

**Benemérita Universidad Autónoma de
Puebla**

**Facultad de Arquitectura
Colegio de Diseño Gráfico**



***“Material complementario para los alumnos
de la***

Telesecundaria Alberto Santos Dumont”

**Tesis para obtener el título de:
Licenciado en Diseño Gráfico**

Presentan:

Sánchez Balón Elvia María ID 201204671

Sánchez Carreón Nancy ID 201230358

Directora

**Mtra. Adriana Quiroz Hernández ID
100521960**

Asesores

Mtra. Elda Emma Lobo Vázquez
ID100430244 Mtra. Tania Cibrián Llanderal
ID100502833

14/Noviembre/2017

DSG2017-01/029-09

Índice

Marco Teórico

Capítulo I

6

Introducción

Antecedentes

Presentación del problema

Objetivos

General

Específicos

Hipótesis

Justificación

Anexos

Lista de referencias bibliográfica

Lista de referencias electrónicas

14

I. Conocer y analizar las condiciones actuales de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”

I.1 Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”

I.1.1 Características del contexto geográfico y socioeconómico

I.1.2 Historia de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”

I.1.3 Características actuales de la Telesecundaria

23

II. Explicar el método de enseñanza que se utiliza para el aprendizaje en la materia de Español para los alumnos de primer grado de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”

2.1 Técnicas y métodos de enseñanza

2.1.1 Definición y clasificación de las técnicas de enseñanza

2.1.2 Definición y clasificación de los métodos de enseñanza

2.2 Estilos de aprendizaje

2.3 Características de los alumnos de primer grado de la telesecundaria

2.3.1 Forma de aprendizaje de los alumnos de primer grado

2.4 Cómo se enseña Español en la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”

Análisis Iconográfico

Capítulo II

40

48

54

III. Investigar recursos y características de los materiales educativos

IV. Teorías de diseño para la implementación de material complementario

- 3.1 Materiales y recursos didácticos educativos para la enseñanza y aprendizaje
 - 3.1.1 Materiales didácticos
 - 3.1.2 Recursos didácticos
- 3.2 Materiales educativos impresos para la modalidad de Telesecundaria
- 3.3 Material educativo digital para la modalidad de Telesecundaria

- 4.1 Diseño de información
- 4.2 Diseño de marca

- 2.1 Ejemplos nacionales
- 2.2 Ejemplos internacionales

Índice

Formulativo
Capítulo III

108

a) Proceso metodológico
b) Proceso de diseño

Propositivo
Capítulo IV

128

a) Aplicación
b) conclusiones

Anexos

178

**Referencias
bibliográficas**

185

**Referencias
electronicas**

186

Introducción

n

Santos Dumont”, ubicada en la población de Chilapa de Vicente Guerrero, Zautla, Puebla.

En esta parte de la investigación, se obtuvo información acerca de la historia y condiciones actuales de la población y la telesecundaria. Así mismo, la investigación se enfocó en los docen-

tes y alumnos de la institución. Con los datos se concluyó que el problema de los alumnos recae en la materia de Español, específicamente en ortografía y los profesores coincidieron en las razones por las cuales los estudiantes tenían dificultades en el área.

A partir de las deficiencias encontradas, se plantearon los temas de investigación que ayudaron a definir las características del material didáctico, para apoyar a los alumnos de telese-

cundaria. Se indagó en el área educativa considerando estilos de aprendizaje,

material para nivel secundaria, el cual trabaja el tema de ortografía, entre ellos, cuadernillos de trabajo, juegos físicos y digitales. Con esta información se conoció el panorama en el tema de ortografía.

Más adelante, en el capítulo III, desarrollamos el proceso metodológico y de diseño, que engloba contexto, objetivos, presupuesto, alcances, proyección y normatividad, concluidos a través de la investigación previa.

También se plantea el proceso de elaboración de bocetaje y propuestas de prototipos.

métodos y técnicas de enseñanza, así como los elementos que conforman tipo final del proyecto “Sin Faltas” y Finalmente, se muestra el proto-

un material didáctico. la justificación, así como resultados y

Posteriormente en el capítulo II conclusiones del mismo.

se realizó el análisis iconográfico de

6

Este proyecto se presenta la investigación, análisis y propuesta para la aplicación del Diseño Gráfico en el ámbito educativo, siendo parte de la creación de material didáctico para el apoyo en la enseñanza de la ortografía. En el capítulo I, se establece el

contexto en el cual se encuentra ubicado nuestro sujeto de estudio, quienes son los estudiantes de primer grado de la Telesecundaria “Alberto

La creación de la Secundaria por Televisión en los años sesentas, a la que posteriormente se llamaría Telesecundaria, tuvo como objetivo esencial, en aquel momento, ampliar la cobertura llevando la educación secundaria a zonas rurales e indígenas. El servicio llegaría a localidades con menos de 2 500 habitantes donde, por causas geográficas o económicas, no era posible el establecimiento de escuelas secundarias generales o técnicas. (Dirección General de Materiales Educativos, 2011, p. 6)

La Telesecundaria inició en la década de los sesenta como un proyecto que usó el apoyo tecnológico de la señal televisada con la finalidad de llegar a las poblaciones con

desventajas económicas y geográficas. Durante su primera etapa, en contraste con las Secundarias presenciales (general o técnica), en las clases se empleaba la televisión para transmitir sesiones con telemaestros que impartían cada materia. En los grupos se contaba con un asesor que complementaba los videos y aclaraba las dudas de los estudiantes. Posteriormente, en los noventa y como consecuencia de los cambios en el modelo educativo se añadió material impreso para el docente y el alumno. Actualmente, la modalidad añade libros de texto y material audiovisual, que son los principales complementos y medios educativos digitales para el alumnado. Además, el papel del docente se ha transformado hasta convertirse en la guía principal para

cumplir los objetivos que indica el programa vigente.

El Modelo Educativo para el Fortalecimiento de Telesecundaria puntualiza las bases para ejecutar el proyecto y sus metas, entre ellas “Incorporar las TIC para que los alumnos tengan acceso a textos, gráficos, videos, audio, imagen, interactividad, ambientes virtuales y redes escolares que permitan flexibilizar y potenciar el aprendizaje” (DGME, 2011, p. 13). La modalidad Telesecundaria se actualizado a la par de la tecnología y promueve el uso y manejo de las TIC, habilidades influyen en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. En correspondencia, las transmisiones

Antecedentes



Figura 1. Fotografía de estudiantes de telesecundaria en los sesentas. <http://elheraldoslp.com.mx/2016/01/11/resolvera-gobierno-adeudo-historico-con-telesecundarias/>

televisivas se han reforzado con material educativo que requiere escuelas con recursos tecnológicos (conexión a Internet, computadoras, proyectores, reproductores de audio y video) para cumplir su función.

La Organización para la Coope-

ración y el Desarrollo Económico (OCDE) ha desarrollado análisis, como el Estudio Internacional sobre Enseñanza y Aprendizaje (TALIS 2013), con el propósito de conocer las características de los docentes y directivos de las Telesecundarias de México y, a la par, realiza una comparativa con Secundarias

presenciales. El documento considera los siguientes aspectos: condiciones laborales, prácticas profesionales y características generales de la vida escolar.

El estudio resalta las condiciones desafiantes que se derivan de laborar en una Telesecundaria pues los docentes consideran que existen dificultades

para proveer enseñanza de calidad. A continuación, se mencionan algunas de las carencias que

se evaluaron, de mayor a menor prioridad: **a)** Acceso a internet. **b)** Falta o insuficiencia de programas informáticos para la enseñanza. **c)** Falta o insuficiencia de equipos de cómputo para la enseñanza. **d)** Escasez de personal de apoyo. **e)** Escasez de docentes profesionales.

f) Falta o insuficiencia de materiales para la biblioteca.

g) Falta de materiales didácticos.

El estudio TALIS 2013 reveló que una muestra de 187 secundarias presenciales y 168 telesecundarias comparadas, las primeras cuentan con seis veces más docentes que las segundas, también afirma que la carga de trabajo de los docentes de telesecundaria es mayor pues ellos imparten todas las asignaturas mientras que en la secundaria presenciales, los profesores únicamente se especializan en una materia.

Desde su creación, la matrícula de telesecundaria ha crecido considerablemente. Así, de acuerdo con el INEE (2014), en el ciclo escolar 2012-2013, esta modalidad atendió a 1 318 288 estudiantes, que representan 21% de la matrícula nacional de educación secundaria. En ese momento, en el país existían 18,326 telesecundarias, que representaban

En la entrevista realizada el día 2 de Febrero del 2017 a las profesoras Yared Martínez Méndez de primer grado, Ana Luisa Carreón González de segundo grado y Erika Hernández Castañeda de tercer grado, las maestras coincidieron que los temas con más rezago en la materia de

49% de los planteles de secundaria del país. El estado de Puebla cuenta con 2 156 secundarias, de las cuales 106 son telesecundarias, esto demuestra la amplitud que esta modalidad abarca actualmente y su importancia.

De acuerdo con los datos de la prueba ENLACE 2013, el estado de Puebla se presenta resultados por debajo del porcentaje nacional en la materia de Español, según los datos obtenidos en los tres grados de secundaria. De cuatro modalidades dentro del nivel educativo mencionado: general, particular, técnica y telesecundaria, ésta última es la modalidad con mayores deficiencias en la materia.

Tal es el caso de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”, ubicada en la población de Chilapa de Vicente Guerrero, en el municipio de Zautla, Puebla. La institución cuenta con 73 alumnos inscritos, de los cuales, el primer grado ha mostrado bajas

Español son comprensión de lectura y ortografía.

calificaciones en la materia de Español, en comparación con los grupos de segundo y tercer año.

Las posibles causas de los problemas en la materia están relacionados con las condiciones en las que se ha desarrollado el alumno. En la entrevista realizada a las maestras de la institución, se identificaron algunas razones que están ligadas a las carencias en temas específicos de la materia de Español. Las profesoras hacen énfasis en que estos problemas incluso afectan el proceso en otras asignaturas. Una de las causas que se mencionan es que, desde el preescolar y durante el proceso de aprendizaje de Español, los alumnos no tuvieron un apoyo, pues los padres no cuentan con escolaridad y en algunos casos son analfabeta.

- 10** Otra de las causas expuestas por las maestras, son las irregularidades en los materiales con los que cuenta la escuela. La modalidad indica que la incorporación de material audiovisual e impreso es de uso preciso para la enseñanza de las asignaturas, pero la escuela no cuenta con libros completos para todo el alumnado. La profesora de primer grado, Yared Martínez Méndez, comenta:

Al estado incompleto de los libros, se suma la falta de actualizaciones, pues el material no cumple con lo establecido en el programa actual de Telesecundaria. Aunque el programa de estudios de la modalidad de Telesecundaria indica el uso de material audiovisual, no se cuenta con los recursos necesarios para acceder a él desde la institución. Las maestras mencionan que buscan el material en internet, en sus casas, para llevarlo a

“No hay libros completos, lo que dificulta el trabajo, tengo que diseñar actividades en específico que complementen a aquellos que no tienen material, y trabajar de manera igualitaria de lo contrario estarían en desventaja algunos alumnos” (Martínez, 2017)

clase y poder cumplir con el programa. nía de la comunidad que habitan y la economía de sus familias. Tales condi-

participar en programas que la apoyen de forma monetaria y que posibiliten adquirir nuevo material y mobiliario para la escuela.

