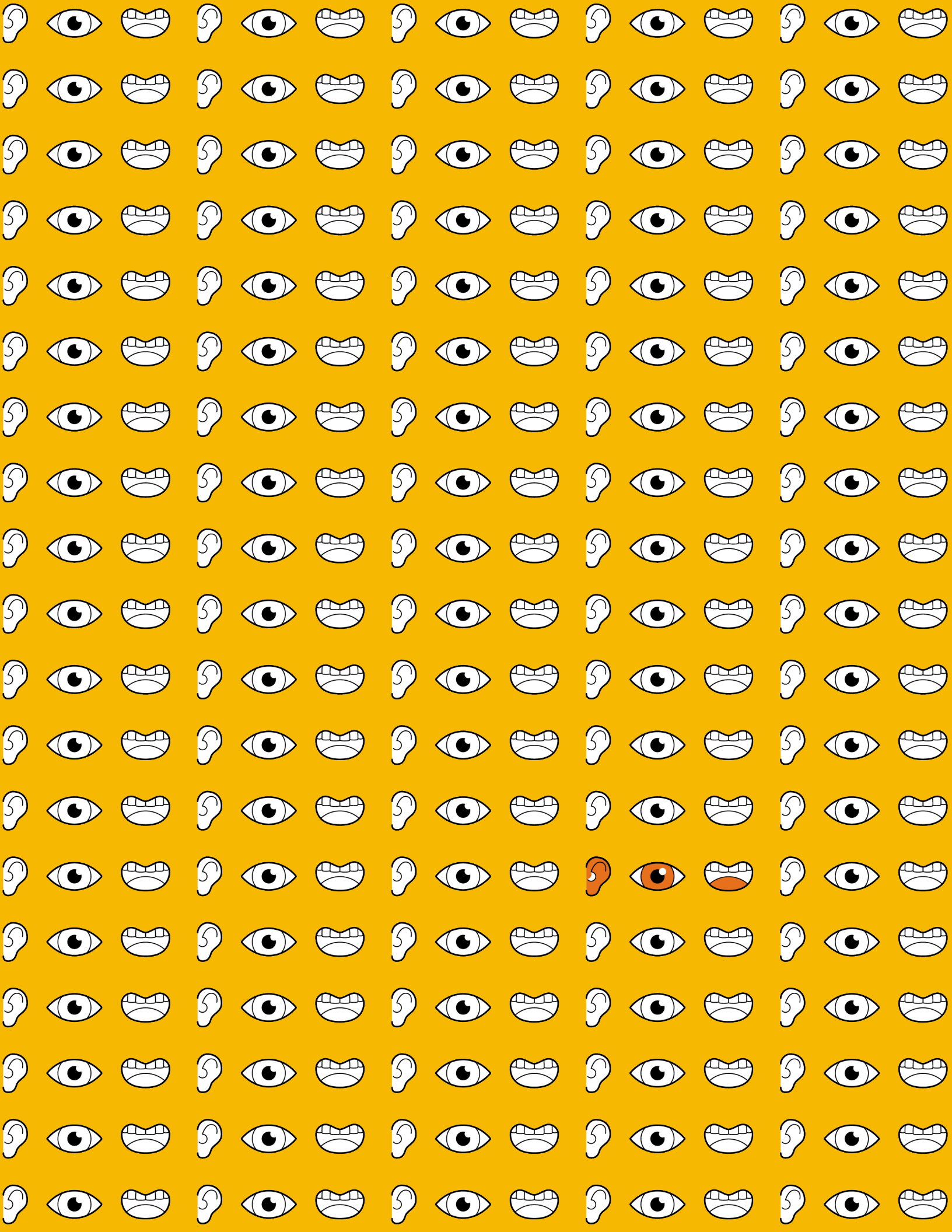
Proyecto desarrollado por:

GREIS ISMARY GARCÍA CEDEÑO

Para optar al título de: Licenciada en Diseño Gráfico

GUATEMALA, OCTUBRE 2025

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.



Junta Directiva

Decano	Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II	MSc. Lcda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal III	Arq. Mayra Jeanett Díaz Barillas
Vocal IV	Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola
Vocal V	Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
Secretario Académico	M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Tribunal Examinador

	MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
	Arq. Marco Antonio de León Villaseca
Asesor Metodológico	Mdei. Fernando Fuentes Rios
Asesora Gráfica	M.A. Lcda. Ana Carolina Aguilar Castro de Flores
Tercera Asesora	Lcda. Ligia María Miranda Franco

AGRADECIMIENTOS

A Dios

“Todo lo hizo hermoso en su tiempo; y ha puesto eternidad en el corazón de ellos, sin que alcance el hombre a entender la obra que ha hecho Dios desde el principio hasta el fin.” (Eclesiastés 3:11).

Por darme la vida, por brindarme las fuerzas para continuar mi camino como estudiante y por bendecirme con una familia tan especial. Por permitirme aprender cada día algo nuevo, por poner en mi vida a las personas indicadas en el momento perfecto y por cumplir sus promesas, haciéndome una mujer valiente y esforzada.

A mí

Querida yo, el camino no ha sido fácil. Muchas veces quisiste rendirte, pero elegiste florecer en la adversidad. Gracias por aprender a amarte, porque del amor propio ha nacido tu felicidad.

A Adri

Mi querida y amada hija, eres una parte de mí. Contigo conocí un amor distinto: el amor incondicional. Gracias por ser el motor que me impulsa a desaprender para volver a aprender, a sanar para ofrecer una mejor versión de mí misma y a darle un nuevo enfoque a mi vida.

A mi familia

A mi papá

Porque me enseñaste el verdadero valor de la vida. Me brindaste amor y siempre compartiste tu sabiduría. Me motivaste a seguir tu ejemplo y me diste el mejor consejo que he recibido: “No te puedo dar lujos, pero te estoy heredando la educación.” Gracias por formar a la mujer que soy hoy. ¡Un beso al cielo, papito!

A mi mamá

Por darme la vida y cuidarme siempre. Aunque no siempre coincidimos, contigo he aprendido el valor del amor incondicional y los sacrificios de ser madre. Gracias por tu valentía y por permitirme compartir contigo este camino.

A mis hermanas

Karen, Gisselle y Mayte, gracias por las experiencias, los recuerdos y el apoyo incondicional. Me siento bendecida por tenerlas a mi lado.

A July

Mi querida sobrina, gracias por traer una nueva esperanza a mi vida y por enseñarme el amor de tía.

A Josué

Porque Dios tuvo un propósito al unir nuestros caminos en el momento preciso. Gracias por darme el regalo más lindo de mi vida: nuestra hija Adri.

A mi tía Mayte Montalvo

Porque, a pesar de la distancia, siempre me has brindado tu apoyo y amor incondicional. Siempre te llevo en mi corazón.

A mi tío Willian Galvez

Por ser mi amigo, consejero y guía. Gracias por inspirarme a ser una mujer visionaria y por apoyarme siempre con amor y sabiduría. Aunque no lograste verme graduada, sé que desde el cielo celebrás conmigo este logro.

A mis amigas y amigos

Dios los puso en mi vida con un propósito y agradezco el camino recorrido juntos. Gracias por su amistad, por compartir mis locuras y aventuras, por su apoyo no solo personal sino también académico. Mención especial a:

- Sharon Alvarado, mi amistad más espontánea, fiel confidente y compañera en distintas etapas de mi vida.
- Estuardo Boch (Bochi), por inspirarme a ser una mujer visionaria y disciplinada, siempre con tu forma honesta y cariñosa de aconsejarme y motivarme a mantenerme firme en mis metas.
- Margarita Alcántara, por enseñarme a ver mi mejor versión y recordarme que la amistad también se construye día a día.

A mis psicólogas

Adriana Mansilla, Gabriela Monzón y Anahí, quienes han sido pilares fundamentales en mi salud mental y en mi proceso de transformación personal.

A quienes marcaron mi vida

No puedo dejar de mencionar a quienes fueron pilares en mi formación personal y académica. A la familia Pérez Pérez: (William, César, Marilú y don Willian). Andrés Gallardo, Lorena Rodas, Ligia Miranda y Annelize Villagrán. Gracias por cada desvelo, por cada aprendizaje y por su compañía en los momentos más difíciles.

A la Universidad

Por abrir sus puertas a millones de guatemaltecos, incluyéndome a mí, y motivarnos a dar lo mejor de nosotros. Ha sido un reto difícil, pero no imposible, que nos impulsa a destacar como profesionales en cualquier lugar donde estemos.

A mis docentes

De cada uno aprendí algo valioso, tanto para mi vida profesional como personal. Fueron parte fundamental de mi formación; me hicieron amar y, en ocasiones, cuestionar mi carrera, pero siempre me enseñaron a no perder la ética. Agradecimiento especial a la Lcda. Erika Grajeda, quien fue un verdadero ángel en mi camino.

A la Facultad de Humanidades

Por brindar educación a tantos guatemaltecos, formando profesionales comprometidos y conscientes. Son ejemplo de una Facultad que piensa en todos, incluso en quienes viven lejos de la capital, al ofrecer diversas modalidades de estudio. Gracias también por el apoyo brindado en el desarrollo de mi proyecto de graduación.

ÍNDICE

NÓMINA DE AUTORIDADES	5
AGRADECIMIENTOS	6
PRESENTACIÓN	14

CAPÍTULO 1 INTRODUCCIÓN

15

ANTECEDENTES	16
DEFINICIÓN Y DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL	16
JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	17
OBJETIVOS	18

19

CAPÍTULO 2 **PERFILES**

PERFIL DE LA INSTITUCIÓN	20
Características del sector social	20
Institución	21
Generales	22
Filosofía	24
Servicios	27
PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO	28

31

CAPÍTULO 3 **PLANEACIÓN OPERATIVA**

FLUJOGRAMA, PREVISIÓN DE RECURSOS Y COSTOS	32
CRONOGRAMA	35

37

CAPÍTULO 4 **MARCO TEÓRICO**

<i>¿DE QUÉ MANERA INFLUYE EL MOVIMIENTO EDUCATIVO ABIERTO EN LOS ÁMBITOS DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR?</i>	38
<i>DEL PAPEL A LA PANTALLA</i>	42

49

CAPÍTULO 5 **DEFINICIÓN CREATIVA**

<i>ELABORACIÓN DEL BRIEFING DE DISEÑO</i>	50
Cliente	50
<i>RECOPILACIÓN DE REFERENTES VISUALES</i>	51
<i>ESTRATEGIA DE LA PIEZA DE DISEÑO</i>	55
Preguntas	55
Cuadro comparativo	56
<i>DEFINICIÓN DEL CONCEPTO CREATIVO Y PREMISAS DE DISEÑO</i>	57
Definición de las técnicas creativas	57
Concepto creativo seleccionado	60
Premisas de diseño	61

69

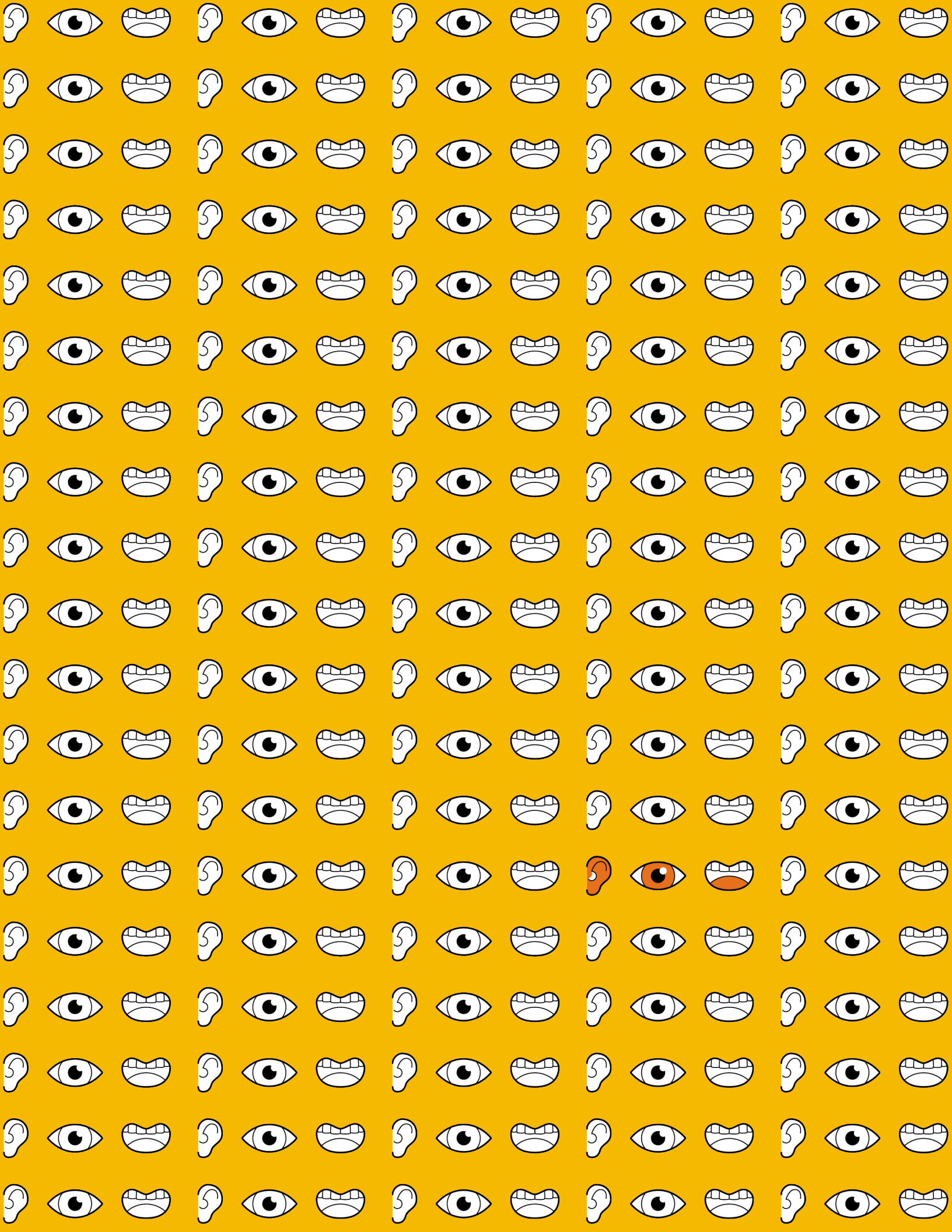
CAPÍTULO 6 **PRODUCCIÓN GRÁFICA** **Y VALIDACIÓN DE ALTERNATIVAS**

PRODUCCIÓN GRÁFICA	70
NIVEL 1 DE VISUALIZACIÓN	72
Bocetos a mano	72
Autoevaluación	75
NIVEL 2 DE VISUALIZACIÓN	76
Bocetos digitales	76
Validación experto en el tema	81
Validación diseñadores gráficos	82
NIVEL 3 DE VISUALIZACIÓN	84
Bocetos finales	84
Validación grupo objetivo	88
Correcciones según validación	89
FUNDAMENTACIÓN	
DE LA PROPUESTA FINAL	91
Código icónico	91
Código lingüístico	92
Código tipográfico	93
Código cromático	94
Composición visual	95
Pieza final	96
LINEAMIENTOS PARA	
LA PUESTA EN PRÁCTICA	112
PRESUPUESTO	113

115

CAPÍTULO 7 **SÍNTESIS DEL PROCESO**

<i>LECCIONES APRENDIDAS</i>	<i>116</i>
<i>CONCLUSIONES</i>	<i>117</i>
<i>RECOMENDACIONES</i>	<i>118</i>
<i>BIBLIOGRAFÍA</i>	<i>119</i>
<i>ÍNDICE DE FIGURAS</i>	<i>121</i>
<i>ANEXOS</i>	<i>122</i>



PRESENTACIÓN

En el presente informe se muestra a detalle el desarrollo del proyecto que se llevó a cabo en el Departamento de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades, Universidad de San Carlos de Guatemala -DEVFAHUSAC-, donde se detectó un problema de comunicación visual, para lo que el diseñador gráfico por medio de su intervención, brinda una solución que benefició al sector de educación superior del país.

Aquí se presenta el registro del proceso realizado: el diagnóstico del problema, el perfil de la institución y del grupo objetivo, los objetivos planteados, la definición creativa, el plan operativo, la base teórica de la estrategia de comunicación visual y la creación de la pieza final; en la que se muestra un material didáctico digital que cuenta con interactividad aplicada al curso de Estudios Gramaticales del Profesorado en Educación a Distancia, modalidad *e-Learning*.

CAPÍTULO



// **Introducción**

ANTECEDENTES

El hecho de que tantas personas opten por programas en línea en lugar de la educación presencial sugiere que esta modalidad de aprendizaje posee cierto mérito. Sin embargo, no es del todo adecuada para todos, pues presenta dificultades propias. En muchos casos, los estudiantes recurren a la educación a distancia por motivos laborales o por un cambio de carrera.

A pesar de su creciente popularidad, la calidad y la validez de la educación en línea son cuestionadas con frecuencia. La falta de interacción entre estudiantes y entre estos y los profesores constituye una de las principales desventajas, ya que puede generar aislamiento y dificultar la construcción de relaciones académicas y personales significativas.

El aprendizaje a distancia exige, en gran medida, un enfoque autodirigido. Este método no resulta eficaz para quienes requieren mayor instrucción y supervisión, especialmente en los contenidos más complejos de los cursos. Aunque algunos estudiantes poseen la capacidad de aprender de manera independiente, no todos se benefician de este modelo.

Otro reto común es la tendencia a posponer tareas o abandonar los estudios debido a la flexibilidad de los horarios autoimpuestos. Por ello, se requiere un alto grado de disciplina, motivación y constancia para completar con éxito un programa en línea.

Finalmente, la educación a distancia carece de la experiencia universitaria presencial: los estudiantes pierden la oportunidad de participar en actividades de campus y de vivir el espíritu institucional. Aun así, algunos consideran que este es un precio menor frente a la posibilidad de acceder a una educación de calidad que de otra forma, estaría fuera de su alcance.

DEFINICIÓN Y DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA DE COMUNICACIÓN VISUAL

Los estudiantes del curso de Estudios Gramaticales del primer ciclo del Profesorado en Educación a Distancia, carecen de la posibilidad de acceder información actualizada, lo que dificulta el desarrollo óptimo de sus competencias en el área de educación.

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Trascendencia del proyecto

El proyecto busca apoyar a través de material didáctico digital a los estudiantes del Profesorado en Educación a Distancia, modalidad *e-Learning*. Así de esta manera a largo plazo los estudiantes podrán visualizar su material interactivo en cualquier dispositivo electrónico que cuente con internet y habilitación de la plataforma virtual de la Facultad de Humanidades. Esto con el fin de cambiar la visión de la educación a distancia con recursos adaptados a la modalidad de los mismos estudiantes.

Incidencia del diseño gráfico

La educación a distancia facilita el acceso a la enseñanza a muchas personas. El problema es atendido gracias a la intervención y producción del diseño gráfico a través de la aplicación correcta de los códigos y el lenguaje visual. El material gráfico que tendrá la institución se podrá considerar como un recurso eficiente para la generación del conocimiento de las Tecnologías de la Información y Comunicación -TIC- que además de estar actualizado y adecuadamente preparado para el grupo objetivo también será reutilizable. En función de facilitar el contenido a las personas que no tienen tiempo para ir a clases presenciales, se abarca a un grupo selecto con el mismo potencial de quienes sí pueden asistir a clases regulares; con la capacidad de crecer intelectualmente y aportar o devolver a la sociedad un bien que la harán aún mejor y funcional.

Factibilidad del proyecto

El proyecto es factible dado que la elaboración del mismo cuenta con el apoyo de la Facultad de Humanidades en cuanto a proveer información, tiempo y cualquier otro documento legal necesario. Así mismo, se cuenta con las habilidades y el conocimiento necesarios para llevar a cabo el proceso para el desarrollo del material gráfico editorial. En cuanto a los recursos económicos para llevar a cabo el proyecto se cuenta con el apoyo de la institución, tanto para el desarrollo como para la reproducción del material de apoyo digital.

OBJETIVOS

General

Apoyar al Departamento de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades | DEVFAHUSAC de la Universidad de San Carlos de Guatemala, en función de optimizar el proceso de aprendizaje y mejorar la experiencia educativa, mediante la implementación de material didáctico digital para el contenido del curso de Estudios Gramaticales del profesorado en Educación a Distancia en modalidad *e-Learning*.

Específicos

Objetivo de comunicación

Facilitar el proceso de comunicación entre el tutor virtual del -DEVFAHUSAC- y los estudiantes del primer ciclo del profesorado de Educación a Distancia en modalidad *e-Learning*, a través de material didáctico digital con el fin del aprendizaje para el contenido del curso de Estudios Gramaticales.

Objetivo de diseño

Diseñar material didáctico digital del contenido del curso Estudios Gramaticales, mediante códigos visuales y lingüísticos para que sirva de apoyo al estudiante en la carrera de Educación a Distancia en modalidad *e-Learning* del -DEVFAHUSAC-.

CAPÍTULO

2

// **Perfiles**

PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

CARACTERÍSTICAS DEL SECTOR SOCIAL

Educación superior

La educación superior es aquella que contempla la última fase del proceso de aprendizaje académico es decir, aquella que viene luego de la etapa secundaria. Es impartida en las universidades, institutos superiores o academia de formación técnica. La enseñanza que ofrece la educación superior es a nivel profesional.¹ La educación superior ha funcionado como una institución social destinada a promover la adquisición de conocimientos avanzados. A través de métodos y recursos fundamentales, ha contribuido a la formación de ideas complejas que forman parte de la cultura de una nación.

Las instituciones encargadas de la educación superior adquieren una gran responsabilidad ante la sociedad al brindar oportunidades para que las personas utilicen el conocimiento como un instrumento de desarrollo humano que logre una mejor calidad de vida. El fin de buscar la calidad en las universidades es establecer mecanismos para asegurar la pertinencia y pertenencia de los procesos de docencia, investigación y extensión.

«La Constitución Política de la República de 1985, en el Artículo 82, reconoce a la Universidad de San Carlos de Guatemala como una institución autónoma con personalidad jurídica. Afirma que: “En su carácter de única universidad estatal le corresponde con exclusividad dirigir, organizar y desarrollar la educación superior del Estado y la educación profesional universitaria estatal, así como la difusión de la cultura en todas sus manifestaciones. Además ordena que: “Promoverá por todos los medios a su alcance la investigación en todas las esferas del saber humano y cooperará al estudio y solución de los problemas nacionales.”»²

El acceso a la educación superior en Guatemala es limitado, especialmente para los jóvenes del área rural, las mujeres y los indígenas, quienes enfrentan múltiples barreras económicas, geográficas y socioculturales que dificultan su ingreso y permanencia en las instituciones académicas. La Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala reconoce esta problemática y, por ello, impulsa la diversificación curricular para responder a la demanda de amplios sectores de la población metropolitana y rural que no cuentan con los recursos para financiar sus estudios en universidades privadas. Abordar estas desigualdades y fomentar la inclusión en la educación superior es esencial para el desarrollo equitativo y sostenible del país. Garantizar oportunidades educativas para todos no solo amplía el acceso al conocimiento, sino que también fortalece la democracia y la justicia social.

1 El Tintero, «Educación Superior», Conceptodefinicion.de, acceso el 17 de febrero de 2020, <https://conceptodefinicion.de/educacion-superior/>

2 Departamento de Educación Virtual, «Profesorado en educación a distancia», fahusac.edu.gt, acceso el 17 de febrero de 2020, <http://www.humanidades.usac.edu.gt/usac/pedagogia/dep-de-educacion-virtual/>

INSTITUCIÓN

La Facultad de Humanidades nace a la vida académica con el funcionamiento de cuatro secciones: Filosofía, Historia, Letras y Pedagogía. El profesorado se obtenía luego de cuatro años de estudio y dos años más para el doctorado.

El Consejo Superior Universitario funda la Facultad de Humanidades y se declara aquella ocasión como Día de la Cultura Universitaria.

Es el centro de formación de profesores, técnicos y profesionales humanistas, de las carreras de Pedagogía, Filosofía, Arte, Bibliotecología, Letras e Idiomas; por lo que debe ofrecer servicios educativos de calidad, con competencia académica, tecnológica, pedagógica, didáctica y con formación en valores.

- 👁 Directora: MSc. Karla Lisseth Valdez Hernández
- 👁 Dirección: Departamento de Educación Virtual, edificio S4 de la Facultad de Humanidades, 2º nivel, Ciudad Universitaria, zona 12.
- 👁 Teléfono: 4267-3158
- 👁 E-mail: kvaldez@fahusac.edu.gt / evirtual@fahusac.edu.gt



La siguiente información fue proporcionada por el DEVFAHUSAC, a través del documento Reseña histórica.

Marco histórico

En la Escuela de Bibliotecología de la Facultad de Humanidades, surgió la necesidad de adecuar los contenidos y la metodología a las exigencias de la sociedad, de la tecnología y la comunicación. Por lo que «en el segundo semestre de 2008, en la asignatura B113, Documentación 1»³, se implementó una nueva forma de aprendizaje de forma electrónica que enriquece la comunicación y rápidamente muestra beneficios, especialmente para los estudiantes de la jornada de fin de semana.

- La necesidad que surge en la Escuela de Bibliotecología, llega hasta las autoridades de la Facultad de Humanidades en el 2011, quienes apoyaron la iniciativa e incluyen en las líneas de trabajo, la enseñanza virtual con la finalidad de la excelencia académica.
- En sus inicios, el campus virtual estuvo alojado en un *hosting* gratuito, pero es en septiembre de 2012, se hicieron gestiones para rentar un *hosting* en Estados Unidos.
- En junio de 2011, ocho docentes de la Facultad de Humanidades viajaron al Tecnológico de Monterrey, campus de Ciudad de México para participar en el XII Encuentro Internacional Virtual Educa. Los docentes que participaron en el evento pasaron a formar parte de la comisión del Programa de Educación a Distancia en donde nombraron como Coordinador del Programa al licenciado Jesús Guzmán Domínguez.
- En noviembre de 2011 la Subcomisión de Formación Docente del Programa de Educación a Distancia, llevó a cabo un taller de Alfabetización informacional para educación *e-learning* y *b-learning*. El curso concluyó de forma exitosa con 21 docentes.
- En el primer semestre de 2012 se diseñó y se abrió el sitio web de la Facultad de Humanidades, fahusac.edu.gt. De la misma forma se diseñó y se abrió el campus virtual, FAHUSAC campovirtual.org.
- En enero de 2014 inicia la primera cohorte del profesorado en Pedagogía y Tecnología de la Información y Comunicación.
- En marzo de 2014, el Consejo Superior Universitario aprueba los diseños curriculares de las Carreras Profesorado en Educación a Distancia (Código 40) y Licenciatura en Educación y Tecnología de la Información y Comunicación (Código 41), según Punto Sexto, Inciso 6.1, Acta No. 06-2014 de fecha 26 de marzo de 2014.

3 Jesús G. Domínguez, «Evolución histórica de la implementación de la educación virtual en la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala», fahusac.edu.gt, acceso el 21 de febrero de 2020, <http://www.humanidades.usac.edu.gt/usac/pedagogia/dep-de-educacion-virtual/>

- En septiembre de 2014 se diseñó la página web de Tutorías Académicas y se capacitó a los docentes de las diferentes jornadas en el tema tutorías académicas modalidad virtual.
- En enero de 2015 se diseñó el sitio web del Departamento de Educación Virtual DEVFAHUSAC.
- En mayo de 2015 se elaboró un guía didáctica para el diseño de cursos en modalidad *e-Learning* el cual sirvió como fundamento para la creación de Módulos Instruccionales para el primer ciclo de la carrera Profesorado En Educación a Distancia, modalidad *e-Learning*.
- En junio de 2015 se gestionó con la Escuela de Diseño Gráfico de la USAC el trabajo de 8 epesistas para realizar módulos instruccionales.
- En octubre de 2015, la Honorable Junta Directiva de la Facultad de Humanidades autoriza que la Carrera Profesorado en Educación a Distancia, para impartirse en la modalidad *e-Learning*, según Punto TRIGÉSIMO QUINTO, del Acta 33-2015 de la sesión de Junta Directiva, de fecha 7 de octubre de 2015.
- En febrero de 2016, inicia la primera cohorte de la Carrera Profesorado en Educación a Distancia, modalidad *e-Learning*.
- El 11 de febrero de 2016, la Honorable Junta Directiva de la Facultad de Humanidades crea el Departamento de Educación Virtual -DEVFAHUSAC-, según Punto VIGÉSIMO QUINTO del Acta No. 07-2016.
- En mayo de 2017, cerró pensum la primera cohorte del Profesorado en Pedagogía y Tecnología de la Información y Comunicación, modalidad *b-Learning*, jornadas matutina y vespertina; constituyéndose en los primeros estudiantes de la Universidad de San Carlos de Guatemala, cuya formación completa se realizó en modalidad *b-Learning* y su especialidad es la tecnología educativa, las multialfabetizaciones y el manejo de información en ambientes Web.
- En julio de 2017, inició la primera Cohorte de la Licenciatura en Educación y Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC, modalidad *e-Learning*, (Código 41), aprobada por el Consejo Superior Universitario, según Punto SEXTO, Inciso 6.1, Acta No. 06-2014 de fecha 26 de marzo de 2014.

El Departamento de Educación Virtual, sigue desarrollándose y creciendo gracias al apoyo del Decano Máster licenciado Walter Ramiro Mazariegos Biolís.

FILOSOFÍA

La siguiente información fue proporcionada por el DEVFAHUSAC, a través del documento Historia Organización DEVFAHUSAC.

Misión

Formar profesionales, críticos e innovadores, que utilicen, de manera eficaz y eficiente, las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, a través del desarrollo de competencias específicas para buscar, seleccionar, organizar, analizar, utilizar y comunicar información en todos los soportes; la elaboración de materiales educativos digitales, que contribuyan al proceso de transformación de la información en conocimiento y la incidencia positiva, a través del uso de las tecnologías de la información y comunicación en los diferentes contextos laborales, para la disminución de la brecha digital.

Visión

El Departamento de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala -DEVFAHUSAC- formará profesionales humanistas que respondan a las exigencias de la sociedad del conocimiento, comprometidos con la democratización de la información en Guatemala, país pluricultural y multilingüe, contará con personal docente, tutores virtuales y técnicos de alto nivel académico, comprometidos con el desarrollo integral de las personas a través de la enseñanza inclusiva, la investigación formativa y la tutoría virtual sistemática e interactiva y mantendrá una oferta educativa de calidad, centrada en el aprendizaje del alumno, que responda a las demandas actuales del conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC.

Objetivos

GENERAL

Democratizar el acceso a la educación superior en Guatemala, a través de la implementación de modalidades educativas virtuales, que multipliquen las opciones de formación académica exitosa.

ESPECÍFICOS

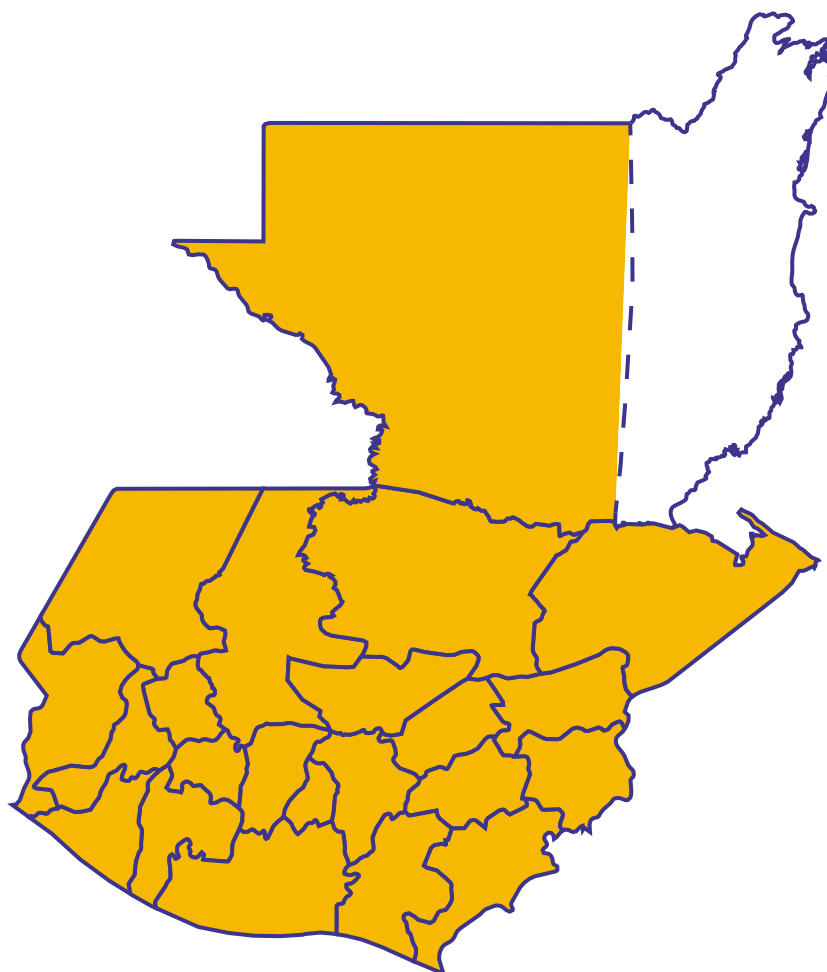
- Ofrecer las opciones pertinentes, para que la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala avance al ritmo de otras instituciones de educación superior latinoamericanas, en relación al conocimiento y uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC.
- Proponer metodologías de aprendizaje innovadoras basadas en las nuevas corrientes pedagógicas, que posibiliten que los egresados de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala, respondan a las demandas de la sociedad de la información y del conocimiento.
- Buscar, seleccionar, mediar pedagógicamente y producir materiales didácticos, para las diferentes asignaturas de las carreras que ofrece la Facultad de Humanidades.

Valores

- Responsabilidad.
- Respeto.
- Tolerancia.
- Autonomía.
- Liderazgo.
- Altruismo.
- Proactividad.

Cobertura

Atiende al igual que la USAC a toda la población estudiantil independientemente del grupo étnico al que pertenezcan: garífuna, xinca, ladina y maya.



Organigrama

El Departamento de Educación Virtual es una instancia que depende del Decanato de la Facultad de Humanidades. Está a cargo de un Director(a) Profesor(a) Titular, nombrado por Junta Directiva, a propuesta del Decano, para un período de cuatro años prorrogables. De la Dirección devienen, el área de Secretaría, Coordinación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje -AVA-, Coordinación de Diseño y Producción Multimedia, Coordinación Info-pedagógica, Tutores Virtuales, Estudiantado y el recurso humano, técnico y administrativo, necesario para el cumplimiento de sus funciones.

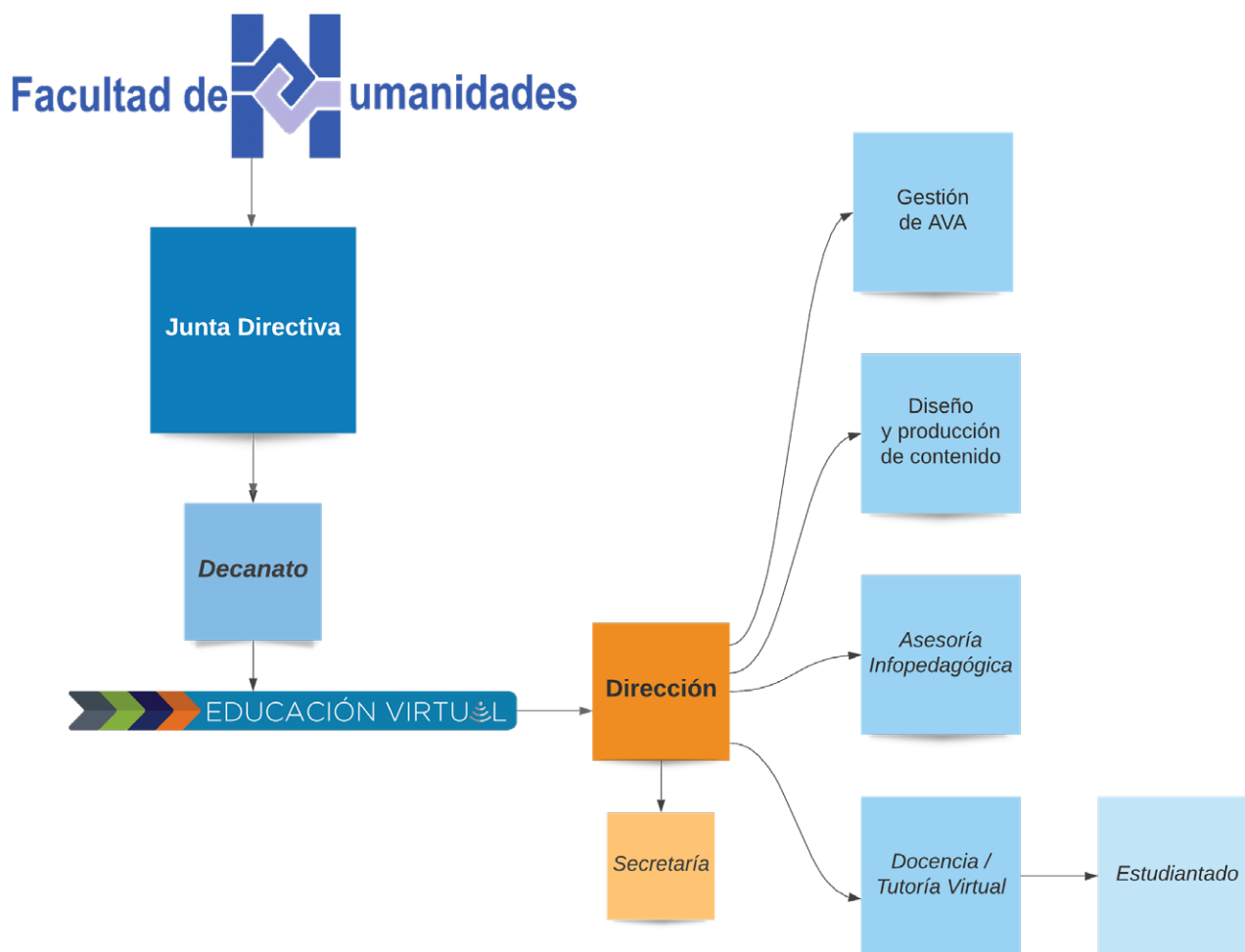


Fig. 1 Cronograma de DEVFAHUSAC, (2020).

SERVICIOS

La siguiente información fue proporcionada por el DEVFAHUSAC, a través del documento Historia Organización DEVFAHUSAC.

- Planificación, implementación, acompañamiento y promoción de los procesos de aprendizaje en las modalidades *b-Learning*, *e-Learning* y *u-Learning* de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Coordinación, con la Dirección del Departamento de Pedagogía, del funcionamiento y buena marcha de los procesos de aprendizaje de las carreras:
- Profesorado en Pedagogía y Tecnologías de la Información y Comunicación **(Aprobado por el Consejo Superior Universitario, según Punto Vigésimo Octavo del Acta No. 07-2013 del 12.02.2013 y Punto Trigésimo Tercero del Acta 16-2013 del 23.04.2013)**
- Profesorado de Educación a Distancia **(Aprobado por el Consejo Superior Universitario, según Punto Sexto, Inciso 6.1, Acta No. 06-2014 de fecha 26 de marzo de 2014)**
- Licenciatura en Educación y Tecnologías de Información y Comunicación **(Aprobado por el Consejo Superior Universitario, según Punto Sexto, Inciso 6.1, Acta No. 06-2014 de fecha 26 de marzo de 2014)**
- Instrucción técnica y metodológica para tutores virtuales PEVFAHUSAC.
- Planificación, organización, acompañamiento de la creación, desarrollo y calidad de las asignaturas que se ofrecen a través de Campus Virtual FAHUSAC.
- Instalación, configuración, actualización y funcionamiento óptimo del Sistema de Gestión de Aprendizaje Moodle.

PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

Para conocer al grupo objetivo mediante ciertas características como geográficas, sociodemográficas, socioeconómicas, psicográficas y la relación del grupo objetivo y la institución. (Anexo 5).

Características geográficas

El grupo objetivo se desarrolla principalmente en el área metropolitana de Guatemala (Ciudad de Guatemala). Las instalaciones de FAHUSAC se encuentran en el área metropolitana, por lo que el grupo objetivo directo es el de la capital, a pesar que se agregan estudiantes de otros departamentos.

- País: Guatemala
- Departamentos: ciudad de Guatemala, San Marcos, Santa Rosa, Jalapa y Chiquimula.
- Municipios: ciudad de Guatemala, Mixco, Barberena, Amatitlán, Villa Nueva, Fraijanes, Nahuatán, Monjas y Chiquimula.

Características sociodemográficas

El grupo objetivo se encuentra en un rango de edad de 20 a 40 años. Son hombres y mujeres con estudios de diversificado y universitarios, solteros y casados con familias que dependen económicamente de ellos/as. Cuentan con buena salud física.

- Edad: 21 - 40 años
- Género: femenino y masculino
- Estado civil: solteros, en unión de hecho y casados.
- Responsabilidad familiar: encabezado por madre y/o padre con involucramiento activo. También conformado por los hijos.
- Función familiar: llevar el sustento al hogar, velar por el bienestar de la familia, realizar las tareas domésticas y estudiar.
- Nivel académico: diversificado y licenciatura
- Profesión: maestros en educación primaria, bachilleres, peritos, secretarias, profesores en enseñanza media, docentes universitarios, licenciados en tecnología y administración de empresas.
- Salud física: buena salud física con medidas de atención médica preventiva, en donde las condiciones son la deficiencia visual y algunas enfermedades crónicas.

Características socioeconómicas

El nivel socioeconómico del grupo objetivo se encuentra entre «D2, D1 y C3»⁴, con ingresos económicos mensuales entre Q3,400 y más de Q10,000.

- Clase social: media
- Nivel socioeconómico (NSE): D2 y D1 de Q. 0.00 - Q.7200.00

Características psicográficas

- Personalidad: extrovertida
- Nivel de lectura visual: disfrutan de la lectura y son motivados por el conocimiento y el placer. Prefieren leer en formatos impresos o a través de una laptop.
- Cultura visual: conocen las plataformas educativas de Moodle, Edmodo y Canvas LMS. La mayoría no ha estudiado con anterioridad a través de la educación a distancia.
- Estilo de vida: navegan en Internet de 1 a 3 horas diarias. Les gusta salir con la familia, amigos e irse de viaje como pasatiempo. Utilizan siempre las redes sociales de whatsapp, youtube y facebook como medio de comunicación. Han optado por la educación a distancia debido al tiempo y la distancia. Y utilizan como recurso tecnológico principal la computadora debido que consideran tener un nivel alto con respecto al uso de la computadora. Utilizan como medio de investigación el Internet, los libros y periódicos, y consideran como herramienta efectiva para su aprendizaje los videotutoriales y los documentos escritos.
- Motivaciones: las razones que los llevó a capacitarse en el área de profesorado son los deseos de superación y de actualizarse constantemente.