La falta de recursos de la institución y de la localidad en la que se encuentra, afecta el acceso del alumnado al material digital o impreso para la realización de tareas o investigaciones. El acceso a internet o incluso a una papelería, es obstaculizado por la leja-

que una de las problemáticas de la escuela es que los servicios básicos son pagados por los padres de familia y que la institución cuenta con computadoras sin acceso a internet, televisiones y reproductores de DVD. Recientemente el gobierno ha proporcionado apoyo para la adquisición de mobiliario, el crecimiento de la biblioteca escolar, así como la renovación y aumento de los reproductores para el material audiovisual. Cabe mencionar que la escuela debe cumplir con determinados requisitos para

miento de las instalaciones y entrevista a la administración, se dio a conocer Por otra parte, durante el reconoci- -ciones representan una con

Presentación del

TIC por parte de los alumnos.

El material audiovisual y el uso de las TIC es de interés para los alumnos, de acuerdo con los comentarios de las maestras de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”, mencionando que, es la manera que han identificado como más efectiva para captar la atención de los alumnos en las materias.

problema

¿Cómo el Diseño Gráfico puede fortalecer el aprendizaje de ortografía de los alumnos de primer grado de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”?

Objetivo

Objetivos

general

específicos

Crear un material complementario para fortalecer el aprendizaje de la ortografía de actuales de la Telesecundaria “Alberto los alumnos de primer grado de la telese- Santos Dumont”.

cundaria “Alberto Santos Dumont” •Explicar

• Conocer y analizar las condiciones

Justificación

anza que se utiliza para el aprendizaje en la materia de Español para los alumnos de primer grado de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”.

•Investigar recursos y las características de materiales educativos.

•Establecer las características del material complementario para el fortalecimiento de la ortografía de los alumnos de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”

e
l

m
é
t
o
d
o

d
e

e
n
s
e
ñ

12 El Diseño Gráfico puede hacer una aportación a la educación, siendo parte de la creación de material educativo, tiene elementos propios que aplicados al área educativa, resultarían favorables para hacer llegar la información a los estudiantes de manera efectiva.

“El diseñador cumple una tarea social fundamental, pues como intermediario de la comunicación, interpreta hechos y acontecimientos, por lo mismo, tiene la responsabilidad de estar al tanto de los cambios políticos, sociales, tecnológicos, educativos y culturales que se suscitan, para comunicarlos a través de su lenguaje.”

(Guerra, 2013)

Como menciona María Eugenia Debido a que las telesecundarias están Guerra Meza, como diseñadores, se ubicadas en zonas rurales donde no se tiene un compromiso con la sociedad y cuenta con

papelerías donde se puedan se requiere participar en conjunto con adquirir materiales para que los alumla educación retomando los contenidos nos realicen sus tareas, la elaboración existentes sobre la ortografía y trans- de material educativo puede dar alcanmitirla a través de un material comple- ce a todos los estudiantes y así motivar mentario adaptado, en este caso, a los su aprendizaje. Además, los problemas alumnos de primer grado de Telese- que presentan los alumnos con la macundaria. Por lo tanto, este proyecto se teria de Español son prioritarios, pues considera como parte del rol que, como tiene impacto en su desempeño dentro diseñadores, se puede desempeñar con otras asignaturas. profesionalismo e impacto social.

Como menciona Jorge Frascara en su libro ¿Qué es el diseño de información?(2003, p.50)

Regularmente el diseño tiene fines comerciales, pero diseño de información da una apertura a que las necesidades de una sociedad pueden ser resueltas.

Hipótesis

A partir del Diseño gráfico, se podrá realizar una herramienta para enriquecer el conocimiento de la ortografía de los alumnos de primer grado de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”.

Ca
pít
ul
o

Marco Teórico

I.I

Características del contexto geográfico y socioeconómico

I.I.I

Chilapa de Vicente Guerrero, Zautla, Puebla

La escuela Telesecundaria “Alberto Santos Dumont” es la única institución de nivel secundaria situada en la población de Chilapa de Vicente Guerrero; la población pertenece al municipio de Zautla que se localiza en el noreste del estado de Puebla. El poblado se encuentra a tres horas de la capital Puebla de Zaragoza.

la distribución de la población y los recursos con que cuentan la zona: en Chilapa de Vicente Guerrero hay 267 viviendas, de ellas, 86.14% cuentan con electricidad, 69.31% tienen agua entubada, 99.50% tiene excusado o sanitario, 67.33% radio, 51.49% televisión, 6.93% refrigerador, 1.98% lavadora, 19.80% automóvil, 0.50%

En la población habitan 928 personas, una computadora personal, 15.84% teléfono fijo, 0.00% teléfono celular y 0.00% internet. (SEDESOL, 2010)

pobladores se dedican a la agricultura, Estos datos muestran que los crianza de animales, así como a la fa-recursos con los que cuenta la poblalabricación y venta de carbón. Algunos ción son limitados. La economía y la habitantes se desempeñan en oficios distancia que la separa de otros asencomo albañilería y carpintería. tamientos evitan su desarrollo. Otro

De acuerdo a los datos de la Se-factor determinante en su atraso es el comercio, que dentro de la población cretaria de Desarrollo Social, está es es escaso pues sólo cuenta con doce tiendas, una papelería, una carpintería,

y un lugar para renta de computadoras con acceso a internet; el funcionamiento de este servicio es impreciso.

Por la falta de establecimientos con mercancía surtida o con los recursos suficientes para abastecer a la población, los habitantes de la comunidad se trasladan a la ciudad más cercana, que se encuentra a treinta minutos aproximadamente, para adquirir su despensa o artículos que no están disponibles en las tiendas de Chilapa de Vicente Guerrero.

El 7 de marzo de 2017 se realizó una visita a la comunidad de Chilapa de Vicente Guerrero para elaborar un estudio de campo y obtuvimos los



Figura 2. Fotografía panorámica de la población de Chilapa de Vicente Guerrero, Zautla, Puebla.

siguientes resultados. Las escuelas que

En las instalaciones de la presiden-

prestan servicios son:

- “Educación Indígena” (escuela inicial)
- “Netzahualcóyotl” (preescolar)
- “Cuauhtémoc” (primaria)
- “Alberto Santos Dumont” (telesecundaria)
- “Vicente Suárez Ferrer”

cia se ubican el centro de cómputo, el registro civil, el juzgado y la comandancia. También, dentro del recinto, se encuentra la escuela inicial y una cancha deportiva de uso público, que a la vez funciona como centro de reunión para eventos o festividades en la zona.

Entre los puntos importantes de la población se encuentran cuatro nacimientos de agua y dos negocios dedicados a la venta de pescado. A un costado de la carretera principal se ubica una iglesia católica siendo esta la religión predominante entre la población.

1.1.2

Historia de la Telesecundaria

“Alberto Santos Dumont”

La Telesecundaria se estableció en

la década de los sesenta como un proyecto que usaba el apoyo tecnológico de la señal televisada con la finalidad de llegar a las poblaciones con obstáculos económicos y geográficos para desarrollar la educación. Durante su primera etapa, en contraste con las Secundarias presenciales (general o técnica), las clases empleaban la televisión para transmitir sesiones con un telemaestro por materia. Cada grupo contaba con un asesor que complementaba los videos y aclaraba las dudas de los estudiantes. Posteriormente, en los noventa y a consecuencia de los cambios en el modelo educativo, se añadió material impreso para el docente y el alumno. Actualmente, la modalidad añade libros de texto

y material audiovisual, que son los principales complementos y medios educativos digitales para el alumnado. Además, el papel del docente se ha transformado hasta convertirse en la guía principal para cumplir los objetivos que indica el programa vigente.

Para conocer los antecedentes de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont” se realizó una entrevista el día 9 de Marzo de 2017 al ciudadano Crispín Marín Ortega, quien fue regidor de la población en 1980. De su intervención se obtuvo la siguiente información:
En la población de Chilapa de Vicente Guerrero en el año de 1980 el Presidente Auxiliar, el señor Florencio Jiménez Juárez, introdujo la iniciativa de implementar una institución de nivel

secundaria en la población. Su principal motivación fue procurar la educación y desarrollo de los jóvenes e impulsar el futuro del pueblo a través de proporcionar la posibilidad de continuar con el siguiente nivel educativo después de concluir la primaria.

En esa época, la presidencia auxiliar y la municipal estaban dispuestas a brindar su apoyo. Sin embargo, al comunicar este proyecto a la población se enfrentaron con casi 70% de los habitantes, no coincidían con la iniciativa pues no creían necesario realizar y apoyar esta obra escolar.

El señor Crispín comenta que la ignorancia e indiferencia fueron las razones principales que motivaron las

pobladores para realizar la construcción. Después de un tiempo, la población aceptó. No

terreno a pocos metros de la primaria, el centro de salud y el kinder. El predio elegido



Figura 3. Fotografía de la fachada de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”
negativas ante la construcción de la escuela. Uno de los argumentos de la oposición fue que consideraban como suficientes a las instituciones educativas, kinder y primaria, para atender las necesidades de la región.

El presidente, entusiasmado por el proyecto y por los beneficios que este traería para la gente, decidió motivar y convencer a los

obstante, surgieron nuevos problemas: la administración no contaban con un terreno disponible para colocar la escuela. Con el apoyo del presidente, en ese momento como el principal actor en la resolución de problemas con relación al proyecto, y del regidor en funciones, se llegó a la conclusión de que el lugar idóneo para construir la telesecundaria era un

a o donarlo. La intervención de ambas figuras propició la adquisición del terreno posibilitando el inicio del proyecto.

pertenece a familiares del regidor quienes no tenían intención de ponerlo en vent



Figura 4. Fotografía de la fachada de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”

La construcción de la telesecundaria se realizó, pero las condiciones de la escuela eran básicas, albergaba dos salones y los sanitarios no contaban con drenaje o las condiciones deseadas para iniciar labores. La población, aún indecisa y con otras prioridades, no inscribían ni daban oportunidad a sus hijos para estudiar en la telesecundaria. En su inicio, la escuela contó con un total de 15 a 20 alumnos. Las contribuciones económicas eran proporcionadas y sostenidas por el municipio de Zautla. La escuela fue equipada con los medios necesarios

para cumplir con las funciones de telesecundaria (clases televisadas). Únicamente impartían clases dos maestros ajenos a la comunidad, que viajaban aproximadamente una hora y veinte minutos para llegar a la población, y corrían riesgos al atravesar por caminos empedrados. Se realizó un cambio de planta docente pero

20

las dificultades para su transporte no fueron resueltas.

De manera lenta, a través de los

años, las condiciones de la escuela mejoraron. Un ejemplo aconteció en el año 1992, cuando padres de familia y alumnos trabajaron en conjunto para limpiar el terreno y construir la cancha con apoyo económico del municipio. El modelo educativo considera aspectos psicológicos, pedagógicos y sociales, así como

lo descrito en el plan de estudios de secundaria 2006 para puntualizar las siguientes necesidades y tareas:

- La telesecundaria es la modalidad que atienden a las poblaciones más alejadas donde no se puede establecer una secundaria técnica o general.
- Los logros académicos están planteados a partir de propuesta pedagógicas flexibles, con el impulso de proyectos que aporten al desarrollo de capacidades, valores y que

favorezcan en la vida de los alumnos, su familia y la población donde viven.