Relación entre el grupo objetivo y la institución

- Frecuencia de visita presencial: 2 veces por semestre.
- Frecuencia de visita virtual: son de 5 a 6 cursos por semestre, y se llevan 2 cursos simultáneos de forma bimestral cada uno con una video clase a la semana. Para un total de 5 semanas.
- Servicio más utilizado: mensajería por la plataforma de Moodle, correo electrónico, zoom y whatsapp.
- Nivel de satisfacción: los estudiantes y docentes están muy satisfechos debido que se han desenvuelto en su campo laboral.

⁴ Universidad Francisco Marroquín, Datos erróneos alimentan burbuja inmobiliaria: el mito de los niveles socioeconómicos de Guatemala, (2021), 15 de marzo de 2021, <https://trends.ufm.edu/articulo/datos-burbuja-inmobiliaria/ple-size-calculator/>.

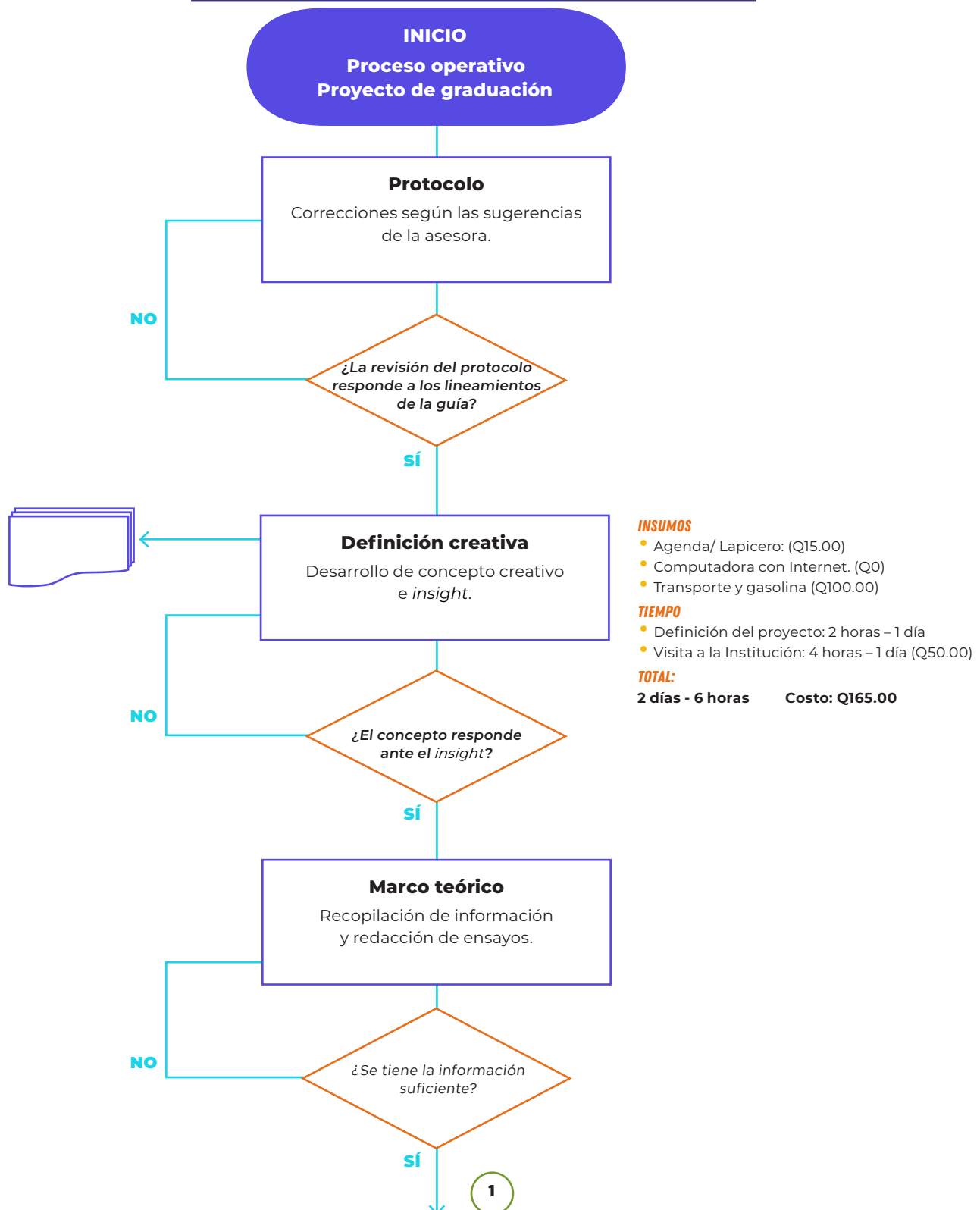


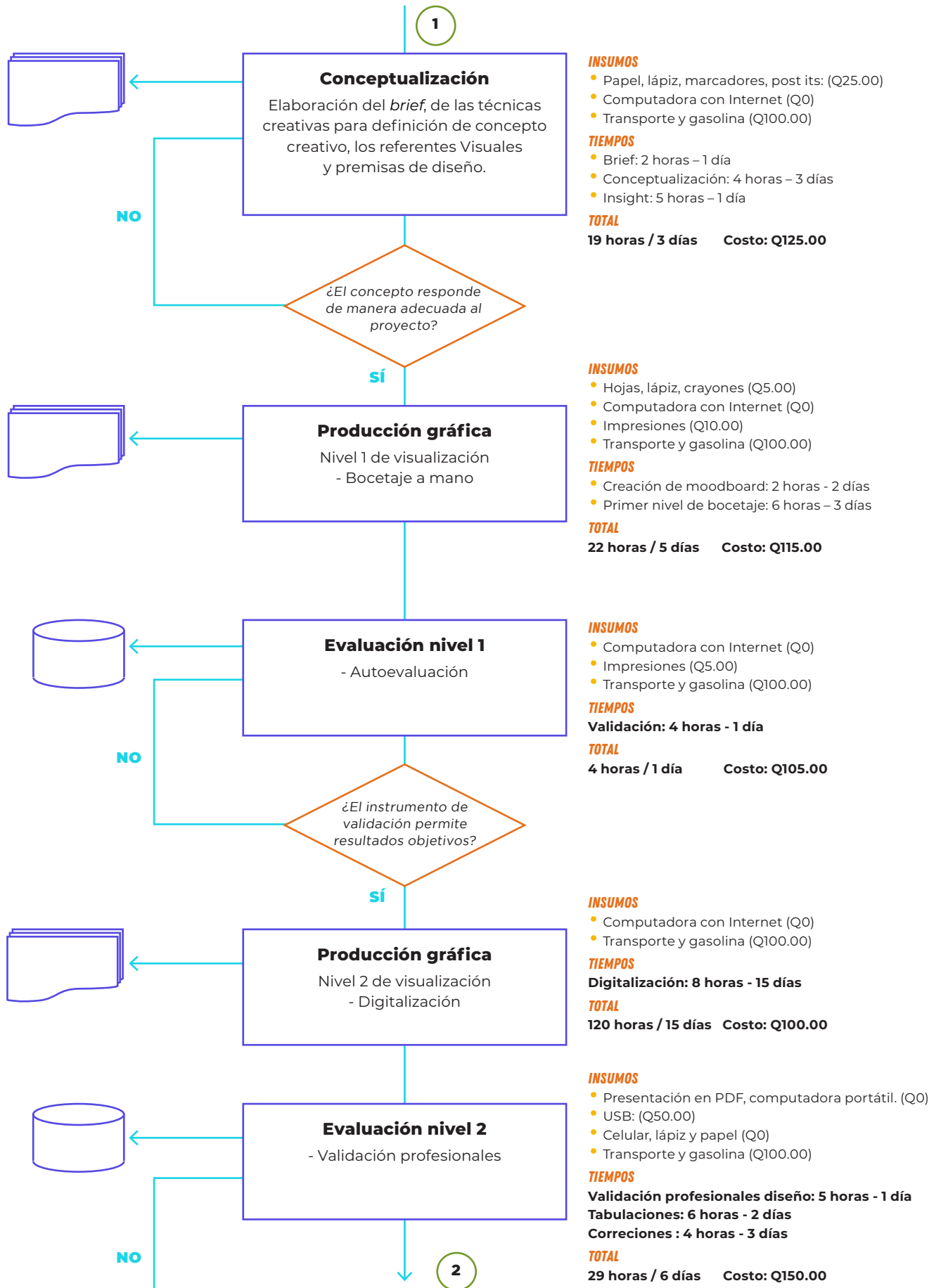
CAPÍTULO

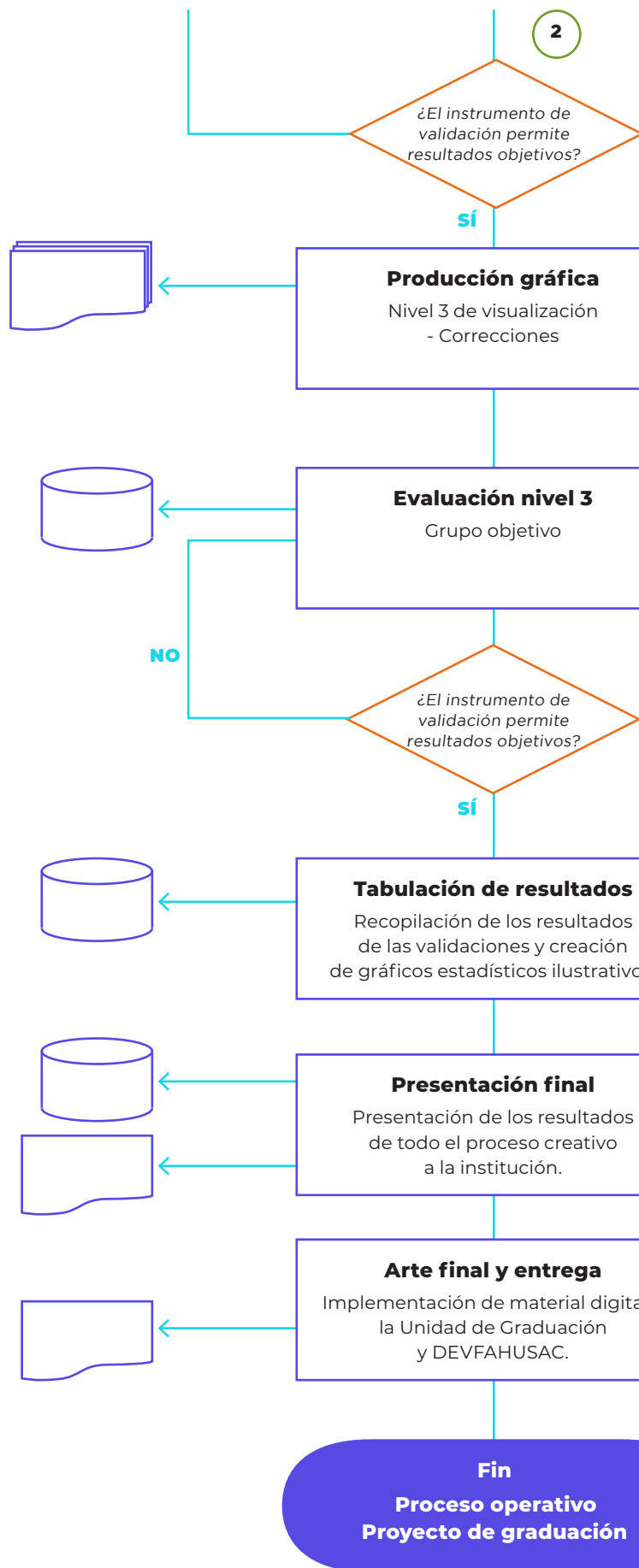
3

*// Planeación
operativa*

FLUJOGRAMA, PREVISIÓN DE RECURSOS Y COSTOS







INSUMOS

- Computadora con Internet (Q0)
- Transporte y gasolina (Q100.00)

TIEMPOS

- Creación de propuesta final 8 horas - 2 días
- Montaje de las piezas: 5 horas - 1 días
- Definir materiales: 4 horas - 1 día

TOTAL

21 horas / 4 días Costo: Q100.00

INSUMOS

- Presentación en PDF, USB y computadora. (Q0)
- Transporte y gasolina (Q100.00)

TIEMPOS

- Validación: 12 horas - 1 día
- Tabulaciones: 6 horas - 2 días
- Correcciones : 4 horas - 3 días

TOTAL

39 horas / 6 días Costo: Q100.00

INSUMOS

- Computadora con internet. (Q0)
- Transporte y gasolina (Q100.00)

TIEMPOS

- Recopilación de tabulaciones: 1 hora - 1 día
- Creación de gráficos: 2 horas - 1 día

TOTAL

3 horas / 1 día Costo: Q100.00

INSUMOS

- Computadora con Internet (Q0)
- Transporte y gasolina (Q100.00)

TIEMPOS

- Reunión en la Institución: 5 horas - 1 día

TOTAL

5 horas / 1 día Costo: Q100.00

INSUMOS

- Presentación en PDF, USB y computadora. (Q300.00)
- Transporte y gasolina (Q50.00)

TIEMPOS

- Impresiones: 8 horas - 1 día
- Informes y presentaciones: 6 horas - 2 días

TOTAL

20 horas / 3 día Costo: Q350.00

TOTAL:

135 horas / 48 día Costo insumos: Q1,510.00

CRONOGRAMA

Actividades		Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Planeación operativa	Presentación y corrección de protocolo.																
	Flujograma, cronograma y previsión de recursos.																
Marco teórico	Definición de proyectos.																
	Recopilación para marco teórico.																
	Redacción de ensayos.																
Definición creativa	Definición de piezas de diseño.																
	Briefing de diseño.																
	Concepto creativo de diseño.																
	Definición de códigos visuales.																
Producción gráfica	Nivel 1 visualización - bocetaje a mano.																
	Nivel 2 visualización - digitalización.																
	Nivel 3 visualización - propuesta final.																
	Cotizaciones																
	Presentación y entrega del prototipo.																
Evaluación y validación	Nivel 1 - Autoevaluación.																
	Nivel 2 - Evaluación profesionales D.G.																
	Nivel 3 - Validación G.O.																
Informe final	Correcciones																
	Redacción de síntesis del proceso de identificación.																
	Diagramación																
	Revisión y aprobación.																
	Entrega final de informe de Proyecto de Graduación.																



CAPÍTULO

4

// Marco
teórico

¿DE QUÉ MANERA INFLUYE EL MOVIMIENTO EDUCATIVO ABIERTO EN LOS ÁMBITOS DE LA EDUCACIÓN SUPERIOR?

***Dime algo, y lo olvidaré.
Enséñame algo, y lo recordaré.
Hazme partícipe de algo, y lo aprenderé.
-Confucio***

«La educación superior es aquella que contempla la última fase del proceso de aprendizaje académico es decir, aquella que viene luego de la etapa de diversificado. Es impartida en las universidades, institutos superiores o academia de formación técnica. La enseñanza que ofrece la educación superior es a nivel profesional.»¹ La educación superior ha funcionado como una estructura social destinada al control de conocimientos progresivos, a través de materiales y técnicas básicas ha moldeado ideas avanzadas relacionadas que logran constituir en gran parte a la cultura de una nación.

«Existe un repentino incremento de universidades, que actualmente están acreditadas en el país y sobre todo legalmente facultadas para emitir títulos profesionales.»² Estas instituciones son las encargadas de la educación superior, que adquieren una gran responsabilidad ante la sociedad al brindar oportunidades para que las personas utilicen el conocimiento como un instrumento de desarrollo humano, para lograr una mejor calidad de vida. El fin de buscar la calidad, es para el establecimiento de mecanismos que aseguren la pertinencia y pertenencia de los procesos de docencia, investigación y extensión.

«Según el marco legal guatemalteco, los artículos de la sección V del Capítulo II del Título II de la Constitución Política de la República de Guatemala conforman el marco legal fundamental de la educación superior, tanto estatal como privada en el país. Con estos artículos se vinculan las demás leyes, reglamentos y estatutos que rigen la gestión de la Educación Superior de los guatemaltecos.»³

Según la Constitución Política de la República de Guatemala, son funciones de la Educación Superior la formación profesional, la divulgación de la cultura, la práctica de la investigación y la cooperación al estudio, así como coadyuvar a la solución de los problemas nacionales (Art. 82 y 85). En materia de educación superior pública, la Constitución no establece la posibilidad de otra universidad estatal de acuerdo con lo que preceptúa el Artículo 82.

En ese sentido la Constitución reconoce la autonomía de la Universidad de San Carlos de Guatemala, por lo que esta, para su administración se fundamenta, además de la Carta Magna, en su Ley Orgánica, sus estatutos y los reglamentos que emita para lograr sus objetivos. A la fecha cuenta con 27 reglamentos y una norma.

1 «Educación Superior», Conceptodefinicion.de, acceso el 17 de febrero de 2020, <https://conceptodefinicion.de/educacion-superior/>

2 Douglas Abadía, 21 de marzo de 2016, «La educación superior en Guatemala», comentario a Blog de Blogger, Blogger, <https://www.analistasindependientes.org/2016/03/la-educacion-superior-en-guatemala.html>

3 Douglas Abadía, comentario a Blog de Blogger, «La educación superior en Guatemala».

La Constitución Política de la República de 1985, en el Artículo 82, reconoce a la Universidad de San Carlos de Guatemala como una institución autónoma con personalidad jurídica. Afirma que: “En su carácter de única universidad estatal le corresponde con exclusividad dirigir, organizar y desarrollar la educación superior del Estado y la educación profesional universitaria estatal, así como la difusión de la cultura en todas sus manifestaciones. Además ordena a que: “Promoverá por todos los medios a su alcance la investigación en todas las esferas del saber humano y cooperará al estudio y solución de los problemas nacionales.”⁴

Cada vez más docentes en el mundo desarrollan Prácticas Educativas Abiertas (PEA), las cuales son prácticas que promueven el uso y la creación de Recursos Educativos Abiertos. En otras palabras, «las PEA son un conjunto de actividades alrededor del diseño instruccional y la implementación de eventos y procesos que buscan apoyar el aprendizaje.»⁵ Incluyen además la creación, el uso y resignificación de Recursos Educativos Abiertos y su adaptación a contextos específicos. Las PEA contribuyen a generar conciencia sobre la pertinencia y las ventajas de llevar estas a cabo; así se construye el camino para la promoción activa de alternativas que fortalecen la educación y la posibilidad de expandir los conocimientos de una manera accesible.

«Los recursos educativos abiertos (REA) son materiales de enseñanza, aprendizaje e investigación en cualquier medio, que residen en el dominio público y se han publicado bajo una licencia abierta que permite el acceso, uso, reformulación, reutilización y redistribución por terceros con restricciones mínimas o inexistentes.»⁶ El uso de estándares técnicos abiertos mejora el acceso y el potencial de reutilización.

«Los REA pueden incluir cursos completos/programas, materiales de curso, módulos, guías de alumnos, notas de clases, libros de estudio, artículos de investigación, videos, herramientas e instrumentos de evaluación, materiales interactivos tales como simulaciones, juegos de rol, bases de datos, software, aplicaciones (incluidas aplicaciones móviles) y cualquier otro material útil a nivel educativo.»⁷ Los REA aunque pueden ser compartidos en formato digital también se pueden imprimir.

La UNESCO considera que el acceso universal a la educación de calidad contribuye a la paz, el desarrollo social y económico sostenible y el diálogo intercultural. Los REA ofrecen una oportunidad estratégica de mejorar la calidad de la educación y el diálogo sobre políticas, el intercambio de conocimientos y el aumento de capacidades.

////////////////////////////////////

4 «Profesorado en educación a distancia», Departamento de Educación Virtual, fahusac.edu.gt, acceso el 17 de febrero de 2020, <http://www.humanidades.usac.edu.gt/usac/pedagogia/dep-de-educacion-virtual/>

5 OPAL, The Open Educational Practice Landscape (ICDE, 010), edición en PDF, pág. 13, <http://www.oer-quality.org/wp-content/uploads/2011/03/OPAL-OEP-guidelines.pdf>

6 Daniel E. Atkins, San Francisco, 2007. «Open Educational Resources (OER)» Revista de Educación Abierta: A Review of the Open Educational Resources (OER) Movement: Achievements, Challenges, and New Opportunities: 3-5, acceso el 30 de marzo 2020, <http://www.hewlett.org/uploads/files/ReviewoftheOERMovement.pdf>

7 Daniel Atkins, «Open Educational Resources (OER)», 4.



«Los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) son herramientas digitales que se utilizan en la educación virtual. Dentro de su metodología utilizan las tecnologías de información y comunicación (TIC), como complemento para los procesos de enseñanza en entornos de aprendizaje mediados por estas tecnologías.»⁸ Estos objetos se presentan en una variedad de recursos didácticos como videos, audio, animaciones, documentos interactivos, mapas mentales, colecciones de imágenes o cualquier otro elemento que presente un contenido por medio del cual se transmita un conocimiento y logre un aprendizaje.

En la educación virtual los OVA se estructuran de manera general por un objetivo, contenido, actividad de aprendizaje y un mecanismo de evaluación. Este recurso didáctico es independiente ya que es creado para ser reutilizable en variados contextos educativos y en distintos dispositivos. «Los OVA se desarrollan en diversos formatos como HTML, XML, JPEG, PDF, Flash, GIF, entre otros que sean compatibles con distintos programas con la recomendación que se estructure bajo un paquete de estandarización, como SCORM.»⁹

El aumento del acceso a REA como a los OVA *online* ha promovido aún más el estudio individual que en conjunto con las redes sociales y el aprendizaje colaborativo, ha creado oportunidades para la innovación pedagógica. Estas Prácticas Educativas Abiertas difieren en algunos aspectos, debido a que los REA son recursos de enseñanza y aprendizaje abiertos a todo el público para usarse libre y gratuitamente, en cambio los OVA presentan recursos más didácticos exclusivos para distintos ambientes de aprendizaje. Los REA tienen la ventaja de ser flexibles y eficaces, con el objetivo de formar permanente y económicamente a todo el que desee, siempre y cuando, tenga la licencia del recurso; lo que provoca como desventaja cierto retraso en la retroalimentación de experiencias educativas. Los OVA se caracterizan por ser accesibles, reutilizables, duraderos, generativos, educativos, flexibles e interoperables, lo que causa que muchas veces sean básicos o estructurados.

En la economía actual, el conocimiento en los sistemas de educación superior juegan un papel importante en el desarrollo social y la competitividad económica nacional. Sin embargo, enfrentan enormes desafíos para satisfacer los intentos crecientes de ingreso. No obstante, es poco probable que ese crecimiento sea acompañado por un aumento equivalente de los recursos humanos y financieros disponibles para el sector de la educación universitaria.

«Muchas instituciones están incorporando las tecnologías de información y comunicación (TIC) en sus programas de gestión, administración y educación, con el fin de atender a sus estudiantes de manera más rentable y prepararlos para el mundo en el que van a graduarse. En muchos países en vías de desarrollo, sin embargo, el acceso a hard-

8 «5 herramientas para desarrollar Objetos Virtuales de Aprendizaje», María Mercedes, eLearning Masters, acceso el 13 de abril de 2020, <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/02/01/objetos-virtuales-de-aprendizaje/>

9 Mercedes, «5 herramientas...», eLearning Masters, acceso el 13 de abril de 2020, <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/02/01/objetos-virtuales-de-aprendizaje/>

ware, software y conectividad todavía supone un desafío.»¹⁰ Por tanto, es fundamental adaptar los enfoques pedagógicos y el material didáctico a ese ambiente, al mismo tiempo en que se garantiza la alta calidad y oportunidades educativas relevantes.

Las TIC también están aumentando drásticamente la transferencia de información a través de los sistemas de comunicación globales, lo que ha llevado a un aumento vertiginoso de la generación y del intercambio colectivo de conocimiento. «La participación de no especialistas en áreas disciplinarias previamente especializadas está ampliando las fronteras del ámbito académico, mientras que la creación dinámica de conocimiento y las herramientas y procesos de informática social ganan difusión y aceptación cada vez mayores.»¹¹ Eso abre oportunidades para crear y compartir una gama más amplia de recursos educativos, supliendo así una mayor diversidad de necesidades estudiantiles.

Entonces ¿de qué manera influye el movimiento educativo abierto en los ámbitos de la educación superior? La digitalización de la información, combinada con su difusión cada vez más generalizada, plantea importantes desafíos a los conceptos de propiedad intelectual. Los regímenes de derecho de autor y los modelos de negocio editoriales se encuentran bajo observación constante. Por otra parte, es a partir de los REA y OVA que surgen las Prácticas Educativas Abiertas como un concepto educativo emergente en el marco de la incorporación de las TIC. Dicho surgimiento supone no solo una oportunidad muy interesante para su exploración como objeto de estudio sino que también configura un llamado de atención urgente a docentes como a investigadores educativos, con el ánimo de comprender profundamente los alcances y límites de las prácticas en un contexto social que cambia rápidamente y que toma direcciones que muchas veces son difíciles de identificar y asimilar.

Lo anterior, coloca a las instituciones educativas en una situación en la que deben tomar una posición activa al respecto, para abordar de manera crítica y reflexiva, las complejas implicaciones de las Prácticas Educativas Abiertas.

10 REA, Directrices para los recursos educativos abiertos (REA) en la educación superior (México: REA, 2018), edición en PDF, pág. 8.

11 REA, Directrices para los recursos educativos abiertos (REA) en la educación superior, pág. 8.

DEL PAPEL A LA PANTALLA

“El diseño es un proceso de creación visual con un propósito.” - W. Wong

Los recursos impresos en papel han experimentado una transformación significativa debido a la rápida incorporación de las pantallas como un nuevo soporte. Esta transición global ha modificado progresivamente los hábitos de consumo y uso de dichos materiales. Como resultado, ciertos campos del diseño gráfico han evolucionado, generando la necesidad de desarrollar nuevas especializaciones que respondan a las demandas del contexto actual.

«La evolución producida en los sistemas de comunicación ha dado lugar a tipos heterogéneos de programas que tienen dos características básicas; la multimedia con el uso de múltiples tipos de información (textos, gráficos, sonidos, animaciones, videos, etc.) integrados coherentemente y el hipertexto que es la interactividad basada en los sistemas de hipertexto, que permiten decidir y seleccionar la tarea que deseamos realizar, rompiendo la estructura lineal de la información.»¹²

Los materiales multimedia son el resultado del desarrollo de la informática como medio de comunicación en la era del conocimiento. «Los materiales multimedia son aquellos que permiten integrar de forma coherente diferentes códigos de información: texto, imagen, animación y sonido. Entre los materiales multimedia más utilizados en educación se encuentra el diaporama o presentación y el video.»¹³ La tecnología ha impactado en la multimedia, que a su vez ha sido exponente para la modificación de diversos ámbitos de la vida social. Todo con el resultado de la influencia y la posibilidad de modificación de la rutina de trabajo.

El diseño editorial, a lo largo de su evolución a través de los años, se ha consolidado como una de las ramas más tradicionales e icónicas dentro del campo del diseño gráfico. Al revisar esto se define al «diseño editorial como una rama que se especializa en todo lo relacionado con la composición, la maquetación y el diseño de cualquier tipo de publicación dentro de la profesión del Diseño Gráfico, desde libros, revistas, periódicos hasta páginas web; que combinen y distribuyen textos e imágenes.»¹⁴ El diseño editorial se caracteriza por su enfoque en la combinación armónica de elementos visuales y textos, teniendo en cuenta tanto la estética como la legibilidad y la accesibilidad.

Existen diferencias fundamentales entre el diseño editorial y los materiales multimedia. El diseño editorial se centra en la producción de materiales impresos, predominantemente en papel. En muchos casos, especialmente en el ámbito educativo, la falta de libros impresos lleva al uso de fotocopias en blanco y negro o reproducciones de baja calidad. Estos materiales pueden incluir tanto textos como imágenes y, en algunos casos, complementarse con recursos audiovisuales, como videos o grabaciones; sin embargo, estos elementos suelen desempeñar un papel secundario, funcionando únicamente como apoyo para la persona que imparte la explicación.

12 Consuelo Belloch, Aplicaciones multimedia (Valencia: Unidad de Tecnología Educativa UTE, Universidad de Valencia), edición en PDF, pág. 1-2.

13 «Entornos Virtuales de Formación», Consuelo Belloch, Universitat de Valencia, acceso el 14 de abril de 2020, <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA6.wiki?2>

14 «Diseño editorial: diferencias entre diseño y maquetación», Trama, acceso el 26 de agosto 2019. <https://www.tramapublicidad.com/blog/disenio-editorial-diferencias-entre-dise-no-y-maquetacion/>

En el caso de los materiales multimedia los recursos digitales utilizan múltiples medios de expresión para presentar o comunicar información. Esto quiere decir que utilizan todo tipo de recursos como textos escritos y orales, imágenes, vídeos, animaciones, sonidos, lo que permite presentar información enriquecida que posibilita estudiar contenidos en diferentes contextos. Lo que es de suma importancia si se tiene en cuenta la forma de aprendizaje de los alumnos.

«Los materiales didácticos digitales son recursos que aportan y facilitan el proceso enseñanza-aprendizaje.»¹⁵ Se puede afirmar que para el diseño de materiales didácticos digitales, no solo se deben pensar en cumplir objetivos a corto plazo, sino también, si los resultados que se proponen a largo plazo tendrán algún efecto en la formación total del estudiante. Aclarados los objetivos, es necesario que todo material educativo cumpla con estándares que garanticen la efectividad; por lo tanto, el tutor virtual, quien «es el encargado de realizar el acompañamiento a los estudiantes en los procesos de aprendizaje y la formación a distancia, con un amplio y sólido carácter pedagógico»¹⁶, no solo debe conocer los estándares sino también saber utilizarlos.

«Los materiales educativos multimedia no pretenden solamente posibilitar un aprendizaje memorístico y conceptual, sino posibilitar un tipo de aprendizaje comprensivo y constructivo, adaptado a las necesidades, a los intereses y al propio ritmo de aprendizaje de los estudiantes. El estudiante aprende de maneras diversas; por tanto, debemos ofrecerle distintas opciones de aprendizaje, recursos y herramientas que combinen el aprendizaje individual y en grupo, permitiéndole experimentar, discutir, construir, compartir en grupo y controlar el proceso de aprendizaje.»¹⁷

El uso de los diferentes códigos en los que se presenta la información, integra de manera coherente la utilidad y funcionalidad de los mismos dentro del programa. La inclusión de diferentes medios de comunicación auditivo visual, facilita el aprendizaje, adaptándose a las personas con sus características y capacidades. Llegando a potenciar la memoria visual, comprensión visual, memoria auditiva, comprensión oral, entre otros.

Los códigos se pueden clasificar de la siguiente manera; en el texto con la inclusión de texto en las aplicaciones multimedia permite el desarrollo de la comprensión lectora, discriminación visual, fluidez verbal, vocabulario, otros. «Tiene como función principal favorecer la reflexión y profundización en los temas, potenciando el pensamiento de más alto nivel. En las aplicaciones multimedia, además permite aclarar la información gráfica o icónica.»¹⁸ Los sonidos se incorporan para completar el significado de imá-

15 «La importancia de los materiales educativos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje», Gemma Paz, Scolart, acceso el 17 de abril 2020, https://www.scolart.com/pt/blog/-/blogs/la-importancia-de-los-materiales-educativos-multimedia-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje?jsessionid=C762B0EEAD8038A2E840B07C1EDBB05B.scolartcluster2?p_auth=Y87ibX3a

16 «Que Es Un Tutor Virtual», John Mayo, SlideShare, acceso el 17 de abril 2020, <https://es.slideshare.net/JOHNSANCHEZ/que-es-un-tutor-virtual>

17 B. Riera, «Proceso de diseño de materiales educativos multimedia», (2000), acceso el 17 de abril de 2020, http://www.pedagogia.fcep.urv.es/educanet/recursos/edfisica/ticenedfisica/documentos/proceso_diseño.pdf

18 Belloch, Aplicaciones multimedia, pág. 2.



genes, música y efectos sonoros que consiguen el efecto motivador para la captación de atención del usuario. Los elementos iconográficos permite la representación de palabras, conceptos, ideas mediante dibujos o imágenes, tendiendo a la representación de lo esencial del concepto o idea a transmitir. Las imágenes estáticas con la finalidad de ilustrar y facilitar la comprensión de la información que se desea transmitir. «Las imágenes en movimiento son un recurso de gran importancia, puesto que transmiten de forma visual secuencias completas de contenido, ilustrando un apartado de contenido con sentido propio. Mediante ellas, en ocasiones pueden simularse eventos difíciles de conocer u observar de forma real. Pueden ser videos o animaciones. La animación permite a menudo un control mayor de las situaciones mediante esquemas y figuraciones que la imagen real reflejada en los videos no posibilita.»¹⁹

En las aplicaciones multimedia interactivas se pueden establecer diferentes tipos de relación entre el usuario y el programa, dando mayor o menor libertad al usuario para poder establecer su propio recorrido dentro de la aplicación. «El sistema de navegación que utiliza el usuario por el programa viene determinado por la estructura de la aplicación, que debe atender a la finalidad y características de la aplicación multimedia interactiva.»²⁰

Existen multitud de aplicaciones multimedia para ser utilizadas a través del ordenador, pero las características de las mismas pueden ser muy diversas. Para conocer las diferentes aplicaciones multimedia clasificadas, se pueden realizar atendiendo diferentes criterios; según el sistema de navegación o según el nivel de control del profesional.

La estructura en una aplicación multimedia según el sistema de navegación, es de gran relevancia pues determina el grado y modo de interactividad de la aplicación, por tanto, la selección de determinada estructura para la aplicación condicionará el sistema de navegación.

Los sistemas de navegación más usuales en relación a la estructura de las aplicaciones son lineales, en donde el usuario sigue un sistema de navegación lineal o secuencial para acceder a los diferentes módulos de la aplicación, de tal modo que únicamente puede seguir un determinado camino o recorrido. Esta estructura es utilizada en gran parte de las aplicaciones multimedia de ejercitación y práctica o en libros multimedia. Reticular, en esta se utiliza el hipertexto para permitir que el usuario tenga total libertad para seguir diferentes caminos cuando navega por el programa, atendiendo a sus necesidades, deseos, conocimientos, otros. Sería la más adecuada para las aplicaciones orientadas a la consulta de información, por ejemplo para la realización de una enciclopedia electrónica. Y también jerarquizado. Combina las dos modalidades anteriores. Este sistema es muy utilizado pues combina las ventajas de los dos sistemas anteriores como la libertad de selección por parte del usuario y organización de la información atendiendo a su contenido, dificultad, otros.²¹



19 Belloch, Aplicaciones multimedia, pág, 4

20 Belloch, Aplicaciones multimedia, pág, 4.

21 Belloch, Aplicaciones multimedia, pág, 5-6 .

Según el nivel de control del profesional, una de las características más deseables en una aplicación multimedia es su capacidad de adaptación para atender las necesidades concretas de los usuarios. Los tipos de software según el menor o mayor nivel de control por parte del profesional son los programas cerrados, semiabiertos y abiertos.

Los programas cerrados, lo componen los programas informáticos, que trabajan sobre un determinado contenido, y el profesional, no tiene posibilidad de modificarlo y/o adaptarlo a las características de las personas con las que trabaja. Tienen una estructura secuencial que no puede ser modificada por el usuario.

Los programas semiabiertos, permiten que el profesional modifique algunos de las características del programa o tome decisiones sobre el itinerario a seguir. Algunos programas semiabiertos permiten seleccionar diferentes niveles de dificultad en las actividades a realizar, así como adaptar la interfaz del usuario a las características del mismo (tamaño de las letras, tipografía, otros) y la gran mayoría son aplicaciones hipermedia que permiten que el usuario o profesional seleccione el itinerario. El programa Exler de la Escuela de Patología del Lenguaje, es un ejemplo de este tipo de programa, puesto que permite: seleccionar el tipo de actividades se desea realizar, el nivel de dificultad y también ajustar la tipografía a las características de los usuarios.

Y los programas abiertos, son programas informáticos que partiendo de un conjunto de posibilidades de actuación, permiten que el profesional fije el contenido concreto por desarrollar, pudiendo adaptarlo a las necesidades de las personas concretas que lo van a utilizar.²²

Es de aclarar que para la producción de un material didáctico digital es preciso que se pueda contar con un equipo de profesionales; como un experto temático, quien se encarga de proporcionar los contenidos, teniendo en cuenta lo que quiere y espera del material; un experto pedagógico, quien estructura los contenidos del material, siendo un enlace entre el experto temático y el diseñador gráfico realizando una guía para que el diseñador gráfico realice su labor; el corrector de estilo, quién ajusta los aspectos ortográficos y de redacción en el contenido; el diseñador gráfico, que analiza la guía del material desarrollando toda la parte gráfica y la maquetación del contenido; y el desarrollador, quien se encarga de la programación de actividades y del montaje en alguna plataforma.

Los materiales multimedia deben pasar por un proceso antes de tener una finalidad educativa que se puede dividir en seis fases:

La primera fase es la de análisis en la que se encuentran a cargo los profesionales como el experto temático, el experto pedagógico y el diseñador gráfico. Los antes mencionados realizan un estudio de los factores del perfil de usuario, en el que se tiene en cuenta la población, la conectividad y las competencias digitales para poder realizar un diseño funcional; la interfaz del usuario, en la que se revisan temas como los usos, navegación, interacción y estructura de la información; los elementos gráficos, como lo son las tipografías, la cromatología y los íconos; los aspectos técnicos, en los

22 Belloch, Aplicaciones multimedia, pág.6-7 .

que te toma en cuenta los recursos tecnológicos que posee la población, los formatos que se utilizarán y el tamaño de los archivos; y, por último, los recursos, realizando una recopilación de imágenes, ilustraciones, animaciones, vídeos y audios.

La segunda fase es la de planeación en donde se realiza una revisión y propuestas de «la revisión del programa de formación, revisión y ajuste del guión, identificación de la secuencia para desarrollo de contenidos (mapa de contenidos), propuesta gráfica de navegación (interfaz), propuesta gráfica de diseño de contenidos, propuesta de unidad gráfica para los espacios de interacción.»²³ Los profesionales a cargo son el experto temático, el experto pedagógico y el diseñador gráfico.

La tercera fase es la de desarrollo a cargo del experto pedagógico, el diseñador gráfico, el corrector de estilo y el desarrollador. En esta fase se realizan «propuestas de concepto gráfico, aprobación de propuestas, desarrollo de la navegación, diseño de módulos de contenido, revisión de recursos, diseño de piezas gráficas y demás recursos.»²⁴

La cuarta es la de revisión y ajuste a cargo del experto temático, el experto pedagógico y el diseñador gráfico. En la fase llevan a cabo la «revisión del contenido por parte del experto temático, publicación previa para revisión de los demás expertos y los ajustes correspondientes.»²⁵

La quinta fase es la de montaje a cargo del desarrollador y el diseñador gráfico. Esta fase es un proceso en el que ocurren la «finalización piezas, montaje de contenidos diseñados, creación de espacios de interacción como el foro, chat, blog u otras herramientas web 2.0, desarrollo de evaluaciones, enlaces a recursos complementarios como bibliotecas digital, repositorios de material educativo y la fase de pruebas piloto y ajustes funcionalidad, usabilidad, expertos temáticos, tutores virtuales.»²⁶

Y la última y sexta fase es la de publicación a cargo del desarrollador y el diseñador gráfico. En esta última fase los materiales didácticos digitales se publican en cualquiera de las siguientes rutas; «banco de recursos digitales CMS (content management system), plataforma - LMS (learning management system) o sitios web profesionales.»²⁷

Existen también varias tendencias en el diseño de material didáctico lo que provoca proximidad de imitación visual entre objeto y función para el desarrollo de una aprendizaje intuitivo asimilado por el propio uso. Entre estas tendencias está el llamado «clean web design o diseño plano que tiende a cuadrículas limpias, no recargadas ni llenas de elementos con una paleta de colores básica, preferentemente grises y con gran generosidad en el uso de blancos. En definitiva, utilizar los elementos necesarios sin

23 «Producción de material educativo digital: el rol del diseñador gráfico», Suanny Pinzón Rodríguez, Universidad de Palermo, acceso el día 16 de abril de 2020, https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=6566&id_libro=271

24 «Producción de material educativo digital»

25 «Producción de material educativo digital»

26 «Producción de material educativo digital»

27 «Producción de material educativo digital»

añadidos inútiles que recargan y no ayudan en la comunicación. Un diseño intuitivo, fácil de navegar.»²⁸ En el diseño plano existe el predominio de desplazamiento *scrolling* simple; página a página *all-in-one scrolling*.

Otra tendencia es el (*all-in-one scrolling*) o «diseño de página a página la que permite hacer presentaciones de web más esquemáticas y sencillas.»²⁹ En esta no se necesita que se muestre todo el diseño a la vez, por lo que necesita mucho espacio llegando a ser desordenado.

El tipo de *scrolling* infinito es más apropiado para webs de información en la que hay muchas noticias e interacción de usuarios a través de comentarios. El diseño página a página (*all-in-one scrolling*) funciona muy bien en webs de información tipo no diario o de empresa. Cabe mencionar el diseño parallax *scrolling*, otra tendencia en diseño web que parte de una estructura simple y minimalista sobre páginas *all-in-one scrolling*. Son webs en la que se deslizan objetos, ilustraciones e información con fuerte presencia tipográfica y proporcionan sensación de movimiento con *scrolls* en vertical y horizontal a través de superposición de capas en la que aparecen elementos que se mueven en diferentes espacios, con ritmos no sincronizados y diferentes tamaños. Se trata de crear sensaciones, implicar al usuario en una aventura animada antes de llegar a la información, además de hacer que aumente el tiempo de estancia en el sitio.³⁰

Hoy en día, las nuevas tecnologías (TIC) han ido revolucionando el mercado de la educación porque han permitido que, con costos bajos, se apliquen sistemas simples que puedan abarcar una cantidad considerable de usuarios y darles la mayor disponibilidad de acceso a la información. En estos casos, el diseño cumple una función importante para que los contenidos sean impactantes y llamativos. Este es el medio donde el diseño debe preguntarse cuál es la fórmula para llegar a los estudiantes, de una forma convincente y clara, al ámbito universitario, demostrando que es necesaria su aportación para una mejora en los contenidos.

28 Juan Yunquera Nieto, «Tabletas y smartphones, El diseño editorial obligado a adaptarse a los nuevos soportes informativos digitales», Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación (2015): 139, ISSN 2174-0992, <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/view/238/230>

29 Yunquera Nieto, «Tabletas y smartphones», 139

30 Yunquera Nieto, «Tabletas y smartphones», 139



CAPÍTULO

5

// Definición
creativa

ELABORACIÓN DEL BRIEFING DE DISEÑO

CLIENTE

Departamento de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades, USAC
-DEVFAHUSAC-.

- **¿Existe algún obstáculo que se oculta detrás del problema?**
(Detectado el problema, qué aspectos o situaciones pueden representar una dificultad para el desarrollo del proyecto).

El presupuesto designado al DEVFAHUSAC no es suficiente para cubrir un departamento de diseño que actualice la información para el desarrollo óptimo de los cursos del profesorado en Educación a Distancia.

- **¿Qué respuesta de solución se propone ante el problema?**
(En qué área de diseño se enfoca el proyecto y por qué).

Se plantea la creación de material didáctico digital, que consta en el diseño editorial y diagramación de contenidos por módulos de recursos multimedia impartidos en el DEVFAHUSAC.

- **¿Qué se dirá, o por qué? (Cuál es el mensaje que se quiere transmitir o el contenido al que quiere hacer énfasis el material y en qué tono se abordará. Se hablará de tú, de usted, otros).**

Se quiere transmitir entre el tutor virtual del DEVFAHUSAC y los estudiantes del primer ciclo del profesorado de Educación a Distancia en modalidad e-Learning, información actualizada que logre favorecer el aprendizaje del curso de Estudios Gramaticales.

- **¿Cómo se transmitirán los mensajes? (Qué pieza o piezas se trabajarán en el proyecto)**

Material didáctico digital.

- **¿Qué acción se quiere que la audiencia realice después de recibir los mensajes? (Qué se espera que las personas hagan al tener contacto con el o los materiales).**

Leer el contenido para el apoyo el aprendizaje.

- **¿Qué señales indicarán que se ha resuelto el problema del cliente? (Cómo se va a evidenciar que el material responde a la necesidad detectada).**

Al momento de que el tutor virtual haga su videoclase y tenga mejor *feedback*, es decir debates y aportes al momento del desarrollo de la misma.

- **¿Qué aspectos son requerimientos del proyecto? (Qué debe colocarse dentro del proyecto que es exigido por la institución o el problema. Ejemplo, que se deben usar los colores institucionales, etc).**

El uso del Manual de normas gráficas del DEVFAHUSAC.

RECOPILACIÓN DE REFERENTES VISUALES

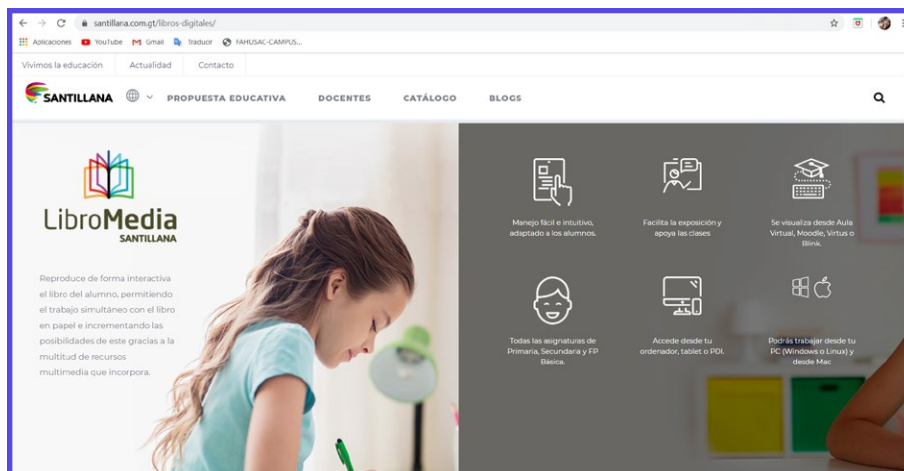


Fig. 2 Página web Santillana. (s.f.) Recuperado de: <https://santillana.com.gt/libros-digitales/>

Santillana pone a la disposición contenido didáctico de manera interactiva y atractiva, para despertar la curiosidad de los alumnos y sus intereses por explorar y seguir aprendiendo. El contenido es de manejo fácil e intuitivo, adaptado a los alumnos; facilita la exposición y apoya las clases, se visualiza desde Aula Virtual, Moodle, Virtus o Blink; se tienen todas las asignaturas de Primaria, Secundaria y FP Básica; se puede acceder desde un ordenador, tablet o PDI; se puede trabajar desde PC (Windows o Linux) y desde Mac. El link es el siguiente <https://santillana.com.gt/libros-digitales/>

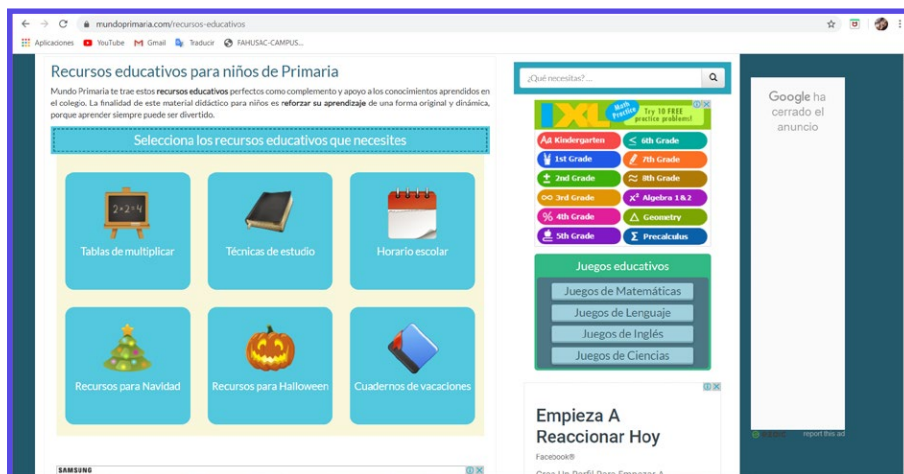


Fig. 3 Página web Mundo Primaria. (s.f.) Recuperado de: <https://www.mundoprimarya.com/recursos-educativos>

Mundo primaria es una página web que ofrece recursos educativos que sirven de complemento y apoyo a los conocimientos aprendidos en los colegios. Los recursos educativos se componen de juegos, fichas e infografías completamente gratuitas y clasificadas por temáticas para que sea sencillo buscar lo que se necesita y personalizar el material adecuado según las necesidades del alumno. El link es el siguiente <https://www.mundoprimarya.com/recursos-educativos>

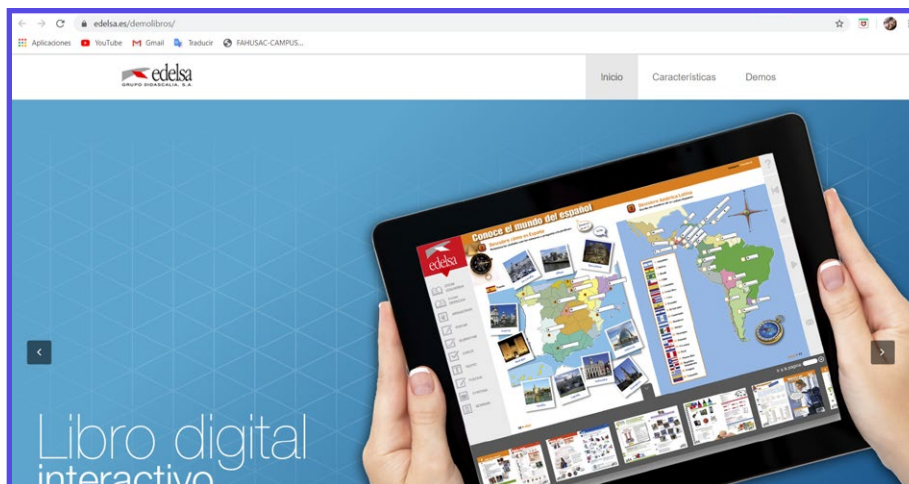


Fig. 4 Página web Edelsa. (s.f) Recuperado de: <https://edelsa.es/demolibros/>

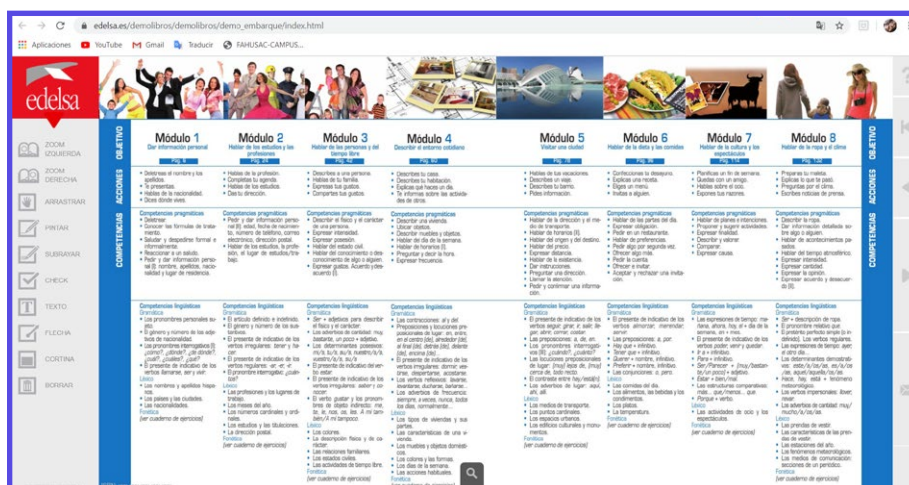


Fig. 5 Página web Edelsa. (s.f) Recuperado de: <https://edelsa.es/demolibros/>

Edelsa ofrece demos de libros digitales interactivos en su página web. El libro digital interactivo dispone de herramientas muy útiles que permiten: escribir sobre las páginas del libro, dibujar, unir con flechas, ocultar partes. Se puede disfrutar del libro en cualquier dispositivo, ya sea; Pc, Mac, Ipad y Android. Desarrollado con tecnología HTML5 para facilitar su buen manejo y uso. El libro permite que los alumnos puedan enviar sus ejercicios al profesor, por último, Edelsa ofrece una APP con la posibilidad de descargar el libro en la tablet y llevarlo a donde sea sin necesidad de conexión. El link es el siguiente <https://edelsa.es/demolibros/>



Fig. 6 Página web El Portal Educativo Colombia Aprende. (s.f.)
Recuperado de: <https://contenidos.colombiaaprende.edu.co/>



Fig. 7 Página web El Portal Educativo Colombia Aprende. (s.f.)
Recuperado de: <https://contenidos.colombiaaprende.edu.co/>



Fig. 8 Página web El Portal Educativo Colombia Aprende. (s.f.) Recuperado de: <https://contenidos.colombiaaprende.edu.co/>

El Portal Educativo Colombia Aprende ofrece contenidos educativos digitales en todas las áreas del conocimiento para que la comunidad educativa pueda complementar sus procesos de formación y aprendizaje. En el cual se puede encontrar una colección con más de 1,000 objetos virtuales de aprendizaje interactivos en las áreas básicas del conocimiento. Cada recurso cuenta con introducción, objetivos, desarrollo, resumen, tareas y actividades imprimibles. El link es el siguiente <https://contenidos.colombiaaprende.edu.co/>



Fig. 9 Página web Edebé Digital. (s.f.) Recuperado de: <https://edebedigital.com/contenido-educativo-curricular/>

Edebé Digital tiene 20 años de experiencia realizando contenidos educativos digitales con los cuales hacen uso adecuado de metodologías, contenidos y entornos que permiten aprovechar al máximo su potencial educativo. Además ofrece un acompañamiento en la implementación de las TIC en proyectos de transformación digital educativa, con tecnología eficaz, ágil y sostenible (GSuite) para que la adopción impacte positivamente y apoye a los nuevos procesos de aprendizaje. Cuentan con libros digitales, ADIMAT, biblioteca edebé, recursos para profesores y evaluación competencial, capacitación digital docente, capacitación didáctica digital y plataforma edebé on que permite una integración eficaz. El link es <https://edebedigital.com/contenido-educativo-curricular/>

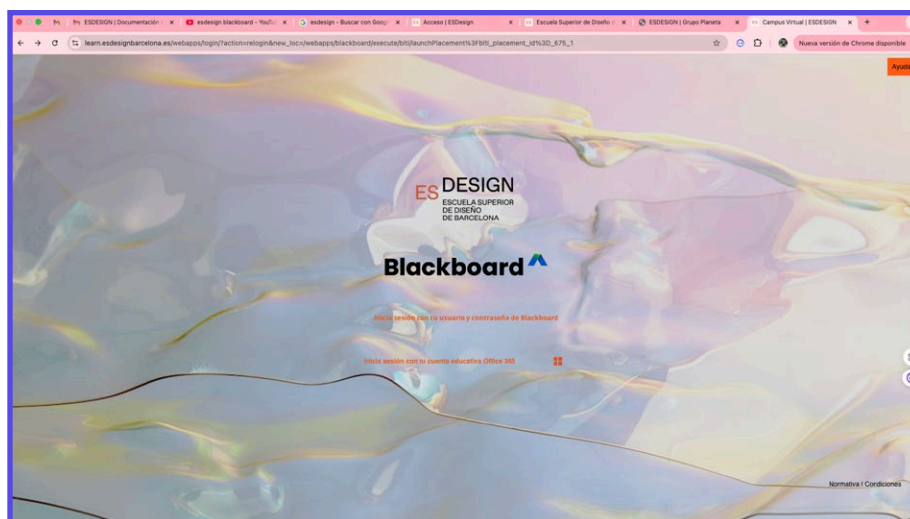


Fig. 10 Plataforma Blackboard Esdesign. (s.f.) Recuperado de: <https://oncampus.esdesign-barcelona.es/acceder>

ESDESIGN, Escuela Superior de Diseño de Barcelona, representa un referente clave en la producción de recursos digitales aplicados a la enseñanza en modalidad e-Learning. Su modelo educativo, basado en el uso de plataformas virtuales como Blackboard y en la creación de materiales visuales y lingüísticos adaptados a entornos digitales, evidencia cómo el diseño puede potenciar la experiencia de aprendizaje en línea. La propuesta formativa de esta institución demuestra la importancia de los códigos visuales y de la comunicación gráfica en la educación a distancia, constituyendo un punto de inspiración para el desarrollo del material didáctico digital. El link es <https://oncampus.esdesignbarcelona.es/acceder>

ESTRATEGIA DE LA PIEZA DE DISEÑO

PREGUNTAS

¿Qué?

Recopilación de módulos del curso de Estudios Gramaticales, que contienen información actualizada de temas que responden a un sílabo o planificación curricular.

¿Para qué?

Mediar el contenido mínimo necesario que necesita el estudiante para el curso, independiente a todo el material bibliográfico que se pueda compartir.

Proponer jerarquía visual y modelo instruccional ADDIE (análisis, diseño, desarrollo e implementación y evaluación) dentro de la metodología de aprendizaje a distancia.

¿Con qué?

Por medio de material didáctico digital para el curso de Estudios Gramaticales con un estimado de 85 páginas de contenido.

¿Con quiénes?

- 👁 Directos: estudiantes de primer ciclo del Profesorado en Educación a Distancia modalidad *e-Learning*.
- 👁 Secundarios: tutores virtuales del DEVFAHUSAC.

¿Cuándo?

La elaboración del material didáctico digital para el curso de Estudios Gramaticales se llevará a cabo en tres meses aproximadamente y será implementado en la plataforma del DEVFAHUSAC a partir de enero del 2021.

¿Dónde?

La distribución del material se realizará de manera digital en la plataforma virtual Moodle Moot de la Facultad de Humanidades, USAC. Que se puede ubicar en el inicio del sitio de primer semestre/ Departamento de Educación Virtual/ *e-Learning*/ primer ciclo. Calendarizado para tener acceso en el primer bimestre de febrero a marzo. Por ser una carrera en modalidad *e-Learning* los estudiantes y tutores virtuales pueden acceder desde cualquier lugar con acceso a internet.

CUADRO COMPARATIVO

PIEZA	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Material didáctico digital para el curso de Estudios Gramaticales.	• Interés y motivación, los alumnos están muy motivados al utilizar los recursos digitales y la motivación es uno de las piezas claves del aprendizaje. • Interacción, los alumnos pueden potenciar sus aprendizaje a través a través de la interacción con los demás usuarios, esto hace que los recursos digitales sean un mediador en la acción formativa. • Mayor comunicación entre profesores y alumnos, el Internet proporciona una comunicación rápida entre los agentes educativos. • Acceso a la globalización, permite que las personas se puedan conectar entre sí a pesar de la distancia. • La información creada no se pierde ni se destruye, solo circula. • Se puede leer en cualquier momento y lugar. • En el material se puede hacer acercamientos para visualizar mejor el contenido. • Se ahorran los costos de impresión. • No se moja, daña o apolilla. • El grupo objetivo lo puede trasladar de un lado a otro. • Lo pueden leer y visualizar muchas personas al mismo tiempo.	• Se necesita de un dispositivo tecnológico para poder visualizarlo. • Se necesita de acceso a Internet para poderlo descargar o visualizar. • Escasa socialización en persona, cuando el trabajo en grupo se hace exclusivamente a través de los recursos digitales, se pierde la interacción física y con ella gran parte del lenguaje y del contenido. • Para la utilización de los medios tecnológicos y digitales es necesario una alfabetización y para ello se necesita un tiempo. • A las personas se les dificulta la lectura en medios tecnológicos.

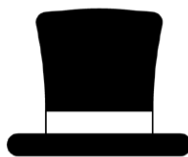
DEFINICIÓN DEL CONCEPTO CREATIVO Y PREMISAS DE DISEÑO

DEFINICIÓN DE LAS TÉCNICAS CREATIVAS

Las técnicas de creatividad son métodos que permiten el entrenamiento creativo. Implican determinadas acciones que sirven para alcanzar objetivos próximos a la creatividad, permitiendo direccionar el pensamiento en etapas o procedimientos concretos. El uso de estas técnicas permite seguir un orden establecido para lograr un objetivo deseado, ayudando a desarmar los caminos del pensamiento vertical habitual. La elección de técnica o método creativo implica la aceptación y cumplimiento de una serie de pasos que permitirán ordenar la desorganización que implica el pensamiento creativo. A continuación se utilizan tres técnicas.

Seis sombreros para pensar

Es una estrategia de pensamiento creativo que permite analizar una idea desde distintos ángulos, desarrollada por Edward de Bono: hechos (sombrero blanco), emociones (rojo), limitaciones (negro), beneficios (amarillo), creatividad (verde) y control del proceso (azul). Se puede aplicar de forma individual, pero resulta más efectiva en grupo, asignando un sombrero a cada participante o rotando los roles. En diseño, esta técnica se utiliza para generar y evaluar conceptos de manera estructurada, evitando el pensamiento caótico o unilateral. A través de este proceso, se logra una visión más completa, equilibrada y original, ideal para desarrollar soluciones innovadoras y funcionales.



Datos disponibles (información)

¿Qué sabemos y qué necesitamos saber?

- Contenidos clave del curso: partes de la oración, análisis sintáctico, morfología, portada, tabla de contenido, introducción, competencias, contenido, reflexión, referencias consultadas.
- Perfil del estudiante: adultos jóvenes, con habilidades tecnológicas básicas o medias.
- Modalidad asincrónica, requiere materiales autoexplicativos y accesibles.
- Herramientas disponibles: LMS (como Moodle), videos, PDFs, actividades interactivas, recurso educativo digital.

Aspectos negativos (debilidades)

¿Qué problemas o limitaciones pueden surgir?

- Exceso de tecnicismos puede desmotivar.
- Dificultades para mantener la atención en materiales muy textuales.
- Riesgo de baja participación si el material no es interactivo.
- Estudiantes con acceso limitado a buena conectividad, dispositivos o programas como Adobe Reader.



Creatividad (imaginación)

¿Qué ideas innovadoras podemos aplicar?

- Usar infografías animadas, pdf unificados para explicar estructuras gramaticales.
- Implementar videos cortos educativos con reglas y ejemplos.
- Incluir mini retos o juegos gramaticales con recompensas simbólicas. Crear módulos virtuales con ejercicios interactivos.
- Añadir guía de instrucción de uso, también referencias que se puedan descargar, audiovisuales y citas APA con otro color.
- Añadir un blog donde los estudiantes publiquen ejemplos de estructuras.
- “Escucho, miro y digo”, una propuesta multisensorial para diseñar materiales que involucren al estudiante de forma activa mediante el uso del audio, lo visual y la expresión oral o escrita.



Aspectos positivos (beneficios)

¿Qué oportunidades o beneficios podemos aprovechar?

- Material didáctico revisado por un pedagogo.
- Usar herramientas digitales para mostrar ejemplos dinámicos como videos y animaciones.
- Los estudiantes tienen acceso al contenido las 24 horas.
- Pueden leer, analizar y comparar con otras fuentes el contenido.
- Pueden adelantar en la lectura y tener actividades auto-correctibles que permiten práctica constante.
- Pueden descargar e imprimir, por si no hay acceso a internet.
- Integrar recursos visuales y gamificación para hacerlo más atractivo.
- Desarrollar materiales reutilizables para futuras cohortes.
- El material se puede observar en cualquier dispositivo.



Sentimientos (expresión)

¿Qué debe sentir el estudiante al usar este material?

- Confianza y claridad al estudiar gramática, sin frustración.
- Motivación por el aprendizaje autónomo.
- Sentido de conexión y sorpresa con el contenido por ver la interactividad, aunque estén a distancia.
- Que no se sientan abrumados por la teoría gramatical.
- Cómodos porque la lectura no es pesada, se puede reproducir desde el teléfono, tablet o computadora y pueden descargar los elementos.



Gestiones y conclusiones (organización)

¿Cómo organizamos todo esto?

- Fase 1. Identificación de los contenidos clave del curso.
- Fase 2. Adaptación de contenidos a formatos digitales variados como textos, videos, recursos interactivos. Solicitando permisos de gestión virtual.
- Fase 3. Revisión desde la perspectiva emocional y motivacional del estudiante.
- Fase 4. Capacitación en la plataforma Moodle, implementación piloto y retroalimentación.
- Fase 5. Ajustes finales y publicación en la plataforma.

ESCUCHO, MIRO Y DIGO:

El concepto creativo “escucho, miro y digo” se desarrolló debido al material utilizado como un recurso didáctico digital para la enseñanza de los usuarios del DEVFAHUSAC. Representa una experiencia de aprendizaje activa que integra lo visual, auditivo y expresivo. Se inspira en la leyenda de los tres monos sabios, resignificando su mensaje hacia una participación consciente del estudiante.

Cuentos cortos

Técnica que consiste en la elección de tres palabras al azar y un sentimiento positivo; con los cuales se redacta un párrafo y se le coloca un titular que lo identifique.

1. Se seleccionan tres palabras al azar y un sentimiento/valor:
 - 👁 Liderazgo
 - 👁 Mujer
 - 👁 Cuadro
 - 👁 Bus
2. Se redactan oraciones cortas en la que se capte la esencia de las 4 palabras:
 - 👁 Viajaba en el bus siguiendo la luz y encontré la fuerza en el marco.
 - 👁 La pintura de la niña era grata a la vista y fue transportada.
 - 👁 Madrecita querida, eres la luz que va a mi lado y me guía.
3. A cada oración se le establece un título:
 - A un toque de la realidad
 - Visión en colores.
 - Caminos seguros



CAMINOS SEGUROS

El concepto preseleccionado fue "caminos seguros" planteado para reforzar la implementación del uso de dispositivos tecnológicos mientras el grupo objetivo recibe clases en modalidad a distancia e-Learning, muchas veces ellos suelen recibir sus clases desde la oficina del trabajo, casas, mientras van en el bus o en el carro. Se plantean elementos como rutas y transportes para relacionarlos.

(Ver anexo 6)

CONCEPTO CREATIVO SELECCIONADO

Fundamentación

El concepto creativo “escucho, miro y digo” nace como resultado de aplicar la técnica de los Seis Sombreros para Pensar al diseño de material didáctico digital para el curso Estudios Gramaticales. Desde el sombrero blanco, se identificaron las necesidades informativas del estudiantado en modalidad *e-Learning*. Con el sombrero rojo, se consideraron las emociones y motivaciones que deben despertar los contenidos. El sombrero negro permitió anticipar riesgos del aprendizaje pasivo, mientras que el amarillo valoró los beneficios de una experiencia activa. En el sombrero verde, surgió la propuesta “escucho, miro y digo”, una estrategia multisensorial que convierte al estudiante en protagonista a través de la escucha, la observación y la expresión. Finalmente, el sombrero azul organizó todo el proceso para asegurar coherencia y aplicabilidad.

Este concepto se inspira en la leyenda de los tres monos sabios, personajes de la mitología china que representan la idea de no ver el mal, no oír el mal y no decir el mal. En contraste, “escucho, miro y digo” resignifica esta antigua enseñanza desde una perspectiva pedagógica, promoviendo una actitud activa y consciente en el aprendizaje: ver con atención, escuchar con comprensión y expresar con claridad.

A este se sumó el concepto “camino seguros”, inspirado en el cuento corto “Madrecita querida, eres la luz que va a mi lado y me guía”, que refuerza la idea del aprendizaje con los estudiantes del profesorado en educación a distancia adaptado a contextos cotidianos como el hogar, la oficina o el transporte.

Escucho, miro y digo + caminos seguros

=

**“ESCUCHO, MIRO Y DIGO,
MIENTRAS ME ENCAMINO”**

La mezcla del resultado de ambas técnicas crea el concepto seleccionado “ESCUCHO, MIRO Y DIGO, MIENTRAS ME ENCAMINO”. Esto para hacer referencia a que el objetivo del material didáctico digital del curso Estudios Gramaticales sea “aprender haciendo”, como lo propone Cody Blair en la pirámide de aprendizaje. En dicha pirámide se explica que cuando las lecciones son de carácter magistral y de lectura teórica, sin aplicación de conocimientos, los estudiantes retienen poca información y rápidamente olvidan la información del curso y no logran desarrollar las habilidades. La mejor forma de llevar el proceso educativo es al aumentar la absorción y entendimiento del conocimiento para convertirlo posteriormente en una habilidad intrínseca del estudiante que le permita convertirse en un agente que pueda comprender y desenvolverse con lo aprendido. Al momento de aplicar el acto de escuchar los estudiantes recordarán únicamente el 5% de una lección, el 20% de lo que ven y el 50% de lo que dicen y discuten.

PREMISAS DE DISEÑO

PREMISA 01

Composición visual

Según el Manual de Normas Gráficas establecido en el DEV-FAHUSAC, la diagramación de los documentos debe basarse en una retícula como la que se muestra en las imágenes.

La retícula es modular y se distribuye de la siguiente manera: en el lado ancho del formato debe haber cuatro módulos del mismo tamaño y en el lado angosto deben haber tres módulos del mismo tamaño. Estos módulos, a su vez, pueden usarse a la mitad o completos, dependiendo de las necesidades del documento y la cantidad de elementos que este tenga. Los márgenes deben ser de 0.4 pulgadas como mínimo y la retícula debe ir dentro de estos márgenes.³¹

Se propone el uso de la retícula horizontal, para aprovechar el espacio en cualquier dispositivo.

³¹ Comisión técnica de la Facultad de Humanidades, Manual de Normas Gráficas - Educación Virtual, (Guatemala: Universidad de San Carlos, 2015), edición en PDF, cap 18.

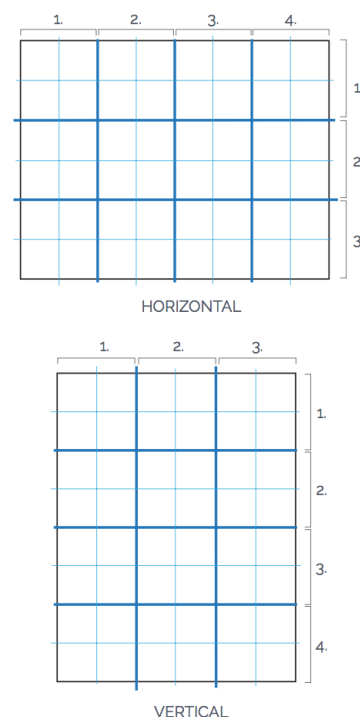


Fig. 11 Comisión técnica de FAHUSAC, Composición Visual, Ilustración Gabriela Baiza (Guatemala, 2020).

Tipografía

Según el Manual de Normas Gráficas establecido en el DEV-FAHUSAC, la tipografía para los cuerpos de texto es Gotham Light, porque es una tipografía palo seco que no cansará la vista de los lectores. El tamaño de esta no puede ser menor a 12 puntos. El color de la tipografía en los cuadros de texto es el siguiente:

Para los titulares se utiliza Gotham Bold y el tamaño mínimo para esta tipografía es de 18 puntos. El color de los titulares depende del color del área al que pertenezca. En el caso de los subtítulos se utiliza Gotham Medium en un tamaño no menor a 15 puntos. El tamaño de los subtítulos debe ser siempre menor al del título y mayor al del cuerpo de texto.³²

³² Comisión técnica de la Facultad de Humanidades, Manual..., cap 17.

Gotham Light

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
WXYZ
1234567890

Gotham Bold

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
WXYZ
1234567890

Gotham Medium

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
WXYZ
1234567890

Fig. 12 Comisión técnica de FAHUSAC, Tipografía, Ilustración Gabriela Baiza (Guatemala, 2020).

Paleta de color

Según el Manual de Normas Gráficas establecido en el DEV-FAHUSAC, la paleta de colores se basa en las cuatro áreas del programa de educación virtual; social, humanística, científica y tecnológica. Cada área cuenta con dos tonalidades del mismo color para tener más posibilidades de variación. El color base de todo el programa es el celeste el cual puede ser usado como complemento de los colores de cada área.

Dentro del logotipo del programa de educación se encuentra que el cursor tiene otras tonalidades de gris, las cuales deben aplicarse únicamente para íconos de interactividad.³³

Se propone el uso del color naranja como color base que identifica el área social y como colores complementarios el verde, azul y gris.

33 Comisión técnica de la Facultad de Humanidades, Manual..., cap16.

Íconos

Según el Manual de Normas Gráficas establecido en el DEV-FAHUSAC.³⁴

-  Flecha a la izquierda, significa que puede regresar a la página anterior dentro del documento.
-  Flecha a la derecha, significa que puede pasar a la página siguiente dentro del documento.
-  Este ícono significa que puede regresar hasta donde se encuentra el índice del documento.
-  Lápiz, significa que hay una hoja de trabajo o un ejercicio en el documento.
-  Casa, significa que puede regresar al inicio del documento.
-  Lupa, significa que puede buscar dentro del documento.

34 Comisión técnica de la Facultad de Humanidades, Manual..., cap 20.

SOCIAL	C: 6 M: 68 Y: 100 K: 0 R: 229 G: 111 B: 28	
	C: 18 M: 71 Y: 100 K: 6 R: 194 G: 96 B: 22	
HUMANÍSTICO	C: 54 M: 11 Y: 100 K: 0 R: 132 G: 178 B: 59	
	C: 60 M: 22 Y: 100 K: 4 R: 116 G: 153 B: 44	
CIENTÍFICO	C: 100 M: 94 Y: 32 K: 23 R: 35 G: 43 B: 96	
	C: 100 M: 100 Y: 33 K: 36 R: 24 G: 24 B: 81	
TECNOLÓGICO	C: 71 M: 57 Y: 43 K: 21 R: 81 G: 92 B: 106	
	C: 75 M: 61 Y: 50 K: 34 R: 64 G: 75 B: 85	
	C: 71 M: 57 Y: 43 K: 21 R: 81 G: 92 B: 106	

Fig. 13 Comisión técnica de FAHUSAC, Paleta de Colores, Ilustración Gabriela Baiza (Guatemala, 2020).


C: 45 M: 36 Y: 35 K: 1 R: 147 G: 149 B: 152

Esta tonalidad se aplica al lado derecho o la parte inferior de los íconos.


C: 17 M: 12 Y: 12 K: 0 R: 209 G: 211 B: 212

Esta tonalidad se aplica al lado izquierdo o la parte superior de los íconos.

Imágenes y vectores

Según el Manual de Normas Gráficas establecido en el DEV-FAHUSAC, el uso de imágenes y vectores dentro de los documentos de las carreras de educación virtual es aceptado. Pueden usarse en la forma, tamaño y color que se necesite dependiendo del concepto creativo de cada persona que trabaje los documentos. También es permitido el uso de vectores dentro de los documentos. Estas técnicas pueden usarse individualmente o mixtas fotografías y vectores.³⁵

35 Comisión técnica de la Facultad de Humanidades, Manual..., cap 21.

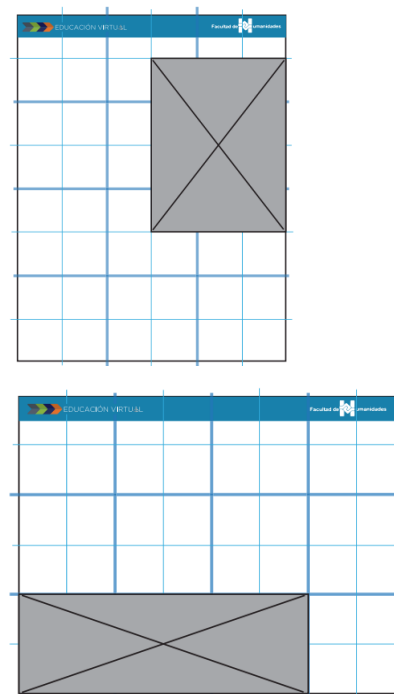


Fig. 14 Comisión técnica de FAHUSAC, Imágenes y vectores, Ilustración Gabriela Baiza (Guatemala 2020).

Personajes

Según el Manual de Normas Gráficas establecido en el DEV-FAHUSAC, las carreras de educación virtual están formadas por cuatro áreas que son: social, humanística, tecnológica y científica; cada una representada por un color y un personaje respectivamente. Todos los personajes tienen características representativas del área a la que pertenecen. Los personajes siempre deben tener algún accesorio del color del área a la que fueron asignados.³⁶ El personaje propuesto para representar el material didáctico digital según la primera versión sería Sofía, la cual tiene elementos naranjas. Además, siguiendo la premisa establecida en la primera versión del manual, en cada nuevo material se modifica el estilo de ilustración de los personajes, lo que aporta dinamismo y diferenciación visual entre los distintos recursos didácticos.

36 Comisión técnica de la Facultad de Humanidades, Manual..., cap 22.

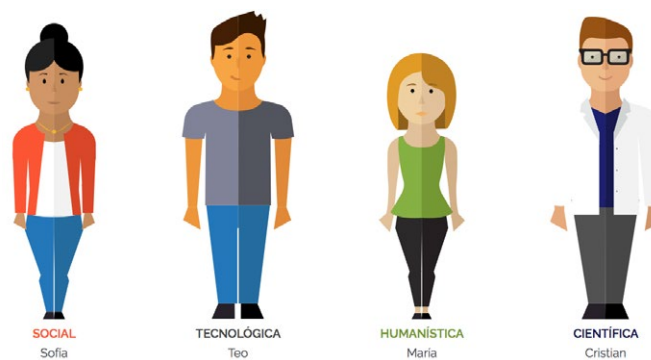
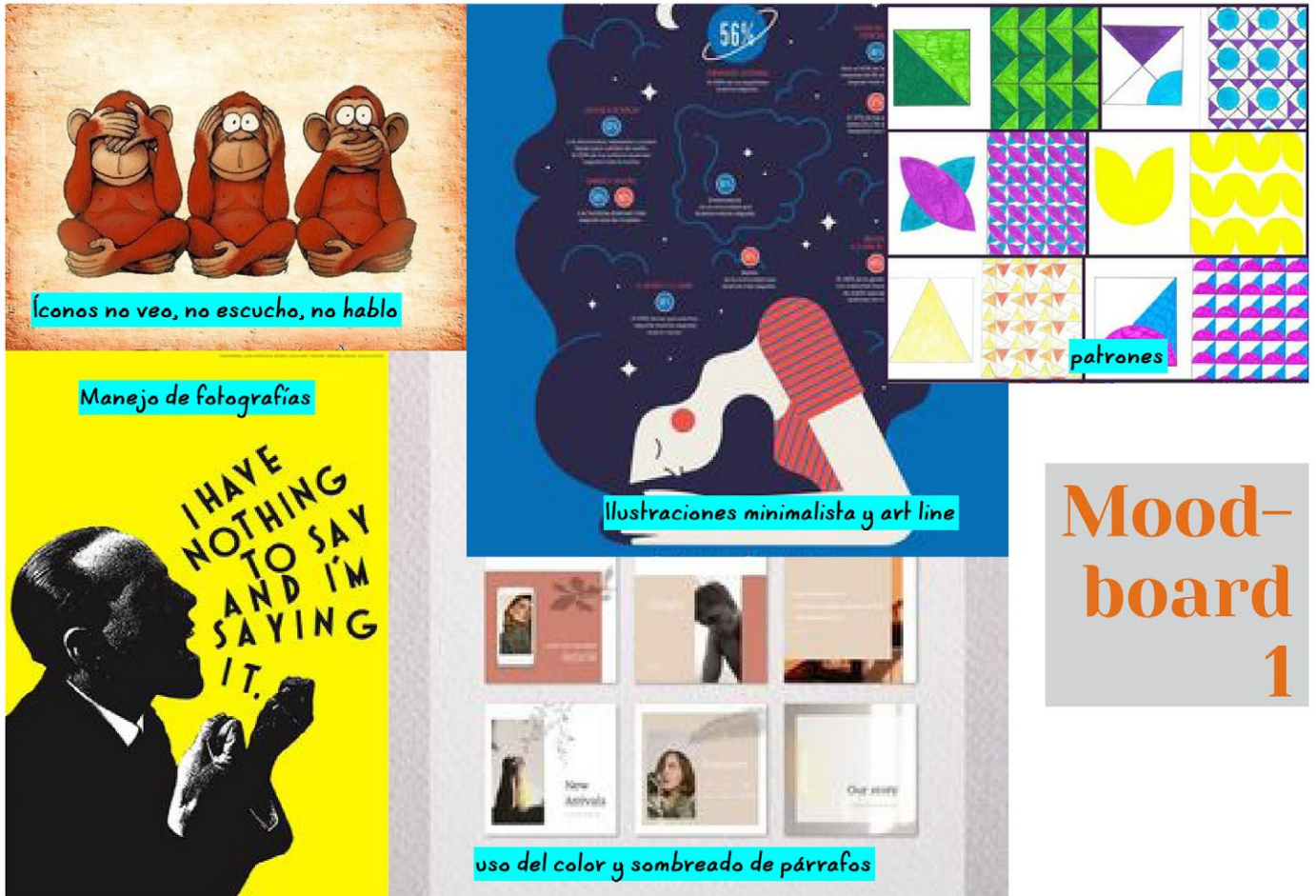


Fig. 15 Comisión técnica de FAHUSAC, Personajes, Ilustración Gabriela Baiza (Guatemala, 2020).

MOODBOARD PREMISA 01



PREMISA 02

Composición visual

Se propone el uso de un formato digital de 1920*1080 que se adapte a diversos dispositivos. Se busca hacer uso de la retícula modular con variación y violación, como lo describe en su libro “Diseñar con y sin retícula” Timothy Samara, el cual consigue tres objetivos:

- La variación en la ubicación de las imágenes crea interés visual.
- Reforzar la retícula al descubrir los distintos modos al momento de colocar ya sea una imagen o texto.
- Crear una sensación rítmica de unidad entre las páginas.³⁷

³⁷ Timothy Samara, *Diseñar con y sin retícula*, (Barcelona:Editorial Gustavo Gill, 2015), edición en PDF, cap 18.

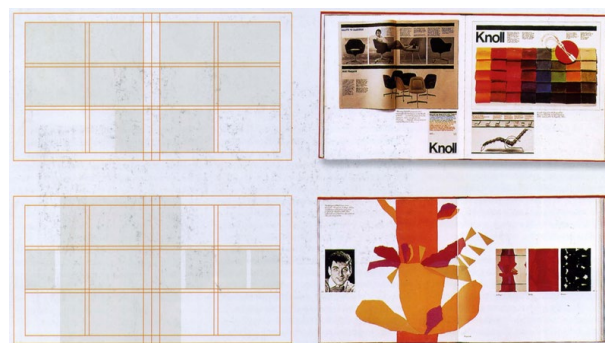


Fig. 16 Timothy Samara, *Reticula modular con variación y violación*, (Guatemala, 2020).

Tipografía

De acuerdo con el Manual de Normas Gráficas del DEVFAHUSAC, se emplea la tipografía Gotham como fuente principal por su carácter geométrico con matices humanistas, lo que garantiza versatilidad y legibilidad en los cuerpos de texto. Para los titulares y subtítulos se complementa con la sans serif Yeseva One, que aporta un contraste visual expresivo y refuerza la jerarquía tipográfica. Esta combinación no solo responde a criterios de funcionalidad y claridad en entornos digitales, sino que también consolida una identidad gráfica coherente con los principios de diseño y comunicación de la institución.



Fig. 17 Fonts Family, *Gotham Font Family Free Download*, (Guatemala, 2020). <https://freefontsfamily.com/gotham-font-family/>



Fig. 18 Whatfontis.com, *Yeseva One font free*, (Guatemala, 2020). https://www.whatfontis.com/FF_Yeseva-One-Regular.font

Paleta de color

Se busca utilizar la armonía de colores complementarios de las tonalidades más claras de la paleta de colores establecidos por el Manual de Normas Gráficas del DEVFAHUSAC. Los cuales están basados en las cuatro áreas del programa de educación virtual que son; social, humanística, científica y tecnológica. Los colores principales propuestos son los del manual antes mencionado y los secundarios los colores complementarios para obtener una paleta amplia según cada área.

Íconos

Según el Manual de Normas Gráficas establecido en el DEVFAHUSAC:³⁸



Mano izquierda, significa que puede regresar a la página anterior dentro del documento.



Mano derecha, significa que puede pasar a la página siguiente dentro del documento.



Este ícono significa que puede regresar hasta donde se encuentra el índice del documento.



Lápiz touch, significa que hay una hoja de trabajo o un ejercicio en el documento.



Casa, significa que puede regresar al inicio del documento.



Lentes, significa que puede buscar dentro del documento.



38 Comisión técnica de la Facultad de Humanidades, Manual..., 20.

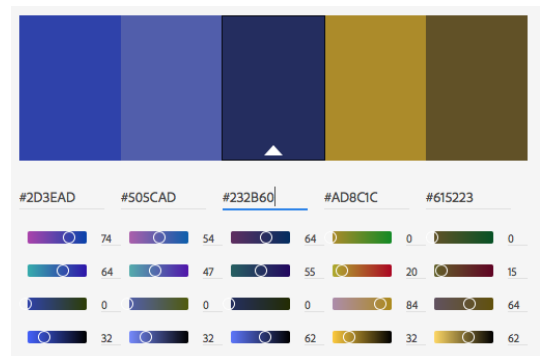


Fig. 19 Creación propia, paleta de color (Guatemala, 2020).