- Su objetivo es invitar al uso de recursos tecnológicos y material digital.
- Realizar evaluaciones diagnósticas y hacerlas visibles a toda la comunidad educativa.
- Coordinar acciones a nivel federal y estatal para cumplir los objetivos de las instituciones.

En la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”, se adaptan los recursos de

La escuela telesecundaria tiene inscritos en el ciclo escolar 2016-2017 a 73 alumnos en los tres grados, de los cuales 29 estudiantes asisten al primer grado de telesecundaria.

Hay tres maestras impartiendo clases:

- 1er grado: Yared Martínez Méndez.
- 2do grado: Ana Luisa Carreón González.
- 3er grado: Erika Hernández Castañeda .

La maestra de tercer grado, Erika Hernández Castañeda, funciona como directora comisionada, también hay un profesor de Educación Física que asiste a la escuela una vez a la semana y una mujer encargada del cuidado en la higiene de las instalaciones. Los cinco profesores que trabajan en la escuela viven en el Durante el ciclo escolar 2015-2016

acuerdo con los puntos establecidos en el modelo educativo, pero la falta de recursos materiales o económicos puede ser un impedimento para el desarrollo de los alumnos y

de la institución.

Actualmente, las instalaciones de la telesecundaria están conformadas por tres aulas (una por grado), un aula de cómputo con 13 computadoras que no cuentan con acceso a internet, un salón para la biblioteca escolar equipada con

se vio reflejado un cambio significativo para la escuela. La Telesecundaria “Alberto Santos Dumont” recibió un apoyo del gobierno federal y el recinto se equipó con materiales nuevos para los alumnos. Con esta contribución económica se adquirieron:

- Libros para la biblioteca.
- Mobiliario escolar.
- Infraestructura para los baños.
- Material audiovisual.
- Material para activación física.

mobiliario para que los alumnos puedan realizar sus investigaciones, la dirección, donde se encuentra aunado un espacio para el personal de apoyo escolar, y baños para los estudiantes. La escuela cuenta con luz eléctrica, drenaje y agua potable, todos estos servicios son pagados por los padres de familia.

municipio de Zaragoza. Los maestros tardan aproximadamente cuarenta minutos en llegar a la Telesecundaria, el tiempo de viaje se ha reducido debido a la pavimentación de la carretera principal hacia la población de Chilapa.

2.1

Técnicas y Métodos de enseñanza

2.1.1

Definición y clasificación de las técnicas de enseñanza

22

Para introducirnos en los criterios que deberá tener nuestro proyecto, consideramos importante investigar sobre las formas en las que se enseña y se aprende. Las técnicas de enseñanza plantean las formas en las que la información puede ser llevada a los estudiantes dependiendo de

estos mismos. Consideramos importante conocerlas para definir la dinámica en la que el proyecto, y cual es la forma adecuada de mostrarla a los alumnos. Según el libro *El maestro y los*

métodos de enseñanza, “técnica” es definido como:

“La técnica de enseñanza es el recurso didáctico al cual se acude para concretar un momento de la lección o

parte del método en la realización del aprendizaje.” (García González, 1987, pag.363)

El uso de una técnica de enseñanza está directamente relacionado con la asignatura y los objetivos que se quieren lograr.

A continuación se describen Las técnicas más comunes son las que se muestran en el listado retomado del libro “ *Hacia una didáctica general dinámica*” (Nérici, pag. 364) a continuación: **1. Técnica expositiva**

Con mayor aplicación en las escuelas, debido a que se puede utilizar en las todas las disciplinas y en todos los niveles. Consiste en una exposición oral que imparte el profesor, ésta se debe presentar de manera activa. En esta técnica es importante la modulación de la voz para destacar palabras clave, la posición del maestro al exponer no debe ser estática y sus intervenciones no pueden ser extensas para no perder la atención de los alumnos. También es necesario intercalar algún recurso didáctico que invite a los alumnos a reflexionar o generar su participación.

2. Técnica del dictado

Consiste principalmente en la

participación del profesor hablando lentamente mientras los alumnos anotan la información. La técnica no tiene buenos resultados en el aprendizaje de los estudiantes de manera que, mientras los alumnos escriben y están atentos al dictado, no existe la oportunidad para que reflexionen sobre la información que reciben.

3. Técnica biográfica

La técnica esta basada en un relato que explica los hechos a través del tiempo de la vida de los personajes relacionados en el tema planteado en clase y mediante esta exposición se va planteando la información necesaria sobre del tema. La técnica es utilizada principalmente en disciplinas como Historia, Literatura y la Filosofía, es importante tratar con seriedad este relato al exponerlo a los alumnos.

4. Técnica exegetica

También conocida como lectura comentada, esta técnica está basada en comentar en el aula textos relacionados con el tema elegido, requiere la consulta de obras de los autores relacionados

y, para que obtenga buenos resultados, el profesor debe estudiar y prepararse para explicar el tema a los alumnos.

5. Técnica cronológica

La técnica consiste en mostrar a través de un orden cronológico (progresivo o regresivo) los hechos de algún acontecimiento, es por eso que principalmente se utiliza en la disciplinas como Historia. Cuando la técnica es bien empleada, los alumnos comprenden el tema debido al seguimiento de los sucesos.

6. Técnica de círculos concéntricos

Radica en examinar indeterminadas veces el mismo tema pero profundizando con detalles, de esta manera el profesor inicia con información superficial y después cambia el enfoque y profundiza en ella para conseguir mayores detalles. Esta técnica principalmente se utiliza en el estudio de Historia pero si se emplea de manera adecuada puede funcionar para otras disciplinas.

7. Técnica de las efemérides

Consiste en el estudio de sucesos que están correlacionados con el calendario, son fechas significativas que funcionan como excusa para repasar y estudiar los eventos relacionados con las fechas, y esta técnica queda sujeta al calendario y como resultado los alumnos pueden generar carteles, exposiciones u obras.

8. Técnica de interrogatorio

Esta técnica consiste en un interrogatorio entre el profesor y los alumnos se convierte en un dialogo y de esta manera sirve como vinculo entre ellos, aquí el profesor tiene la responsabilidad de cuidar el enfoque que toma el interrogatorio y resolver las dudas de los alumnos.

9. Técnica de la argumentación

Pone a prueba lo que el alumno aprendió del tema mediante un interrogatorio. Es un examen de diagnóstico y requiere principalmente la participación del alumno.

10. Técnica del dialogo

También se basa en un interrogatorio, a diferencia de que su finalidad es llevar a la reflexión a los alumnos, y el profesor es el que va orientando el razonamiento de estos. Tiene el interés de

generar autoconfianza haciendo que el alumno se convenza de que es apto para razonar.

11. Técnica catequística

Esta basada en elaborar preguntas a partir del tema de la lección con sus respectivas respuestas y la manera adecuada de aplicarlo es cuando el profesor, en conjunto con los alumnos, resuelven las preguntas. Esta técnica tiene buenos resultados en asuntos que son complejos para el aprendizaje.

12. Técnica de la discusión

En esta técnica la participación de los alumnos es mayor, consiste en la elaboración de la misma clase, ellos requieren preparación para presentar el tema que previamente se seleccionó. El profesor tiene la función de brindar a los alumnos un ambiente de confianza para lograr la espontaneidad del grupo.

13. Técnica del debate

Consiste en formar equipos que

presenten posiciones contrarias con respecto a un tema, y cada estudiante deberá defender sus puntos de vista.

24 El alumno practica la libertad y la confianza con este ejercicio.

14. Técnica del seminario

Con ella se pueden incluir las técnicas de discusión o debate y la duración de ésta puede variar dependiendo de la profundidad con la que se realice el estudio. Se utiliza principalmente en escuelas de nivel superior.

15. Técnica del estudio de casos

Consiste en la exposición de un problema y en este caso lo alumnos sugieran soluciones, la partición de los alumnos es la principal y el profesor tendrá cuidado de no exponer sus puntos de vista para que los alumnos piensen por sí mismos.

16. Técnica de problemas

Se manifiesta a través de dos

modalidades: Técnicas de problemas referentes al estudio evolutivo de los problemas: se basa en estudiar los problemas de cualquier disciplina en orden cronológico, su propósito es mostrar al alumno el origen de los problemas científicos y culturales en general.

Técnicas de problemas referentes a la proposición de situaciones problemáticas: propuesta por John Dewey, su finalidad es incentivar el razonamiento del alumno y de esta manera el prevenir y solucionar los problemas que se le presenten.

17. Técnica de la demostración

Consiste en mostrar a los alumnos la veracidad de conceptos ya estudiados, es llevar lo visto en clase al aula. Según García Tuduri, la demostración puede clasificarse en: directa, indirecta, progresiva y regresiva.

19. Técnica de la investigación

Es utilizada básicamente en el campo universitario donde el alumno es el personaje principal para realizar esta técnica. Consiste en inculcar al alumno el espíritu de investigación.

20. Técnica del redescubrimiento Al emplearse de manera co-

- Directa: cuando hay coincidencia entre la veracidad de los principios con lo que se quiere demostrar, es utilizada principalmente para las demostraciones de teoremas geométricos.

- Indirecta: cuando es demostrada la falsedad de la contradictoria de una proposición o hecho a demostrarse.

- Progresiva: cuando la veracidad de una proposición o de un hecho se infiere de la veracidad de premisas anteriores.

- Regresiva: cuando se llega a la falsedad del principio partiendo de la falsedad de las conclusiones.

18. Técnica de la experiencia

Esta técnica procura repetir un conocimiento ya conocido. Conningham

recta puede beneficiar a alumnos que tengan pocos informes del tema a tratar. Es una técnica que se puede utilizar en todas las disciplinas pero que en las ciencias es indispensable, aunque requiere de mucho tiempo para su aplicación.

21. Técnica del estudio dirigido

Ésta puede ser utilizada en la

las clasifica en: sensoriales, sustitutivas, con instrumentos y de vida grupal.

- Experiencias sensoriales: Consisten en tener activos los sentidos de los alumnos.

- Experiencias sustitutivas: Se producen con un relato verbal y las experiencias son realizadas a través de la imaginación.

- Experiencias con instrumentos: La experiencia es llevada a cabo por medio de aparatos y se enfoca en la experiencia científica.

- Experiencias de vida grupal: En estas experiencias se coloca al estudiante en situaciones de la vida social.

aplicación de todas las disciplinas, y es indispensable la presencia del profesor para dar dirección al estudio que se quiere realizar. Se utiliza principalmente cuando el alumno tiene dificultades para estudiar en casa.

22. Técnica de la tarea dirigida

El profesor da indicaciones a los alumnos y ellos deberán realizarlas, se puede realizar en casa o la escuela y su principal función es enseñar al alumno a interpretar indicaciones escritas, puede ser ejecutada de manera individual o en equipos.

23. Técnica del estudio supervisado A diferencia de la técnica de tarea dirigida, el profesor sólo da a los alumnos el tema a estudiar. La clase estará bajo la supervisión del docente pero su finalidad es llevar al alumno a estudiar solo.

2.1.2

Definición y clasificación de los métodos de enseñanza

26

Con el mismo objetivo con el cual se investigó acerca de las técnicas, basándonos en el libro “*Hacia una didáctica general dinámica*” (Nérici, pag. 364) en este apartado se plantea la clasificación de los métodos de enseñanza.

Para la clasificación de los métodos de enseñanza, es necesario implementar ciertos criterios. Los aspectos que se toman en cuenta están basados en la forma de razonamiento, coordinación de la materia, actividades del alumno, aceptación de lo que es enseñado, trabajo del alumno, y como se

abordara el tema. Se menciona los que se han considerado de relevancia para la investigación:

1. Métodos de enseñanza basados en el razonamiento:

- Método deductivo: en este razonamiento tiene que haber una conclusión. El profesor es el que guía, dando conceptos o principios para llegar a la conclusión. El caso de estudio va de un todo a lo singular.
- Método inductivo: en el razonamiento inductivo se dan conceptos particulares para conocer el

todo. Es lo contrario al método deductivo.

- Método analógico o comparativo: se llega a la conclusión a través de la semejanza o comparación de dos temas haciendo analogías.

2. Método de enseñanza basado en cuanto a la coordinación de la materia

- Método lógico: en este método los datos son dados en orden cronológico, de lo mas sencillo a lo mas complejo, de menos a más a este método se le llama lógico. El principio es la causa y efecto. Este método es aplicado en estudiantes posterior a la educación primaria.

- Método psicológico: el orden en que se otorgan los elementos está relacionado con los intereses, necesidades y experiencias del alumno y también se considera su edad y es conveniente iniciar con el método psicológico hasta llegar a lo lógico.

3. Los métodos en cuanto a la concretización de la enseñanza

- Método simbólico o verbalístico: las únicas herramientas son el lenguaje oral y escrito. Este método es eficiente únicamente cuando es aplicado por un buen expositor de lo contrario no es el mejor método.
- Método intuitivo: para la aplicación de este método existen elementos intuitivos que pueden ser: interacción con el objeto estudiado, experiencias, labor de oficina, material didáctico, visitar el lugar de estudio, material audiovisual, etc. Mediante la experiencia, el estudiante forma su propio criterio de las cosas.

4. Los métodos en cuanto a la sistematización de la materia • Métodos de sistematización

Existen dos tipos de método de sistematización:

- a)** Rígido: no hay flexibilidad en la clase, se rige por el índice del libro y no permite atender algo fuera del programa.
- b)** Semirrígido: el compendio de la clase es flexible, se permite modificar y adaptar. Esto hace que la clase sea más dinámica y real.

• Método ocasional

Este método aprovecha la espontaneidad del momento y cómo surgen las circunstancias. Considera las preocupaciones de los alumnos y origina una clase más creativa.

5. Los métodos en cuanto a las actividades de los alumnos

- Método pasivo: ejemplos de este método son cuando el alumno toma dictados, completa actividad del libro de texto y memoriza

cuestionarios, en este método el alumno tiene nula participación.

- Método activo: en este método el alumno se toma en cuenta y tiene mayor participación en las actividades de aprendizaje y el profesor es un guía para las tareas. Estos son algunos ejemplos de la aplicación del método: debates, trabajo en equipo, interrogatorio, etc.

6. Los métodos en cuanto a la globalización de los conocimientos

- Método de globalización: cuando el tema se relaciona con otras materias, es cuando se le denomina método de globalización. Se atienden las dudas o requerimientos que surgen durante la clase. Por ejemplo: una mariposa entra al salón de clases y el grupo hace una relación con su lugar de procedencia, el riesgo de extinción de la especie.
- Método no globalizado o de especialización: este método,

contrario al de globalización, conserva el tema en su terreno, es un método que ha sido favorable para la enseñanza de las ciencias, pero carece de la cualidad de enriquecer el tema.

7. Los métodos en cuanto a la relación entre el profesor y el alumno

alumnos para que compartieran el aprendizaje con los demás estudiantes.

- Método colectivo: este método es el que se puede observar en las aulas más comunes, un profesor es quien enseña a muchos estudiantes al mismo tiempo.

8. Los métodos en cuanto al trabajo del alumno

- 28**
- Método de trabajo individual: en este método se imparten las actividades a los alumnos dependiendo a sus capacidades esto hace que la enseñanza sea personalizada. Este método debe combinarse con otros que fomenten el trabajo en equipo.
 - Método de trabajo colectivo: en este método se trabaja en equipos y se dividen las tareas para cumplir el objetivo, esto para fomentar la cooperación y en conjunto concluir el objetivo.

- Método individual: este método está basado en un alumno por maestro. Pero también puede funcionar cuando se sintetizan las necesidades individuales de cada estudiante para enseñarles a su ritmo.

- Método recíproco: también llamado lancasteriano, por Joseph Lancaster quien atendió el número elevado de estudiantes, tomando a sus mejores

- Método mixto de trabajo: en este método se combinan el trabajo individual y colectivo, favoreciendo la relación social y el desarrollo individual.

9. Los métodos en cuanto a la aceptación de lo enseñado

- Método dogmático: lo dogmático no puede modificarse ni ponerse en juicio. Este método pretende que sea aceptado por el estudiante sin oportunidad a discusión.
- Método heurístico: en este método el maestro motiva al estudiante a buscar y encontrar las razones.

2.2 Estilos de aprendizaje

Cada alumno y grupo de estudiantes, tiene características diferentes en la forma en la cual aprenden. Considerando este hecho, investigamos los estilos de aprendizaje para poder definir y conocer a los alumnos de la telesecundaria.

En el libro *Estructuras de la mente* de Howard Gardner se define la inteligencia como “El conjunto de capacidades que nos permite resolver problemas o fabricar productos valiosos en nuestra cultura. (2001, pag.5) Define ocho grandes tipos de capacidades o inteligencias, según el contexto de producción (la inteligencia lingüística, la inteligencia lógico-matemática, la inteligencia corporal kinestésica, la inteligencia musical, la inteligencia espacial, la inteligencia naturalista, la inteligencia interpersonal y la inteligencia intrapersonal)”.

Lingüístico-Verbal

Musical

- Destaca en: canto, reconocer sonidos, recordar melodías y ritmos.
- Le gusta: participar en la naturaleza dos, y hacer distinciones.

- Destaca en: lectura, escritura, narración de historias, memorización de fechas, piensa en palabras.
- Le gusta: leer, escribir, contar cuentos, hablar, memorizar, hacer rompecabezas.
- Aprende mejor: leyendo, escuchando y viendo palabras, hablando, escribiendo, discutiendo y debatiendo. **Lógica Matemática**
- Destaca en: Matemáticas, razonamiento, lógica, resolución de problemas y pautas.
- Le gusta: resolver problemas, cuestionar, trabajar con números y experimentar.
- Aprende mejor: usando pautas y relaciones, clasificando y trabajando con lo abstracto.

Espacial

- Destaca en: lectura de mapas, gráficos, dibujando, laberintos,

rompecabezas, imaginando cosas y visualizando.

- Le gusta: diseñar, dibujar, construir, crear, soñar despierto y mirar dibujos.
- Aprende mejor: trabajando con dibujos y colores, visualizando, usando su ojo mental y dibujando. **Corporal Kinestésica**
- Destaca en: atletismo, danza, arte dramático, trabajos manuales y utilización de herramientas.
- Le gusta: moverse, tocar, hablar y emplear el lenguaje corporal.
- Aprende mejor: tocando, moviéndose y procesando información a través de sensaciones corporales.

- Le gusta: cantar, tararear, tocar un instrumento y escuchar música.
- Aprende mejor: ritmo, melodía, cantar, escuchando música y melodías.
- Aprende mejor: trabaja en el medio natural, explorar los vivientes aprender acerca de plantas y temas relacionados con la naturaleza.

Interpersonal

- Destaca en: entendiendo a la gente, liderando, organizando, comunicando, resolviendo conflictos y vendiendo. 30
- Le gusta: tener amigos, hablar con la gente y socializar.
- Aprende mejor: compartiendo, comparando, relacionando, entrevistando y cooperando. **Intrapersonal**
- Destaca en: entendiéndose a sí mismo, reconociendo sus puntos fuertes y debilidades, estableciendo objetivos.
- Le gusta: trabajar, reflexionar y seguir sus intereses.
- Aprende mejor: trabajando solo, haciendo proyectos a su propio ritmo, teniendo espacio y reflexionando. **Naturalista**
- Destaca en: entiende la naturaleza haciendo distinciones e identificando la flora y la fauna.

2.3

Características de los alumnos de primer grado de telesecundaria

Se realizaron encuestas a los alumnos de primer grado con el propósito de conocer sus características

demográficas y los intereses individuales. (Anexo 1)

La información demográfica de los

alumnos de primer grado que asisten a la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont” es la siguiente:

En promedio, los alumnos tienen 12 años de edad, de un total de 25 estudiantes, 13 son mujeres y 12 son hombres; 32% de los alumnos tardan entre treinta a noventa minutos en llegar a la escuela. 96% de ellos respondieron que asisten a la escuela por gusto y no de manera obligatoria; 56% desea terminar una carrera profesional y 36% desea terminar únicamente el bachillerato. Se les cuestionó sobre cuál sería la carrera profesional que desean estudiar y 28% de los estudiantes respondió que le gustaría elegir la docencia. En cuanto a las actividades fuera de la escuela, 44% de los jóvenes comentaron que su

pasatiempo favorito es el deporte. Al ser una comunidad bilingüe, teniendo el náhuatl como lengua madre de algunos habitantes, se cuestionó a los alumnos sobre su uso y 96% aseguraron que pueden mantener una conversación en este dialecto.

Respecto a cuestiones laborales, 52% tienen un trabajo por las tardes, principalmente en el campo y el resto respondieron que ayudan a sus padres en sus trabajos sin percibir un sueldo.

En total, 100% de los alumnos dedican tiempo por las tardes en ayudar a sus padres con las labores de

la familia. Referente a los alumnos y la escuela-

la, para 36% de ellos su materia favorita es Ciencias debido a la dinámica que se utiliza para cada tema en la que se realizan proyectos. Y la materia con mayores complicaciones es Español, 76% indica que tiene dificultades en lo que respecta a ortografía y puntuación. Se preguntó cuáles eran y donde conseguían los materiales para realizar sus tareas, 19 de los 25 alumnos encuestados utilizan únicamente los materiales que encuentran en casa para realizar sus tareas.



Los alumnos señalan que prefieren trabajar de manera individual y sólo 28% eligen trabajar en equipos o en parejas. Los encuestados comentan que colaborar en equipo representa una distracción y que pueden concentrarse mejor trabajando solos.

Se les presentaron tres opciones sobre la modalidad en impartición de clase: explicación del profesor, libro de texto y material audiovisual, indicaron prefieren la

explicación del maestro pues consideran que entienden más rápido ya que reciben el apoyo del maestro y no leen demasiado.

Del total, 56% concluye que aprende más con los materiales que realizan en clase, como láminas, cartulinas para exponer, tablas y mapas conceptuales, y 36% prefiere aprender con tareas debido a que las consideran un recurso para repasar lo visto en clase.