Imágenes y vectores

Se utilizarían imágenes y vectores con el propósito de aportar dinamismo y coherencia visual. Estos elementos se aplicarán en distintas formas, tamaños y colores, con el fin de construir una retícula modular flexible que permita variaciones y violaciones controladas de su estructura. Asimismo, se seguirán los lineamientos del concepto creativo definido, incorporando técnicas mixtas que combinen fotografías y vectores para enriquecer la narrativa visual y favorecer la comprensión de los contenidos de manera clara y atractiva.

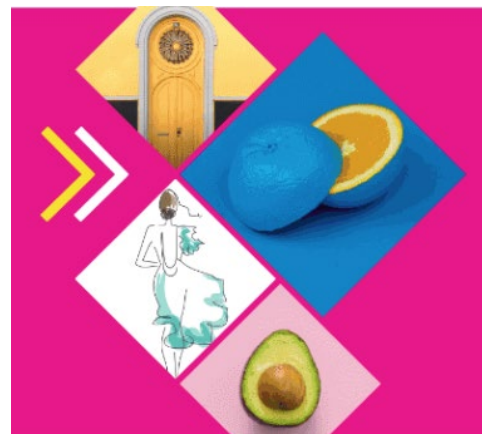


Fig. 20 Creación propia, imágenes y vectores (Guatemala, 2020).

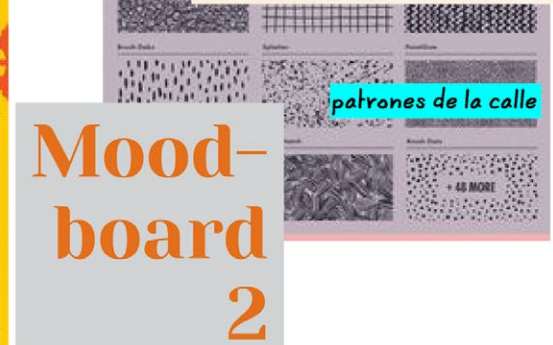
Personajes

De acuerdo con el Manual de Normas Gráficas del DEVFAHU-SAC, los personajes se diseñarán con un aspecto más juvenil y acorde al grupo objetivo, de manera que los estudiantes puedan identificarse con ellos. Al mismo tiempo, los accesorios de cada personaje conservarán el color asignado a su área, asegurando coherencia visual. Además, siguiendo la premisa establecida en la segunda versión del manual, el estilo de ilustración de los personajes se adaptará para cada material didáctico, aportando variación y dinamismo entre los distintos recursos.



Fig. 21 Comisión técnica de FAHUSAC. Personajes segunda versión, ilustración William Pérez (Guatemala, 2020).

MOODBOARD PREMISA 02



CAPÍTULO



// Producción gráfica
y validación
de alternativas

PRODUCCIÓN GRÁFICA

Breve descripción del concepto creativo

*“Escucho, miro y digo,
mientras me encamino”*

El concepto creativo “Escucho, miro y digo, mientras me encamino” integra la estrategia multisensorial “escucho, miro y digo” con la idea de “camino seguros”, inspirada en contextos cotidianos de aprendizaje en modalidad e-Learning. Resignifica la leyenda de los tres monos sabios para fomentar una actitud activa: observar, escuchar y expresarse con claridad. A su vez, se fundamenta en la pirámide de aprendizaje de Cody Blair, que indica que los estudiantes recuerdan solo el 5 % de lo que escuchan, el 20 % de lo que ven y hasta el 50 % de lo que dicen y discuten. Dado que los cursos se reciben en horarios posteriores a la jornada laboral y desde cualquier espacio con acceso a Internet ya sea en una camioneta, un carro, un bus, un parque o incluso mientras se camina, este concepto busca que los estudiantes aprendan haciendo, transformando el conocimiento en habilidades prácticas aplicables a su vida cotidiana.

Breve descripción de las premisas de diseño

La maquetación de las propuestas están conformadas por un margen superior de 50 px y margen inferior, izquierdo y derecho de 40 px. Haciendo uso de una retícula modular con variación y violación de 6 columnas y 8 filas.

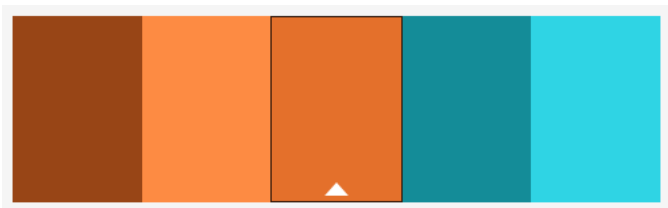
La paleta de color está basada en el color anaranjado del área social para complementarlos con una armonía de colores. Agregando a estos también el blanco y el negro.

La tipografía para los titulares es KG Life is Messy que es una script. La tipografía para los subtítulos y cuerpos de texto es la familia tipográfica de Butler, una serif basada en las fuentes serif clásicas con un toque de modernismo.

Secciones de las piezas de diseño de material multimedia

Material Didáctico Digital e-Learning:

- 👁 Portada: título, subtítulo, ilustración, logotipo USAC, logotipo FAHUSAC, logotipo DEVFAHUSAC.
- 👁 Guía de uso: titular, subtitular, íconos, instrucciones,
- 👁 Información institucional y créditos de epesista: datos de FAHUSAC, datos de la estudiante, logotipo USAC, logotipo FARUSAC.
- 👁 Licencia: licencia de Creative Commons.
- 👁 Índice interactivo: título, subtítulo, imagen.
- 👁 Portadillas: título, subtítulo, ilustración, íconos.
- 👁 Contenido:
 - 👁 Sección 1: tabla de contenidos.
 - 👁 Sección 2: competencia e introducción.
 - 👁 Sección 3: contenido.
 - 👁 Sección 4: reflexión.
 - 👁 Sección 5: actividades.
 - 👁 Bibliografía: titular y cuerpo de texto.
 - 👁 Descargo de responsabilidades: titular y cuerpo de texto.



Life is
MESSY

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
NOPQRSTUVWXYZ
0123456789!@#

Butler
SERIF FONT - 14 WEIGHTS



GREAT FOR POSTERS,
VERY BIG TITLES,
BOOKS & FANCY STUFF.
THE HIGHLY CONTRASTED
BUTLER TYPEFACE
IS PLEASED TO BE
AT YOUR SERVICE.

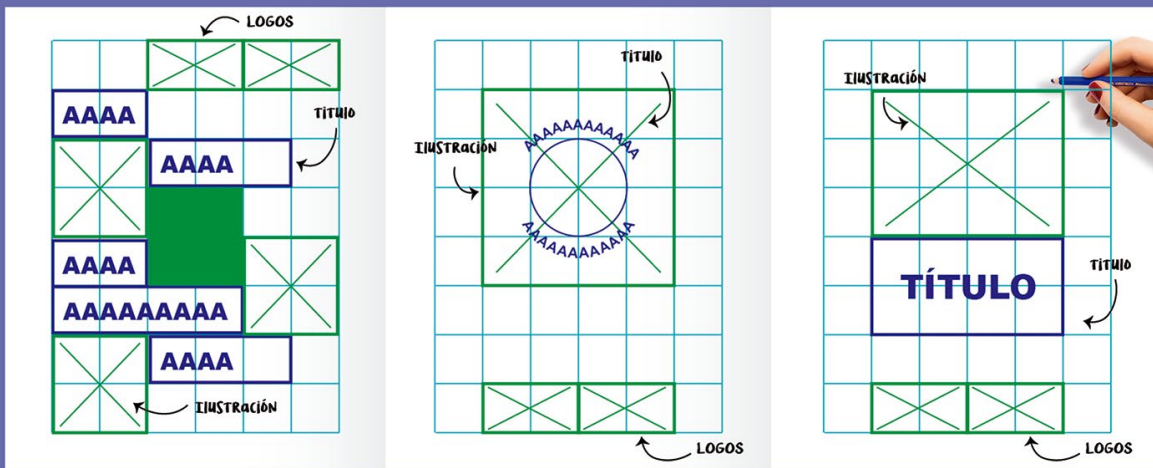
NIVEL 1 DE VISUALIZACIÓN

BOCETOS A MANO

En este nivel de visualización se describen las propuestas de bocetaje de los elementos; iconos, titulares, subtítulos e ilustraciones, que son para las portadas interactivas, las portadillas y el contenido.

Bocetos de portada

- A.** En los módulos superiores se encuentran localizados los logotipos de la USAC, FAHUSAC y DEVFAHUSAC. El título se separa en sílabas y de ilustración se colocan tres personajes; uno viendo su teléfono, otro oyendo la conversación y el último hablando por teléfono (para hacer referencia a “oigo, miro y digo” del concepto haciendo un recorrido visual en forma de Z. Los personajes tendrán movimiento tipo GIF, porque la portada es interactiva.
- B.** El título del material va alrededor de un círculo que se encuentra ubicado casi al centro de la retícula modular, dentro del círculo va una pequeña animación que muestra los tres sentidos (oído, ojo y boca). En los módulos de la parte inferior se encuentran ubicados los logotipos. La propuesta es de punto focal.
- C.** El personaje que representa al área social del DEVFAHUSAC es Sofía. Se propone que haya un GIF de ella haciendo el movimiento de “oigo, miro y veo” en los módulos del centro. Debajo del GIF se coloca el título del contenido. En los módulos de la parte inferior se localizan los logotipos.



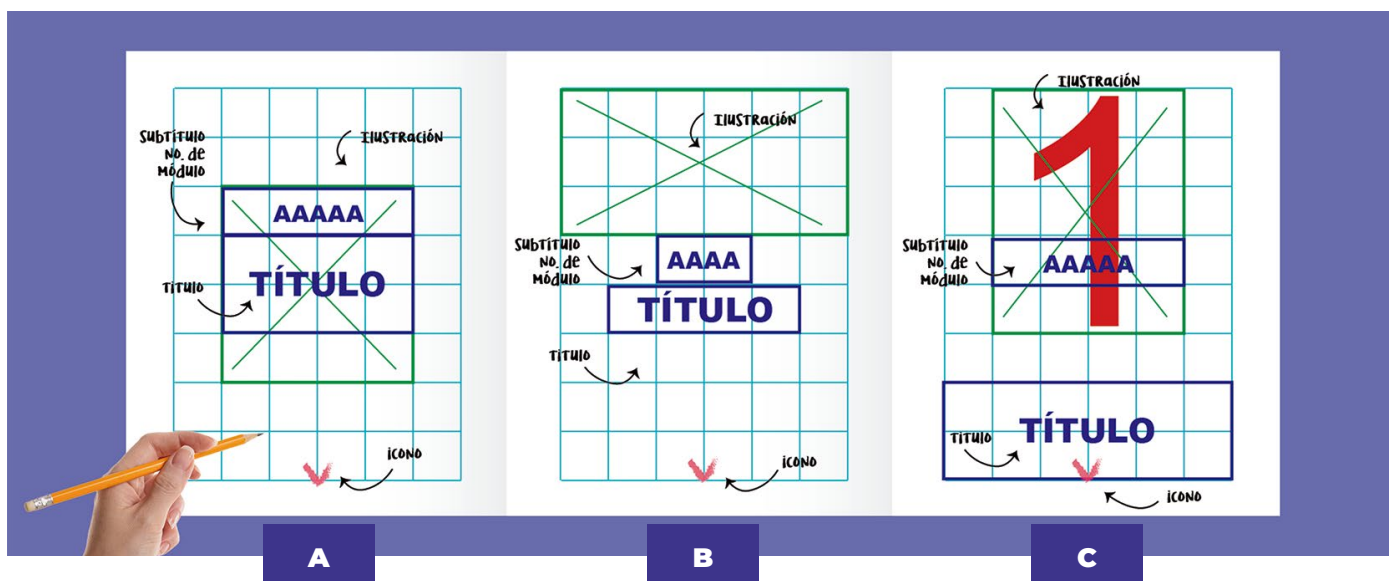
A

B

C

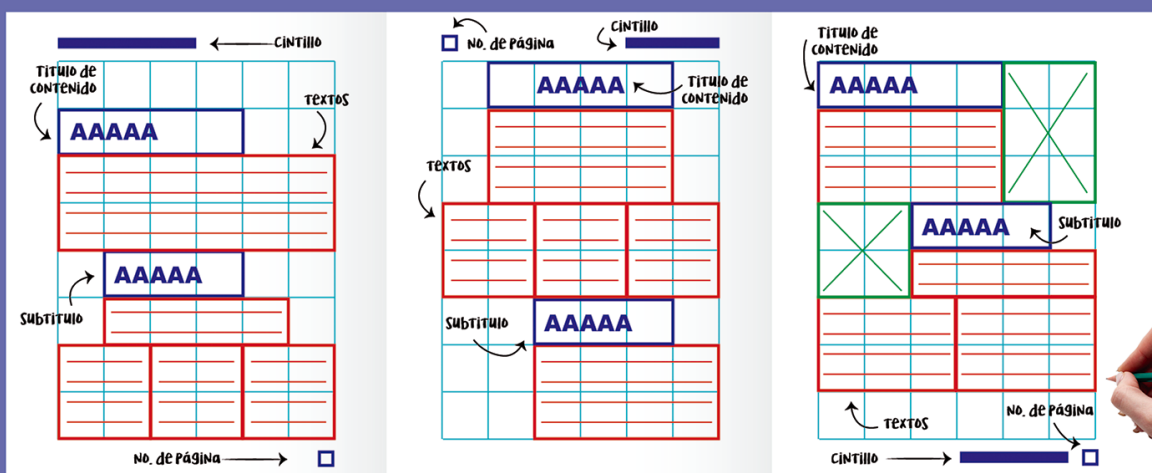
Bocetos de portadillas

- A.** Se propone la ilustración de una ventana en los módulos del centro. El título del contenido del módulo sobre la persiana y el subtítulo "módulo no." en el borde superior de la ventana. El ícono de siguiente página al centro inferior de los módulos.
- B.** Se propone colocar una ilustración representativa del contenido en los módulos superiores. En el módulo del centro colocar el subtítulo "módulo no." y el título más grande debajo del subtítulo. Todo con recorrido visual en forma de T. El ícono de siguiente página al centro inferior de los módulos.
- C.** La ilustración del número de módulo abarca los módulos del centro. El subtítulo "módulo va variando para que conecte con el número. El título del contenido se propone colocar en los módulos inferiores, agregando previo una diagonal. El ícono de siguiente página va al centro inferior de los módulos.



Bocetos de contenido

- A.** El cintillo se colocará fuera del margen superior izquierdo y el número de página fuera del margen inferior derecho con un círculo alrededor. El recorrido visual es en forma de L, dejando una fila de módulos en blanco y de ahí colocando en la parte superior el título del contenido, seguido de los textos. Los subtítulos se colocarán siempre dejando un módulo anterior izquierdo.
- B.** El número de página se colocará fuera del margen superior izquierdo y el cintillo fuera del margen superior derecho. En los módulos del centro superior se colocará el titular, seguido de los cuerpos de texto y los subtítulos en donde mejor se localicen sin perder la retícula modular.
- C.** El cintillo y el número de página se colocará fuera del margen inferior derecho. El número de página dentro de un rombo. El título se localiza en los primeros cuatro módulos superiores izquierdos, seguido de los subtítulos y cuerpos de texto. Haciendo un recorrido visual en forma de L invertida.



A

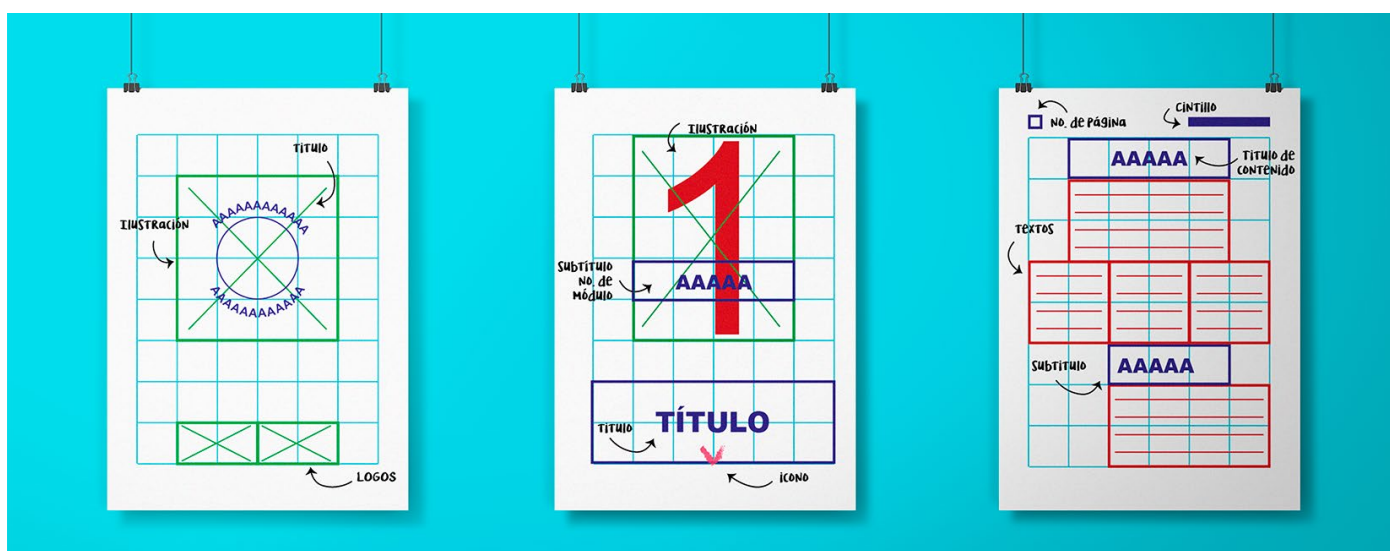
B

C

AUTOEVALUACIÓN

Las tres propuestas de cada sección se pusieron en validación para autoevaluar cual es la mejor propuesta que debe proseguir al nivel 2 de validación. Se tomaron en cuenta ocho aspectos por validar que fueron el uso del concepto creativo, la pertinencia, la memorabilidad, la abstracción, la fijación, la legibilidad, la composición y el recorrido visual. Todos con un valor de 5 puntos, haciendo un total de 50 puntos. Cada boceto de cada sección está representado ya sea por la letra A, B o C. El que sumó mayor puntaje es el seleccionado. (Ver anexo 7)

Bocetos seleccionados



Portada

La portada es lo primero que verá el grupo objetivo al momento de adquirir el material por lo que se busca que ésta, a primera vista los impacte y esto lo logra esta propuesta. Además cumple muy bien el concepto creativo sin perder la abstracción, la legibilidad y composición. La portada cuenta con un círculo en los módulos del centro con las ilustraciones de los tres sentidos (oído, ojo y boca), lo rodea el nombre del curso “Estudios Gramaticales” y en la parte inferior se ubican los logotipos de la USAC, FAHUSAC y DEVFAHUSAC.

Portadilla

Las portadillas son la presentaciones previas de la temática del contenido de cada módulo. Por eso se busca que a través de lo simple se represente de la mejor manera. Las portadillas interactúan con todos los elementos que contiene y, además, da un recorrido hasta la flecha que dirige hasta los contenidos. En los módulos del centro se ubica el número del módulo y el subtítulo que es “módulo” interceptado con el número. En los módulos inferiores se encuentra el título del contenido y le sigue un ícono que direcciona al contenido.

Contenido

La estructura y los elementos de los módulos son de suma importancia, debido a que contienen en sí la información del curso de Estudios Gramaticales. Se busca que a través de la estructura ocurra una correcta jerarquización sin dejar a un lado la retícula modular con variación y violación. El número de página y el cintillo con el nombre del módulo se ubican en la parte superior fuera del margen para que estén a la vista del grupo objetivo. El contenido está en forma de L, en los módulos superiores se encuentra el nombre del contenido, seguido de la información y utilizando los módulos para subtemas, los subtítulos se dirigen en donde mejor le convenga dentro de la retícula, esto con el fin de posicionar todos los elementos.

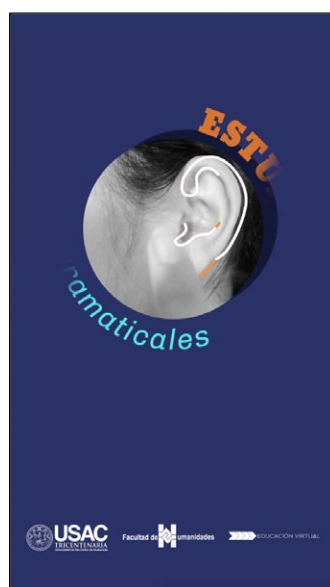
NIVEL 2 DE VISUALIZACIÓN

BOCETOS DIGITALES

A partir de la autoevaluación desarrolló el bocetaje digital, este con la finalidad de ser validado con expertos en el tema y diseñadores

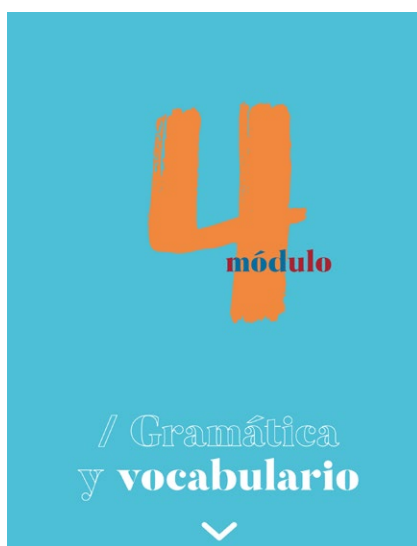
Boceto de portada

En la portada se aplicó el color azul de fondo para lograr un mejor contraste con el título. En los módulos del centro se colocó un círculo con un borde interno esto con la intención de agregarle profundidad, dentro del círculo corre un vídeo en el cual se visualiza a Sofía; personaje que representa al área social, señalando su oído, ojo y boca. Alrededor del círculo está el título del contenido del curso Estudios Gramaticales.



Boceto de portadillas

En las portadillas se emplearon los colores principales naranja, celeste, blanco y negro, seleccionados para garantizar un contraste adecuado que facilite la lectura de títulos y subtítulos. El número, que identifica el módulo correspondiente, se representó con la tipografía Life is Messy, que aporta un carácter distintivo y visualmente atractivo. Asimismo, se incorporó una flecha como recurso gráfico que indica la dirección de lectura y orienta al estudiante en el recorrido del contenido.



Boceto de contenido

En el contenido se puede ubicar en la parte superior el cintillo y el número de página para lograr una mejor visualización del tema del contenido del módulo. El título se coloca en la parte superior, se dividen los subtítulos en módulos de tres para jerarquizarlos. Otros subtítulos se distribuyen de manera que el lector siga la información.

10. /COMPRESIÓN LECTORA

Tabla de CONTENIDOS

1. Comprensión Lectora
2. Idea principal e ideas secundarias
3. Secuencia de eventos
4. El contexto
5. Relaciones de causa y efecto en la lectura
6. Comparaciones y contrastes
7. Recursos gráficos utilizados en el texto
8. Deducción e inducción
9. Estrategias de comprensión lectora
10. Figuras literarias
11. Géneros literarios
12. Subgéneros literarios
13. Literatura guatemalteca e hispanoamericana



11. /COMPRESIÓN LECTORA

COMPETENCIA

Aplica los elementos para la estructuración de oraciones y párrafos desde su comprensión lectora en las diferentes contextualizaciones en donde se puede llevar a cabo dicha acción.

INTRODUCCIÓN

Este módulo de aprendizaje busca desarrollar las competencias básicas de la estructura de las oraciones y párrafos. Esto a partir del reconocimiento de las ideas principales y secundarias en los textos. Seguido de la comprensión y relación que existen entre el texto y su contexto. Todo ello para desarrollar las competencias lectoras necesarias para el análisis de los textos. Ello comprenderá la estructura, el tipo de texto, los tipos de narradores, entre otros. Todo ello con la finalidad de alcanzar temáticas más complejas en la lectura de textos, clasificación por géneros, identificación de figuras literarias para finalizar con la lectura de literatura guatemalteca e hispanoamericana.

12. /COMPRESIÓN LECTORA

COMPRESIÓN LECTORA

La especial atención en los detalles es importante para analizar y comprender una lectura. Es decir, se debe conocer el contexto histórico y social en que se desarrolla, la forma en que está construida, el tema que trata, cómo maneja el lenguaje y, principalmente, los personajes que llevan a cabo la historia. (Almengor, 2018: 101).

Los personajes principales son los que sostienen la obra, son los protagonistas del relato, intervienen a lo largo del mismo. Regularmente son definidos de manera detallada por el autor y esto permite imaginar cómo son.

Los personajes secundarios son aquellos que acompañan o asistían repetidamente al personaje principal. Son personajes no definidos profundamente y pueden, incluso, desaparecer de la historia. (Almengor, 2018: 101).

Los lugares en donde se desarrolla la historia pueden ser reales o imaginarios.

Las acciones de una historia pueden relatarse desde diferentes posiciones temporales, así, encontramos los siguientes tipos de narración:

Narración anterior: es cuando se cuenta algo que ha ocurrido en el pasado y se sabe cómo inició y cómo terminó. Para conocer el tiempo en que se desarrollan las acciones puede preguntarse:

- ¿Ya ha ocurrido?
- ¿Ya ha ocurrido?
- ¿Va a ocurrir?

Narración simultánea: cuenta los hechos presentes, es decir que los sucesos se narran conforme van ocurriendo.

Narración posterior: es cuando se narran los hechos antes de que estos sucedan, es como tener una bola de cristal para ver el futuro.

Algunas preguntas que se pueden utilizar para identificar el tiempo en un relato son:

- ¿Cuándo empieza?
- ¿Cómo proporciona la información acerca de los eventos realizados?
- ¿Cómo se presentan los eventos de la narración?

En la narración los eventos pueden ser consecuentes o anacronísticos, es decir, que pueden ocurrir en un tiempo continuo y determinado o bien, pueden romperlo, recordando el pasado o narrando eventos del futuro. (Almengor, 2018: 104-105).

13. /COMPRESIÓN LECTORA

Idea principal e ideas secundarias

La localización de la idea principal y las ideas secundarias es una estrategia utilizada durante la lectura de un texto. Para identificar la idea principal, es necesario eliminar toda la información que sea irrelevante e inútil. Las ideas secundarias tienen como función, apoyar, ampliar y ejemplificar la idea principal, mientras que esta última contiene la esencia de la comunicación, es en torno a ella que se formulan las ideas secundarias.

¿Cómo aparece la idea principal?

En un párrafo, puede aparecer primero la idea principal y luego las ideas secundarias.

Idea principal: los seres humanos, por nuestra nutrición, somos heterótrofos.

Idea secundaria: esto quiere decir que requerimos de sustancias orgánicas provenientes de otros seres, porque nosotros mismos no las fabricamos. (Almengor, 2018: 103).

1. Identificación de la idea principal en un párrafo

Un texto se encuentra construido por párrafos en los cuales se puede localizar una idea principal y varias secundarias. La mejor forma de encontrar la idea principal es identificar la información en la cual el párrafo parecería sentido o sería incomprensible. La idea principal contiene la información más importante del párrafo y puede estar colocada al principio, en medio o al final.

2. Identificación de las ideas secundarias en un párrafo

Las ideas secundarias apoyan y amplían la idea principal y están ligadas a ella. Estas le dan cuerpo a la construcción de un párrafo. (Almengor, 2018: 107-109).

14. /COMPRESIÓN LECTORA

El párrafo principal de un texto

El párrafo es una unidad argumentativa conformada por una idea principal y unas ideas secundarias que tienen relación, secuencia y coherencia entre sí.

Haz dos listas, clases de párrafos de introducción, de ejemplificación, de recapitulación, de cierre.

Al redactar un párrafo se deben evitar los siguientes errores:

- repetir las mismas ideas
- escribir oraciones incompletas
- abusar de la extensión del párrafo
- no utilizar los signos de puntuación necesarios o escribir de tal forma que dificulte al lector localizar la idea central.

(Almengor, 2018: 108-109)

Tema de la lectura

El tema de una lectura se determina en el momento de realizar no solo la acción de leer, sino la acción de comprender.

El tema hace referencia al contenido esencial de una obra: el amor, la traición, el odio, la muerte, la naturaleza, la guerra son ejemplos de temas literarios. Para encontrar el tema, el lector deberá identificar y analizar todos los detalles y características que le indiquen cuál es la idea global de la historia.

Los textos, relatos e historias, regularmente presentan un tema principal. No obstante, una obra puede contener subtemas, que, aunque no tienen la misma relevancia que el principal, sí pueden desarrollarlo. Es muy importante identificar el tema en torno al cual gira la narración.

15. /COMPRESIÓN LECTORA

Secuencia de eventos

Comprender la secuencia de eventos en un texto es un paso muy importante para la comprensión lectora.

Es indispensable que el lector adquiera la capacidad de identificar los acontecimientos que se producen al inicio, durante y al final de un texto, para comprender lo que se lee y tener claro el orden en que los eventos construyen el texto mismo.

La secuencia de acontecimientos puede marcarse en un texto por medio de adverbios como luego, después, anteriormente, entonces, ahora, previamente, finalmente o por medio de locuciones como en primer lugar, por último, antes que nada, entre otros.

Los marcadores temporales proporcionan información para lograr la comprensión secuencial de una información y la organización completa de un texto. (Almengor, 2018: 110).

SUBGÉNEROS LITERARIOS

De los tres grandes géneros literarios: lírico, narrativo y dramático, se derivan varios subgéneros, dentro de los cuales pueden clasificarse diversas obras literarias que comparten ciertas características.

Subgéneros líricos

Al género lírico pertenece la poesía, entendiendo esta como una composición poética que puede estar escrita en verso o en prosa. Los subgéneros líricos son categorías en las que pueden clasificarse los poemas, según las características y el tema que tratan.

Canción:
poema en verso de temas amorosos.

Oda:
poema en verso que generalmente ensalza o alaba. Trata temas elevados y serios.

Elegía:
poema en el que se lamenta y se expresa el dolor por la muerte de un ser querido.

Sátira:
poema en verso o en prosa en que se hace burla o se ridiculizan los vicios humanos.

Egloga:
poema extenso sobre el ambiente y las relaciones en el mundo pastoral.

Ejemplo:
El viento en la noche amarga cruz,
magnífica de locomotoras de pesadilla
que en nuestro corazón se estrujan
aparatosamente en molas catastróficas sin
tiempo ni testigos.

Viento negro - elegía
César Brañas
(Almengor, 2008: 182)

Subgéneros narrativos:

Al género narrativo pertenecen todas aquellas obras que narran lo que le sucede a uno o varios personajes. Pueden estar escritas en prosa y también en verso.

Entre los subgéneros narrativos escritos en prosa están:

Novela:
narración extensa que cuenta los sucesos que les acontecen a varios personajes. La trama es compleja, los personajes están claramente caracterizados. Utiliza el diálogo, la exposición, la narración y la argumentación. Describe ambientes y épocas en las que se desarrolla la historia y crea sus propios mundos.

Cuentos:
narración de menor extensión que la novela. Se caracteriza por la utilización de pocos personajes, y el desarrollo de un relato que posee un factor de tensión que puede o no resolverse al final.

Fábula:
narración breve de carácter didáctico, que encierra una enseñanza o una lección moralizante. Sus personajes suelen representarse por medio de animales con características humanas.

Legendas:
es una narración que deriva del folclor de un lugar y se transmite de generación en generación por medio de la tradición oral. Suelen relatar hechos reales combinados con hechos fantásticos y sobrenaturales. En muchas ocasiones, las leyendas tratan de explicar el origen del mundo y de las cosas.

Entre los subgéneros narrativos escritos en verso están:

Poema épico:
poema que relata hazañas heroicas con la intención de glorificar una patria.

Cantar de gesta:
poema para ensalzar a un héroe.

Humores:
poema utilizado para contar hazañas de guerra o caballerescas.

Subgéneros dramáticos:

El tipo de trama y los temas de las obras de representación teatral dan pie a cuatro clasificaciones principales.

Tragedia:
se caracteriza por la representación de conflictos que superan a los personajes y que acaban con la muerte del protagonista.

Comedia:
se caracteriza por la representación de conflictos de una manera divertida y amable. El final suele ser feliz. La combinación de características de la tragedia y de la comedia crean el subgénero de la tragicomedia.

Drama:
se caracteriza por la representación de conflictos graves que hacen a los personajes. El final suele ser sombrío o triste.

Ópera:
la palabra ópera significa en italiano "obra" este subgénero tiene la particularidad de representar una obra teatral por medio del canto y la música. El libreto suele estar escrito en verso. (Almengor, 2008: 188).

LITERATURA GUATEMALTECA E HISPANOAMERICANA

Se considera literatura guatemalteca a todo el bagaje literario de los pueblos originarios del territorio nacional y la producción literaria de autores guatemaltecos. Marca desde la época precolombina, de la que pueden mencionarse obras como el Popol Vuh y el Rabinal Achí o Danza del tun. La época colonial, en la que sobresalen autores como sor Juana de Maholanda, considerada la primera poeta y dramaturga centroamericana. Rafael Landívar y su poema de largo aliento Ilustración mexicana y Rafael García Goyena, quien escribió fábulas satíricas como Los zanares en consejo o El zapalote con gallina. Continúa en la primera parte del siglo XIX, en la época posindependiente, con las figuras destacadas de José Batres Montúfar y José Milla y Velazquez. Mientras que en la segunda mitad sobresalen Enrique Gómez Carrillo, Máximo Soto Hall y María Cruz.

Posteriormente, en el siglo XX surgieron escritores como Flavio Herrera, Arcevalo Martínez, Mario Monteforte Toledo, César Brañas, Luis Cardoza y Aragón, Humberto Alcalá, Alaido Foppa, Luz Mender de la Vega, Miguel Ángel Asturias, quien en 1967 recibió el Premio Nobel de Literatura, y Augusto Monterroso, Premio Príncipe de Asturias en el 2000. Actualmente pueden mencionarse autores como Rodrigo Irey Bosa, Ana María Bodas, Francisco Alejandro Méndez, Isidoro de los Angeles Irujo, Francisco Pérez de Antón, Eduardo Halfon, Canal Zerketo, Vania Vargas, entre muchos otros. No es posible incluirlos a todos en este reducido espacio, pero los escritores mencionados son tan solo algunos de los que han aportado su producción literaria a la cultura guatemalteca.

Al hablar de literatura hispanoamericana es necesario mencionar el mestizaje característico de este continente que produjo una literatura rica y novedosa de personajes y ambientes jamás contados. En muchos países hispanoamericanos la literatura es una combinación de la cultura indígena y la cultura occidental. (Almengor, 2008: 189-190).

REFLEXIÓN

Las competencias lectoras son una herramienta indispensable para los estudiantes del siglo XXI. De ahí la necesidad de desarrollar las, trabajarlas y profundizarlas en todos los niveles educativos. No obstante, es indispensable que los estudiantes puedan desarrollar estas competencias a razón de las necesidades comunicativas actuales. Todo ello para lograr una comunicación asertiva en las diversas áreas o contextos en los que se desarrolle cada uno de los participantes.

Actividades

VÍDEO DE ESTRATEGIAS DE LECTURA

<https://www.youtube.com/watch?v=qpeJ-LH3XNU>

VÍDEO DE LOS 10 AUTORES DE LA LITERATURA GUATEMALTECA

<https://www.youtube.com/watch?v=1xp68L8012m>

VÍDEO DE AUTORES DE LA LITERATURA HISPANOAMERICANA

<https://www.youtube.com/watch?v=5Dgq4dc05k>

Actividades



APoyo al TEXTO

Puedes visualizar la siguiente página para ampliar el conocimiento para identificar los géneros literarios.

http://recursoseducacion.es/multidisciplinar/fuente/basisdeDatos/recursos/hugueno/mediosliterarios/mediosliterarios/1_conocer_los_generos_literarios.html

Puedes acceder a esta actividad en Educaplay para EDITAR la habilidad de identificación de las ideas principales y secundarias.

https://es.educaplay.com/recursos-educativos/333041-idea_principal_y_secundaria.html

Actividades

FORO DE DISCUSIÓN

El foro se encuentra dentro del foro que está ubicado en la sección de evidencias de aprendizaje un texto literario, lírico y dramático que usted haya leído y argumente en no más de 05 líneas por cada uno, la idea central de ese texto, y mencione:

¿Cuál de los tres tipos de géneros, le interesa más y por qué?

¡Adelante, nos leemos en el foro!



VALIDACIÓN EXPERTO EN EL TEMA

Descripción de validación EXPERTO EN EL TEMA

Consultar el instrumento de validación (anexo 8).

Técnica:

Formulario en línea.

Muestra:

La muestra está conformada por la directora del Departamento de Educación Virtual / FAHUSAC.

Para esta validación se realizó una encuesta de google en línea. Esto servirá como retroalimentación a la hora de la toma de decisiones en el material final.

MSc. Karla Valdez
Máster en Pedagogía
Directora del Departamento de Educación Virtual / FAHUSAC

Aspectos evaluados

- 👁 Diseño: preguntas referentes al contenido gráfico/visual que la estudiante realizó para crear el material didáctico digital del curso Estudios Gramaticales
- 👁 Funcionalidad: relación gráfica del material didáctico digital con el experto en el tema y conceptualización.

Descripción del proceso

Se llevó a cabo una encuesta en línea a raíz de la situación provocada por la pandemia de COVID-19 en el país. Esta modalidad permitió facilitar el acceso a los recursos tecnológicos de la persona evaluada y garantizar que pudiera responder el instrumento desde cualquier dispositivo, sin interferir con sus actividades diarias. La encuesta fue elaborada específicamente para un miembro de la institución.

El viernes 1 de mayo de 2020 se solicitó a la participante responder el cuestionario a través de un enlace proporcionado por la estudiante. Con el fin de lograr una mejor comprensión, la encuesta incluyó previzualizaciones del material didáctico digital. Ese mismo día, en horas de la tarde, se obtuvo la respuesta, lo que permitió recopilar los datos necesarios para generar retroalimentación y considerar posibles ajustes. Con la información recabada, se procedió a realizar correcciones y tomar en cuenta la experiencia de los involucrados en el proceso administrativo de la institución.

Resultado de validación EXPERTO EN EL TEMA

Se recopilaron los datos a través de una encuesta que fue respondida por la experta en el tema, la directora del Departamento de Educación Virtual. Se evidencia a través de gráficas los resultados para así lograr los cambios que se propusieron (ver anexo 9).

En cuanto al diseño respondió:

La interactividad del material didáctico digital es fácil de visualizar. El contenido de la guía de uso del material didáctico digital es comprensible. En el material didáctico digital la frase "oigo, miro y digo, mientras me encamino" es difícil de relacionar. El recorrido a lo largo del material didáctico digital es fluido. En cuanto a la composición visual los títulos, subtítulos y cuerpos de texto dentro del material se visualizan de manera organizada. Los colores del material didáctico digital transmiten sorpresa. El tamaño de la letra dentro del material didáctico digital es: en el titular muy grande, en el subtitular grande y en los cuerpos de texto mediana. Las imágenes e ilustraciones complementan con el contenido. En el material didáctico digital la orientación vertical es equilibrada.

En cuanto a funcionalidad respondió:

La interactividad de los textos dentro del material didáctico digital es dinámico. La interactividad de las imágenes e ilustraciones dentro del material es poco dinámico. La función de los iconos dentro del material didáctico digital es llamar la atención. La función de la letra dentro del material didáctico digitales contrastar con la jerarquía. El material didáctico digital en general es fácil de navegar. El contenido en el curso Estudios Gramaticales logra facilitar el proceso de comunicación visual del contenido entre el tutor virtual y los estudiantes solo lo cumple en algunas partes lo cumple.

Observaciones del material didáctico digital:

Sugiere que se agreguen más imágenes para que no se vea muy simple.

VALIDACIÓN DISEÑADORES GRÁFICOS

Descripción de validación DISEÑADORES GRÁFICOS

Consultar el instrumento de validación (anexo 10).

Técnica:

Formulario en línea - Google Forms

Muestra:

Para esta validación se realizó una encuesta a profesionales del área de diseño gráfico. Esto servirá como retroalimentación a la hora de la toma de decisiones en el material final. La muestra está conformada por un total de cuatro profesionales de diseño, en la que se pudieron evaluar aspectos como el diseño y funcionalidad.

- Lorena Isabel Rodas Salguero - Diseñadora Gráfica
- William Ricardo Pérez Pérez - Diseñador Gráfico
- Ligia María Miranda Franco - Diseñadora Gráfica
- Nestor Alejandro Torres Alvarado - Diseñador Gráfico

Aspectos evaluados

-  **Diseño:** preguntas referentes al contenido gráfico/visual que la estudiante realizó para crear el material didáctico digital del curso Estudios Gramaticales
-  **Funcionalidad:** relación gráfica del material didáctico digital con los diseñadores gráficos y conceptualización.

Descripción del proceso

La encuesta fue enviada el 30 de abril y se dio por finalizada el 1 de mayo de 2020. Con el objetivo de facilitar su comprensión, se incluyeron previsualizaciones del material didáctico digital. Ese mismo día, en horas de la tarde, la encuesta fue respondida, lo que permitió recolectar los datos necesarios para obtener retroalimentación y plantear posibles ajustes. A partir de la información obtenida, se procedió a realizar correcciones y considerar la experiencia de los involucrados en el proceso administrativo de la institución.

Resultado de validación DISEÑADORES GRÁFICOS

Se recopilaron los datos a través de un formulario que fue respondida por la experta en el tema, la directora del Departamento de Educación Virtual. Se evidencia a través de gráficas los resultados para así lograr los cambios que se propusieron. (ver anexo 11).

En cuanto al diseño respondió:

El 100% respondió que la interactividad del material didáctico digital es fácil de visualizar. El 100% respondió que el contenido de la guía de uso del material didáctico digital es comprensible. El 100% respondió que en el material didáctico digital la frase “oigo, miro y digo, mientras me encamino” es fácil de relacionar. El 100% respondió que el recorrido a lo largo del material didáctico digital es fluido. El 100% respondió que en cuanto a la composición visual los títulos, subtítulos y cuerpos de texto dentro del material se visualizan de manera organizada. El 75% respondió que los colores del material didáctico digital transmite alegría y el 25% que les transmite sorpresa. El tamaño de la letra dentro del material didáctico digital es en el titular muy grande, en el subtítular grande y en los cuerpos de texto grande. El 100% respondió que las imágenes e ilustraciones complementan con el contenido. El 100% respondió que en el material didáctico digital la orientación vertical es equilibrada.

En cuanto a funcionalidad respondió:

El 100% respondió que la interactividad de los textos dentro del material didáctico digital es dinámico. El 75% respondió que la interactividad de las imágenes e ilustraciones dentro del material es dinámica y el 25% poco dinámico. El 75% respondió que la función de los iconos dentro del material didáctico digital es llamar la atención, guiar dentro del material y llamar a la acción de realizar algo. El 75% respondió que la función de la letra dentro del material didáctico digital es contrastar con el fondo, con las imágenes y con la jerarquía. El 100% respondió que el material didáctico digital en general es fácil de navegar. El 100% respondió que el contenido en el curso Estudios Gramaticales logra facilitar el proceso de comunicación visual del contenido entre el tutor virtual y los estudiantes solo lo cumple en algunas partes lo cumple.

Observaciones del material didáctico digital:

- Me parece muy acertado el estilo aplicado a las citas porque permiten al estudiante ubicar las fuentes consultadas y darle ideas de dónde puede obtener más información. Sin duda tu selección tipográfica es tu fuerte. Sugiero arriesgarse a cambiar un poco la paleta de colores para que el material no resulte tan aburrido debido a la carga de información.
- Que tal Ismary, tu trabajo está muy atractivo, más por la interactividad. Me gustó mucho la fluidez del contenido y la selección de tus tipografías. Te felicito, espero que te vaya bien en lo que queda de tu proyecto.
- Te sugiero utilizar más imágenes para que no corras el riesgo de verse muy aburrido el material. En lo personal me gusta la paleta cromática pero puedes arriesgarte un poco más según lo que me has mencionado de tu grupo objetivo. La solución del proyecto al estilo publicación digital es de aplaudirte.

NIVEL 3 DE VISUALIZACIÓN

BOCETOS FINALES

A partir de la validación con el experto en el tema y los diseñadores gráficos se realizaron cambios, con la finalidad de ser validado en el siguiente nivel con el grupo objetivo.

Portada

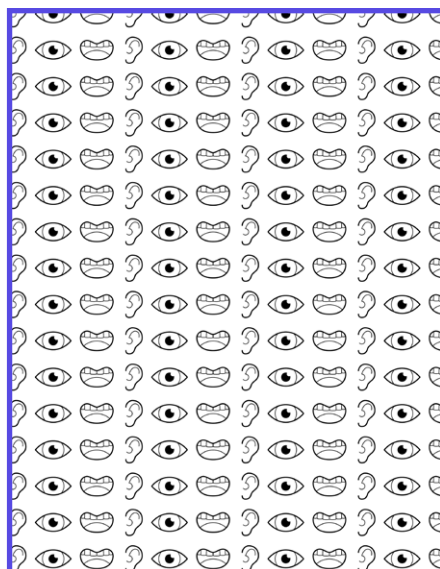
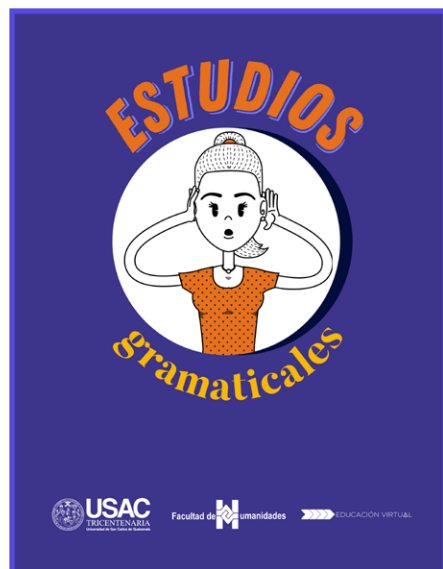
En la portada se modificó el color azul del fondo por el color cobalto cósmico para contrastar con el título. El vídeo del círculo del centro fue sustituido por un GIF con el personaje haciendo movimientos de oigo, miro y digo. Esto con el objetivo de llamar más la atención del grupo objetivo, con colores y tipografía.

Portadillas

La paleta de color cambió con el objetivo de crear contraste con el color principal que es el naranja, el recorrido visual es en forma de “L”, la jerarquía visual está más ordenada con el objetivo de que se entienda y se pueda visualizar de la mejor manera para el grupo objetivo.

Contenido

En el contenido se puede ubicar en la parte superior el cintillo y el número de página para lograr una mejor visualización del tema del contenido del módulo. El título se coloca en la parte superior, se dividen los subtítulos en módulos de tres para jerarquizarlos. Otros subtítulos se distribuyen de manera que el lector siga la información.





LICENCIA

El contenido de este módulo de aprendizaje está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Usted es libre de:

Compartir / Adaptar

Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, y construir a partir del material.

La licencia no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.



Atribución

Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



No Comercial

Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.



Compartir Igual

Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

MÓDULO



Comprensión lectora

/ COMPRENSIÓN LECTORA

TABLA DE CONTENIDOS

1. Comprensión Lectora
2. Idea principal e ideas secundarias
3. Secuencia de eventos
4. El contexto
5. Relaciones de causa y efecto en la lectura
6. Comparaciones y contrastes
7. Recursos gráficos utilizados en el texto
8. Deducción e inducción
9. Estrategias de comprensión lectora
10. Figuras literarias
11. Géneros literarios
12. Subgéneros literarios
13. Literatura guatemalteca e hispanoamericana



/ COMPRENSIÓN LECTORA

COMPETENCIA

Aplica los elementos para la estructuración de oraciones y párrafos desde su comprensión lectora en las diferentes contextualizaciones en donde se puede llevar a cabo dicha acción.

INTRODUCCIÓN

Este módulo de aprendizaje, busca desarrollar las competencias básicas de la estructura de las oraciones y párrafos. Esta a partir del reconocimiento de las ideas principales y secundarias en los textos. Seguido de la comprensión y relación que existen entre el texto y su contexto. Todo ello para desarrollar las competencias lectoras necesarias para el análisis de los textos. Ello comprenderá la estructura, el tipo de texto, los tipos de narradores, entre otros. Todo ello con la finalidad de alcanzar habilidades más complejas en la lectura de textos, clasificación por géneros, identificación de figuras literarias para finalizar con la lectura de literatura guatemalteca e hispanoamericana.

/ COMPRENSIÓN LECTORA

COMPRENSIÓN LECTORA

La especial atención en los detalles es importante para analizar y comprender una lectura. Es decir se debe conocer el contexto histórico y social en que se desarrolla, la forma en que está construida, el tema que trata, cómo manifiesta el lenguaje y, principalmente, los personajes que llevan a cabo la historia (Almengor, 2018: 155).

Los personajes principales son los que sostienen la obra, son los protagonistas del relato, intervienen a lo largo del mismo. Regularmente son definidos de manera detallada por el autor y esto permite imaginar cómo son.

Los personajes secundarios son aquellos que acompañan o auxilian repetidamente al personaje principal. Son personajes no definidos profundamente y pueden, incluso, desaparecer de la historia. (Almengor, 2018: 161).

Los lugares en donde se desarrolla la historia pueden ser reales o imaginarios.

Las acciones de una historia pueden relatarse desde diferentes posiciones temporales, así, encontramos los siguientes tipos de narración:

Narración ulteriores: es cuando se cuenta algo que ha ocurrido en el pasado y se sabe cómo inició y cómo terminó. Para conocer el tiempo en que se desarrollan las acciones puede preguntarse:

- ¿Está ocurriendo?
- ¿Ya ha ocurrido?
- ¿Va a ocurrir?

Narración simultánea: cuenta los hechos presentes, es decir que los sucesos se narran conforme van ocurriendo.

Narración anteriores: es cuando se narran los hechos antes de que estos sucedan, es como tener una bola de cristal para ver el futuro.

En la narración los eventos pueden ser consecuentes o anacrónicos, es decir que pueden ocurrir en un tiempo continuo y determinado o bien, pueden romperlo, recordando el pasado o narrando eventos del futuro. (Almengor, 2018: 164-165).

Algunas preguntas que se pueden utilizar para identificar el tiempo en un relato son:

- ¿Cuándo empieza?
- ¿Cómo proporcióna la información acerca de los eventos realizados?
- ¿Cómo se presentan los eventos de la narración?

/ COMPRENSIÓN LECTORA

IDEA PRINCIPAL E IDEAS SECUNDARIAS

La localización de la idea principal y las ideas secundarias es una estrategia utilizada durante la lectura de un texto. Para identificar la idea principal, es necesario eliminar toda la información que sea irrelevante e inútil. Las ideas secundarias tienen como función, apoyar, ampliar y complementar la idea principal, mientras que esta última contiene la esencia de la comunicación, es en torno a ella que se formulan las ideas secundarias.

¿CÓMO APARECE LA IDEA PRINCIPAL?

En un párrafo, puede aparecer primero la idea principal y luego las ideas secundarias.

Idea principal: los seres humanos, por nuestra nutrición, somos heterótrofos.

Idea secundaria: como quiere decir que requerimos de sustancias orgánicas provenientes de otros seres, porque nosotros mismos no las fabricamos. (Almengor, 2018: 165).

esto quiere decir que requerimos de sustancias orgánicas provenientes de otros seres, porque nosotros mismos no las fabricamos. (Almengor, 2018: 165).

1 IDENTIFICACIÓN DE LA IDEA PRINCIPAL EN UN PÁRRAFO

Un texto se encuentra construido por párrafos en los cuales se puede localizar una idea principal y varias secundarias. La mejor forma de encontrar la idea principal es identificar la información sin la cual el párrafo perdería sentido o sería incomprensible. La idea principal contiene la información más importante del párrafo y puede estar colocada al principio, en medio o al final.

2 IDENTIFICACIÓN DE LAS IDEAS SECUNDARIAS EN UN PÁRRAFO

Las ideas secundarias apoyan y amplían la idea principal y están ligadas a ella. Estas le dan cuerpo a la construcción de un párrafo. (Almengor, 2018: 167-168).

/ COMPRENSIÓN LECTORA

EL PÁRRAFO PRINCIPAL DE UN TEXTO

El párrafo es una unidad argumentativa conformada por una idea principal y unas ideas secundarias que tienen relación, secuencia y coherencia entre sí.

Hay distintas clases de párrafos de introducción, de ejemplificación, de recapitulación, de cierre.

Al redactar un párrafo se deben evitar los siguientes errores:

- repetir las mismas ideas
- escribir oraciones incompletas
- abusar de la extensión del párrafo
- no utilizar los signos de puntuación necesarios o escribir de tal forma que dificulte al lector localizar la idea central. (Almengor, 2018: 168-169)

TEMA DE LA LECTURA

El tema de una lectura se determina en el momento de realizar no solo la acción de leer, sino la acción de comprender.

El tema hace referencia al contenido esencial de una obra: el amor, la traición, el odio, la muerte, la naturaleza, la guerra son ejemplos de temas literarios. Para encontrar el tema, el lector deberá identificar y analizar todos los detalles y características que le indiquen cuál es la idea global de la historia.

Los textos, relatos e historias, regularmente presentan un tema principal. No obstante, una obra puede contener subtemas, que, aunque no tienen la misma relevancia que el principal, sí pueden matizarlo. Es muy importante identificar el tema en torno al cual gira la narración.

/ COMPRENSIÓN LECTORA

SECUENCIA DE EVENTOS

Comprender la secuencia de eventos en un texto es un paso muy importante para la comprensión lectora.

Es indispensable que el lector adquiere la capacidad de identificar los acontecimientos que se producen al inicio, durante y al final de un texto, para comprender lo que se lee y tener claro el orden en que los eventos conforman el texto mismo.

La secuencia de acontecimientos puede marcarse en un texto por medio de adverbios como luego, después, anteriormente, entonces, ahora, previamente, finalmente o por medio de locuciones como en primer lugar, por último, antes que nada, entre otros.

Los marcadores temporales proporcionan información para lograr la comprensión secuencial de una información y la organización completa de un texto. (Almengor, 169-170).



/ COMPRENSIÓN LECTORA

EL CONTEXTO

El contexto se refiere al conjunto de situaciones o circunstancias en las cuales se produce la comunicación. Este ayuda a que el mensaje pueda interpretarse correctamente.

El contexto proporciona información importante para identificar la idea principal y el tema del texto.

UTILIZACIÓN DE CLAVES DE CONTEXTO

En el proceso de comprensión lectora es importante el uso de las claves de contexto para encontrar el significado de una palabra, para ello hay que poner especial atención a los vocábulos o conceptos que rodean a la palabra desconocida. Son estas palabras adyacentes las que ayudan al lector a inferir o deducir el significado del vocablo que no conoce.

Ejemplo: ¿qué significa la palabra "muc"?
 PUEDE SER UN SUBSTANTIVO O UN VERBO. PUEDE REFERIRSE A UNA COSA (MUCOSIDAD, MUCILLAGO, PELUDO) O A UNA ACCIÓN (MUCAR, MUCARSE). PUEDE REFERIRSE A UNA FORMA VISUAL DE TISAR QUE SIGNIFICA, ATROFIESE O REALIZAR ALGUNA ACCIÓN QUE REQUIERA UNO O MÁS DEDOS.

TIPOS DE CLAVES DE CONTEXTO

Existen varias claves de contexto que ayudan al lector a identificar y deducir el significado de una palabra.



Clave por comparación y contrastes: se da cuando la palabra desconocida puede inferirse porque se opuesta o contrasta a otra que sí se conoce. Por ejemplo: En la casa el aire es seco y limpio, en cambio en el sótano es húmedo y viciado. Si "limpio" significa libre de impurezas o elementos nocivos, se puede deducir que "viciado" significa, por el contrario, sucio y cargado de impurezas.

Clave de síntesis: se da cuando la palabra desconocida puede inferirse porque sintetiza o resume la idea principal. Por ejemplo: Cuando se quiere saber cómo se compone una sustancia química, se separa cada elemento que la conforma para estudiarlo e identificarlo, a esto se le llama análisis. En esta oración, la palabra "análisis" sintetiza la idea principal y, por tanto, la explicación anterior a esta palabra corresponde con su significado, o sea que "análisis" es la separación de los elementos de un todo para su estudio e identificación.

Clave verbal: se da cuando la palabra desconocida puede inferirse gracias a una palabra u oración que puede antecederla o sucederla que ayuda a contextualizarla y deducir su significado. Por ejemplo: Todos los sábados por la noche, la casa de Luis era un lugar que pasaba factura con monumentales resacas. En esta oración la palabra "sábados" puede fácilmente deducirse como fiesta, por la contextualización que aporta la frase anterior "todos los sábados por la noche" y la oración posterior "que pasaba factura con monumentales resacas". (Almengor, 2018: 171-172).

RELACIONES DE CAUSA Y EFECTO EN LA LECTURA

Identificar las causas y los efectos en un texto o lectura es un ejercicio que consiste en relacionar una situación determinada con una consecuencia. Identificar las relaciones de causa y efecto nos ayuda a hacer inferencias.

COMPARACIONES Y CONTRASTES

La comparación es una herramienta del pensamiento que conduce hacia el análisis y la comprensión lectora. Consiste en comparar situaciones y adquirir la destreza de identificar y contrastar las diferencias y similitudes entre dos o más contextos. (Almengor, 2018: 174).

RECURSOS GRÁFICOS UTILIZADOS EN EL TEXTO

SUBRAYADO, NEGRILLAS, VIÑETAS*

En el proceso de la comprensión lectora, específicamente durante la lectura, se utilizan apogios gráficos de énfasis. Estas herramientas nos ayudan a localizar la idea principal y las secundarias de una manera más sencilla, ya sea a través del subrayado, las cursivas, negrillas, viñetas o cualquier otro recurso que permita enfatizar gráficamente las ideas.

El uso de estos recursos en la lectura es personal porque cada lector tiene la libertad de utilizarlos según sus necesidades.

DEDUCCIÓN E INDUCCIÓN

Son procesos de análisis que llevan al lector de lo particular a lo general y viceversa.

Inducción: conduce al lector desde los hechos particulares hacia los hechos de carácter general. La inducción consiste en analizar un caso o fenómeno particular, descubrir las leyes o reglas que lo rigen y a partir de allí generalizarlo a otros casos similares, aunque no se haya comprobado. Ejemplo: Un ratón prefiere un trozo de queso a una uva, prefiere un trozo de queso a uno de pan, prefiere un trozo de queso a una almendra. Entonces, la comida preferida de los ratones es el queso.

Deducción: conduce al lector de lo general a lo particular. La deducción implica descender. Parte de categorías o supuestos generales, tomados como ciertos, para hacer afirmaciones sobre casos particulares. Ejemplo: Todos los hombres tienen barba y bigote. Juan se rasó la barba, por lo tanto, Juan es un hombre.

Para realizar el análisis de un texto utilizando estos procesos, es importante identificar, ordenar, inferir y, finalmente, predecir las ideas para obtener un resultado lógico que parta de las premisas que se planteen. (Almengor, 2018: 175).



ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA

La comprensión lectora es un ejercicio complejo, sin embargo, existen varias estrategias que se pueden poner en práctica para facilitarla. Es útil, por ejemplo, clasificar el texto. Saber si es una novela, un ensayo, una investigación o un reportaje ayuda a abordar la lectura de mejor manera, pues prepara al lector para encontrarse con cierto tipo de estructura y de contenido.

También es importante activar los conocimientos previos o establecer los presupuestos para comprender la lectura. Un lector siempre posee conocimientos generales sobre cultura, léxico, estructura gramatical, temas, experiencias, entre otros. La activación de todos estos conocimientos conducirá la forma en que se procese una nueva lectura. La comprensión del texto puede potenciarse gracias a las asociaciones que el lector pueda establecer entre la nueva información y sus conocimientos previos.

Otra estrategia para abordar un texto es conocer el significado de las palabras. Un lector puede deducir el significado por medio del contexto. No obstante, conocer con exactitud las distintas acepciones de una palabra ayuda a precisar y comprender la lectura con mayor profundidad.

ANÁLISIS DE LA ESTRUCTURA DEL TEXTO, TIPOS DE TEXTO, TIPOS DE NARRADOR

Para analizar una obra es necesario conocer e identificar sus características particulares, como estructura, tipos de texto, tipo de narrador y el género literario al que pertenece.

Un texto, por lo general, está estructurado en tres partes esenciales:

- introducción o hechos iniciales
- desarrollo o contenido
- desenlace o cierre

Los tipos de textos pueden ser expositivos, narrativos, descriptivos y argumentativos. Los tipos de narrador se clasifican en primera persona o narrador protagonista; segunda persona, narrador testigo; y tercera persona, narrador omnisciente. (Almengor, 2018: 176-177).

IDENTIFICACIÓN DE LOS NIVELES Y FUNCIONES DEL LENGUAJE

Hay que recordar que los niveles de la lengua están determinados por el grado de propiedad y formalidad con que se usa el idioma. Existe un nivel estándar, de una formalidad moderada; un nivel coloquial, de naturaleza espontánea e informal; y un nivel culto, correcto y de carácter formal.

Por estos hechos, es necesario recordar que las funciones del lenguaje son:

informativa: transmite información.

afectiva: transmite estados de ánimo o sentimientos.

poética: crea belleza a través de la palabra.

aplativa: pretende persuadir.

metalingüística: utiliza el lenguaje para hablar del lenguaje mismo.

ilativa: busca mantener la comunicación.

IDENTIFICACIÓN DE

OBJETIVOS, PROPÓSITOS Y MENSAJE DE LA LECTURA

Cuando un autor escribe, utiliza la lengua para transmitir un mensaje y alcanzar un objetivo. Los objetivos de un texto pueden ser diversos, y van desde informar, convencer, mostrar, hasta manipular y confundir.

Estos objetivos desvelan un propósito que suele estar relacionado con las intenciones del autor. Comprender un texto no es simplemente entender lo que dice, sino lo que no dice. Un lector crítico es aquel capaz de percibir estos aspectos y emitir una opinión propia. Esto implica cuestionar lo que se lee y descubrir sus discursos implícitos.

Después de localizar las ideas principales y secundarias de un texto, el mensaje subyacente se descubre por medio de la discriminación de la información y de inferencias. (Almengor, 2018: 179-180).

HACER INFERENCIAS Y SACAR CONCLUSIONES DE LA LECTURA

Hacer inferencias implica interpretar todo lo que el autor comunica, incluso aquello que no está escrito de manera explícita. En este proceso se deben descubrir cuáles son las ideas que el texto transmite de manera sutil. Para ello el lector debe establecer relaciones entre lo que se omite, lo que se da por supuesto o lo que se insinúa en el texto y los elementos explícitos en él, para finalmente inferir las ideas que el contenido transmite.

Antes de empezar a leer o durante la lectura, para poder comprender un texto, se puede hacer uso de algunas estrategias como la anticipación y la inferencia.

¿Qué es una inferencia?

Es la habilidad que consiste en comprender algún aspecto determinado del texto a partir del significado del resto. Es necesario que use las ideas e informaciones explícitamente planteadas en el texto, así como su intuición y sus ideas personales como base para conjeturas e hipótesis.

¿Qué inferencias puede hacer en un texto?

Inferir el significado de una palabra desconocida. Inferir fragmentos perdidos de un texto. Inferir hipótesis de causa y efecto.

Inferir el significado de las palabras desconocidas es una habilidad que facilita la comprensión autónoma de la lectura.

Inferir fragmentos perdidos en un texto consiste en indicar el orden de las acciones cuando su secuencia no se establece con claridad. El fin es determinar las acciones que precedieron o siguieron a las que se señalan en el texto.

Inferir hipótesis de causa y efecto consiste en plantear hipótesis acerca de las motivaciones de los personajes y de sus interacciones con el tiempo y el lugar. También implica conjeturar sobre las causas que llevaron a los personajes a actuar de determinada manera, teniendo en cuenta las claves explícitas del texto. (Almengor, 2018: 181).

FIGURAS LITERARIAS

Son recursos expresivos que se utilizan al escribir para provocar sensaciones o sentimientos, crear imágenes, dar fuerza a una idea o generar debate literario. Existen figuras de relación, símil, metáfora, paralelismo, metonimia, sinécdoque, eufemismo. De énfasis: hipérbol, antítesis, paralelismo, onomatopéya. De sonido: aliteración, repetición, anáfora, onomatopéya.

De relación

• **Símil:** figura de comparación entre dos elementos unidos por el nexo "como". Ejemplo: *Siento tu alma como tierra quemada.*

De énfasis

• **Hipérbol:** Es una comparación desmedida. Se realiza al exagerar las cosas o las acciones más allá de los límites establecidos. Reglamentariamente cambia el orden de la oración y su función es impresionar. Ejemplo: *Se hace más alto el cielo en tu presencia.* (Almengor, 2018: 183).

De sonido

• **Anáfora:** Es la repetición de palabras o expresiones dentro de un mismo párrafo o estrofa. Ejemplo: *¿Por qué no vuelves, mi amor, ¿por qué no vuelves, mi amor, ¿por qué no vuelves, mi amor? ¿Por qué no vuelves, mi amor, ¿por qué no vuelves, mi amor?* (Almengor, 2018: 183).

Identificación de algunas figuras literarias

Cuando se habla de figuras literarias, se está haciendo referencia, principalmente, a aquellas formas del lenguaje y de la comunicación que han sido diseñadas para enfatizar, divertir, embellecer o dibujar expresiones normales. En este sentido, las figuras literarias recurren a palabras con su significado apropiado y común, pero transformándolas de modo que gane una nueva expresividad y que sirva entonces como nueva forma de lenguaje. Aunque las figuras literarias también pueden ser usadas en la comunicación de hechos, los días, reciben ese nombre al ser especialmente eficaces en la producción literaria. (Almengor, 2018: 184).

GÉNEROS LITERARIOS

GÉNERO	CARACTERÍSTICAS
Épico o narrativo	Narra los hechos reales o ficticios de las hazañas de un pueblo o de un personaje. Está escrito en prosa o en verso. Predomina la narración de acontecimientos.
Lírico	Expresa los sentimientos y emociones del autor. Puede estar escrito en verso o en prosa. Es subjetivo.
Dramático	Está escrito para ser representado ante un público. Se hace es diálogo. Sus elementos son el actor, el diálogo, el público y el escenario. Puede estar escrito en prosa, en verso o hacer una combinación de ambos.

(Fuente: Almengor, 2018: 186)

SUBGÉNEROS LITERARIOS

De los tres grandes géneros literarios: lírico, narrativo y dramático, se derivan varios subgéneros, dentro de los cuales pueden clasificarse diversas obras literarias que comparten ciertas características.

SUBGÉNEROS LÍRICOS

Al género lírico pertenece la poesía, entendiendo esta como una composición poética que puede estar escrita en verso o en prosa. Los subgéneros líricos son categorías en las que pueden clasificarse los poemas, según las características y el tema que tratan.

Canción: poema en verso de temas amorosos.

Óda: poema en verso que generalmente ensalza o alaba. Trata temas elevados y serios.

Épico: poema en el que se lamenta y se expresa el dolor por la muerte de un ser querido.

Sátira: poema en verso o en prosa en que se hace burla o se ridiculizan los vicios humanos.

Elegía: poema extenso sobre el ambiente y las relaciones en el mundo post-mortem.

Ejemplo: El viento en la noche amarga cruz, magnífica de locomotoras de pesadilla que en nuestro corazón se estrellan apartadamente en melodías católicas sin tiempo ni testigos. (Almengor, 2018: 187).

Viento negro - elegía
Gézar Brufas
(Almengor, 2018: 187)

22.

/COMPRESIÓN LECTORA

SUBGÉNEROS NARRATIVOS:

Al género narrativo pertenecen todas aquellas obras que narran lo que le sucede a uno o varios personajes. Pueden estar escritas en prosa y también en verso.

Escritos en prosa

Novela:

narración extensa que cuenta los sucesos que les acontecen a varios personajes. La trama es compleja, los personajes están claramente caracterizados. Utiliza el diálogo, la exposición, la narración y la argumentación. Describe ambientes y épocas en las que se desarrolla la historia y crea sus propios mundos.

Cuento:

narración de menor extensión que la novela. Se caracteriza por la utilización de pocos personajes, y el desarrollo de un relato que posee un factor de tensión que puede o no resolverse al final.

Fábula:

narración breve de carácter didáctico, que encierra una enseñanza o una lección moralizante. Sus personajes suelen representarse por medio de animales con características humanas.

Leyenda:

es una narración que deriva del folclore de un lugar y se transmite de generación en generación por medio de la tradición oral. Suelen relatar hechos reales combinados con hechos fantásticos y sobrenaturales. En muchas ocasiones, las leyendas tratan de explicar el origen del mundo y de las cosas.

Escritos en verso

Poema épico:

poema que relata hazañas heroicas con la intención de glorificar una patria.

Cantar de gesta:

poema para ensalzar a un héroe.

Romance:

poema utilizado para contar hazañas de guerra o caballerescas.

/COMPRESIÓN LECTORA

23.

SUBGÉNEROS DRAMÁTICOS:

El tipo de trama y los temas de las obras de representación teatral dan pie a cuatro clasificaciones principales.

Tragedias:

se caracterizan por la representación de conflictos que superan a los personajes y que acaban con la muerte del protagonista.

Comedias:

se caracterizan por la representación de conflictos de una manera divertida y amable. El final suele ser feliz. La combinación de características de la tragedia y de la comedia crean el subgénero de la tragicomedia.

Tramas:

se caracterizan por la representación de conflictos graves que afectan a los personajes. El final suele ser sombrío o triste.

Óperas:

la palabra ópera significa en italiano "obra"; este subgénero tiene la particularidad de representar una obra teatral por medio del canto y la música. El libreto suele estar escrito en verso.

(Almengor, 2008: 188).

24.

/COMPRESIÓN LECTORA

LITERATURA GUATEMALTECA E HISPANOAMERICANA

Se considera literatura guatemalteca a todo el bagaje literario de los pueblos originarios del territorio nacional y la producción literaria de autores guatemaltecos. Abarca desde la época precolombina, de la que pueden mencionarse obras como el Popol Vuh y el Rabinal Aché o Danza del tun. La época colonial, en la que sobresalen autores como sor Juana de Mahón, considerada la primera poeta y dramaturga centroamericana. Rafael Landívar y su poema de largo aliento *Historia de Guatemala* y Rafael García Girona, quien escribió fábulas satíricas como *Los zanales en consejo* o *El aspirote con gallina*. Continúa en la primera parte del siglo XIX, en la época posindependiente, con las figuras destacadas de José Batres Montúfar y José Milia y Vidaurré. Mientras que en la segunda mitad sobresalen Enrique Gómez Carrillo, Máximo Soto Hall y María Cruz.

Posteriormente, en el siglo XX surgieron escritores como Florio Herrera, Arnaldo Martínez, Mario Monteforte Toledo, César Brañas, Luis Cardoza y Aragón, Humberto Ak'abal, Alvaro Poppa, Luis Minkor de la Vega, Miguel Ángel Asturias, quien en 1967 recibió el Premio Nobel de Literatura, y Augusto Monterroso. Premio Príncipe de Asturias en el 2000. Actualmente pueden mencionarse autores como Rodrigo Rey Rosa, Ana María Rodas, Francisco Alejandro Méndez, Isidoro de los Angeles Riano, Francisco Virez de Antón, Eduardo Ballón, Carol Zarate, Vanja Vargas, entre muchos otros. No es posible incluirlos a todos en este reducido espacio, pero los escritores mencionados son tan solo algunos de los que han aportado su producción literaria a la cultura guatemalteca.

Al hablar de literatura hispanoamericana es necesario mencionar el mestizaje característico de este continente que produjo una literatura rica y novedosa de personajes y ambientes jamás contados. En muchos países hispanoamericanos la literatura es una combinación de la cultura indígena y la cultura occidental. (Almengor, 2008: 189-190).

/COMPRESIÓN LECTORA

25.

REFLEXIÓN

Las competencias lectoras son una herramienta indispensable para los estudiantes del siglo XXI. De ahí la necesidad de desarrollarlas, trabajarlas y profundizarlas en todos los niveles educativos. No obstante, es indispensable que los estudiantes puedan desarrollar estas competencias a raíz de las necesidades comunicativas actuales. Todo ello para lograr una comunicación asertiva en las diversas áreas o contextos en los que se desarrolle cada uno de los participantes.



/COMPRESIÓN LECTORA

26.

REFERENCIAS CONSULTADAS

Almengor, S. (2008). Texto preparatorio de Lengua. Guatemala: División de Desarrollo Académico.

Real Academia Española. (2009). Símbolos alfabéticos. Recuperado de

<http://www.rae.es/diccionario/simbolos/simbolos-alfabeticos/simbolos-alfabeticos>

DESCARGO DE RESPONSABILIDADES

Los contenidos de los cursos virtuales en modalidad E-learning son responsabilidad de su respectivo autor, por lo que se exonera al Departamento de Educación Virtual, la Facultad de Humanidades y la Universidad de San Carlos de Guatemala de responsabilidades sobre el contenido. PDF, PPT, documentos Word, XLS, gráficos, videos, archivos de sonido, fotografías, tratamiento de la información, opiniones y comentarios de docentes y/o estudiantes que integran los cursos o sean desplegados en la Plataforma Virtual.

26.

/COMPRESIÓN LECTORA

ACTIVIDADES



Vídeo de estrategias de lectura:

<https://www.youtube.com/watch?v=jyqJL1-REJXVU>

Vídeo de los 10 autores de la literatura guatemalteca:

<https://www.youtube.com/watch?v=8K-pf8N-SAYx0>

Vídeo de autores de la literatura hispanoamericana:

<https://www.youtube.com/watch?v=3D5gqld4d55k>

/COMPRESIÓN LECTORA

27.

ACTIVIDADES



Apoyo al texto

Puedes visualizar la siguiente página para afianzar el conocimiento para identificar los géneros literarios.

<http://recursos360.educacion.es/multimedia/interactivos/identificacion-de-generos-literarios.html>

Puedes acceder a esta actividad en Educaplay para EJERCITAR tu habilidad de identificación de los géneros principales y secundarios.

https://www.educaplay.com/recursos/educaplay/3333040-aba_principal_y_secundaria.html

28.

/COMPRESIÓN LECTORA

ACTIVIDADES



Foro de discusión

Eléngate dentro del foro que está ubicado en la sección de evidencias de aprendizaje un texto literario, léelo y dramatízalo que usted haya leído y argumente en no más de 05 líneas por cada uno, la idea central de ese texto, y menciona:

¿Cuál de los tres tipos de géneros, le interesa más y por qué?

¡adelante, nos vemos en el foro!



VALIDACIÓN GRUPO OBJETIVO

Descripción de validación GRUPO OBJETIVO

Técnica:

Formulario en línea - Google Forms

Muestra:

Para esta validación se realizó un formulario a estudiantes del primer ciclo del Profesorado en Educación a Distancia, modalidad *e-Learning*. Esto servirá como retroalimentación a la hora de la toma de decisiones en el material final. La muestra está conformada por un total de cuatro profesionales de diseño, en la que se pudieron evaluar aspectos como el diseño y funcionalidad.

- Marielos Fernández
- Cindy Castillo
- Enrique Yana
- Elvis Ramírez
- Ligia Palacios

Aspectos evaluados

- **Diseño:** preguntas referentes al contenido gráfico/visual que la estudiante realizó para crear el material didáctico digital del curso Estudios Gramaticales
- **Funcionalidad:** relación gráfica del material didáctico digital con los diseñadores gráficos y conceptualización.

Descripción del proceso

La encuesta fue enviada el 13 de mayo y se dio por finalizada el 14 de mayo de 2020. En la encuesta se adjuntan previsualizaciones del material didáctico digital, para una mejor comprensión. Transcurrió un día y fue resuelta la encuesta para la recolección de datos y así obtener el *feedback* necesario para la realización de posibles cambios. Con los datos obtenidos se prosiguió a corregir o tomar en cuenta la experiencia de los involucrados en el proceso administrativo de la institución.

Resultado de validación GRUPO OBJETIVO

Se recopilaron los datos a través de una encuesta que fue respondida por la experta en el tema, la directora del Departamento de Educación Virtual. Se evidencia a través de gráficas los resultados para así lograr los cambios que se propusieron. (ver anexo 5)

En cuanto al diseño respondieron:

El 60% respondió que la interactividad del material didáctico digital es difícil de visualizar. El 100% respondió que el contenido de la guía de uso del material didáctico digital es comprensible. El 60% respondió que en el material didáctico digital la frase “oigo, miro y digo, mientras me encamino” es fácil de relacionar. El 100% respondió que el recorrido a lo largo del material didáctico digital es fluido. El 100% respondió que en cuanto a la composición visual los títulos, subtítulos y cuerpos de texto dentro del material se visualizan de manera organizada. El 45% respondió que los colores del material didáctico digital transmiten alegría y el 100% que les transmite sorpresa. El tamaño de la letra dentro del material didáctico digital es en el titular grande, en el subtítular mediana y en los cuerpos de texto pequeña. El 80% respondió que las imágenes e ilustraciones complementan con el contenido. El 80% respondió que en el material didáctico digital la orientación vertical es equilibrada.

En cuanto a funcionalidad respondieron:

El 40% respondió que la interactividad de los textos dentro del material didáctico digital es poco dinámico y el otro 40% dice que dinámico. El 40% respondió que la interactividad de las imágenes e ilustraciones dentro del material es dinámica y el otro 40% que es poco dinámico. El 40% respondió que la función de los iconos dentro del material didáctico digital es llamar a la acción de realizar algo. El 80% respondió que la función de la letra dentro del material didáctico digital es contrastar con el fondo, con las imágenes y con la jerarquía. El 80% respondió que el material didáctico digital en general es fácil de navegar. El 60% respondió que el contenido en el curso Estudios Gramaticales logra facilitar el proceso de comunicación visual del contenido entre el tutor virtual y los estudiantes solo lo cumple en algunas partes.

Observaciones del material didáctico digital:

- No se visualiza la interactividad.
- Faltan imágenes que complementen la información, no se visualiza interactivo.
- No tiene imágenes interactivas ni textos interactivos.
- Le falta más imágenes.
- Que tenga más interactividad con imágenes en el texto.

CORRECCIONES SEGÚN VALIDACIÓN

Como parte del proceso, se realizaron modificaciones en cuestión de formato y orientación para poder ser trasladado al programa H5P que facilita la creación, el intercambio y la reutilización de contenido y aplicaciones HTML5. H5P permite a todos crear experiencias web e interactivas de manera eficiente. El contenido H5P es receptivo y apto para dispositivos móviles, lo que significa que los usuarios experimentarían el mismo contenido interactivo en computadoras, teléfonos inteligentes y tabletas por igual. Además de ser un *plugin* que tiene la Plataforma Virtual Moodle de FAHUSAC. Las siguientes modificaciones no solo responden a los resultados de la validación del nivel 3 de visualización, sino también al objetivo de comunicación y diseño:

Portada

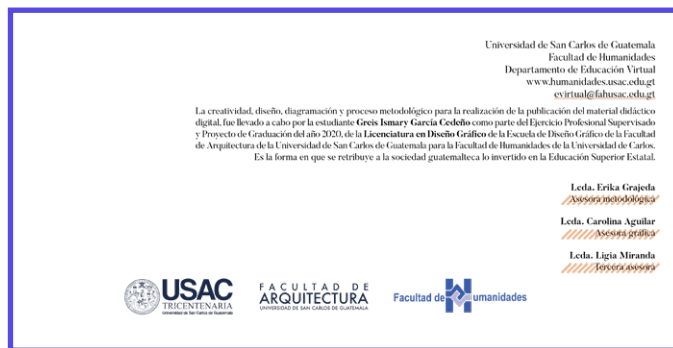
En la portada se modificó la orientación a una horizontal. El video del círculo del centro sigue siendo un GIF con el personaje haciendo movimientos de oigo, miro y digo. Los cambios aportan a que el material sea responsive en cualquier dispositivo.

Portadillas

Las portadillas fueron adaptadas a una orientación horizontal. A la portada del módulo 1 se le agregó otro trazo para que se entendiese que es el número 1. La jerarquía en textos se proporcionó para que sea más visible.

Contenido

El contenido ahora es reforzado con el personaje de área llamado Sofía, la cual hace movimientos o contiene cuadros de diálogo para interactuar con el lector, siempre colocándola como un GIF. La orientación es horizontal, por lo que no se desperdicia ningún espacio.



LICENCIA

El contenido de este módulo de aprendizaje está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NonCommercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.



Usted es libre de:

Compartir / Adaptar

Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. Remezclar, transformar y construir a partir del material.

La licencia no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.



Atribución

Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.



No Comercial

Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.



Compartir Igual

Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

No hay restricciones adicionales — No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

COMPRENSIÓN LECTORA

La especial atención en los detalles es importante para analizar y comprender una lectura. Es decir, se debe conocer el contexto histórico y social en que se desarrolla, la forma en que está construida, el tema que trata, cómo maneja el lenguaje y, principalmente, los personajes que llevan a cabo la historia. (Almengor, 2018: 189).

Los personajes principales son los que sostienen la obra, son los protagonistas del relato, intervienen a lo largo del mismo. Regularmente son definidos de manera detallada por el autor y esto permite imaginar cómo son.

Los personajes secundarios son aquellos que acompañan o auxilian repetidamente al personaje principal. Son personajes no definidos profundamente y pueden, incluso, desaparecer de la historia. (Almengor, 2018: 186).

Los lugares en donde se desarrolla la historia pueden ser reales o imaginarios.

Las acciones de una historia pueden relatarse desde diferentes posiciones temporales, así, encontramos los siguientes tipos de narración:

Narración anterior: es cuando se cuenta algo que ha ocurrido en el pasado y se sabe cómo inició y cómo terminó. Para conocer el tiempo en que se desarrollan las acciones puede preguntarse:

- ¿Está ocurriendo?
- ¿Ya ha ocurrido?
- ¿Va a ocurrir?

Narración simultánea: cuenta los hechos presentes, es decir que los sucesos se narran conforme van ocurriendo.

Narración posterior: es cuando se narran los hechos antes de que estos sucedan, es como tener una bola de cristal para ver el futuro.

Algunas preguntas que se pueden utilizar para identificar el tiempo en un relato son:

- ¿Cuándo empieza?
- ¿Cómo proporciona la información acerca de los eventos realizados?
- ¿Cómo se presentan los eventos de la narración?

En la narración los eventos pueden ser consecuentes o anacrónicos, es decir, que pueden ocurrir en un tiempo continuo y determinado o bien, pueden romperlo, recordando el pasado o narrando eventos del futuro. (Almengor, 2018: 164-165).

IDEA PRINCIPAL E IDEAS SECUNDARIAS

La localización de la idea principal y las ideas secundarias es una estrategia utilizada durante la lectura de un texto. Para identificar la idea principal, es necesario eliminar toda la información que sea irrelevante e inútil. Las ideas secundarias tienen como función, apoyar, ampliar y ejemplificar la idea principal, mientras que esta última contiene la esencia de la comunicación, es en torno a ella que se formulan las ideas secundarias.

¿CÓMO APARECE LA IDEA PRINCIPAL?

En un párrafo, puede aparecer primero la idea principal y luego las ideas secundarias.

Idea principal: los seres humanos, por muestra nutrición, somos heterótrofos.

Idea secundaria: esto quiere decir que requerimos de sustancias orgánicas provenientes de otros seres, porque nosotros mismos no las fabricamos. (Almengor, 2018: 165).

1 IDENTIFICACIÓN DE LA IDEA PRINCIPAL EN UN PÁRRAFO

Un texto se encuentra construido por párrafos en los cuales se puede localizar una idea principal y varias secundarias. La mejor forma de encontrar la idea principal es identificar la información sin la cual el párrafo perdería sentido o sería incomprensible. La idea principal contiene la información más importante del párrafo y puede estar colocada al principio, en medio o al final.

2 IDENTIFICACIÓN DE LAS IDEAS SECUNDARIAS EN UN PÁRRAFO

Las ideas secundarias apoyan y amplían la idea principal y están ligadas a ella. Estas le dan cuerpo a la construcción de un párrafo. (Almengor, 2018: 167-168).

EL PÁRRAFO PRINCIPAL DE UN TEXTO

El párrafo es una unidad argumentativa conformada por una idea principal y unas ideas secundarias que tienen relación, secuencia y coherencia entre sí.

Hay distintas clases de párrafos: de introducción, de ejemplificación, de recapitulación, de cierre.

Al redactar un párrafo se deben evitar los siguientes errores:

- repetir las mismas ideas
- escribir oraciones incompletas
- abusar de la extensión del párrafo
- no utilizar los signos de puntuación necesarios o escribir de tal forma que dificulte al lector localizar la idea central.

(Almengor, 2018: 168-169)

TEMA DE LA LECTURA

El tema de una lectura se determina en el momento de realizar no solo la acción de leer, sino la acción de comprender.

El tema hace referencia al contenido esencial de una obra: el amor, la traición, el odio, la muerte, la naturaleza, la guerra son ejemplos de temas literarios. Para encontrar el tema, el lector deberá identificar y analizar todos los detalles y características que le indiquen cuál es la idea global de la historia.

Los textos, relatos e historias, regularmente presentan un tema principal. No obstante, una obra puede contener subtemas, que, aunque no tienen la misma relevancia que el principal, sí pueden matizarlo. Es muy importante identificar el tema en torno al cual gira la narración.