El libro de texto que emplean, de acuerdo con sus características, es definido como aburrido. Argumentan que tiene mucho texto y su principal molestia es que no entienden con facilidad los planteamientos a problemas que se muestran en el contenido.

En cuanto al material audiovisual, reconocen que no es de su agrado, consideran que carece de imágenes que se relacionen con el tema y

Figura 5. Estudiantes de 1° grado de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”

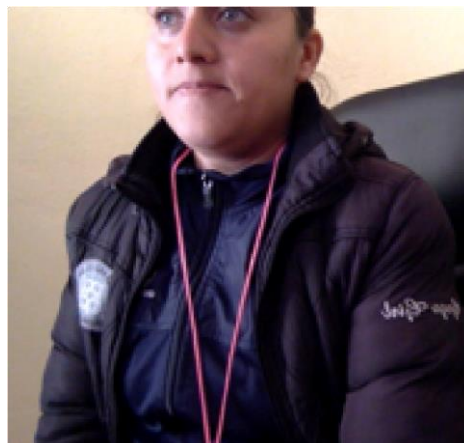


Figura 6. Entrevista con la profesora Ana Luisa Carreón Gonzalez

Figura 7. Entrevista con la profesora Erika Hernández Castañeda

favorezca su comprensión. Proponen que el material contenga menos texto. Cabe destacar que los alumnos prefieren las actividades dinámicas pues explican que su proceso de aprendizaje se desarrolla mejor a través de juegos o materiales que les permitan divertirse y salir del aula.

De acuerdo a la información proporcionada por la Directora de la institución, Erika Hernández Castañeda, en los últimos bimestres las estadísticas del desempeño

académico de los alumnos hacen evidente que la materia con menos calificación es Español. Estos datos concuerdan con las evidencias mostradas por el grupo de primer año, grado que presenta mayores carencias en esta materia. Las posibles causas de los problemas en el área de Español están relacionados con las condiciones de desarrollo que vive el alumno. En la entrevista realizada a las maestras de la institución, se determina que de los

resultados identificados están ligados a las carencias en determinados temas de la materia de español, haciendo énfasis en que estos problemas afectan incluso el proceso en otras asignaturas. Una de las causas que se mencionan es que desde el preescolar y durante el proceso de aprendizaje del español, los alumnos no tuvieron intervención

familiar que favoreciera su aprendizaje pues los padres no completaron sus estudios o son analfabeta.

Las profesoras Yared Martínez Méndez; titular de primer grado, Ana Luisa Carreón González; titular de segundo grado y Erika Hernández Castañeda, titular de tercer grado, por medio de las entrevistas, coinciden los alumnos presentan rezagos en el desarrollo de habilidades para la comprensión de lectura y el uso adecuado de la ortografía.

2.1.2 Forma de aprendizaje de los alumnos de primer grado

En la entrevista realizada a las maestras el 9 de Marzo del 2017, se les preguntó cuáles eran sus dinámicas dentro del aula y cuáles eran las actividades con la que se había identificado que los alumnos mostraban mayor interés así como un aprendizaje efectivo en el tema.

La maestra Yared Martínez Méndez menciona en la entrevista, cuando se le preguntó si en todo el material para la enseñanza en telesecundaria presentaba la misma línea en las actividades, a lo que ella nos respondió, “en la materia de ciencias, por ejemplo, hay cosas que están bien, pero cada profesor puede diseñar un proyecto que

pueda impactar más. La educación tiene que ser para la vida, entonces se trata de generar condiciones, o alojemos mostrar otro lado de la materia que pueda ser funcional para la vida del alumno”.

También durante las entrevistas realizadas a la profesoras, se menciono que el apoyo entre los compañeros es favorable, pues incluso al mencionar en las encuestas que prefieren trabajar solos, las maestras

han observado que durante las actividades de equipo, entre ellos se apoyan.

“Usualmente, algunos compañeros se aíslan pues no se sienten confiados. Suelen ser los chicos que les cuesta mas trabajo la actividad”
(Carreón González, 2017)

2.3 ¿Cómo se enseña español en la telesecundaria “Alberto Santos Dumont”

36

La modalidad de telesecundaria, en la materia de Español y como en las otras asignaturas que se imparten en este nivel, depende del libro de texto como principal apoyo de clase y los contenidos recaen en lo planteado en este recurso. Esto contradice lo establecido para la modalidad de telesecundaria, pues la estructura del

proyecto indica el uso de las transmisiones televisivas como principal material para la clase. La razón es que actualmente estas clases por televisión ya no son compatibles con el plan de estudios, pues los temas se encuentran desfasados y, desde el inicio de la telesecundaria en

la década de los sesenta, no se han actualizado.

Los alumnos cuentan con un libro que se divide en dos y cada mitad cubre seis meses del ciclo escolar. El material en formato digital es adquirido de forma independiente por las maestras y se proyecta en computadoras que las profesoras

llevan a la escuela o en la televisión de cada salón. De acuerdo con el horario semanal, la clase de Español se imparte en una hora por día, de lunes a viernes, con un total de cinco horas semanales.

Para analizar el proceso y dinámica de las clases de Español, se realizaron observaciones dentro del aula del grupo de primer año. Al elegir este grupo se

consideró la información mencionada anteriormente y se llegó a la conclusión que este grado presenta alumnos con importantes problemas en la materia. Las observaciones se llevaron a cabo durante la clase del día martes a las 12 horas del día, después de concluir el receso. La secuencia presentada se llama “De

miedos a miedos”, antes de iniciar se hace un recordatorio de los visto en la clase anterior. Los alumnos habían realizado la actividad del libro donde dibujaban y escribían a qué le tenían miedo. La estructura de cada tema inició con el planteamiento del objetivo del tema en curso. Los alumnos debían

identificar la idea principal de las actividades a realizar y transcribir el objetivo a su cuaderno y en seguida se continúa con una lectura de aproximadamente seis páginas. Posteriormente la profesora solicitó a un alumno que inicie la lectura y cuando llegó a un punto, el siguiente compañero debe retomar el texto. Este proceso

se repitió hasta finalizar con todos los estudiantes.

Se observó el uso de aproximadamente una página del texto para concluir con todo el grupo, el resto de la lectura lo continuó la profesora.

Durante esta actividad, se percibió

que durante el proceso los alumnos desatendían el texto, observaban a su alrededor, hacia afuera del salón o platicaban con sus compañeros, pocos estudiantes mantuvieron su atención en durante toda la lectura y sólo algunos subrayan palabras del texto.

Al concluir el escrito, la maestra preguntó cuál era el tema del relato

y también hizo preguntas específicas sobre la historia después la profesora entregó un plumón a los alumnos de forma aleatoria para que escribieran en el

pizarra las palabras que son nuevas para ellos o de las cuales desconocen su significado. Se hizo una revisión y se aclararon las

dudas respecto a las palabras que señalaron. Estas actividades ocuparon tres cuartas partes de la clase, pues la lectura suele



Figura 8. Profesora continuando con la lectura.



tener una duración prologada, dejando espacio únicamente para que la profesora indique la tarea a sus alumnos y para que, durante los últimos minutos proyecte un video de aproximadamente cinco minutos, que corresponde a la secuencia. En el video se presentó un formato de entrevista a alumnos de telesecundaria, en el cual se realizan preguntas relacionadas con sus miedos o qué harían para no tener miedo.

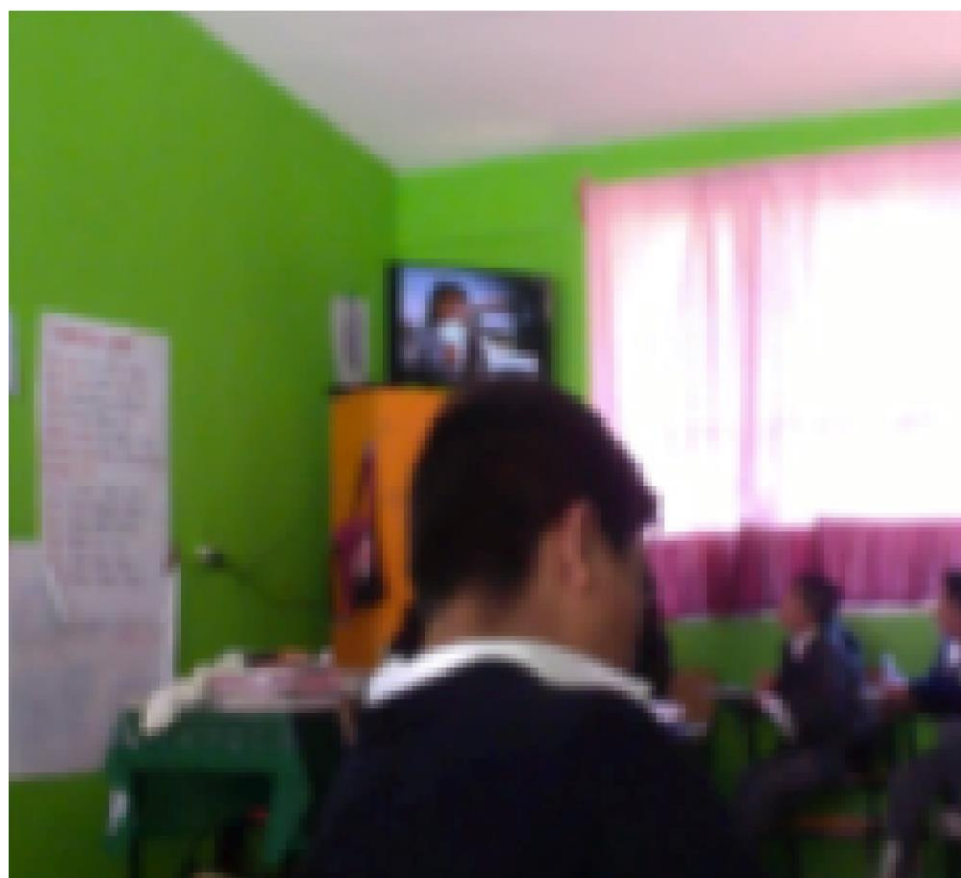
el pizarrón.

El material audiovisual captó la atención de algunos alumnos, pero durante el transcurso de su exhibición comenzaron a distraerse. La profesora cortó el video antes de que finalizara y así concluyó la clase.

Como se observa, no existe un espacio dedicado a la ortografía en ningún momento de la clase, las maestras mencionaron que únicamente revisan la ortografía en los trabajos que los alumnos entregan, marcando las fallas que tienen y en

ocasiones pidiendo repetir los trabajos. También indican que, para no atrasarse, no se detienen a dar una lección de ortografía debido al amplio temario que tienen, además de que consideran que en sus años de experiencia no han encontrado un material con el que realmente obtengan resultados satisfactorios.