FUNDAMENTACIÓN DE LA PROPUESTA FINAL

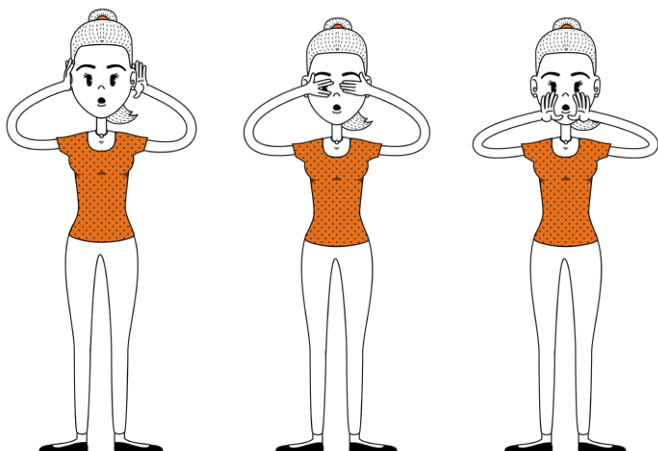
Para cumplir con el objetivo de apoyar al -DEVFAHUSAC-, en función del aprendizaje y comunicación entre el tutor virtual y los estudiantes del primer ciclo, se desarrolló material didáctico digital para el contenido del curso de Estudios Gramaticales del profesorado en Educación a Distancia en modalidad *e-Learning*, Los códigos desarrollados son los siguientes:

CÓDIGO ICÓNICO

Toma un papel muy importante dentro del proyecto, porque no solamente es un aporte gráfico a las guías metodológicas, sino también es un apoyo gráfico a la comprensión de las dinámicas dentro de las guías, a su vez permite que el grupo objetivo se sienta identificado con el contenido y permite tener un diseño atractivo visualmente.

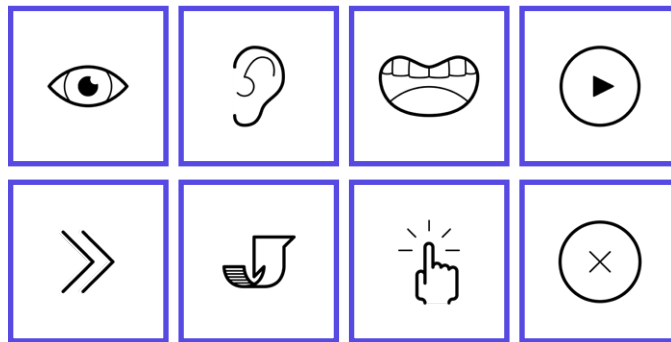
Ilustraciones

Se hizo la adaptación del personaje del área temática social llamado Sofía. El tipo de ilustración es lineal, característico es el uso del color naranja por lo que su playera es de ese color, también el uso del collar y aretes. Se estableció un personaje conforme a la edad de 24 años con características de fácil comunicación con las demás personas, amigable, una persona muy activa y culta. En su playera se realizó un patrón punteado para darle volumen.



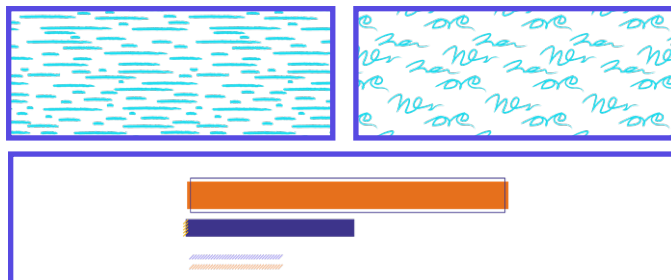
Iconos

Debido a la modalidad y la forma en que se presentan los contenidos se hizo uso del recurso de interactividad y para esto se establecieron íconos que permitan una fácil navegación en los contenidos del curso. Estos hacen un llamado a la acción. Además siguen con la misma línea gráfica de ilustración lineal.



Elementos gráficos

Se hizo uso de patrones que den la sensación de movimiento. Además los titulares y subtítulos tienen elementos como cuadros o líneas diagonales para que sean atractivos, siempre usando los colores de la paleta cromática.



CÓDIGO LINGÜÍSTICO

El código lingüístico planteado en este proyecto responde a la necesidad de acompañar al estudiante en su proceso de aprendizaje a distancia, equilibrando el rigor académico con la cercanía motivacional. En el material didáctico digital, el lenguaje se establece a partir de las directrices del docente responsable de la asignatura. Se trata de un lenguaje técnico, cuidadosamente seleccionado para dar seriedad, respaldo y pertinencia a los contenidos. Este tipo de discurso permite abordar los temas con profundidad, validando su importancia dentro del área de estudio; sin embargo, se procura que no sea excesivamente complejo. La idea es que cualquier estudiante pueda comprender la información sin dificultad, de manera que el contenido sea claro, accesible y significativo para todos, incluso cuando se trate de conceptos especializados.

Por otra parte, en la plataforma virtual, el código lingüístico cumple una función distinta: se utiliza un lenguaje coloquial, cercano y amigable, diseñado para guiar y motivar al estudiante en su recorrido por los módulos. Aquí, las palabras se convierten en un recurso pedagógico que no solo informa, sino que también acompaña y anima. Mensajes breves y motivacionales refuerzan la confianza del estudiante, lo invitan a continuar avanzando y generan la sensación de progreso constante. Este tipo de lenguaje también reconoce las realidades del grupo objetivo, conformado en su mayoría por personas que estudian en modalidad *e-learning* después de cumplir con sus responsabilidades laborales o personales, y que necesitan sentir que el aprendizaje es flexible, alcanzable y relevante para su vida cotidiana.

De esta manera, la propuesta de código lingüístico se convierte en una estrategia dual: por un lado, aporta la seriedad y el valor académico necesarios para validar el conocimiento; y por otro, ofrece cercanía y motivación para que el estudiante no se sienta solo en su experiencia de aprendizaje virtual. La combinación de estos dos registros —el técnico y el coloquial— permite construir un entorno comunicativo que no solo transmite información, sino que también genera confianza, compromiso y sentido de pertenencia dentro del proceso educativo.

CÓDIGO TIPOGRÁFICO

El código tipográfico se definió con el propósito de garantizar legibilidad, coherencia visual y un estilo acorde al grupo objetivo. Para ello se seleccionaron las familias tipográficas Zing Rust Demo y Butler, cuya combinación permite equilibrar dinamismo, frescura y elegancia dentro del diseño.

Titulares

En los titulares se empleó Zing Rust Demo Base, una tipografía de palo seco diseñada por Fontfabric, caracterizada por su trazo enérgico y expresivo. Su apariencia transmite vitalidad y creatividad, lo que refuerza la intención de proyectar nuevas ideas y un diseño atrevido que capte la atención del lector desde el inicio.

Zing Rust Demo Base

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 !"#&/'()*+,-

Cuerpos de texto

Para los cuerpos de texto se seleccionó Butler Regular, una tipografía con serifas que favorece la lectura en bloques largos gracias a la línea imaginaria que sus remates generan en la parte inferior, lo que guía el movimiento ocular y aporta comodidad visual. Su estilo clásico con matices modernos la convierte en una opción idónea para transmitir claridad, formalidad y equilibrio en la comunicación escrita.

Butler Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 !"#&/'()*+,-

Subtitulares

Para los subtitulares se recurrió a una combinación entre Zing Rust Diagonals 2 Demo y la familia Butler, que aporta un contraste visual equilibrado. La primera, de estilo irregular y dinámico, introduce un toque diferenciador en la jerarquía tipográfica, mientras que Butler, inspirada en una fusión entre Dala Floda y la clásica familia Bodoni, ofrece un aire contemporáneo dentro de una tradición tipográfica serif. Esta mezcla busca modernizar los subtítulos sin perder la sobriedad y elegancia del texto académico.

Subtitular 1

Zing Rust Diagonals 2 Demo

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890 !"#&/'()*+,-

Subtitular 2

Butler Black

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 !"#&/'()*+,-

Subtitular 3

Butler Extra Bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 !"#&/'()*+,-

CÓDIGO CROMÁTICO

El código cromático tiene ciertas limitaciones debido al Manual de normas gráficas que establece la paleta de colores basada en las cuatro áreas del Departamento de Educación Virtual. Los colores para las diversas áreas son: el naranja para social, el verde para humanística, el gris para tecnológica y el azul para científica. Se pudo agregar otros colores, ya que estos no interfirieron con la unidad del curso y del programa, así como con el concepto creativo y la estética de los documentos.

Principales

Al ser un curso del área social del Profesorado en Educación a distancia, el manual de normas gráficas establece que el color que debe predominar es el naranja. El área cuenta con dos tonalidades del mismo color para tener más posibilidades de variación.



Naranja Española

R: 230

G: 112

B: 28

#e6701c



Naranja Princeton

R: 255

G: 139

B: 56

#ff8b38



Turquesa Oscuro

R: 28

G: 212

B: 230

#1cd4e6



Azul Pizarra Medio

R: 118

G: 120

B: 237

#7678ed



Cobalto Cósmico

R: 61

G: 52

B: 139

#3d348b



Amarillo Selectivo

R: 247

G: 184

B: 1

#f7b801



Azul Majorelle

R: 87

G: 74

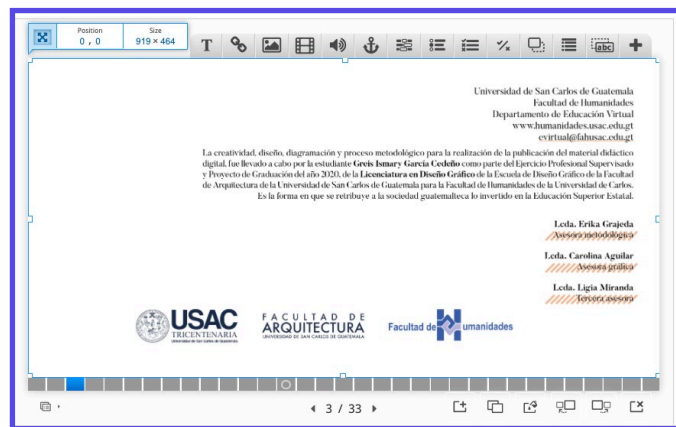
B: 226

#574ae2

COMPOSICIÓN VISUAL

Formato

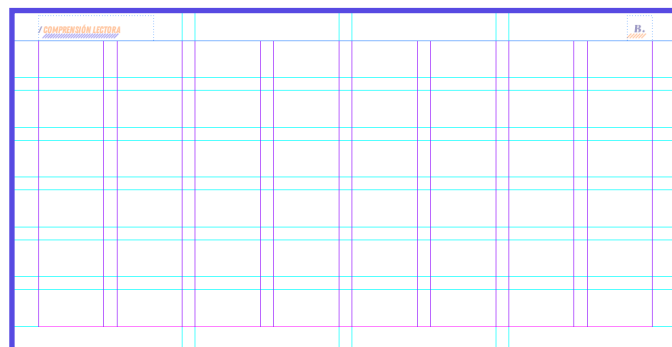
El formato, basándonos en el desarrollo de los medios electrónicos, se visualiza en orientación horizontal, con las medidas de 919*465 píxeles que son establecidos por el *plugin* de h5p que está en la plataforma de educación virtual. El tamaño es el apropiado para el área educativa, fácil reproducción ya que se adapta a cualquier dispositivo sin problema alguno, además permite mayor distribución de los elementos gráficos y bloques de texto, es un formato con el cual este ámbito laboral está familiarizado y es práctico por sus años de uso.



Retícula

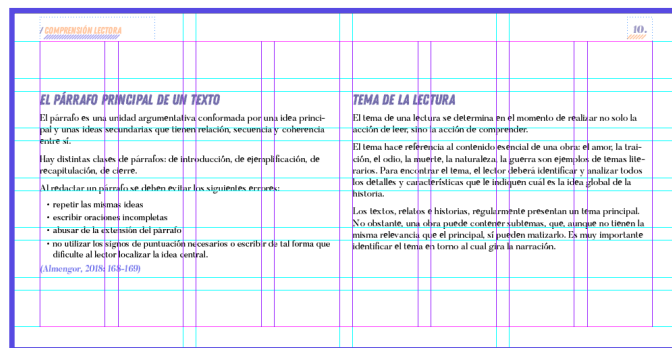
El Manual Gráfico del Departamento de Educación Virtual establece que “La diagramación de los documentos debe basarse en una retícula modular”.

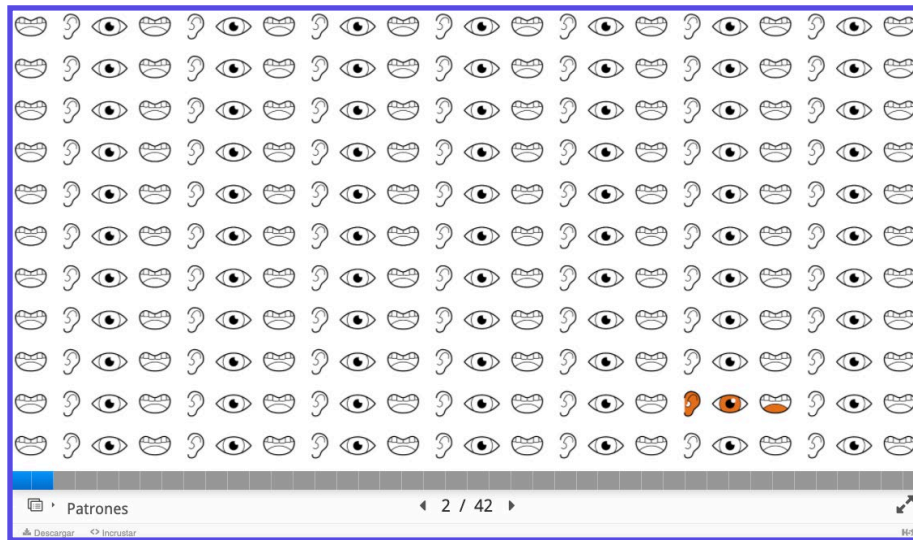
La retícula es modular y se distribuye de la siguiente manera: en el lado ancho del formato debe haber cuatro módulos del mismo tamaño y en el lado angosto deben haber tres módulos del mismo tamaño. Los márgenes deben ser de 0.25 pulgadas como mínimo y la retícula debe ir dentro de estos márgenes.



Diagramación

Estos módulos, a su vez, pueden usarse a la mitad como completos, dependiendo de las necesidades del documento y la cantidad de elementos que éste tenga.





LICENCIA

El contenido de este módulo de aprendizaje está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.



Usted es libre de:

Compartir / Adaptar

Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato. Remezclar, transformar y construir a partir del material.

La licenciente no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.





6

📄 Licencia
◀ 4 / 42 ▶
🔍

⬇ Descargar
↻ Iniciar

➤➤➤ EDUCACIÓN VIRTUAL

MÓDULO 1

/ Comprensión lectora

📄 MO1 / Comprensión Lectora
◀ 5 / 42 ▶
🔍

⬇ Descargar
↻ Iniciar



TABLA DE CONTENIDOS

COMPETENCIA INTRODUCCIÓN COMPRENSIÓN LECTORA IDEA PRINCIPAL E IDEAS SECUNDARIAS SECUENCIA DE EVENTOS EL CONTEXTO RELACIONES DE CAUSA Y EFECTO EN LA LECTURA	COMPARACIONES Y CONTRASTES RECURSOS GRÁFICOS UTILIZADOS EN EL TEXTO DEDUCCIÓN E INDUCCIÓN ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN LECTORA FIGURAS LITERARIAS GÉNEROS LITERARIOS	SUBGÉNEROS LITERARIOS LITERATURA GUATEMALTECA E HISPANOLÓGICA ACTIVIDADES REFLEXIÓN REFERENCIAS CONSULTADAS DESCARGO DE RESPONSABILIDADES
---	--	---



📄 Tabla de contenidos
◀ 6 / 42 ▶
🔍

⬇ Descargar
↻ Iniciar

COMPETENCIA

Aplica los elementos para la estructuración de oraciones y párrafos desde su comprensión lectora en las diferentes contextualizaciones en donde se puede llevar a cabo dicha acción.

INTRODUCCIÓN

Este módulo de aprendizaje, busca desarrollar las competencias básicas de la estructura de las oraciones y párrafos. Esto a partir del reconocimiento de las ideas principales y secundarias en los textos. Seguido de la comprensión y relación que existen entre el texto y su contexto. Todo ello para desarrollar las competencias lectoras necesarias para el análisis de los textos. Ello comprenderá la estructura, el tipo de texto, los tipos de narradores, entre otras. Todo ello con la finalidad de alcanzar temáticas más complejas en la lectura de textos, clasificación por géneros, identificación de figuras literarias para finalizar con la lectura de literatura guatemalteca e hispanoamericana.



Competencia e introducción

7 / 42

Descargar Iniciar

16/9

COMPRESIÓN LECTORA

8.

COMPRESIÓN LECTORA

La especial atención en los detalles es importante para analizar y comprender una lectura. Es decir, se debe conocer el contexto histórico y social en que se desarrolla, la forma en que está construida, el tema que trata, cómo maneja el lenguaje y, principalmente, los personajes que llevan a cabo la historia. (Almengor, 2018: 159).

Los personajes principales son los que sostienen la obra, son los protagonistas del relato, intervienen a lo largo del mismo. Regularmente son definidos de manera detallada por el autor y esto permite imaginar cómo son.

Los personajes secundarios son aquellos que acompañan o auxilian repetidamente al personaje principal. Son personajes no definidos profundamente y pueden, incluso, desaparecer de la historia. (Almengor 2018: 161).

Los lugares en donde se desarrolla la historia pueden ser reales o imaginarios.

Las acciones de una historia pueden relatarse desde diferentes posiciones temporales, así, encontramos los siguientes tipos de narración:



Comprensión Lectora

8 / 42

Descargar Iniciar

16/9

COMPRESIÓN LECTORA

9.

Narración ulterior:

Es cuando se cuenta algo que ha ocurrido en el pasado y se sabe cómo inició y cómo terminó. Para conocer el tiempo en que se desarrollan las acciones puede preguntarse:

- ¿Está ocurriendo?
- ¿Ya ha ocurrido?
- ¿Va a ocurrir?

Narración simultánea:

Cuenta los hechos presentes, es decir que los sucesos se narran conforme van ocurriendo.

Narración anterior:

Es cuando se narran los hechos antes de que estos sucedan, es como tener una bola de cristal para ver el futuro.

Algunas preguntas que se pueden utilizar para identificar el tiempo en un relato son:

- ¿Cuándo empieza?
- ¿Cómo proporciona la información acerca de los eventos realizados?
- ¿Cómo se presentan los eventos de la narración?

En la narración los eventos pueden ser consecuentes o anacrónicos, es decir, que pueden ocurrir en un tiempo continuo y determinado o bien, pueden romperlo, recordando el pasado o narrando eventos del futuro. (Almengor, 2018: 164-165).



Tipos de narración

9 / 42

Descargar Iniciar

16/9

COMPENSIÓN LECTURA

10.

IDEA PRINCIPAL E IDEAS SECUNDARIAS

La localización de la idea principal y las ideas secundarias es una estrategia utilizada durante la lectura de un texto. Para identificar la idea principal, es necesario eliminar toda la información que sea irrelevante e inútil. Las ideas secundarias tienen como función, apoyar, ampliar y ejemplificar la idea principal, mientras que esta última contiene la esencia de la comunicación, es en torno a ella que se formulan las ideas secundarias.

¿CÓMO APARECE LA IDEA PRINCIPAL?

En un párrafo, puede aparecer primero la idea principal y luego las ideas secundarias.

Idea principal:
 Los seres humanos, por nuestra nutrición, somos heterótrofos.

Idea secundaria:
 Esto quiere decir que requerimos de sustancias orgánicas provenientes de otros seres, porque nosotros mismos no las fabricamos. (Almengor, 2018: 165).

Idea principal e ideas secundarias

10 / 42

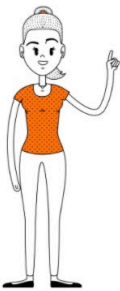
Descargar

Iniciar sesión

16/9

COMPENSIÓN LECTURA

11.



1 IDENTIFICACIÓN DE LA IDEA PRINCIPAL EN UN PÁRRAFO

Un texto se encuentra construido por párrafos en los cuales se puede localizar una idea principal y varias secundarias. La mejor forma de encontrar la idea principal es identificar la información sin la cual el párrafo perdería sentido o sería incomprensible. La idea principal contiene la información más importante del párrafo y puede estar colocada al principio, en medio o al final.

2 IDENTIFICACIÓN DE LAS IDEAS SECUNDARIAS EN UN PÁRRAFO

Las ideas secundarias apoyan y amplían la idea principal y están ligadas a ella. Estas le dan cuerpo a la construcción de un párrafo. (Almengor, 2018: 167-168).

Identificación de la idea principal y

11 / 42

Descargar

Iniciar sesión

16/9

COMPENSIÓN LECTURA

12.

EL PÁRRAFO PRINCIPAL DE UN TEXTO

El párrafo es una unidad argumentativa conformada por una idea principal y unas ideas secundarias que tienen relación, secuencia y coherencia entre sí.

Hay distintas clases de párrafos: de introducción, de ejemplificación, de recapitulación, de cierre.

Al redactar un párrafo se deben evitar los siguientes errores:

- repetir las mismas ideas
- escribir oraciones incompletas
- abusar de la extensión del párrafo
- no utilizar los signos de puntuación necesarios o escribir de tal forma que dificulte al lector localizar la idea central.

(Almengor, 2018: 168-169)

TEMA DE LA LECTURA

El tema de una lectura se determina en el momento de realizar no solo la acción de leer, sino la acción de comprender.

El tema hace referencia al contenido esencial de una obra: el amor, la traición, el odio, la muerte, la naturaleza, la guerra son ejemplos de temas literarios. Para encontrar el tema, el lector deberá identificar y analizar todos los detalles y características que le indiquen cuál es la idea global de la historia.

Los textos, relatos e historias, regularmente presentan un tema principal. No obstante, una obra puede contener subtemas, que, aunque no tienen la misma relevancia que el principal, si pueden matizarlo. Es muy importante identificar el tema en torno al cual gira la narración.

Tema de lectura

12 / 42

Descargar

Iniciar sesión

16/9

SECUENCIA DE EVENTOS

Comprender la secuencia de eventos en un texto es un paso muy importante para la comprensión lectora.

Es indispensable que el lector adquiera la capacidad de identificar los acontecimientos que se producen al inicio, durante y al final de un texto, para comprender lo que se lee y tener claro el orden en que los eventos construyen el texto mismo.

La secuencia de acontecimientos puede marcarse en un texto por medio de adverbios como luego, después, anteriormente, entonces, ahora, previamente, finalmente: o por medio de locuciones como en primer lugar, por último, antes que nada, entre otros.

Los marcadores temporales proporcionan información para lograr la comprensión secuencial de una información y la organización completa de un texto. (Almengor, 169-170).



Sequencia de Eventos

13 / 42

Descargar Iniciar

16/9

EL CONTEXTO

El contexto se refiere al conjunto de situaciones o circunstancias en las cuales se produce la comunicación. Este ayuda a que el mensaje pueda interpretarse correctamente.

El contexto proporciona información importante para identificar la idea principal y el tema del texto.

UTILIZACIÓN DE CLAVES DE CONTEXTO

En el proceso de comprensión lectora es importante el uso de las claves de contexto para encontrar el significado de una palabra, para ello hay que poner especial atención a los vocablos o conceptos que rodean a la palabra desconocida. Son estas palabras adyacentes las que ayudan al lector a inferir o deducir el significado del vocablo que no conoce.

Nota

PUEDEN SER UN SUSTANTIVO QUE HACE REFERENCIA A UN MAMÍFERO GRANDE, PELLUDO Y CARNÍVORO; O TAL VEZ PUEDE HACER REFERENCIA A UNA FORMA VERBAL DE "OSAR" QUE SIGNIFICA ATREVERSE O REALIZAR ALGUNA ACCIÓN QUE REQUIERA VALOR O DECISIÓN.



El contexto

14 / 42

Descargar Iniciar

16/9

TIPOS DE CLAVES DE CONTEXTO

Existen varias claves de contexto que ayudan al lector a identificar y deducir el significado de una palabra.

Clave por comparación y contrastes

Se da cuando la palabra desconocida puede inferirse porque es opuesta o contraria a otra que sí se conoce. Por ejemplo: En la casa el aire es seco y limpio, en cambio en el sótano es húmedo y viciado. Si "limpio" significa libre de impurezas o elementos nocivos, se puede colegir que "viciado" significa, por el contrario, dañino y cargado de impurezas.

Clave de síntesis

Se da cuando la palabra desconocida puede inferirse porque sintetiza o resume la idea principal. Por ejemplo: Cuando se quiere saber cómo se compone una sustancia química, se separa cada elemento que la conforma para estudiarlo e identificarlo, a esto se le llama análisis. En esta oración, la palabra "análisis" sintetiza la idea principal y, por tanto, la explicación anterior a esta palabra corresponde con su significado, o sea que "análisis" es la separación de los elementos de un todo para su estudio e identificación.

Clave verbal

Se da cuando la palabra desconocida puede inferirse gracias a una palabra u oración que puede antecederla o sucederla que ayuda a contextualizarla y deducir su significado. Por ejemplo: Todos los sábados por la noche, la casa de Luis era un jolgorio que pasaba factura con monumentales resacas. En esta oración la palabra "jolgorio" puede fácilmente definirse como fiesta, por la contextualización que aporta la frase anterior "todos los sábados por la noche" y la oración posterior "que pasaba factura con monumentales resacas". (Almengor, 2018: 171-172).



Claves de contexto

15 / 42

Descargar Iniciar

16/9

COMPENSIÓN LECTORA
16.

RELACIONES DE CAUSA Y EFECTO EN LA LECTURA

Identificar las causas y los efectos en un texto o lectura es un ejercicio que consiste en relacionar una situación determinada con una consecuencia. Identificar las relaciones de causa y efecto nos ayuda a hacer inferencias.

COMPARACIONES Y CONTRASTES

La comparación es una herramienta del pensamiento que conduce hacia el análisis y la comprensión lectora. Consiste en comparar situaciones y adquirir la destreza de identificar y contrastar las diferencias y similitudes entre dos o más contenidos. (Almengor, 2018: 174).

· Causa y efecto / Comparaciones y
◀ 16 / 42 ▶
🔍

⬇ Descargar ⬆ Iniciar
16/9

COMPENSIÓN LECTORA
17.

RECURSOS GRÁFICOS UTILIZADOS EN EL TEXTO

SUBRAYADO, **NEGRILLAS**, *VIÑETAS**

En el proceso de la comprensión lectora, específicamente durante la lectura, se utilizan apoyos gráficos de énfasis. Estas herramientas nos ayudan a localizar la idea principal y las secundarias de una manera más sencilla, ya sea a través del subrayado, las cursivas, negrillas, viñetas o cualquier otro recurso que permita enfatizar gráficamente las ideas.

El uso de estos recursos en la lectura es personal porque cada lector tiene la libertad de utilizarlos según sus necesidades.

· Recursos gráficos utilizados en el texto
◀ 17 / 42 ▶
🔍

⬇ Descargar ⬆ Iniciar
16/9

COMPENSIÓN LECTORA
18.

DEDUCCIÓN E INDUCCIÓN

Son procesos de análisis que llevan al lector de lo particular a lo general y viceversa.

Inducción:

Conduce al lector desde los hechos particulares hacia los hechos de carácter general. La inducción consiste en analizar un caso o fenómeno particular, descifrar las leyes o reglas que lo rigen y a partir de allí generalizarlo a otros casos similares, aunque no se haya comprobado. Ejemplo: Un ratón prefiere un trozo de queso a una uva, prefiere un trozo de queso a uno de pan, prefiere un trozo de queso a una almendra. Entonces, la comida preferida de los ratones es el queso.

Deducción:

Conduce al lector de lo general a lo particular. Lo deductivo implica descender. Parte de categorías o supuestos generales, tomados como ciertos, para hacer afirmaciones sobre casos particulares. Ejemplo: Todos los hombres tienen barba y bigote, Juan se rasura la barba, por lo tanto, Juan es un hombre.

Para realizar el análisis de un texto utilizando estos procesos, es importante identificar, ordenar, inferir y, finalmente, predecir las ideas para obtener un resultado lógico que parta de las premisas que se plantean. (Almengor, 2018: 175).

Para realizar el análisis de un texto utilizando estos procesos, es importante identificar, ordenar, inferir y, finalmente, predecir las ideas para obtener un resultado lógico que parta de las premisas que se plantean. (Almengor, 2018: 175).

· Deducción e inducción
◀ 18 / 42 ▶
🔍

⬇ Descargar ⬆ Iniciar
Diapositiva siguiente
16/9

También es importante activar los conocimientos previos o establecer los pre-saberes para comprender la lectura. Un lector siempre posee conocimientos generales sobre cultura, léxico, estructura gramatical, temas, experiencias, entre otros. La activación de todos estos conocimientos condicionará la forma en que se procese una nueva lectura. La comprensión del texto puede potenciarse gracias a las asociaciones que el lector pueda establecer entre la nueva información y sus conocimientos previos.



- introducción o hechos iniciales.
- desarrollo o contenido.
- desenlace o cierre.



COMPRENSIÓN LECTORA

22



IDENTIFICACIÓN DE OBJETIVOS, PROPÓSITOS Y MENSAJE DE LA LECTURA

Cuando un autor escribe, utiliza la lengua para transmitir un mensaje y alcanzar un objetivo. Los objetivos de un texto pueden ser diversos, y van desde informar, conmover, mostrar, hasta manipular y confundir.

Estos objetivos desvelan un propósito que suele estar relacionado con las intenciones del autor. Comprender un texto no es simplemente entender lo que dice, sino lo que no dice. Un lector crítico es aquel capaz de percibir estos aspectos y emitir una opinión propia. Esto implica cuestionar lo que se lee y descubrir sus discursos implícitos.

Después de localizar las ideas principales y secundarias de un texto, el mensaje subyacente se descubre por medio de la discriminación de la información y de inferencias. (Almengor, 2018: 179-180).

Identificación de objetivos, propósitos y

22 / 42

Descargar
 Instalar

16/9

COMPRENSIÓN LECTORA

23

HACER INFERENCIAS Y SACAR CONCLUSIONES DE LA LECTURA

Hacer inferencias implica interpretar todo lo que el autor comunica, incluso aquello que no está escrito de manera explícita. En este proceso se deben descubrir cuáles son las ideas que el texto transmite de manera sutil. Para ello el lector debe establecer relaciones entre lo que se omite, lo que se da por supuesto o lo que se insinúa en el texto y los elementos explícitos en él, para finalmente inferir las ideas que el contenido transmite.

Antes de empezar a leer o durante la lectura, para poder comprender un texto, se puede hacer uso de algunas estrategias como la anticipación y la inferencia.



Inferencias y conclusiones

23 / 42

Descargar
 Instalar

16/9

COMPRENSIÓN LECTORA

24

¿Qué es una inferencia?

Es la habilidad que consiste en comprender algún aspecto determinado del texto a partir del significado del resto. Es necesario que use las ideas e informaciones explícitamente planteadas en el texto, así como su intuición y sus ideas personales como base para conjeturas e hipótesis.

¿Qué inferencias puede hacer en un texto?

Inferir el significado de una palabra desconocida. Inferir fragmentos perdidos de un texto. Inferir hipótesis de causa y efecto.

Inferir el significado de las palabras desconocidas es una habilidad que facilita la comprensión autónoma de la lectura.

Inferir fragmentos perdidos en un texto consiste en indicar el orden de las acciones cuando su secuencia no se establece con claridad. O en determinar las acciones que precedieron o siguieron a las que se señalan en el texto.

Inferir hipótesis de causa y efecto consiste en plantear hipótesis acerca de las motivaciones de los personajes y de sus interacciones con el tiempo y el lugar. También implica conjeturar sobre las causas que llevaron a los personajes a actuar de determinada manera, teniendo en cuenta las claves explícitas del texto. (Almengor, 2018: 181).

Inferencias en el texto

24 / 42

Descargar
 Instalar

16/9

COMPRESIÓN LECTORA

25

FIGURAS LITERARIAS

Son recursos expresivos que se utilizan al escribir para provocar sensaciones o sentimientos, crear imágenes, dar fuerza a una idea o generar deleite literario. Existen figuras de relación: símil, metáfora, paralelismo, metonimia, sínecdoque, eufemismo. De énfasis: hipérbole, antítesis, paradoja, oxímoron, ironía. De sonidos: aliteración, repetición, anáfora, onomatopeya.

De relación

- Símil:** figura de comparación entre dos elementos unidos por el nexo "como".

Ejemplo: Siento tu alma como tierra quemada.

De énfasis

- Hipérbole:** Es una comparación desmedida. Se realiza al exagerar las cosas o las acciones más allá de los límites establecidos. Regularmente cambia el orden de la oración y su función es impresionar.

Ejemplo: Se hace más alto el cielo en tu presencia.

De sonido

- Anáfora:** Es la repetición de palabras o expresiones dentro de un mismo párrafo o estrofa.

Ejemplo: ¿Por qué no vuelves, mujer, ¿qué pasa?, ¿por qué no llenas toda mi vida?, ¿por qué no vuelves, mujer querida; ¿siempre perdida, nunca encontrada?
(Almengor, 2018: 183)

Figuras Literarias

25 / 42

Descargar

Iniciar

16/9

COMPRESIÓN LECTORA

26



Identificación de algunas figuras literarias

Cuando se habla de figuras literarias, se está haciendo referencia, principalmente, a aquellas formas del lenguaje y de la comunicación que han sido diseñadas para enfatizar, aliviar, embellecer o dibujar expresiones normales. En este sentido, las figuras literarias recurren a palabras con su significado apropiado y común, pero transformándolo de modo que gane una nueva expresividad y que sirva entonces como nueva forma de lenguaje. Aunque las figuras literarias también pueden ser usadas en la comunicación de todos los días, reciben ese nombre al ser especialmente eficaces en la producción literaria.
(Almengor, 2018: 184).

Identificación de algunas figuras literarias

26 / 42

Descargar

Iniciar

16/9

COMPRESIÓN LECTORA

27

GÉNEROS LITERARIOS

GÉNERO	CARACTERÍSTICAS
Épico o narrativo	Narra los hechos reales o ficticios de las hazañas de un pueblo o de un personaje. Está escrito en prosa o en verso. Predomina la narración de acontecimientos.
Lírico	Expresa los sentimientos y emociones del autor. Puede estar escrito en verso o en prosa. Es subjetivo.
Dramático	Está escrito para ser representado ante un público. Su base es el diálogo. Sus elementos son el actor, el diálogo, el público y el escenario. Puede estar escrito en prosa, en verso o hacer una combinación de ambos.

(Fuente: Almengor, 2018: 186)

Géneros literarios

27 / 42

Descargar

Iniciar

16/9

COMPENSIÓN LECTORA

28.

SUBGÉNEROS LITERARIOS

De los tres grandes géneros literarios: lírico, narrativo y dramático, se derivan varios subgéneros, dentro de los cuales pueden clasificarse diversas obras literarias que comparten ciertas características.

SUBGÉNEROS LÍRICOS

Al género lírico pertenece la poesía, entendiendo esta como una composición poética que puede estar escrita en verso o en prosa. Los subgéneros líricos son categorías en las que pueden clasificarse los poemas, según las características y el tema que traten.

Canción:
Poema en verso de temas amorosos.

Oda:
Poema en verso que generalmente ensalza o alaba. Trata temas elevados y serios.

Elegía:
Poema en el que se lamenta y se expresa el dolor por la muerte de un ser querido.

Sátira:
Poema en verso o en prosa en que se hace burla o se ridiculizan los vicios humanos.

Elogio:
Poema extenso sobre el ambiente y las relaciones en el mundo pastoril.

Subgéneros literarios 28 / 42

Descargar Iniciar

COMPENSIÓN LECTORA

29.

SUBGÉNEROS NARRATIVOS:

Al género narrativo pertenecen todas aquellas obras que narran lo que le sucede a uno o varios personajes. Pueden estar escritas en prosa y en verso.

Escritos en prosa

Novela:
Narración extensa que cuenta los sucesos que les acontecen a varios personajes. La trama es compleja, los personajes están claramente caracterizados. Utiliza el diálogo, la exposición, la narración y la argumentación. Describe ambientes y épocas en las que se desarrolla la historia y crea sus propios mundos.

Cuento:
Narración de menor extensión que la novela. Se caracteriza por la utilización de pocos personajes, y el desarrollo de un relato que posee un factor de tensión que puede o no resolverse al final.

Fábula:
Narración breve de carácter didáctico, que encierra una enseñanza o una lección moralizante. Sus personajes suelen representarse por medio de animales con características humanas.

Leyenda:
Es una narración que deriva del folclore de un lugar y se transmite de generación en generación por medio de la tradición oral. Suele relatar hechos reales combinados con hechos fantásticos y sobrenaturales. En muchas ocasiones, las leyendas tratan de explicar el origen del mundo y de las cosas.

Escritos en verso

Poema épico:
Poema que relata hazañas heroicas con la intención de glorificar una patria.

Cantar de gesta:
Poema para ensalzar a un héroe.

Romance:
Poema utilizado para contar hazañas de guerra o caballerescas.

Subgéneros narrativos 29 / 42

Descargar Iniciar

COMPENSIÓN LECTORA

30.

SUBGÉNEROS DRAMÁTICOS:

El tipo de trama y los temas de las obras de representación teatral dan pie a cuatro clasificaciones principales.

Tragedia:
Se caracteriza por la representación de conflictos que superan a los personajes y que acaban con la muerte del protagonista.

Comedia:
Se caracteriza por la representación de conflictos de una manera divertida y amable. El final suele ser feliz. La combinación de características de la tragedia y de la comedia crean el subgénero de la tragicomedia.

Drama:
Se caracteriza por la representación de conflictos graves que hieren a los personajes. El final suele ser sombrío o triste.

Ópera:
La palabra ópera significa en italiano "obra" este subgénero tiene la particularidad de representar una obra teatral por medio del canto y la música. El libreto suele estar escrito en verso. (Almengo, 2018: 188).

Subgéneros dramáticos 30 / 42

Descargar Iniciar

Se considera la literatura guatemalteca a todo el bagaje literario de los pueblos originarios del territorio nacional y a la producción literaria de autores guatemaltecos. Abarca desde la época precolombina, de la que pueden mencionarse obras como el Popol Vuh y el Rabinal Achí o Danza del tun. La época colonial, en la que sobresalen autores como sor Juana de Maldonado, considerada la primera poeta y dramaturga centroamericana; Rafael Landívar y su poema de largo aliento Ruscúticame mexicana; y Rafael García Goyena, quien escribió fábulas satíricas como Los zanares en consejo o El xipholite con gollita. Continúa en la primera parte del siglo XIX, en la época posindependen- tista, con las figuras destacadas de José Batres Montañán y José Millá y Vidaurte. Mientras que en la segunda mitad sobresalen Enrique Gómez Carrillo, Máximo Soto Hall y María Cruz.

Posteriormente, en el siglo XX surgieron escritores como Flavio Herrera, Arlévalo Martínez, Mario Monteforte Cordero, César Brañas, Luis Cardoza y Aragón, Humberto Ak'abal, Maide Poppa, Luz Méndez de la Vega, Miguel Ángel Asturias, quien en 1967 recibió el Premio Nobel de Literatura, y Augusto Monterroso, Premio Principine de Asturias en el 2000. Actualmente pueden mencionarse autores como Rodrigo Rey Rosa, Ana María Rodas, Francisco Alejandro Méndez, Isabel de los Angeles Rundo, Francisco Pérez de Antón, Eduardo Halfon, Carlos Zardeto, Vanía Vargas, entre muchísimos otros. No es posible incluirlos a todos en este reducido espacio, pero los escritores mencionados son tan solo algunos de los que han aportado su producción literaria a la cultura guatemalteca.

AL HABLAR DE LITERATURA HISPANOAMERICANA ES NECESARIO MENCIONAR EL MESTIZAJE CARACTERÍSTICO DE ESTE CONTINENTE QUE PRODUJO UNA LITERATURA RICA Y NOVEDOSA DE PERSONAJES Y AMBIENTES JAMÁS CONTADOS. EN MUCHOS PAÍSES HISPANOAMERICANOS LA LITERATURA ES UNA COMBINACIÓN DE LA CULTURA INDÍGENA Y LA CULTURA OCCIDENTAL.
(Almengor, 2018: 189-190)



📄 , Literatura guatemalteca e

31 / 42

Descargar Iniciar

H₂O

ACTIVIDADES



Actividades para oír

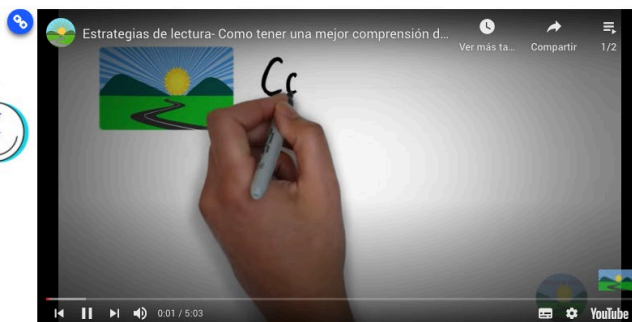
32 / 42

 Descargar Copiar

149

3.3.

*Haz clic aquí
para ir al link
original*



Actividades para oír 1

33 / 42

 Descargar  Incrustar

H-9

COMPRESIÓN LECTORA

34.

Video de los 10 autores de la literatura guatemalteca:

Haz clic aquí para ir al link original

Literatura Guatemala

Ver más ta... Compartir 1/2

Literatura

0:01 / 5:09

Actividades para oír 2

34 / 42

Descargar Iniciar

COMPRESIÓN LECTORA

35.

Video de autores de la literatura hispanoamericana:

Haz clic aquí para ir al link original

Literatura hispanoamericana en el siglo XX

Ver más ta... Compartir 1/2

0:01 / 3:17

Actividades para oír 3

35 / 42

Descargar Iniciar

ACTIVIDADES

Actividades para ver

36 / 42

Descargar Iniciar

COMPRESIÓN LECTORA

37

Apoyo al texto
 Puedes visualizar la siguiente página para afianzar el conocimiento para identificar los géneros literarios:

Actividades para ver 1
 37 / 42

COMPRESIÓN LECTORA

38

Apoyo al texto
 Puedes acceder a esta actividad en Educaplay para EJERCITAR tu habilidad de identificación de las ideas principales y secundarias:

Actividades para ver 2
 38 / 42

ACTIVIDADES

Actividades para opinar
 39 / 42

COMPRESIÓN LECTORA
40.

Foro de discusión:

Ejemplifique dentro del foro que está ubicado en la sección de evidencias de aprendizaje un texto literario, lírico y dramático que usted haya leído y argumente en no más de 05 líneas por cada uno, la idea central de ese texto, y menciona:

¿Cuál de los tres tipos de géneros, le interesa más y por qué?

¡Adelante, nos leemos en el foro!

Actividades para opinar 1
◀ 40 / 42 ▶

 Descargar
 Instalar

REFLEXIÓN

Las competencias lectoras son una herramienta indispensable para los estudiantes del siglo XXI. De ahí la necesidad de desarrollarlas, trabajarlas y profundizarlas en todos los niveles educativos. No obstante, es indispensable que los estudiantes puedan desarrollar estas competencias a razón de las necesidades comunicativas actuales. Todo ello para lograr una comunicación asertiva en las diversas áreas o contextos en los que se desarrolle cada uno de los participantes.

Figuras Literarias

Reflexión
◀ 41 / 42 ▶

 Descargar
 Instalar

REFERENCIAS CONSULTADAS

Almengor, S. (2018). Texto preparatorio de Lenguaje. Guatemala: División de Desarrollo Académico.

Real Academia Española. (2019). Símbolos alfabetizantes. Recuperado de <http://www.rae.es/diccionario-panhispanico-de-dudas/apendices/simbolos-alfabetizables>

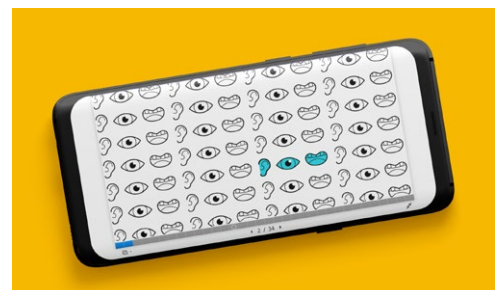
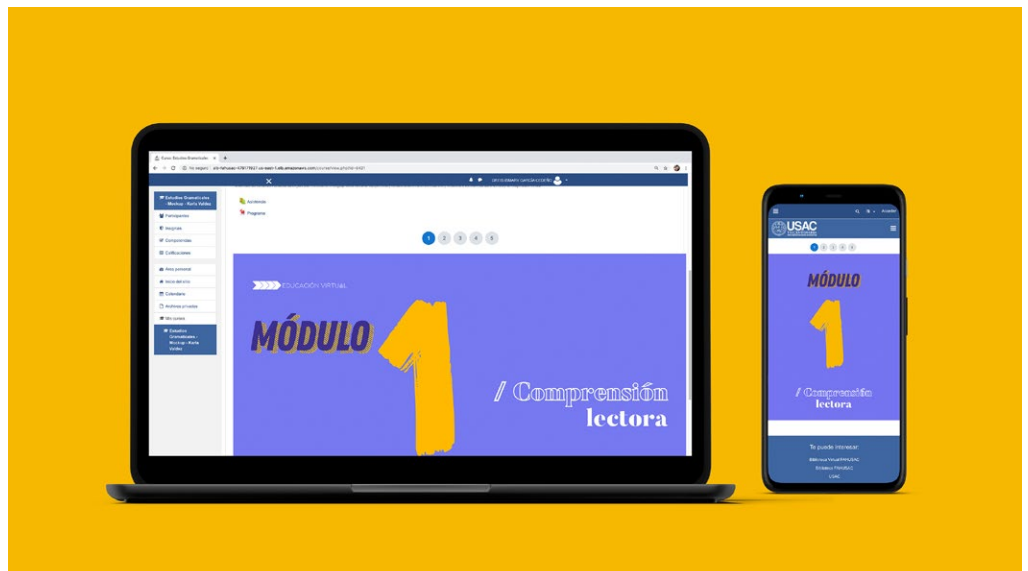
DESCARGO DE RESPONSABILIDADES

Los contenidos de los cursos virtuales en modalidad E-learning son responsabilidad de su respectivo autor, por lo que se exime al Departamento de Educación Virtual, la Facultad de Humanidades y la Universidad de San Carlos de Guatemala de responsabilidades sobre el contenido: PDF, PPT, H5P, documentos Word, SWF, gráficos, videos, archivos de sonido, fotografías, tratamiento de la información, opiniones y/o comentarios de docentes y/o estudiantes que integren los cursos o sean desplegados en la Plataforma Virtual.

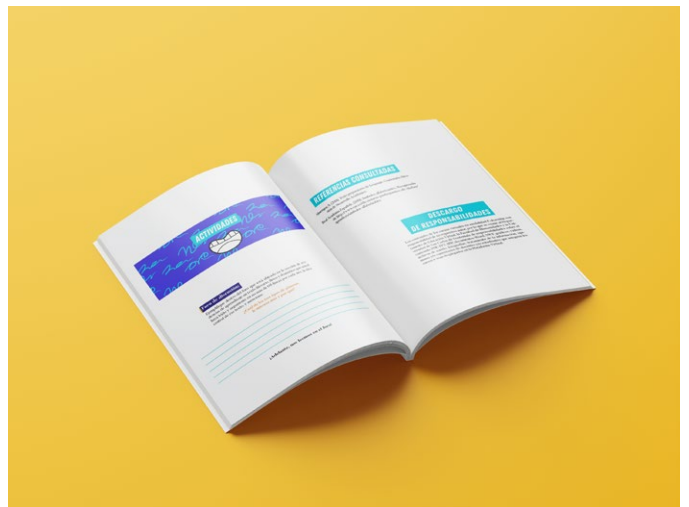
Referencias consultadas y descargo de
◀ 42 / 42 ▶

 Descargar
 Instalar

Proyecto A



Proyecto B



LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA

Ficha técnica digital

Cliente: Departamento de Educación Virtual -DEVFAHUSAC-

Proyecto A

- Producto: material didáctico digital para el curso Estudios Gramaticales
- Formato: HTML5 con el *plugin* de H5P
- Dimensiones: 918 X 465 píxeles
- Páginas: de 34 a 53 cada slide.
- Perfil de color: RGB
- Resolución: 150 dpi
- Cantidad de productos: cinco presentaciones (*pueden ser visualizadas desde cualquier dispositivo*).

Proyecto B

- Producto: material didáctico editorial para el curso Estudios Gramaticales
- Formato: papel bond 80 gramos
- Dimensiones: 8.5 X 11 pulgadas
- Páginas: de 26 a 36 páginas cada folleto.
- Perfil de color: CMYK
- Resolución: 300 dpi
- Cantidad de productos: cinco ejemplares (*cada estudiante puede imprimir los ejemplares desde una impresora casera*).

Especificaciones

Con base al diseño instruccional, modelo ADDIE (analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar) que se apegue en gran medida al proceso creativo del diseño. La implementación del recurso digital se hará dentro de la estructura modular de los contenidos del curso, los cuales están distribuidos en cinco módulos, que al mismo tiempo implican cinco semanas de clases.

Dicha estructura instruccional y de evaluación del aprendizaje por módulo se conforma en primer lugar de recursos, asistencia, enlace a la videoconferencia y el material didáctico digital; y segundo, de actividades de aprendizaje, foros y cuestionarios.

La línea operativa para hacer llegar a los estudiantes, los materiales didácticos digitales correspondientes a el proyecto A y B consiste en una logística técnica y un proceso de tutorización dirigido de la siguiente forma: el gestor virtual habilita el curso, inserta las imágenes de portada, crea las etiquetas de recursos y actividades, inserta el material H5P correspondiente a los materiales didácticos digitales y los pdf descargables; luego matricula al docente como tutor virtual / profesor con permisos de edición, el profesor en su libertad de cátedra administra y programa los recursos y actividades faltantes previo al inicio del semestre. Una vez el curso esté montado en la plataforma virtual, el estudiante procede a matricularse al curso y el profesor, en su capacidad de tutor, irá dando las instrucciones para que hagan la lectura y visualización del recurso didáctico. Dichas instrucciones implican sugerir que si tienen problemas de conectividad pueden descargar el mismo contenido pero en su versión en pdf para que puedan tener total acceso a la información.

PRESUPUESTO

MÓDULOS EDUCATIVOS			
	No.	Precio unitario	Total
Maquetación de módulo			
Diseño y diagramación de módulo	5	GT Q5,000.00	GT Q25,000.00
Paquete de ilustración vectorial	1	GT Q6,000.00	GT Q6,000.00
Banner de portada	5	GT Q250.00	GT Q1,250.00
Introducción de módulo			
Animación	5	GT Q1,000.00	GT Q5,000.00
Documentos descargables			
Diseño y diagramación de material didáctico impreso	5	GT Q2,000.00	GT Q10,000.00
Gastos			
Depreciación mensual de equipo	4	GT Q300.00	GT Q1,200.00
Viáticos mensuales (gasolina y parqueos)	8	GT Q50.00	GT Q400.00
Costos			
Internet mensual	6	GT Q350.00	GT Q2700.00
Energía eléctrica mensual	6	GT Q300.00	GT Q1800.00
	TOTAL DEL PROYECTO:		GT Q53,350.00



CAPÍTULO



// Síntesis
del proceso

LECCIONES APRENDIDAS

	Habilidad	Conocimiento	Actitud
Aspectos conocidos	• Crear material gráfico partiendo de una necesidad de comunicación.	• Manejo de software de diseño para resolver problemas de forma gráfica.	• Asumir retos que potencialicen las habilidades adquiridas y ponerlas en práctica al servicio de los demás.
Aspectos aprendidos	• Buscar recursos auxiliares que pueden servir de apoyo para la implementación de diseño en diferentes plataformas educativas. • Redacción de propuestas con fundamentos teóricos acerca de la implementación de diseño en diferentes plataformas educativas.	• Reconocer la realidad nacional en el área de educación. • Producir material interactivo para plataformas virtuales alternativas.	• Reconocer que el trabajo multidisciplinario es esencial en el diario vivir, que apoyarse en diferentes profesionales aporta al trabajo que se realiza. • Honrar a la institución que ha aportado en el proceso de profesionalización.
Aspectos por mejorar	• Agilizar y ordenar el tiempo, para lograr más productividad.	• Uso del <i>plugin</i> H5P para la realización de presentaciones interactivas.	• Fortalecer destrezas para una mejor gestión de proyectos.

CONCLUSIONES

- Se logra contribuir con el Departamento de Educación Virtual de la Facultad de Humanidades, a través de un material didáctico digital del contenido del curso de Estudios Gramaticales del profesorado en Educación a Distancia, modalidad *e-Learning*; favoreciendo el aprendizaje a través de aspectos del diseño como la jerarquía y recorrido visual, animación y composición.
- El material didáctico digital diseñado facilita el proceso de comunicación entre el tutor virtual del -DEVFAHUSAC- y los estudiantes, por medio de la implementación del concepto creativo "Oigo, miro y digo, mientras me encamino" con el personaje del área social, Sofía, que asume el rol del tutor interactuando y guiando al estudiante dentro del contenido del curso de Estudios Gramaticales.
- El material didáctico digital diseñado sirve de apoyo a los estudiantes de la carrera de Educación a Distancia en Modalidad *e-Learning* porque unifica los estándares de calidad del material, entre ellos, la estructura multimedia que contiene portada, créditos, licencia, portadilla, tabla de contenido, competencia, introducción al curso, contenido interactivo, actividades, reflexión y descarga de responsabilidad; con códigos visuales y lingüísticos, concretamente ilustraciones, íconos, elementos gráficos, titulares, subtítulos, cuerpos de texto, colores principales y subordinados, composición visual por ejemplo el formato, retícula y diagramación.

RECOMENDACIONES

A la institución

- Compartir el material didáctico digital "Estudios Gramaticales" dirigida a los estudiantes del profesorado a fin de fomentar el uso en la plataforma virtual de FAHUSAC incentivando al estudiante que tenga acceso a internet para visualizar el material y lograr el correcto funcionamiento.
- Motivar a los estudiantes a hacer uso de los materiales interactivos, para que ellos los puedan aplicar en su vida estudiantil y laboral.
- Capacitar a los profesores del programa de educación virtual para que puedan desarrollar de forma funcional y estética, objetos virtuales.
- Contar con apoyo de diseñadores gráficos para que capaciten a nivel básico a los estudiantes de FAHUSAC, a fin de que conozcan y dominen los paquetes y softwares que permiten la creación de objetos virtuales de aprendizaje.
- Presupuestar un fondo monetario para la optimización y mantenimiento de la plataforma virtual de FAHUSAC, ya que aporta a la creación de los objetos de aprendizaje virtual de una forma innovadora y adecuada.

A futuros estudiantes

- Establecer desde un inicio junto a la institución con la que se trabajará, los lineamientos y lo que se comprometerán a cumplir, pues de no hacerlo puede tornarse en un aspecto negativo que dificulte la culminación del proyecto.
- Lograr identificarse con el proyecto para que su realización sea de provecho personal.
- Organizar el tiempo desde el primer día de clases, a manera que se desarrolle cada etapa correspondiente, para presentar más propuestas de las establecidas y enriquecer la pieza gráfica.
- Documentar desde el inicio el proceso del Proyecto de Graduación, pues la información recabada será útil para finalizar el proyecto.
- Establecer un calendario que indique fechas de entrega, tiempos, límites, horarios de trabajo, entre otros, para poder culminar con el proyecto en el tiempo en el que se debe completar y no atrasarse.
- Dar importancia al proceso de validación con los usuarios, pues son estos los que determinarán el éxito del proyecto.

A la Escuela de Diseño Gráfico

- Que se logre impartir dos charlas a los estudiantes, una a partir de final del octavo semestre y la otra a inicios del noveno semestre acerca de lo que conlleva el proyecto de graduación y dar una lista de sugerencias de instituciones a las que puedan abocarse para escoger la más adecuada según sus destrezas y área expertise durante el ciclo universitario.
- Establecer un mayor control en el proceso de verificación de la ejecución del proyecto en la institución para brindar mayor apoyo al estudiante y que éste sepa que cuenta con la Escuela como respaldo en la toma de decisiones.

BIBLIOGRAFÍA

- Atkins, Daniel E. «Open Educational Resources (OER)». Revista de Educación Abierta: A Review of the Open Educational Resources (OER) Movement: Achievements, Challenges, and New Opportunities: 3-5. Acceso el 30 de marzo 2020. <http://www.hewlett.org/uploads/files/Reviewof-theOERMovement.pdf>
- Belloch, Consuelo. *Aplicaciones multimedia*. Valencia: Unidad de Tecnología Educativa UTE, Universidad de Valencia. Edición en PDF.
- Belloch, Consuelo. Universitat de Valencia. «Entornos virtuales de formación», Acceso el 14 de abril de 2020. <https://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA6.wiki?2>
- Blog de Blogger. <https://www.analistasindependientes.org/2016/03/la-educacion-superior-en-guatemala.html>
- Comisión técnica de la Facultad de Humanidades. *Manual de normas gráficas - educación virtual*. Guatemala: Universidad de San Carlos, 2015. Edición en PDF.
- Concepto definición.de, «Educación superior», acceso el 17 de febrero de 2020, <https://conceptodefinicion.de/educacion-superior/>
- Departamento de Educación Virtual, fahusac.edu.gt, «Profesorado en educación a distancia», acceso el 17 de febrero de 2020, <http://www.humanidades.usac.edu.gt/usac/pedagogia/dep-de-educacion-virtual/>
- Mayo, John. SlideShare. «Que Es Un Tutor Virtual» Acceso el 17 de abril 2020. <https://es.slideshare.net/JOHNSANCHEZ/que-es-un-tutor-virtual>
- Mercedes, María. e-Learning Masters. «5 herramientas para desarrollar objetos virtuales de aprendizaje». Acceso el 13 de abril de 2020, <http://elearningmasters.galileo.edu/2019/02/01/objetos-virtuales-de-aprendizaje/>

OPAL. The Open Educational Practice Landscape. ICDE, 010. Edición en PDF.

REA, *Directrices para los recursos educativos abiertos (REA) en la educación superior*. México: REA, 2018. Edición en PDF.

Paz, Gemma. Scolartic. «La importancia de los materiales educativos multimedia en el proceso de enseñanza-aprendizaje». Acceso el 17 de abril 2020. https://www.scolartic.com/pt/blog/-/blogs/la-importancia-de-los-materiales-educativos-multimedia-en-el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje;jsessionid=C762B0EEAD8038A2E840B07C1EDBB05B.scolarcluster2?p_p_auth=Y87ibX3a

Pinzón Rodríguez, Suanny. Universidad de Palermo. «Producción de material educativo digital: el rol del diseñador gráfico». Acceso el día 16 de abril de 2020, https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista_detalle_articulo.php?id_articulo=6566&id_libro=271

Riera, B. «Proceso de diseño de materiales educativos multimedia». 2000. Acceso el 17 de abril de 2020. http://www.pedagogia.fcep.urv.es/educanet/recursos/edfisica/ticenedfisica/documentos/proceso_diseno.pdf

Samara, Timothy. *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Editorial Gustavo Gill, 2015. Edición en PDF.

Trama. «Diseño editorial: diferencias entre diseño y maquetación». Acceso el 26 de agosto 2019. <https://www.tramapublicidad.com/blog/disenio-editorial-diferencias-entre-diseno-y-maquetacion/>

Yunquera Nieto, Juan. «Tabletas y smartphones. El diseño editorial obligado a adaptarse a los nuevos soportes informativos digitales». *Revista de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación* (2015): 139 -141. ISSN 2174-0992. <http://www.adcomunicarevista.com/ojs/index.php/adcomunica/article/view/238/230>

ÍNDICE DE FIGURAS

• Figura 1: Cronograma de DEVFAHUSAC, (2020).....	26
• Figura 2: Página web Santillana. (s.f.) Recuperado de: https://santillana.com.gt/libros-digitales/	51
• Figura 3: Página web Mundo Primaria. (s.f.) Recuperado de: https://www.mundoprimary.com/recursos-educativos	51
• Figura 4 y Figura 5: Página web Edelsa. (s.f.) Recuperado de: https://edelsa.es/demolibros/	52
• Figura 6, Figura 7 y Figura 8: Página web El Portal Educativa Colombia Aprende. (s.f.) Recuperado de: https://contenidos.colombiaaprende.edu.co/	53
• Figura 9: Página web Edebé Digital. (s.f.) Recuperado de: https://edebedigital.com/contenido-educativo-curricular/	54
• Figura 10 Plataforma Blackboard Esdesign. (s.f.) Recuperado de: https://oncampus.esdesignbarcelona.es/acceder	54
• Figura 11. Comisión técnica de FAHUSAC, Composición Visual, Ilustración Gabriela Baiza (Guatemala, 2020).....	61
• Figura 12. Comisión técnica de FAHUSAC, Tipografía, Ilustración Gabriela Baiza (Guatemala, 2020).....	61
• Figura 13. Comisión técnica de FAHUSAC, Paleta de colores, Ilustración Gabriela Baiza (Guatemala, 2020).....	62
• Figura 14. Comisión técnica de FAHUSAC, Imágenes y vectores, Ilustración Gabriela Baiza (Guatemala, 2020).....	63
• Figura 15. Comisión técnica de FAHUSAC, Personajes, Ilustración Gabriela Baiza (Guatemala, 2020).....	63
• Figura 16. Timothy Samara, Retícula modular con variación y violación, (Guatemala, 2020).....	65
• Figura 17. Fonts Family, Gotham Font Family Free Download, (Guatemala, 2020). https://freefontsfamily.com/gotham-font-family/	65
• Figura 18. Whatfontis.com, Yeseva One font free, (Guatemala, 2020). https://www.whatfontis.com/FF_Yeseva-One-Regular.font	65

ANEXOS

ANEXO 1

Análisis FODA de la institución

Fortalezas

- Se cuenta con un equipo medianamente multidisciplinario.
- Se cuenta con equipo de cómputo, proyección e internet de alta velocidad.
- Apoyo entre los tutores virtuales.
- Actividades que se deben ejecutar solicitadas a través de nombramientos.

Debilidades

- Hay mucha crítica interna.
- No se cuenta con un diseñador instruccional dentro del departamento.
- No existe seguimiento de los puntos mencionados en las reuniones.
- La participación de los docentes no es homogénea y no están capacitados.

Oportunidades

- Apoyo para el crecimiento profesional.
- Apoyo del decano a la dirección del departamento en proyectos y promueve el mismo en sus intervenciones a nivel interno y externo de la Facultad.
- La DDA apoya económicamente a los docentes si hacen la gestión.
- Existen diplomados externos que permiten la capacitación docente.

Amenazas

- La crítica de los estudiantes.
- No se cuenta con presupuesto propio del departamento.
- La deserción estudiantil.
- La carrera no está registrada en el MINEDUC.
- Los contratos docentes salen con 3 meses de atraso.

ANEXO 2

Plan de acción diagnóstico

Aspecto a evaluar	Individuo	Fuentes información	Instrumento	Lugar /Vía	Fecha	Hora
Información general	Dir. ^a Karla Valdez	Fuente interna	Entrevista	Institución	5/02/2020	15:00
Información general	-----	Fuente interna	-----	Página web	28/01/2020	8:00
Departamento de diseño	Lic. William Pérez /Lcda. Ligia Miranda	Fuente interna	Entrevista	Institución	5/02/2020	15:00
Departamento de capacitaciones	Lic. William Pérez /Lcda. Ligia Miranda	Fuente interna	Entrevista	Institución	5/02/2020	15:00
Áreas de oportunidad	Dir. ^a Karla Valdez	Fuente interna	Entrevista	Institución	5/02/2020	15:00

Plan de acción perfil del grupo objetivo

Aspecto a evaluar	Individuo	Fuentes información	Instrumento	Lugar /Vía	Fecha	Hora
Características geográficas	Alumnos de 1er. ciclo modalidad <i>e-Learning</i>	Fuente interna	Encuesta	Plataforma virtual FAHUSAC	7/02/2020	13:00
Características sociodemográficas	Alumnos de 1er. ciclo modalidad <i>e-Learning</i>	Fuente interna	Encuesta	Plataforma virtual FAHUSAC	7/02/2020	13:00
Características socioeconómicas	Alumnos de 1er. ciclo modalidad <i>e-Learning</i>	Fuente interna	Encuesta	Plataforma virtual FAHUSAC	7/02/2020	13:00
Características psicográficas	Alumnos de 1er. ciclo modalidad <i>e-Learning</i>	Fuente interna	Encuesta	Plataforma virtual FAHUSAC	7/02/2020	13:00
Relación entre el G.O. y la institución	Alumnos de 1er. ciclo modalidad <i>e-Learning</i>	Fuente interna	Encuesta	Plataforma virtual FAHUSAC	7/02/2020	13:00

ANEXO 3

Identificación del problema

¿Qué deseo investigar?

Información institucional

- Información general, visión, misión, objetivos, valores, servicios, cobertura y grupo objetivo.

Comunicación y diseño

- Departamento de diseño
- Funciones, materiales, divulgación y medios.
- Departamento de Capacitaciones
- Información, programas de capacitación y medios de comunicación para capacitación de personal.

Áreas de oportunidad

Dificultades de comunicación en actividades institucionales internas y externas, dificultades de comunicación inmediatas y a largo plazo, acciones realizadas hasta ahora para suplir las dificultades de comunicación, identidad gráfica institucional.

¿Por qué lo investiga?

Para desarrollar insumos que serán de utilidad para la elaboración del protocolo del proyecto de graduación y así detectar las necesidades de comunicación de la institución a través de diagnósticos asertivos.

¿Quién/ quiénes proveerán la información?

La directora Máster Karla Valdez, Licenciado William Pérez y Licenciada Ligia Miranda.

¿A quiénes evalúa?

Estudiantes del 1er. ciclo del profesorado en Educación a Distancia modalidad e-*Learning*.

¿Cómo obtendrá la información?

A través de fuentes internas como lo son la página web de FAHUSAC, empleados del DEVFAHUSAC.

¿Cuándo obtendrá la información?

Del 23 de enero al 10 de febrero del 2020.

¿Dónde obtendrá la información?

En el DEVFAHUSAC y en la plataforma virtual FAHUSAC.

ANEXO 4

Anexo 4.1

Entrevista diagnóstica

¡Bienvenido! Gracias por formar parte de esta entrevista, que forma parte del diagnóstico de información institucional para el desarrollo del protocolo del Ejercicio Profesional Supervisado que se está realizando en el curso de Proyecto de Graduación, de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, USAC. Cualquier documento de apoyo puede ser adjunto en el link <http://bit.ly/2v7yaeB>

Información institucional

En cuanto al DEVFAHUSAC:

1. ¿Cómo está compuesto? (organigrama)
2. ¿Cuál es la misión?
3. ¿Cuál es la visión?
4. ¿Cuál es la historia de FAHUSAC?
5. ¿Cuál es la historia del DEVFAHUSAC?
6. ¿Cuáles son los objetivos?
7. ¿Cuáles son los valores?
8. ¿Con qué servicios cuentan?
9. ¿Cuál es la cobertura que tienen?
10. ¿Cuál es el grupo objetivo al que va dirigido el contenido? Especifique

Comunicación y diseño

1. ¿Cuáles son las funciones del departamento de diseño?
2. ¿Qué materiales han utilizado en el departamento de diseño?
3. ¿Con qué material editorial ya sea impreso o digital cuentan? Especifique
4. ¿A través de qué medios han divulgado información?

Áreas de oportunidad

1. ¿Cuáles son los programas de formación o capacitación de personal que tienen?
2. ¿Cómo utilizan los recursos o medios de comunicación para capacitación del personal?
3. ¿Qué dificultades de comunicación en actividades institucionales internas han tenido?
4. ¿Qué dificultades de comunicación en actividades institucionales externas han tenido?
5. ¿Qué dificultades de comunicación inmediata han tenido?
6. ¿Qué dificultades de comunicación a largo plazo han tenido?
7. ¿Qué acciones han realizado hasta ahora para suplir las dificultades de comunicación?

Áreas de oportunidad

1. ¿Cuáles son las fortalezas? Redactar de manera positiva los aspectos internos del departamento.
2. ¿Cuáles son las oportunidades? Redactar de manera positiva los aspectos externos relacionados con el departamento.
3. ¿Cuáles son las debilidades? Redactar de manera negativa los aspectos internos del departamento.
4. ¿Cuáles son las amenazas? Redactar de manera negativa los aspectos externos relacionados con el departamento.

Anexo 4.2

Entrevista de la relación del grupo objetivo con la institución

Gracias por su tiempo y por formar parte de esta entrevista, la cual es de suma importancia ya que forma parte del estudio y análisis de información institucional para el desarrollo del protocolo del Ejercicio Profesional Supervisado que se está realizando en el curso de Proyecto de Graduación, de la Escuela de Diseño Gráfico, Facultad de Arquitectura, USAC.

Nombre:

Cargo:

1. ¿Cuál es la frecuencia de visita presencial?
2. ¿Cuál es la frecuencia de visita virtual?
3. ¿Cuáles son los servicios más utilizados en el DEVFAHUSAC?
4. ¿Cuál es el nivel de satisfacción entre el grupo objetivo y el DEVFAHUSAC?

Anexo 4.3

Resultados entrevista diagnóstica

18/10/2020 Entrevista Electrónica

Entrevista Electrónica
4 respuestas
[Publicar datos de análisis](#)

Cargo que ejerce en DEVFAHUSAC
3 respuestas

Docente, tutor virtual y diseñador gráfico
docente
Profesor

Información Institucional
¿Cómo está compuesto el DEVFAHUSAC? (Organigrama)
4 respuestas

Dirección del departamento y tutores virtuales
En orden ascendente: Docentes, Directora, Decano
documento enviado
Conforme al organigrama aprobado por Junta Directiva

154

18/10/2020 Entrevista Electrónica

¿Cuál es la misión del DEVFAHUSAC?
4 respuestas

Formar profesionales, críticos e innovadores, que utilicen, de manera eficaz y eficiente, las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, a través del desarrollo de competencias específicas para buscar, seleccionar, organizar, analizar, utilizar y comunicar información en todos los soportes, la elaboración de materiales educativos digitales, que contribuyan al proceso de transformación de la información en conocimiento y la incidencia positiva, a través del uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación en los diferentes contextos laborales, para la disminución de la brecha digital.
documento enviado

¿Cuál es la visión del DEVFAHUSAC?
4 respuestas

La desconexión
No la sé.
documento enviado

Formar profesionales humanistas empoderados con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, capaces de desempeñarse con éxito en la sociedad del conocimiento.
documento enviado

214

18/10/2020 Entrevista Electrónica

¿Cuál es la historia de FAHUSAC?
4 respuestas

El 19 de noviembre de 1944, la Junta Revolucionaria de Gobierno, emitió el decreto No. 12, por medio del cual se otorgaba autonomía a la Universidad de San Carlos de Guatemala. Entró en vigencia el 1 de diciembre del mismo año e indica, en el Artículo 30, La integración de la Universidad por este facultades, entre ellas la Facultad de Humanidades.
El 17 de septiembre de 1946, mediante el acta No. 78, punto decimoséptimo, el Consejo Superior Universitario funda la Facultad de Humanidades.
El fundador de la Facultad de Humanidades es Juan José Arriola Bernaldo, quien creó en la educación como pilar para el desarrollo en Guatemala funda la Facultad de Humanidades para la formación de Docentes de mejor calidad y especialización. La Facultad de Humanidades es una de las más antiguas que ha logrado aprobar en sus casi 75 años. Ha tenido Escuelas a su cargo, una de ellas, la ahora Facultad de Ciencias de la Comunicación. En los últimos 10 años es que la Facultad dio un salto en el número de carreras aprobadas y en la consolidación de nuevos departamentos, así como la apertura de sedes en toda la república, logrando para el 2017 (año en el que no estoy mal) tener presencia en casi toda la república con la apertura de la sede 94. Es la Facultad más grande de la Universidad por la cantidad de carreras y sedes.

¿Cuál es la historia del DEVFAHUSAC?
4 respuestas

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación TIC, se ha vuelto indispensable en todos los ámbitos de la sociedad de la información; el sector educativo no puede ser la excepción; ya que el mismo, más que ningún otro, tiene la oportunidad de hacer eficientes los procesos y optimizar los recursos, con y a través de las TIC.
Lo anterior se enmarca en uno de los Objetivos del Milenio, puesto de manifiesto en la Declaración Mundial sobre la Educación Superior en el Siglo XXI: visión y acción, de llevar educación para todos, hecho que reviste fundamental importancia para el desarrollo sociocultural y económico de Guatemala.
La Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala buscando desarrollar esos Objetivos del Milenio crea el Programa de Educación Virtual con el Punto VIGESIMO OCTAVO, del Acta 608-2011, de la sesión de Junta Directiva del 18 de febrero de 2011 y por el Punto VIGESIMO QUINTO, del Acta 20-2012 de la sesión extraordinaria de Junta Directiva de fecha 12 de julio de 2012.
La iniciativa fue en el 2008, cuando el director de la Escuela de Bibliotecología en conjunto con un equipo de trabajo para llevar la educación a todos. Con trabajo en

154

18/10/2021 Encuesta Encuesta

¿Cuáles son los objetivos del DEVFAHUSAC?

4 respuestas

Planificación, implementación, acompañamiento y promoción de los procesos de aprendizaje en las modalidades B-learning, E-learning y U-learning de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Coordinación con la Dirección del Departamento de Pedagogía del funcionamiento y buena marcha de los procesos de aprendizaje de las carreras.

Profesorado en Pedagogía y Tecnologías de la Información y Comunicación (Aprobado por el Consejo Superior Universitario, según Punto Vigésimo Octavo del Acta No. 07-2013 del 12.02.2013 y Punto Trigésimo Tercero del Acta 16-2013 del 23.04.2013)

Profesorado de Educación a Distancia (Aprobado por el Consejo Superior Universitario, según Punto Sexto, Inciso 6.1, Acta No. 06-2014 de fecha 26 de marzo de 2014)

Licenciatura en Educación y Tecnologías de Información y Comunicación (Aprobado por el Consejo Superior Universitario, según Punto Sexto, Inciso 6.1, Acta No. 06-2014 de fecha 26 de marzo de 2014)

Instrucción técnica y metodológica para Tutores Virtuales PEVFAHUSAC.

Planificación, organización, acompañamiento de la creación, desarrollo y calidad de las asignaturas que se ofrecen a través de Campus Virtual FAHUSAC

Instalación, configuración, actualización y funcionamiento óptimo del Sistema de

¿Cuáles son los valores del DEVFAHUSAC?

4 respuestas

Los desconozco. De fama indirecta se promueve la responsabilidad, puntualidad, disciplina, empatía, justicia, liderazgo, solidaridad, autonomía, colaboración, honestidad, optimismo, perseverancia, prudencia y respeto.

Responsabilidad.

Respeto.

Tolerancia.

Autonomía.

Liderazgo.

Altruismo.

Proactividad.

no tiene

Respeto

Responsabilidad

Honestidad

Transparencia

Búsqueda de la verdad científica

https://docs.google.com/forms/d/1EMU7T7BqjgRtRnG...eBqjHtZ_EgHtHhLQZtVtU/view/pq 4/4

18/10/2021 Encuesta Encuesta

¿Qué servicios ofrecen en el DEVFAHUSAC?

4 respuestas

Docencia a nivel superior en dos profesados y una licenciatura. En modalidad e-learning y B-learning.

Formación de docentes con especialidad en las TIC

Apoyo a otros departamentos de la Facultad y universidad.

Formación continua del personal docente y administrativo de la Facultad.

Organización y coordinación de eventos de actualización para público en general dentro y fuera de la universidad como congresos.

documento enviado

Oferta de los profesores y de la licenciatura en Educación y TIC

¿Cuál es la cobertura que tiene el DEVFAHUSAC?

4 respuestas

Atiende al igual que la USAC a toda la población estudiantil independientemente del grupo étnico al que pertenecan: garífuna, maya, ladino y mixe.

Nacional. Han habido estudiantes tanto de la capital (sede física del departamento) hasta Peten.

NACIONAL

A nivel nacional, aunque las cohortes no son numerosas (a nivel nacional por su programa en línea)

https://docs.google.com/forms/d/1EMU7T7BqjgRtRnG...eBqjHtZ_EgHtHhLQZtVtU/view/pq 5/4

18/10/2021 Encuesta Encuesta

¿Cuál es el grupo objetivo al que va dirigido el contenido del DEVFAHUSAC? Especifique

4 respuestas

En modalidad B-learning, gracias al contacto con los estudiantes, puedo mencionar que son estudiantes que viven en los alrededores del campus central. Hay estudiantes de diferentes zonas de la capital, San Miguel Petapa y Villa Nueva. Es la modalidad E-learning tenemos estudiantes de Peten, Huehuetenango, Chiquimula, Escuintla, Ciudad Capital, Puerto Barrios, Villa Nueva e Izabal. Puede apoyarse en la base de datos de las cohortes estudiantiles.

Geográficamente es necesario que los estudiantes tengan acceso a internet (hay áreas de Guatemala a donde no llega la señal apropiadamente).

Pueden ser hombres y mujeres. La diferencia entre estudiantes presenciales con los estudiantes de educación virtual son las habilidades blandas que estos últimos poseen. Ser autodidactas, toman las riendas de su propia educación, tienen mayor y mayor control del tiempo, especialmente los estudiantes de E-learning. Buscan nuevas formas de educación y así exploran la tecnología, dura como blanda (desde los estados del arte en temas de interés hasta las nuevas aplicaciones y dispositivos tecnológicos creados).

ESTUDIANTES DE PREGRADO Y GRADO

Comunicación y Diseño

https://docs.google.com/forms/d/1EMU7T7BqjgRtRnG...eBqjHtZ_EgHtHhLQZtVtU/view/pq 6/4

18/10/2021 Encuesta Encuesta

¿Cuáles son las funciones del departamento de diseño?

4 respuestas

Como diseñador gráfico se ha estado a cargo de la creación de línea gráfica para materiales didácticos para el profesorado que se imparte en modalidad e-learning.

Creación de imagen para cursos, eventos y actividades dentro del departamento y en apoyo a otras unidades académicas dentro de la Facultad.

Diseño de Publicidad para eventos, carreras, servicios y eventos del departamento y como apoyo a la Facultad.

Diseño y diagramación de los recursos multimedia de varios cursos en B-learning y a todos los cursos E-learning del profesorado y de la licenciatura.

Diseño, diagramación e imagen para varios cursos de la Escuela de Estudios de Postgrado.

Apoyo bajo no cobramiento para la diagramación y diseño de libros para diferentes comisiones dentro de la Facultad.

Apoyo en la toma de fotografías en algunos eventos del Departamento.

Asesoría en el uso de TICs para varios docentes.

documento enviado

Asesorar y realizar el diseño de los recursos educativos

¿Qué materiales han utilizado en el departamento de diseño?

4 respuestas

Incluyen diseño de portadas principales, portadas de cada módulo y el documento con el contenido, diagramado y diseñado en formato pdf.

Los materiales creados en el departamento de diseño son:

Recursos PDF estéticos diagramados.

Recursos interactivos.

Imagen para cursos de la carrera y profesorado del departamento de Educación virtual y de una carrera para la Escuela de Estudios de Postgrado en modalidades B e E-learning.

Publicidad para eventos, actividades del departamento y otros departamentos.

Plenarias y talleres de metodología para creación y ejecución de recursos por medio de aplicaciones para docentes y estudiantes dentro de la universidad y en eventos interuniversitarios.

MATERIAL MULTIMEDIA, DOCS PDF, RECURSOS SCORM ENTRE OTROS

No tengo respuesta.

https://docs.google.com/forms/d/1EMU7T7BqjgRtRnG...eBqjHtZ_EgHtHhLQZtVtU/view/pq 7/4

18/10/2021 Encuesta Encuesta

¿Con qué material editorial ya sea impreso o digital cuentan?

4 respuestas

Con los contenidos dedicados en 5 módulos y sus portadas, para cada curso del profesorado y de la licenciatura a distancia

Recursos digitales en formato PDF para los cursos de los profesados en E-learning.

NO SE POSEE MATERIAL EDITORIAL

Si responde específica

¿A través de qué medios han divulgado información?

4 respuestas

Se han montado en la plataforma virtual Moodle.

Medios digitales e impresos.

REDES SOCIALES, BIBLIOTECA VIRTUAL, PAGINA WEB

Página Web de la Facultad, redes sociales y medios propios de la FAHUSAC

Áreas de Oportunidad

https://docs.google.com/forms/d/1EMU7T7BqjgRtRnG...eBqjHtZ_EgHtHhLQZtVtU/view/pq 8/4

18/10/2021 Encuesta Encuesta

¿Cuáles son los programas de formación o capacitación de personal que tienen en el DEVFAHUSAC?

4 respuestas

Por parte del IFA - Instituto de Formación y Actualización, se han tenido capacitaciones respecto a planificación, creación de programas de curso. Por motivación de los propios tutores virtuales se han impartido capacitaciones sobre como ser un tutor virtual, sobre educación virtual, metodología para crear contenidos digitales, administración de algunas configuraciones de Moodle.

Programas como tal, no hay. Los profesores utilizan los programas de capacitación en diferentes áreas temáticas creados por el IFA (Instituto de Formación y Actualización Docente). Actualmente se está llevando a cabo talleres para capacitar a docentes dentro del Departamento para mejorar el uso de las funciones de la plataforma virtual.

TALLERES DE ACTUALIZACIÓN TECNOLÓGICA Y PEDAGÓGICA

CONGRESOS

CONFERENCIAS

CHARLAS

El profesorado en Pedagogía y TIC

El profesorado en Educación a Distancia

¿Cómo utilizan los recursos o medios de comunicación para capacitación del personal?

4 respuestas

Se utilizan tecnologías duras como laptops o cañoneras para proyectar recursos digitales que sirven de apoyo al tallerista o ponente. Nos comunicamos e informamos por medio de un grupo de whatsapp y la información oficial se maneja por medio de correo electrónico.

La plataforma y otras aplicaciones como Zoom, Google y otros softwares como procesadores de texto y para creación de recursos multimedia han sido herramientas para la implementación de capacitaciones y de eventos con el fin de actualizar al personal docente y a los estudiantes.

AUN NO SE TIENE ESTA ACCIÓN

De acuerdo a planes establecidos en el PGA de cada año

https://docs.google.com/forms/d/1EMU7T7BqjgRtRnG...eBqjHtZ_EgHtHhLQZtVtU/view/pq 9/4



18/10/2020

Entrevista Etnográfica

¿Qué dificultades de comunicación en actividades institucionales internas han tenido?

4 respuestas

No todos los compañeros del departamento utilizan y manejan el whatsapp por tal motivo los acuerdos o actividades que se manejan por ese medio suele provocar que no todos asistan a las actividades. No hay seguimiento y confirmación de los participantes para motivar la misma.

Ninguna que recuerde ahora

LAS CONVOCATORIAS DE LAS DIFERENTES ACTIVIDADES LLEGAN ALGO TARDE PARA LA SOCIALIZACIÓN DE LAS MISMAS

Lo desconozco

¿Qué dificultades de comunicación en actividades institucionales externas han tenido?

4 respuestas

Que no todos los profesores o trabajadores del departamento acceden a la información oficial publicada en la página de Facebook y se desconocen quienes o que departamentos están invitados.

Ninguna que recuerde ahora

NINGUNA

Lo desconozco

https://docs.google.com/forms/d/1XEM7T78p3y8Rj9Nj_eBz9p4T2_Eg4h8M4Q2V1U1/viewanalytics

10/14

18/10/2020

Entrevista Etnográfica

¿Qué dificultades de comunicación inmediata han tenido?

4 respuestas

En reuniones cada persona toma la palabra y no se concreta o especifican los puntos. En pocas palabras no son objetivos.

NO siempre contactamos en el grupo o a los correos que se nos envían. No existe confirmación de lectura de la información que se se transfiere.

NINGUNA

Ninguna

¿Qué dificultades de comunicación a largo plazo han tenido?

4 respuestas

Que no se le da seguimiento a gestiones administrativas del departamento con otras instancias internas. Lo que provoca un proceso más lento y desalentado.

Algunos docentes no acuden a las reuniones y no dan razones del por qué. Esto deja en duda si es porque no están leyendo la información que se envía o si es por causas de peso.

NINGUNA

Ninguna

https://docs.google.com/forms/d/1XEM7T78p3y8Rj9Nj_eBz9p4T2_Eg4h8M4Q2V1U1/viewanalytics

11/14

18/10/2020

Entrevista Etnográfica

¿Qué acciones han realizado hasta ahora para suplir las dificultades de comunicación?

4 respuestas

Investigar y hacer gestiones de forma personal, ser más pro activo para proponer y organizar alguna reunión y agendas.

Se tienen reuniones, la Directora cita a los docentes con los que requiere hablar. La mayoría de docentes estamos todo el tiempo dentro de la Facultad al alcance de ella para que pueda comunicarse con nosotros, sin embargo hay docentes que no están tan al alcance, esto dificulta la comunicación (supongo).

NINGUNA

No aplica

FODA

¿Cuáles son las fortalezas del DEVAHUSAC?

4 respuestas

Se cuenta con un equipo medianamente multidisciplinario. Se cuenta con equipo de computo y proyección. Hay dentro del departamento internet de alta velocidad. Existe apoyo entre tutores virtuales.