Figura 9. Fotografía de alumno escribiendo
en



3.I Materiales didácticos educativos para la enseñanza y aprendizaje

3.1.1

Material y recurso didáctico

40

“La didáctica es la disciplina de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es, la técnica de dirigir y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje”- Compendio de didáctica general. (L. Alves de Mattos, 2011)

De acuerdo con el diccionario

de la Real Academia Española, la palabra didáctico se define como “perteneciente o relativo a la didáctica o a la enseñanza” y “propio, adecuado o con buenas condiciones para enseñar o instruir”(DLE,2014). Después de definir didáctica, mencionaremos que es material didáctico, recursos didácticos y sus clasificaciones.

a) Material Didáctico

El Dr. Isidro Moreno Herrero concluye que los materiales didácticos “son los productos diseñados para ayudar en los procesos de aprendizaje” y los clasifica de la siguiente forma:

1) Soporte papel: todos aquellos libros de texto, con contenido y actividades, libros de consulta, diccionarios, enciclopedias, guías catálogos, etc.

2) Técnicas blandas: pizarras, rotafolio, paneles, carteles, dioramas, etc.

3) **Audiovisuales y medios de comunicación:**

- Sistemas de audio: grabaciones, radio, televisión y videos.
- Imagen: fotografía, diapositivas, televisión y cine.

4) Sistemas informáticos: programas para realizar textos, presentaciones, hojas de cálculo, aplicaciones, redes sociales, internet, etc. **b) Recurso didáctico**

El estudio sobre la práctica docente. Recursos y materiales didácticos 2012, define este principio como una “forma de actuar, capacidad de decidir sobre el tipo de estrategias que se van a utilizar en los procesos de enseñanza, involucra conocer los medios materiales de que se dispone para conducir el aprendizaje de los alumnos”.

El recurso didáctico surge de la labor constante del profesor donde se aíslan las necesidades y se identifican

para definir cómo se enseñará; con el objetivo de que el estudiante concluya las actividades satisfactoriamente y con el mayor aprovechamiento posible en la enseñanza.

Según Jordi Díaz Lucea los recursos y materiales didácticos son todo conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente.

La función del material y recursos

didácticos es el apoyo de los temas curriculares y buscan transformarse en facilitadores para la enseñanza-aprendizaje. De acuerdo con Jordi Díaz Lucea, los recursos deben cumplir con los siguientes propósitos:

- Función motivadora: debe de atraer la atención del estudiante, mediante elementos como la forma, colores, tacto, acciones, etc.
- Función estructuradora: debe de contribuir a la organización del aprendizaje.

- Función estrictamente didáctica: el recurso a utilizar debe estar estrictamente relacionado con el objetivo de lo que se enseñara.

- Función facilitadora de los aprendizajes: los materiales tienen que facilitar al docente la tarea de dar comunicar el conocimiento, esto también depende del contexto y los alcances en los que se encuentra el profesor.

- Función de soporte al profesor: también se busca que estos recursos apoyen al profesor en el programa, la evaluación, etc.

A partir de la clasificación de materiales y recursos didácticos, se concluye la similitud, pues diversos autores han clasificado estos con principios parecidos. Para la clasificación de los recursos materiales el autor Isabel Ogalde y Esther Bardavid (1997) los clasifica de la siguiente forma: materiales auditivos, de imagen fija, gráficos, impresos, mixtos, tridimensionales y TIC.

3.2 Materiales educativos impresos para la modalidad de telesecundaria

Para telesecundaria la Secretaría de Educación Pública ha realizado material impreso para el alumno, para el maestro, libros llamados de “Apuntes”, cursos y matrices de vinculación. Con el propósito de apoyar el aprendizaje y la enseñanza, cada libro desarrolla una función así el docente podrá desempeñar una mejor labor y guía para el alumno.

El libro para el alumno, como se denomina al material para cada asignatura: Ciencias, Español, Matemáticas, Geografía para primer grado, Historia, Formación Cívica y Ética para segundo y tercer grado. Cada libro está conformado por dos volúmenes por asignatura. En cada uno se muestra un mapa de contenidos con la intención de presentar un panorama global del

curso, las secuencias y que recursos se usaran. El libro de cada asignatura se divide en cinco bloques en los cuales se integran un diferentes de temas y subtemas, con la finalidad de facilitar la evaluación de los alumnos.

En lo que respecta al denominado *Libro para el maestro*, observamos que su contenido es una versión resumida de las secuencia del libro del alumno, donde se hace orientaciones didácticas y da sugerencias a los maestros de como abordar los temas. Este material también tiene el propósito de dar a conocer al docente el nuevo modelo pedagógico, las propuestas del uso de nuevas tecnologías, un panorama de las secuencias, sugerencias para el uso del material impreso y formas de

evaluación. También se agregan las respuestas a las actividades descritas.

La serie de *Apuntes Bimodales de Telesecundaria* está desarrollada para que maestros y alumnos compartan un mismo material a partir del trabajo de proyectos, estudios de caso o resolución de situaciones problemáticas. (Secretaría de Educación Pública, 2011)

La serie de *Apuntes Bimodales de Telesecundaria*, cuenta con material para las asignaturas de Artes visuales, Danza, Música, Teatro, Inglés, Tecnología, Educación Física, Orientación y Tutoría para todos los grados de la modalidad de telesecundaria.

ESPAÑOL I

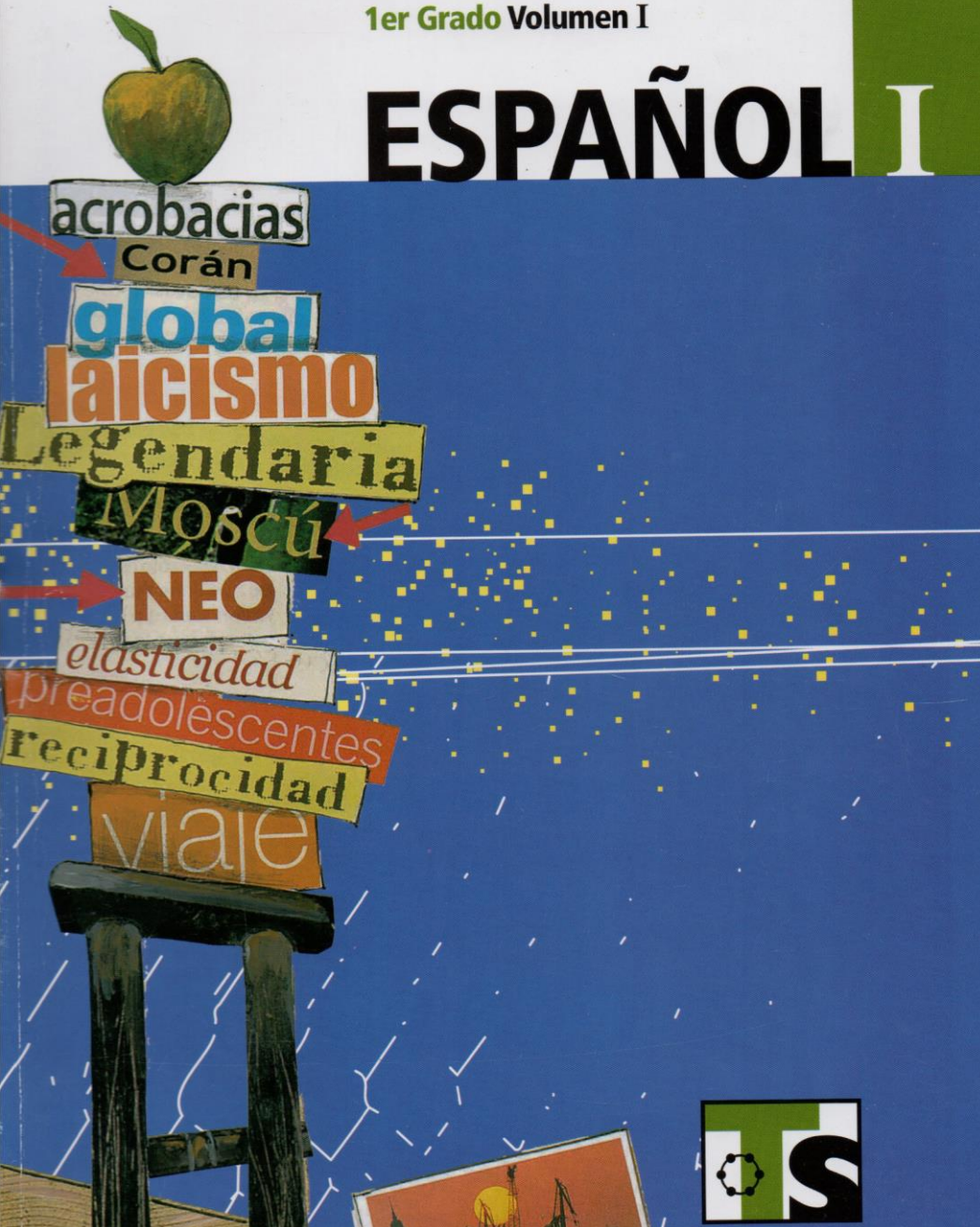


Figura 11. Libro de español de primer grado volumen I

También se ha puesto disposición el material llamado *Cursos*, estos libros están divididos en Curso propedéutico y Cursos de

Regularización y reforzamiento. El Curso propedéutico tiene tres libros (*Libro para el alumno*, *Guía de apoyo para el docente*

y *Lineamientos*). Estos tres títulos fueron realizados con el propósito de que el maestro y el alumno llevaran a cabo el Cursos propedéutico 2009.

El curso de regularización y reforzamiento es un compilado de libros de cada asignatura que tienen el propósito de brindar apoyo a los alumnos con dificultades en las asignaturas. La serie de apuntes bimodales, como Cursos propedéutico y Cursos de Regularización y Reforzamiento, están disponibles únicamente en la página web de Telesecundaria.

Consideramos de importancia conocer el material en soporte de papel con el que cuentan telesecundaria, pues sera uno de los puntos de partida sobre que hacer y no hacer respecto al contenido del material que se realizara próximamente.

1er Grado Volumen II

ESPAÑOL I

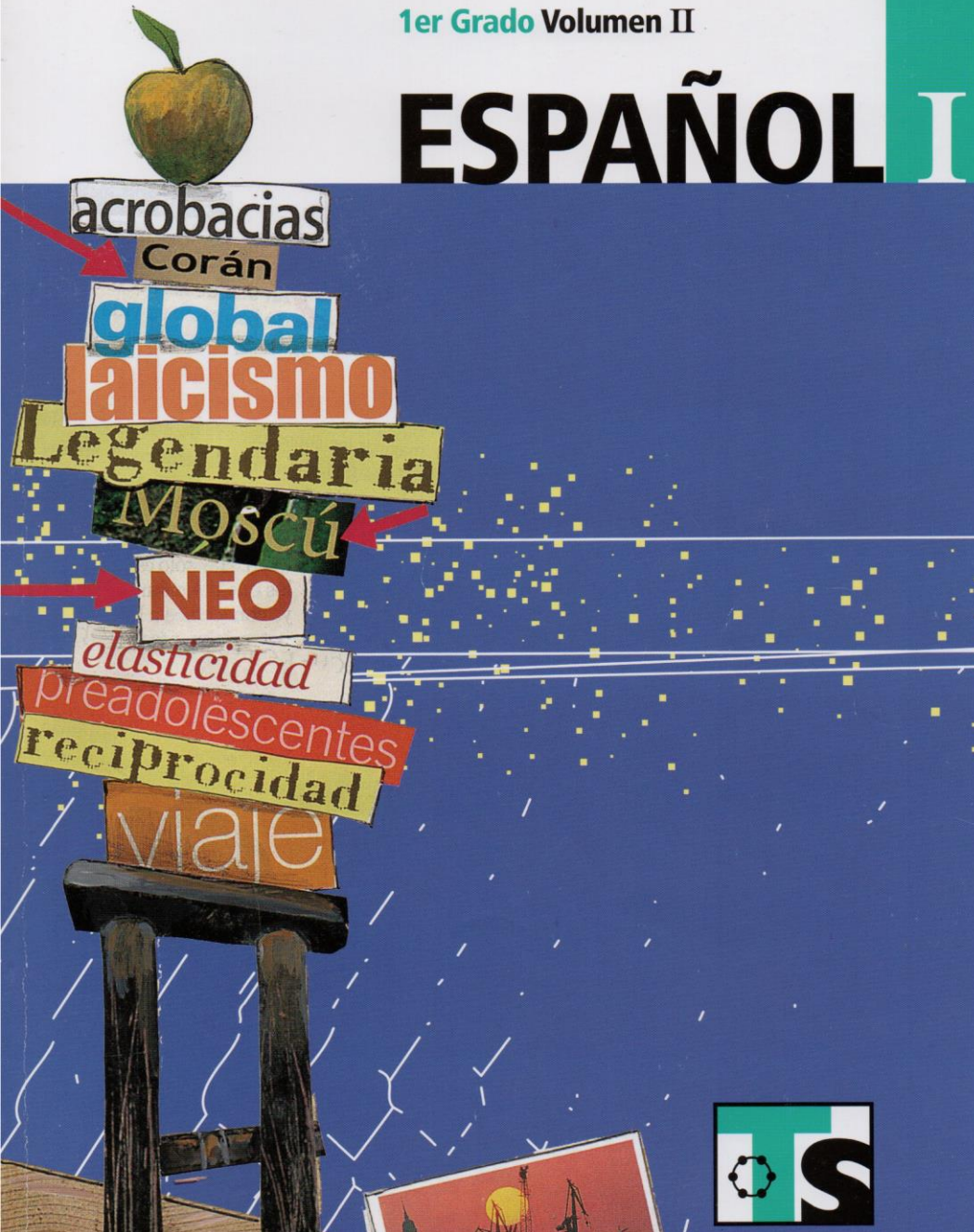


Figura 12. Libro de español de primer grado volumen II

3.3 Materiales educativos digital para la modalidad de telesecundaria

46 La modalidad de telesecundaria, implica el uso de la señal televisiva para impartir clases. Televisión Educativa es parte de la Subsecretaría de Planeación, Evaluación y Coordinación, de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y este es el encargado de las transmisiones televisivas y material audiovisual realizado para telesecundaria, con su última actualización realizada en el año 2007.

En el sitio web de telesecundaria, se puede encontrar la sección de Materiales educativos audiovisuales, que son el material de video realizado para cada bloque de las asignatura de Ciencia, Español, Historia, Matemáticas, Ciencias, Geografía, Lengua Extranjera, Educación Física, Tecnología, Artes (Danza, Música, Teatro, Artes visuales), así como Orientación y tutoría.

El material audiovisual para cada asignatura, tiene una duración aproximada de cinco a quince minutos. Una de sus características es que en la mayoría de las ocasiones se presentan estudiantes realizando

actividades relacionadas con el tema, y la persona que dirige el video aparenta un rango de edad aproximado a los alumnos del nivel educativo al que va dirigido.

Este es el único medio por el cual los profesores pueden descargar el material audiovisual.

Los videos que se encuentran en el sitio, están vinculados a una plataforma de videos, *Youtube*, la cual requiere señal de internet continua.

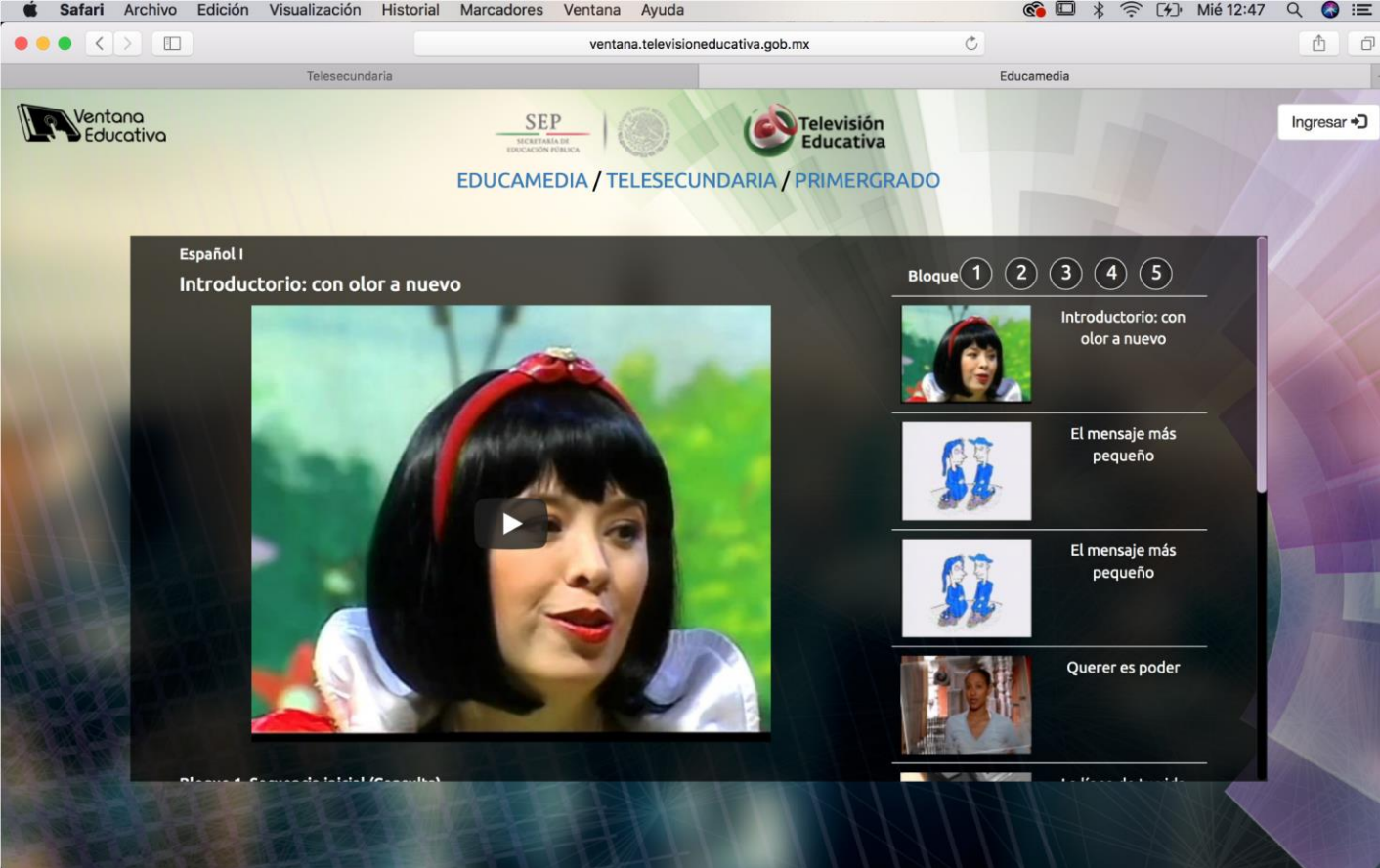


Figura 13. Captura de pantalla del sitio de el material audiovisual

4.I Teorías de diseño para implementación de material complementario

4.I Diseño de información

48

En este apartado describiremos las teorías que se utilizarán para la creación de este material

complementario. El proyecto tiene como objetivo disminuir las faltas de ortografía de los estudiantes de telesecundaria.

Para presentar la información sobre el tema que trabajará este material, debemos adecuarlo a las características de nuestro

usuario. La información que se ha obtenido para el desarrollo de este capítulo nos dan los puntos que deben considerarse para que el material sea adecuado para los alumnos y así cumplir los objetivos y cubrir las necesidades con ayuda del diseño gráfico. Jorge Frascara plantea que el objetivo del diseño de información es “asegurar la efectividad de las comunicaciones mediante la facilitación de los procesos de percepción, lectura, comprensión, memorización y uso de la información presentada. El diseño de información es necesariamente diseño centrado en el usuario” (Frascara, 2011).

En cuanto una definición mas general El Insitituto internacional para el Diseño de Información (IID, Viena) lo define así: “El diseño de información implica la definición, la planificación y la organización del contenido de un mensaje y de los contextos en que sea presentado, con la intención de alcanzar objetivos específicos relativos a necesidades de los usuarios” (IIDD, 2007).

De esto se concluye que es importante que se conozcan los aspectos esenciales que nos ayuden a desarrollar el proyecto, enfocándonos en las necesidades de quien utilizará este material, poner atención en los usuarios y la forma en que se hará llegar la información. Todos los usuarios son diferentes y a lo largo de esta investigación se puede identificar que el contexto define estas características.

Frascara menciona que el proceso de diseño de información, debe estar conformado por dos fases: “la organización de la información (el contenido y sus unidades de sentido, textos e ilustraciones), y la planificación e implementación de su presentación visual. Estas tareas requieren habilidad y conocimientos para procesar, organizar y presentar la información en forma lingüística y no- lingüística” (Frascara, 2011). También en este mismo libro, redacta la metodología que usa

conformada por pasos, así como conceptos, los cuales describiremos en este capítulo y que posteriormente sustentarán la implementación de la información en el proyecto.

1.Contacto con el cliente

En este punto se define el problema y los objetivos que se buscan cumplir. La investigación lleva a entender qué es lo que debe hacerse y cómo se hará.

2.Recolección de información

Durante este paso del proceso, se hace la recolección de información sobre las características del usuario, el cual es lo más importante para poder identificar la necesidades y conflictos que encaminarán el proceso del proyecto.

En este punto Frascara menciona: “Cuando se diseñan comunicaciones se debe recordar que los usuarios no acceden a la comunicación sin historia personal: vienen con posibilidades, limitaciones, gusto,

intereses, expectativas y necesidades específicas” (Frascara, 2011).

3.Prototipo

Cada elemento de diseño y decisión que se toma debe estar justificada con información confiable, además debe respaldarse con la información que se obtuvo durante la investigación de campo.

4.Evaluación

Aquí se evalúa la funcionalidad del prototipo y lo que se debe mejorar. A veces, este punto debe repetirse en varias ocasiones hasta llegar a la mejor propuesta. Posteriormente se mencionan pasos como, Fabricación e implementación, Monitoreo y evaluación a escala real y Retroalimentación y revisión del diseño.

Como mencionamos anteriormente, en su libro, Frascara plantea conceptos que se consideran importantes para el diseño de información, estos tienen relación con la organización los contenidos.

Comprensión de los textos

La legibilidad trata de cómo de

reconocen la letras fácilmente, esto se puede garantizar en un visión normal con el tamaño, forma y composición tipográfica adecuadas.