La comunicación. Estamos en constante comunicación con la mayoría de docentes. La mayoría tiene deseos de seguir actualizándose y de mejorar en la metodología en docencia.

EL TRABAJO EN EQUIPO DE LOS PROFESIONALES QUE INTEGRAN EL DEPARTAMENTO LA BUENA VOLUNTAD DE REALIZAR LAS ACCIONES / ACTIVIDADES QUE SE DEBEN EJECUTAR SOLICITADAS A TRAVÉS DE NOMBRAMIENTOS

1. El apoyo institucional a través de las autoridades
2. Pertenecer a la Facultad pionera en programas de educación en línea

https://docs.google.com/forms/d/1XEM7T78p3y8Rj9Nj_eBz9p4T2_Eg4h8M4Q2V1U1/viewanalytics

12/14

18/10/2020

Entrevista Etnográfica

¿Cuáles son las oportunidades del DEVAHUSAC?

4 respuestas

Hay apoyo externo para crecer profesionalmente. El decano apoya a la dirección del departamento en proyectos y gestiona el mismo en sus intervenciones a nivel interno y externo de la facultad. La DGA da apoyo económico a los docentes al hacer la gestión. Existen diplomados externos que permiten la capacitación docente.

Ha logrado tener participación en eventos interuniversitarios a donde se le ha llamado a participar.

El departamento está en crecimiento.

PROPORCIAR ESPACIOS DE SOCIALIZACIÓN DE LAS DIFERENTES PRÁCTICAS QUE SE EJECUTAN EN EL DEPARTAMENTO A NIVEL INTERUNIVERSITARIO Y NACIONAL.

1. El mercado que requiere de programas en línea debido a las dificultades de transporte y tráfico
2. El interés de las personas para capacitarse en el área de las TIC.

¿Cuáles son las debilidades del DEVAHUSAC?

4 respuestas

Hay mucha crítica interna. No se cuenta con un diseñador instruccional dentro del departamento. No existe seguimiento de los puntos mencionados en las reuniones. La participación de los docentes no es homogénea. Docentes poco capacitados.

La brecha digital que presentan tener algunos docentes.

Métodos rutinarios para impartir cátedras

Contenidos impartidos en algunos cursos o temas desactualizados.

ASPECTO DE LA NECESIDAD DE TENER EL RECURSO HUMANO SUFICIENTE PARA HOLLAR LA CARGA DE ACTIVIDADES / DOCENCIA QUE SE TIENE

1. Que se conozca poco acerca del valioso trabajo que este departamento realiza.
2. Que los profesores que inicialmente acogieron con entusiasmo este programa quizá ya se acomodaron

https://docs.google.com/forms/d/1XEM7T78p3y8Rj9Nj_eBz9p4T2_Eg4h8M4Q2V1U1/viewanalytics

13/14

18/10/2020

Entrevista Etnográfica

¿Cuáles son las amenazas del DEVAHUSAC?

4 respuestas

La crítica de los estudiantes. No se cuenta con presupuesto propio del departamento. La deserción estudiantil. La carrera no está registrada en el MINEDUC. Los contratos docentes salen con 3 meses de atraso.

Deserción de los estudiantes.

La carrera no está registrada en el MINEDUC.

Requerimiento cambiantes de los empleadores.

Profesionales que cumplen con los requerimientos que piden empleadores.

LAS CONSTANTES ACTUALIZACIONES DEL C.E DE EDUCACIÓN VIRTUAL QUE REQUIEREN FORMACIÓN PRONTA PARA ESTAR EN COMPETENCIA

1. Los programas que están impulsando desde la Rectoría y otras unidades académicas.
2. El conformismo que puede apoderarse de los profesores de la Facultad.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Quitar esta información](#) [Términos del Servicio](#) [Política de Cookies](#)

Google Formularios

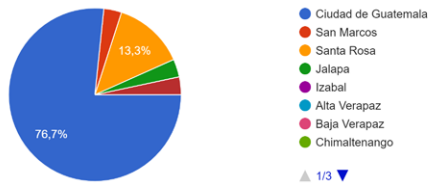
https://docs.google.com/forms/d/1XEM7T78p3y8Rj9Nj_eBz9p4T2_Eg4h8M4Q2V1U1/viewanalytics

14/14

ANEXO 5

Características geográficas

¿En qué departamento de Guatemala reside?
30 respuestas



Anexo 5.1

¿En qué municipio reside?

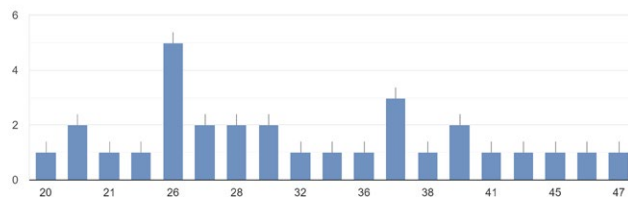
30 respuestas



Anexo 5.2

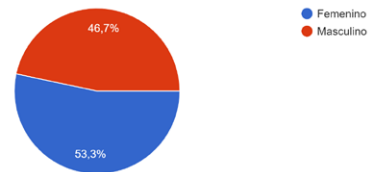
Características sociodemográficas

Edad
30 respuestas



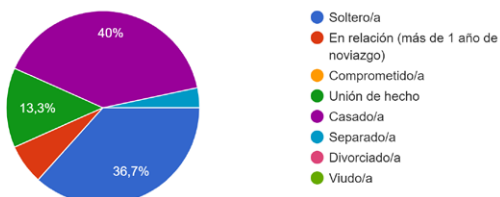
Anexo 5.3

Género
30 respuestas



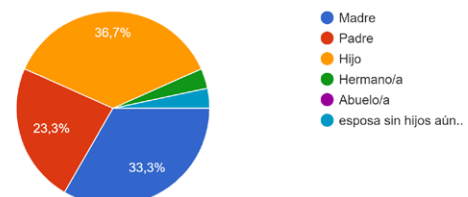
Anexo 5.4

Estado civil
30 respuestas



Anexo 5.5

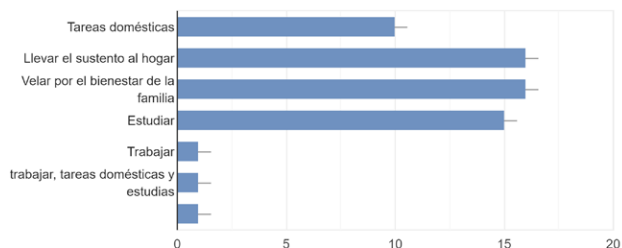
¿Cuál es su rol principal dentro de la familia?
30 respuestas



Anexo 5.6

¿Cuál es su obligación principal dentro de la familia?

30 respuestas



Anexo 5.7

Profesión

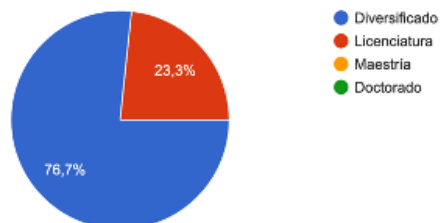
30 respuestas

Perito Contador
 Docente
 Maestra
 Pem
 Prof. de Computación
 Bachiller en Ciencias y Letras
 PSE en Pedagogía y Ciencias Sociales
 Bachiller Industrial
 Licenciada en Tecnología y Administración de Empresas

Anexo 5.9

Nivel Académico

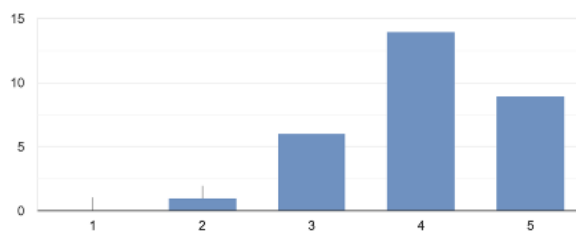
30 respuestas



Anexo 5.8

Evalúe el estado de su salud física.

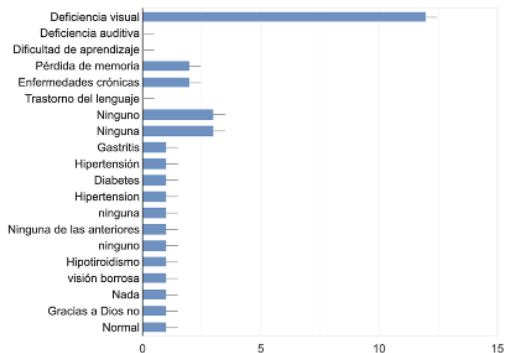
30 respuestas



Anexo 5.10

¿Presenta alguna de las siguientes condiciones?

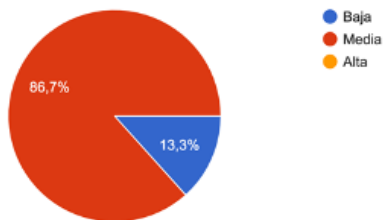
30 respuestas



Anexo 5.11

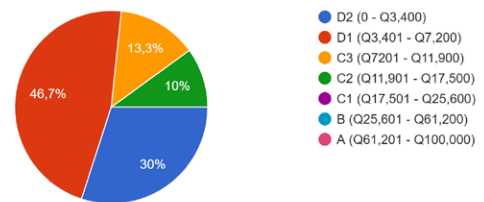
Características socioeconómicas

Clase Social
30 respuestas



Anexo 5.12

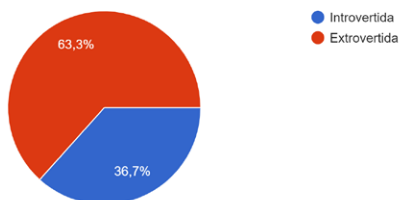
Nivel Socio Económico (NSE)
30 respuestas



Anexo 5.13

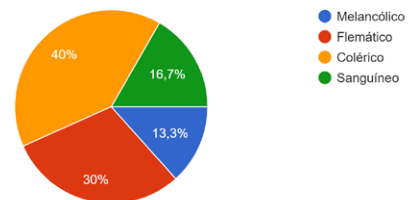
Características psicográficas

¿Cómo considera que es su personalidad?
30 respuestas



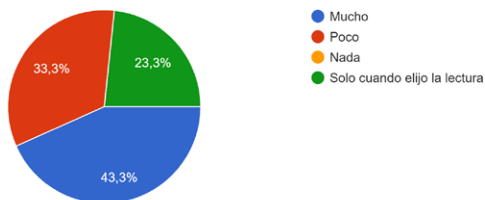
Anexo 5.14

¿Cómo considera que es su temperamento?
30 respuestas



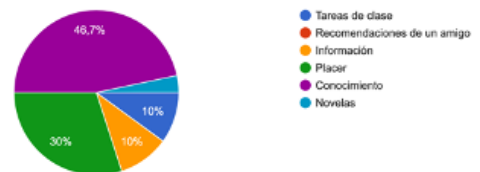
Anexo 5.15

¿Disfrutas la lectura?
30 respuestas



Anexo 5.16

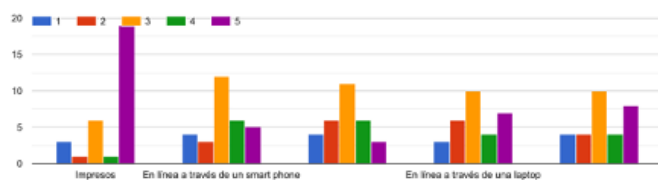
¿Qué te motiva a leer?
30 respuestas



Anexo 5.17

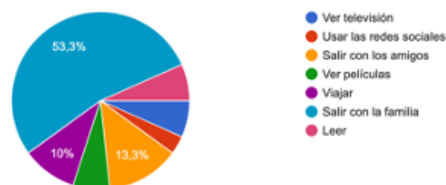


¿Qué tanto prefieres leer en los siguientes formatos de libros?



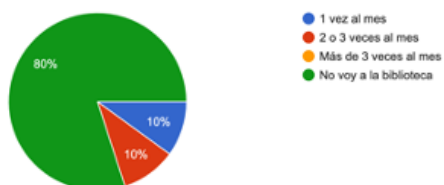
Anexo 5.18

¿Qué le gusta hacer en sus tiempos libres?
30 respuestas



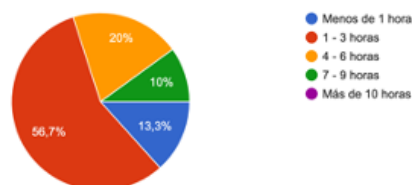
Anexo 5.19

¿Con qué frecuencia visitas una biblioteca tradicional?
30 respuestas



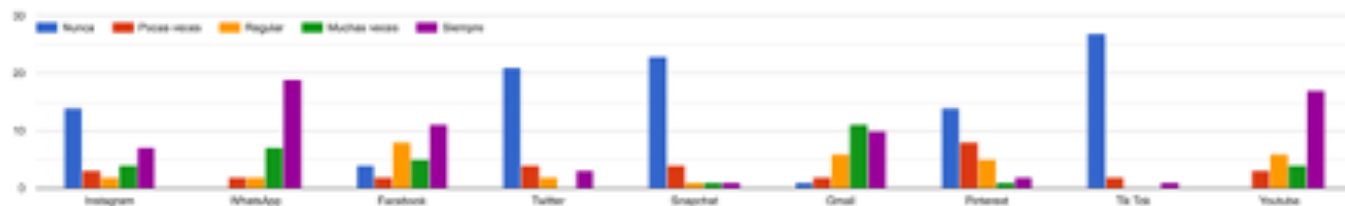
Anexo 5.20

¿Cuántas horas diarias navega en Internet?
30 respuestas



Anexo 5.21

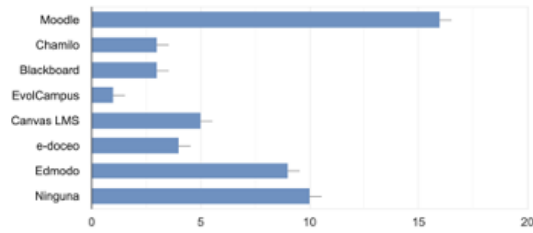
¿Con qué frecuencia usa las siguientes redes sociales?



Anexo 5.22

¿Qué plataformas educativas conoce?

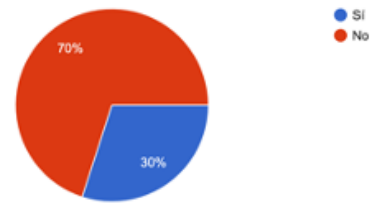
30 respuestas



Anexo 5.23

¿Anteriormente ha estudiado a través de la educación a distancia?

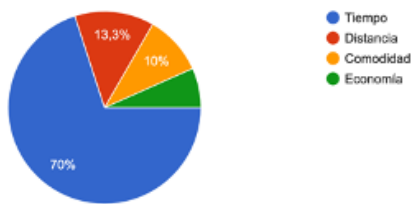
30 respuestas



Anexo 5.24

¿Por qué ha decidido optar por la educación a distancia?

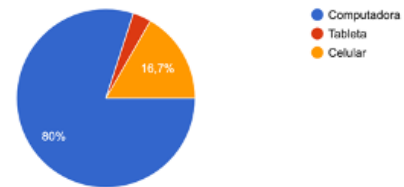
30 respuestas



Anexo 5.25

¿Qué recurso tecnológico utiliza con mayor frecuencia al estudiar en modalidad e-learning?

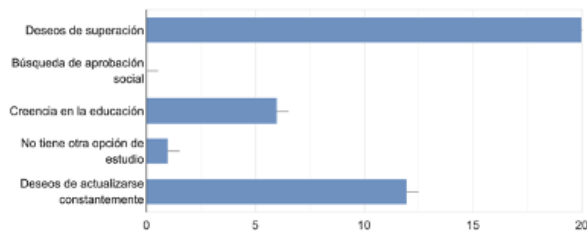
30 respuestas



Anexo 5.26

¿Qué razón le lleva a capacitarse en el área de profesorado?

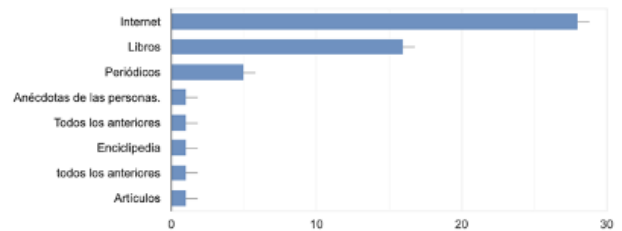
30 respuestas



Anexo 5.27

¿Qué medios utiliza para investigar?

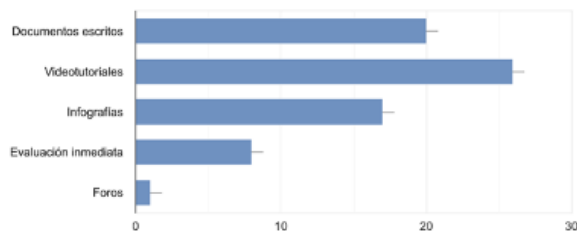
30 respuestas



Anexo 5.28

Escoja las herramientas que considere más efectiva para su aprendizaje

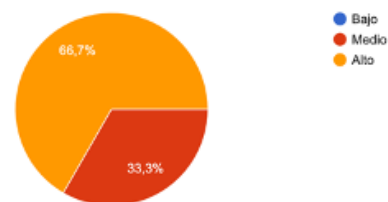
30 respuestas



Anexo 5.29

¿En qué nivel se califica con respecto al uso de una computadora?

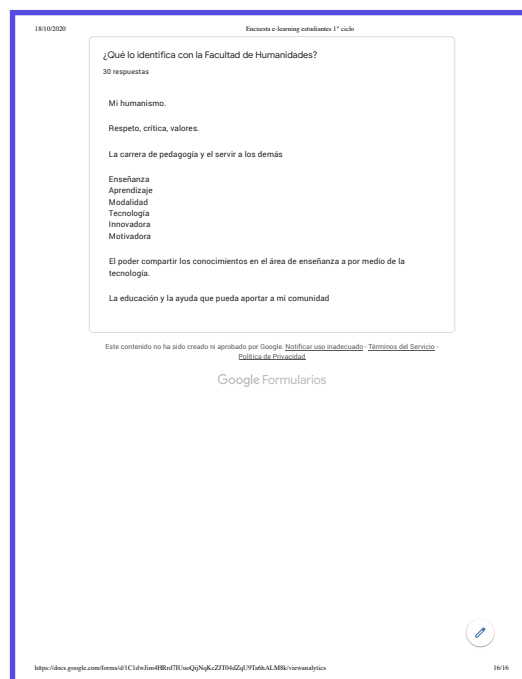
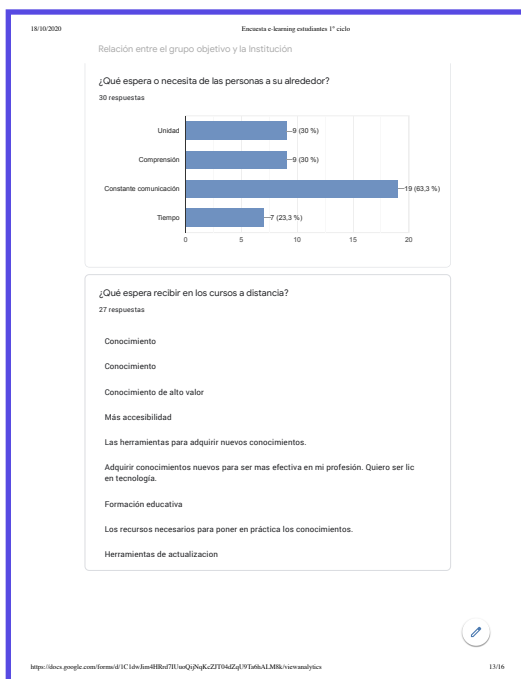
30 respuestas



Anexo 5.30

Anexo 5.31

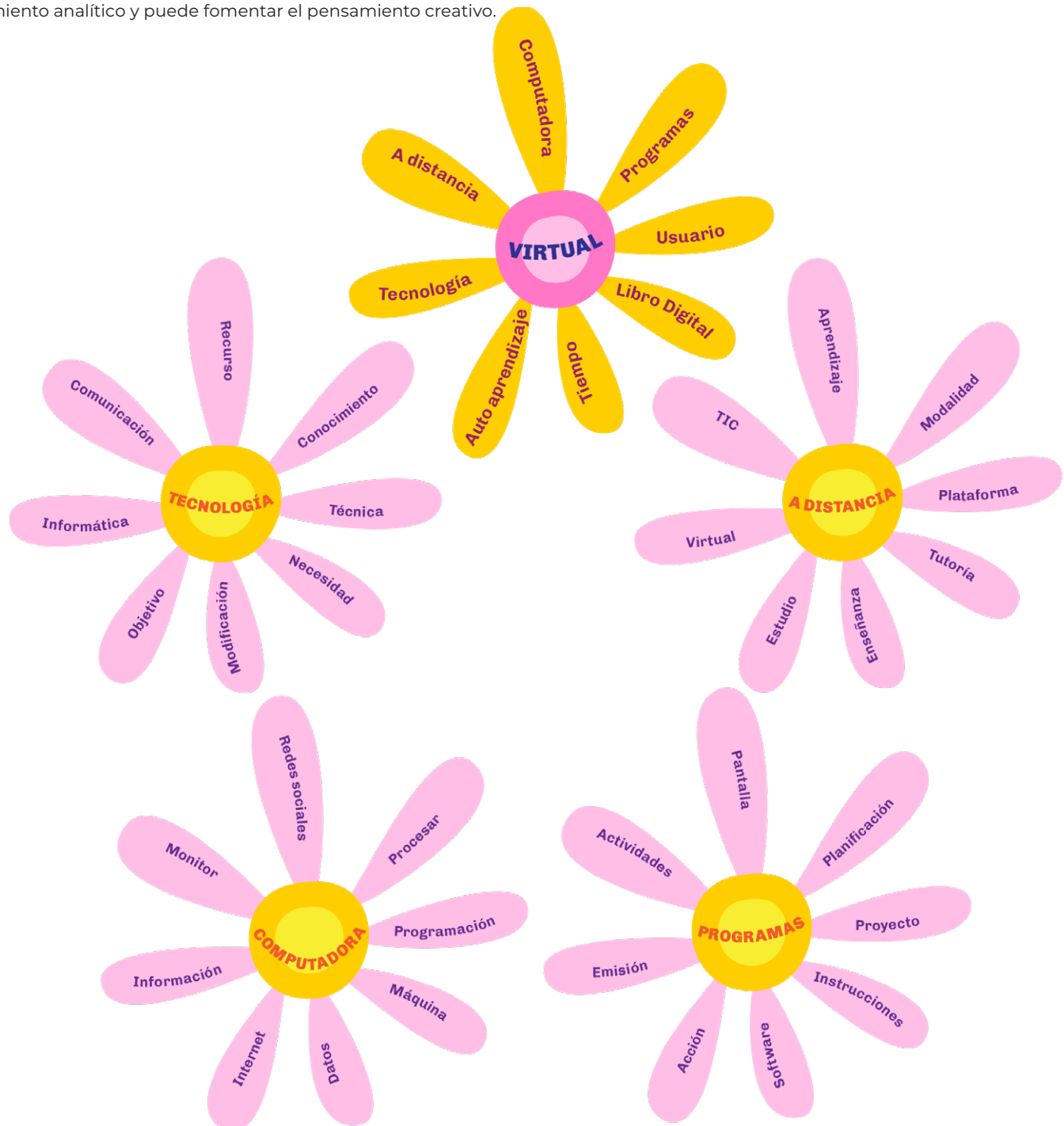
Relación entre el grupo objetivo y la institución

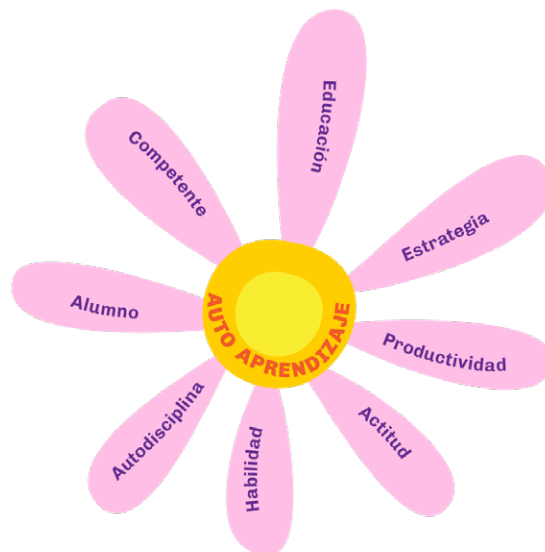
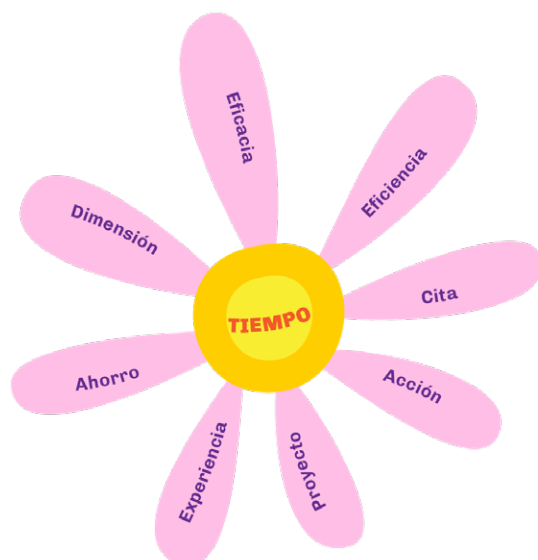
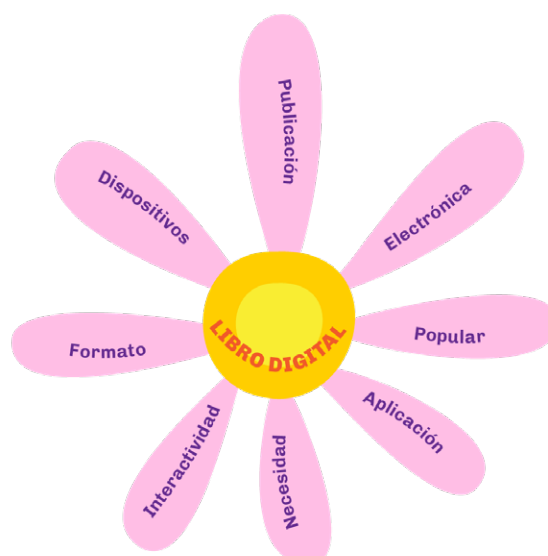
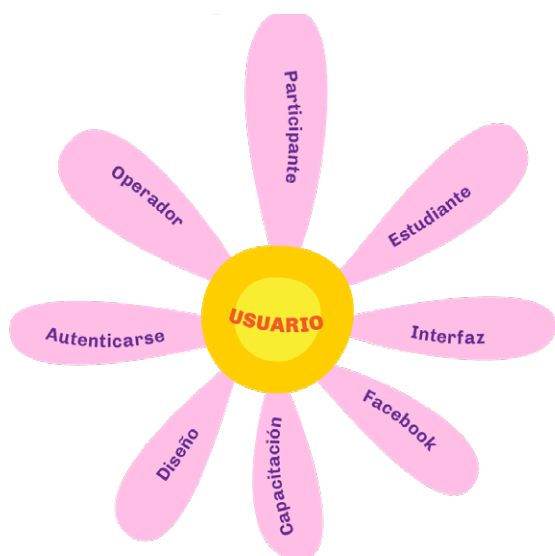


ANEXO 6

Flor de Loto

El diagrama de la flor de loto fue desarrollado por Yasuo Matsumura y es una herramienta cognitiva-analítica que proporciona un medio visual para registrar la relación entre un concepto central y los subconceptos asociados. Usarlo, desarrolla el pensamiento analítico y puede fomentar el pensamiento creativo.





Conceptos:

- 👁️ Experiencia auténtica
- 👁️ Auto aprendizaje informático
- 👁️ Redes estratégicas
- 👁️ Tutorías interactivas

REDES ESTRATÉGICAS

El concepto preseleccionado fue “redes estratégicas”, ya que una red es una alianza que se conforma por un grupo de individuos que quieren alcanzar un objetivo, en este caso el aprendizaje a través de material digital. En el cual se pueden plantear elementos visuales que se unen unos con otros con el manejo del personaje.

ANEXO 7

Instrumento de autoevaluación

PORTADA INTERACTIVA			
Propuesta	A	B	C
	5	5	5
Concepto Creativo	5	5	5
Pertinencia	4	5	4
Memorabilidad	3	5	5
Abstracción	3	5	4
Fijación	4	5	5
Legibilidad	2	5	5
Composición	4	5	4
Recorrido Visual	4	5	5
Resultado	29	40	37

PORTADILLA			
Propuesta	A	B	C
	5	5	5
Concepto Creativo	3	2	4
Pertinencia	3	3	4
Memorabilidad	4	2	4
Abstracción	4	2	4
Fijación	4	3	4
Legibilidad	4	3	5
Composición	3	3	4
Recorrido Visual	4	4	5
Resultado	29	22	34

CONTENIDO			
Propuesta	A	B	C
	5	5	5
Concepto Creativo	3	3	3
Pertinencia	4	5	4
Memorabilidad	4	5	3
Abstracción	3	5	3
Fijación	3	4	3
Legibilidad	3	5	3
Composición	3	4	4
Recorrido Visual	4	4	4
Resultado	27	35	27

Instrumento de validación experto en el tema

09/10/2020 Instrumento de Validación - Experto en el tema

Instrumento de Validación - Experto en el tema
Validación de material didáctico digital para el contenido del curso ESTUDIOS GRAMATICALES, dirigido a los estudiantes del Profesorado en Educación a Distancia en modalidad e-Learning de FAHUSAC.

1. Nombre completo y apellidos

2. Profesión

Diseño

3. La interactividad del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo.

☐ Fácil de visualizar
☐ Difícil de visualizar
☐ Confusa

4. El contenido de la guía de uso del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo.

☐ Comprensible
☐ Poco comprensible
☐ Nada comprensible

https://docs.google.com/forms/d/1gCT2X03KcT5d80W9gQ2baMBJFQm-wPqg_1nxfKzido 1/5

09/10/2020 Instrumento de Validación - Experto en el tema

5. En el material didáctico digital la frase "oigo, miro y digo, mientras me encamino" es:
Marca solo un óvalo.

☐ Fácil de relacionar
☐ Difícil de relacionar
☐ No se relaciona

6. El recorrido a lo largo del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo.

☐ Fluido
☐ Poco fluido
☐ Nada fluido

7. En cuanto a la composición visual los títulos, subtítulos y cuerpos de texto dentro del material se visualizan de manera:
Marca solo un óvalo.

☐ Organizada
☐ Poco organizada
☐ Desorganizada

8. Los colores del material didáctico digital transmiten:
Selecciona todos los que correspondan.

☐ Alegría
☐ Sorpresa
☐ Aburrimiento
☐ Disgusto

https://docs.google.com/forms/d/1gCT2X03KcT5d80W9gQ2baMBJFQm-wPqg_1nxfKzido 2/5

09/10/2020 Instrumento de Validación - Experto en el tema

9. El tamaño de la letra dentro del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo por fila.

	Muy grande	Grande	Mediana	Pequeña
Título	☐	☐	☐	☐
Subtítulo	☐	☐	☐	☐
Cuerpos de texto	☐	☐	☐	☐

10. Las imágenes e ilustraciones:
Marca solo un óvalo.

☐ Complementan con el contenido
☐ Sirven solo para llamar la atención
☐ No tienen una función específica

11. En el material didáctico digital la orientación vertical es:
Marca solo un óvalo.

☐ Equilibrada
☐ Poco equilibrada
☐ Desequilibrada

Funcionalidad

12. La interactividad de los textos dentro del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo.

☐ Dinámico
☐ Poco dinámico
☐ Nada dinámico

https://docs.google.com/forms/d/1gCT2X03KcT5d80W9gQ2baMBJFQm-wPqg_1nxfKzido 3/5

09/10/2020 Instrumento de Validación - Experto en el tema

13. La interactividad de las imágenes e ilustraciones dentro del material es:
Marca solo un óvalo.

☐ Dinámico
☐ Poco dinámico
☐ Nada dinámico

14. La función de los iconos dentro del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo.

☐ Guiar dentro del material
☐ Llamar la atención
☐ Llamar a la acción de realizar algo
☐ Todas las anteriores
☐ Ninguna de las anteriores

15. La función de la letra dentro del material didáctico digitales:
Marca solo un óvalo.

☐ Contraste con el fondo
☐ Contraste con las imágenes
☐ Contraste con la jerarquía
☐ Ninguna de las anteriores
☐ Todas las anteriores

16. El material didáctico digital en general es:
Marca solo un óvalo.

☐ Fácil de navegar
☐ Difícil de navegar
☐ Confuso

https://docs.google.com/forms/d/1gCT2X03KcT5d80W9gQ2baMBJFQm-wPqg_1nxfKzido 4/5

09/10/2020 Instrumento de Validación - Experto en el tema

17. El contenido en el curso Estudios Gramaticales logra facilitar el proceso de comunicación visual del contenido entre el tutor virtual y los estudiantes:
Marca solo un óvalo.

☐ Lo cumple
☐ Solo en algunas partes lo cumple
☐ No lo cumple

18. Observaciones del material didáctico digital:

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

https://docs.google.com/forms/d/1gCT2X03KcT5d80W9gQ2baMBJFQm-wPqg_1nxfKzido 5/5

Resultado de instrumento de validación experto en el tema



Google Formularios

ANEXO 10

Instrumento de validación con diseñador gráfico

19/10/2020 Instrumento de Validación - Diseñadores Gráficos

Instrumento de Validación - Diseñadores Gráficos

Validación de material didáctico digital para el contenido del curso ESTUDIOS GRAMATICALES, dirigido a los estudiantes del Profesorado en Educación a Distancia en modalidad e-Learning de FAHUSAC.

- Nombre completo y apellidos

- Profesión

- Diseño
- La interactividad del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo.
☐ Fácil de visualizar
☐ Difícil de visualizar
☐ Confusa
- El contenido de la guía de uso del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo.
☐ Comprensible
☐ Poco comprensible
☐ Nada comprensible

<https://docs.google.com/forms/d/1ZJ8L2G59K9K7Y7vC2587vua8B4d8v4vC2qLdL3DZuId>

3/5

19/10/2020 Instrumento de Validación - Diseñadores Gráficos

- En el material didáctico digital la frase "oigo, miro y digo, mientras me encamino" es:
Marca solo un óvalo.
☐ Fácil de relacionar
☐ Difícil de relacionar
☐ No se relaciona
- El recorrido a lo largo del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo.
☐ Fluido
☐ Poco fluido
☐ Nada fluido
- En cuanto a la composición visual los títulos, subtítulos y cuerpos de texto dentro del material se visualizan de manera:
Marca solo un óvalo.
☐ Organizada
☐ Poco organizada
☐ Desorganizada
- La paleta cromática del material didáctico digital transmite:
Selecciona todos los que correspondan.
☐ Alegría
☐ Sorpresa
☐ Aburrimiento
☐ Tristeza

<https://docs.google.com/forms/d/1ZJ8L2G59K9K7Y7vC2587vua8B4d8v4vC2qLdL3DZuId>

3/5

19/10/2020 Instrumento de Validación - Diseñadores Gráficos

- El tamaño de la tipografía dentro del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo por fila.

	Muy grande	Grande	Mediana	Pequeña
Título	☐	☐	☐	☐
Subtítulo	☐	☐	☐	☐
Cuerpos de texto	☐	☐	☐	☐
- Las imágenes e ilustraciones:
Marca solo un óvalo.
☐ Complementan con el contenido
☐ Sirven solo para llamar la atención
☐ No tienen una función específica
- En el material didáctico digital la orientación vertical es:
Marca solo un óvalo.
☐ Equilibrada
☐ Poco equilibrada
☐ Desequilibrada

Funcionalidad

- La interactividad de los textos dentro del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo.
☐ Dinámico
☐ Poco dinámico
☐ Nada dinámico

<https://docs.google.com/forms/d/1ZJ8L2G59K9K7Y7vC2587vua8B4d8v4vC2qLdL3DZuId>

3/5

19/10/2020 Instrumento de Validación - Diseñadores Gráficos

- La interactividad de las imágenes e ilustraciones dentro del material es:
Marca solo un óvalo.
☐ Dinámico
☐ Poco dinámico
☐ Nada dinámico
- La función de los iconos dentro del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo.
☐ Guiar dentro del material
☐ Llamar la atención
☐ Llamar a la acción de realizar algo
☐ Todas las anteriores
☐ Ninguna de las anteriores
- La función de la tipografía dentro del material didáctico digital es:
Marca solo un óvalo.
☐ Contrastar con el fondo
☐ Contrastar con las imágenes
☐ Contrastar con la jerarquía
☐ Ninguna de las anteriores
☐ Todas las anteriores
- El material didáctico digital en general es:
Marca solo un óvalo.
☐ Fácil de navegar
☐ Difícil de navegar
☐ Confuso

<https://docs.google.com/forms/d/1ZJ8L2G59K9K7Y7vC2587vua8B4d8v4vC2qLdL3DZuId>

4/5

19/10/2020 Instrumento de Validación - Diseñadores Gráficos

- El contenido en el curso Estudios Gramaticales logra facilitar el proceso de comunicación visual del contenido entre el tutor virtual y los estudiantes:
Marca solo un óvalo.
☐ Lo cumple
☐ Solo en algunas partes lo cumple
☐ No lo cumple
- Observaciones del material didáctico digital:

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

<https://docs.google.com/forms/d/1ZJ8L2G59K9K7Y7vC2587vua8B4d8v4vC2qLdL3DZuId>

5/5

Resultado de instrumento de validación diseñadores gráficos

19/10/2020

LUGUETO

Instituto de Educación Secundaria Gálvez

La interactividad del material didáctico digital es:

4 respuestas

100%

Fácil de visualizar
Difícil de visualizar
Correctas

El contenido de la guía de uso del material didáctico digital es:

4 respuestas

100%

Comprendible
Poco comprensible
Bastante comprensible

En el material didáctico digital la frase "oiga, miro y digo, mientras me encamino" es:

4 respuestas

100%

Fácil de seleccionar
Difícil de seleccionar
No se selecciona

<https://docs.google.com/forms/d/2QdKcL6tM9W7TmCzU8E8BdrfemrGZgJkA3Dn/view/poll>

2/3

[illegible]

29/10/2020

Instituto de Valtierra | Departamento Gestión

Funcionalidad

La interactividad de los textos dentro del material didáctico digital es:

4 respuestas

Opción	Porcentaje
Dinámico	100%
Fijo o estático	0%
Nada interactivo	0%

La Interactividad de las imágenes e ilustraciones dentro del material es:

4 respuestas

Opción	Porcentaje
Dinámico	75%
Fijo o estático	25%
Nada interactivo	0%

La función de los iconos dentro del material didáctico digital es:

4 respuestas

Opción	Porcentaje
Códe dentro del material	75%
Límite la atención	0%
Llamara la atención de realizar algo	0%
Tallan la atencion	0%
Margina de las atenciones	25%

<https://docs.google.com/forms/d/1ZB8KzG6NFCWYUc15tVxozdHdRvDnIwGZjLJXZb/view/edit>

5/5

19/10/2020

Investigación de Usabilidad: Estudiosos Gráficos

La función de la tipografía dentro del material didáctico digital es:

4 respuestas

Función	Porcentaje
Contrastar con el fondo	75%
Contrastar con las imágenes	15%
Contrastar con la tipografía	5%
Ninguna de las anteriores	5%

- Contrastar con el fondo
- Contrastar con las imágenes
- Contrastar con la tipografía
- Ninguna de las anteriores

El material didáctico digital en general es:

4 respuestas

Percepción	Porcentaje
Fácil de manejar	100%

- Fácil de manejar
- Difícil de manejar
- Confuso

El contenido en el curso Estudios Gramaticales logra facilitar el proceso de comunicación visual del contenido entre el tutor virtual y los estudiantes:

4 respuestas

Efectividad	Porcentaje
Logra cumplir	100%

- Logra cumplir
- No logra en algunas partes lo cumple
- No lo cumple

<https://docs.google.com/forms/d/1Z26L2dPC9W797v7u2767Vocd4d4wfmvG2/gd3/edit#respond>

67

Observaciones del material didáctico digital:

2 preguntas

Me parece muy acertado el estilo aplicado a las cinco páginas permitiendo al estudiante utilizar las fuentes consultadas y darle ideas de dónde puede obtener más información.

Siempre

Se dio la selección de fotografías de la familia, logrando atraerlos a cambiar un poco la paleta de colores para que el material no resulte tan aburrido debido a la carga de información.

Siempre

Que tal le van, lo trabajo este muy atractivo, más por la interactividad. Me gustó mucho la Redacción del contenido y la selección de las fotografías. Lo felicito, espero que te vaya bien lo que queda de su proyecto.

Tu espero utilizar más imágenes para que no corras el riesgo de verse muy aburrido el material. Es personal me gusta la paleta cromática pero pueden arregnarlo un poco más según lo que me has mencionado de la imagen digital. La selección del proyecto al estilo publicación digital es de agradecer.

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google. [Descubre más productos](#) [Ayuda](#) [Política de Privacidad](#) [Condiciones de uso](#)

Virsa Valenzuela Morales -Licenciada en Letras
33 avenida "A" 10-79 zona 7 Tikal 2- Teléfono 59824483

Nueva Guatemala de la Asunción, 6 de octubre de 2025

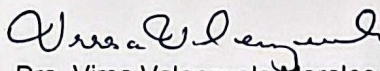
Arquitecto
Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación: **DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL PARA EL CONTENIDO DEL CURSO ESTUDIOS GRAMATICALES, DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES DEL PROFESORADO EN EDUCACIÓN A DISTANCIA, MODALIDAD E-LEARNING DE FAHUSAC**, de la estudiante Greis Ismary García Cedeño, de la Facultad de Arquitectura, carné universitario **201400984**, previo a conferírsele el título de **Diseñador Gráfico** en el grado académico de Licenciado.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación presentado cumple con la calidad técnica y científica requerida.

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


Dra. Virsa Valenzuela Morales
No. de colegiada 6,237

Virsa Valenzuela Morales
Licenciada en Letras
Colegiada No. 6237

Observaciones: el documento de 144 páginas fue revisado en formato pdf, según puede verse en el original enviado a la estudiante.

Diseño de material didáctico digital para el contenido del curso Estudios Gramaticales, dirigido a los estudiantes del Profesorado en Educación a Distancia, modalidad e-Learning de FAHUSAC
Proyecto de Graduación desarrollado por:



Greis Ismary García Cedeño
Asesorado por:



**M.A. Lcda. Ana Carolina
Aguilar Castro de Flores**



Mdei. Fernando Fuentes Rios



Lcda. Ligia María Miranda Franco

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