Algunos indicadores de legibilidad

son el número de sílabas por palabra y el número de palabras por frase. Por ejemplo, si el número de palabras en una frase es bajo, y las palabras largas son escasas, la frase será más fácil de entender. Del mismo modo, si un párrafo tiene pocas frases, será más sencillo de comprender. La comprensión de un texto se puede facilitar de diversas maneras, por ejemplo, usando títulos adecuados, argumentos lógicos, frases breves y buen uso de gramática y puntuación (Cutts, 2007).

Para la selección de la fuente tipográfica que facilitará la legibilidad, se debe considerar la relación entre altura, ancho y grosos del trazo y espaciado. Sobre este tema, se

reconocen algunas recomendaciones como no usar ascendentes cortos para la “b” o la “d” pues es importante para diferenciarlas de otras minúsculas.

50

Esto se tomará en cuenta durante la elección, pues la investigación sobre los alumnos de telesecundaria apunta a los problemas de lectura y se podría encontrar un obstáculo si no se elige con cuidado.

Otros factores que ayudarán a la elección de la tipografía, de acuerdo con Frascara, son “la longitud del texto, la economía de la producción, la situación de uso y el propósito del mensaje” (Frascara, 2011)

Se establece que “la letra debe tener 15 milímetros de altura” (Grether & Baker, 1972). Esto será considerado, pues el proyecto requiere garantizar la legibilidad a un

distancia determinada y funcione para la tarea que el usuario realizara en el juego.

El cuarto capítulo del libro Diseño de información, se aborda el tema de los pictogramas. En este proyecto se realizarán imágenes con mayor grado de iconicidad, pues es importante darle a los usuarios la mayor cantidad de información para que lo planteado como una ilustración de apoyo en los ejercicios del material, pueda ser interpretado y cumpla su función complementaria.

El grado de iconicidad que se utilizará sera media, pues estará en un punto medio entre la realidad y una figura abstracta. También, estas ilustraciones estarán relacionadas con los conceptos del juego y mantendrán la congruencia con todos los elementos de diseño que se muestran; como la fuente tipográfica, colores y el grosos de línea, por mencionar algunos.

Como punto final, para la evaluación del diseño de información, Jorge Frascara dice que “un proyecto de diseño de información debe basarse en medida

objetivas, tales como la medida en que se ha reducido la dificultad de una tarea, su duración o el tiempo de aprendizaje. O se han producido menos acciones incorrecta, o se ha facilitado la compresion de instrucciones”.

5.1 Diseño de marca

Para el proyecto, será necesario el desarrollo de un marca para el material o juego. Para esto, se tomaron como guía los criterios e información que plantea Alina Wheeler en su libro Designing Brand identity, ella define la función de la marca:

Una marca fuerte se destaca en un

mercado densamente lleno de gente. La gente se enamora de las marcas, confía en ella y cree en su superioridad. Cómo se percibe una marca afecta su éxito, independientemente de si se tratara de una empresa de nueva creación, una organización sin fines de lucro o un producto. (Wheeler, 2013)

Además, define en tres la funciones principales de una marca: la navegación, esto refiere a que, durante el proceso de compra, la marca ayuda a elegir a los consumidores de entre uno u otro producto; los consumidores, para quienes reconocer su marca es símbolo de seguridad sobre el producto que están comprando; y el compromiso, a través del cual la marca utiliza conceptos y conforma elementos visuales que se relacionan con definiciones que provocan la identificación de los clientes.

Esto es de importancia para el

proyecto, pues el objetivo principal de realizar diseño de información, en conjunto con una marca para material educativo, tiene el propósito de comercializar el producto y atribuir al proyecto características y conceptos que refuercen su intención.

La carga visual y conceptual del proyecto es parte fundamental para cumplir los objetivos que se enfocan en diferenciarse de otros material para la enseñanza de la ortografía. El formato y los elementos visuales lo separan de los formatos tradicionales empleados en recursos que ya se han mostrado.

A su vez, Wheeler se plantea conceptos como la creación del nombre. En su libro se plantea que se debe considerar su permanencia a través del tiempo y, por supuesto, debe ser fácil de decir y recordar. Ella nos dice que “el nombre correcto captura la imaginación y se conecta con las personas a las que quiere llegar” (2013, p.22).

52

La autora ofrece una clasificación de marcas por tipología:

- *Wordmarks* o lo que se denominaría “logotipo”, se definiría como “un acrónimo, nombre de compañía o nombre de producto que ha sido diseñado para transmitir un atributo de marca o posicionamiento”.
- *Letterforms* o Isotipo, en la traducción de acuerdo a este libro es la parte simbólica de la marca. Es el uso de una letra que se convierte en un gráfico distintivo.
- *Emblems* o Isologo, se presenta cuando el nombre de la empresa está estrictamente conectado con el elemento pictórico. En este caso, los elementos no funcionan separados.

Wheeler plantea un término al que llama “La secuencia de la cognición”, a partir del cual considera que “los individuos reconocen e interpretan los estímulos sensoriales. El cerebro reconoce y recuerda las formas primero. Las imágenes visuales pueden ser recordadas y reconocidas directamente, mientras que las palabras deben decodificarse en significados.”(Wheeler, 2013). Su concepto está conformado por tres elementos: forma, color y texto como se muestra en la Figura 14.

Entonces, la forma es identificada rápidamente por el cerebro y se queda fácilmente en la memoria. El color, es el segundo en cuanto a percepción y su propósito es desarrollar emociones y dar una relación con la marca. Los colores deben elegirse con el propósito de lograr diferenciarse. Por último, la forma, para la cual el cerebro requiere más tiempo ya que debe procesar el lenguaje. (Wheeler, 2013).

Conclusión

Durante esta investigación, se aclararon cuales son los métodos, conceptos, elementos y estrategias que llevarán a

conformar un proyecto funcional en los aspectos visuales, de contenido y, sobre todo, en la producción de un

material que cumpla los objetivos y de solución a las necesidades de los alumnos de telesecundaria.



Figura 14. Captura de pantalla del libro Dsigning Brand Identity de Alina Wheeler página 50.

Ca
pít
ul
o



Análisis iconográfico

2.1 Ejemplos nacionales

2.1.1

Código XD, Entrenamiento Ortográfico

En el siguiente capítulo, se hace el análisis sintáctico, semántico y pragmático de material gráfico elaborado con el propósito de fortalecer la ortografía en los estudiantes. Para este análisis se seleccionaron libros de distintas editoriales nacionales e internacionales, así como juegos didácticos realizados para el mismo fin.

Los títulos y juegos fueron elaborados para el nivel secundaria. Este material fue realizado para consulta, trabajo y desarrollo de los conocimientos de ortografía en la materia de español.

a) Medios impresos – Libros

El libro *Código XD, Entrenamiento Ortográfico*, es un cuaderno de actividades para primer grado de secundaria impreso en México por la editorial Francesa SM en el año 2017.

Su formato está elaborado en vertical en un tamaño de 21cm x 27cm, las portadas exteriores están impresas en offset con una calidad de impresión alta. El papel utilizado es couche de 300 gr, Los acabados son laminado mate, en la parte superior derecha y en la contraportada del libro el título tiene barniz UV.

Sintáctica

A continuación, respecto al análisis sintáctico se consideran los aspectos de la calidad formal y funcional.

I. Calidad formal

Estructura

1. Espacio

El libro se realizó para trabajarlo a doble página (42m x 27cm) por tema. El interior del libro está impreso en papel bond, y los elementos que intervienen son un cuadro de texto con el título, un organizador gráfico, dos tablas de actividades, y cuatro párrafos distribuidos dentro de una caja de texto de 22.6cm x 18.4cm. También en la parte central de las páginas se encuentran figuras de fondo de una repetición de cuadrados, que se utiliza nuevamente en la parte inferior de los extremos opuestos de las páginas, por último, una viñeta de una figura en pixeles que acompaña al número de página.

La sílaba. Diptongos, triptongos y hiatos

Secuencias vocálicas

sílaba: conjunto de sonidos sucesivos que se pronuncian en un solo golpe de voz

tónica: donde recae el acento

pie-dra, te-lé-fono, lám-pa-ra, a-diós, ma-ta-mos-cas

átona: carece de acento

pie-dra, te-lé-fono, lám-pa-ra, a-diós, ma-ta-mos-cas

diptongo: dos vocales que forman parte de una sílaba

vocal abierta (a, e, o) precedida o seguida de vocal cerrada átona (i, u)

Laura, agua, bien, fuego, ley

dos vocales cerradas distintas (i, u)

viudo, ruido, triunfo, Luisa, médium

triptongo: tres vocales que forman parte de una sílaba

vocal abierta (a, e, o) precedida y seguida de vocal cerrada átona (i, u)

buey, Cuauhtémoc, miao, averigüéis, Uruguay

hiato: dos vocales juntas que se pronuncian en sílabas distintas

vocal cerrada tónica (i, u) seguida o precedida de vocal abierta átona (a, e, o)

ahí, púa, baúl, cafeína, sonríe

dos vocales abiertas (a, e, o)

ahorro, feo, poeta, aéreo, boa, Paola

dos vocales iguales

chiita, Bahamas, leer, zoológico, portaaviones

1. Subraya la sílaba tónica en las palabras.

organismo

rinoceronte

canario

diamante

lúdico

seguir

epílogo

infeliz

secta

técnico

carcasa

himno

jarana

tomo

alambre

ático

masa

reflejo

treta

comisura

tomógrafo

elástico

portal

serie

jalea

encéfalo

olfato

tronco

termal

terráqueo

maestro

objetivo

étnico

firme

honradez

momia

ramaje

reír

sátira

conserva

pirueta

lazo

lengua

chino

realidad

nudo

prestigitador

reserva

Figura 15. Pagina 28, del libro Codigo XD, Entrenamiento Ortográfico

2. Valores expresivos

Los códigos que tiene el libro de acuerdo con la clasificación de Charles Morris se presentan a continuación. **a) Morfológico**

El foco de atención está en la parte superior izquierda donde se localiza un cuadro sinóptico que describe y da inicio al tema. Este cuadro se encuentra dentro de un fondo de color rectangular que lo diferencia de los otros elementos de las páginas. La composición de estos elementos atrae la atención del usuario para iniciar la lectura.

b) Tipográfico

La tipografía es una fuente palo seco que se utiliza en diferentes puntajes y pesos. Para el título se utiliza una fuente bold y para el texto la fuente mediana. Referente al color,

se utiliza negro para el texto, morado para títulos y violeta para número de página y como fondo en negativo. **c) Cromático**

El libro posee cinco niveles, cada uno tiene un color propio. En el caso del nivel 2, se emplea el color violeta, éste también se aplica en el contorno del cuadro sinóptico y en las tablas de actividades.

Se utiliza color negro para los textos de las actividades y de la información de cuadro sinóptico. El color morado se observa únicamente para encabezados. Por último el color blanco armoniza y realza las secciones de la página.

d) Imagen

La página analizada no contiene elementos ilustrativos, no obstante, en

el inicio de cada nivel se encuentra la mayor carga de imágenes del libro, que abarca una doble página. Las ilustraciones son vectoriales y figurativas no realistas en las cuales el alumno evalúa su desempeño durante el nivel.

3. Composición

La organización de los elementos que componen las páginas respetan un diseño editorial de seis columnas. Todos los elementos se encuentran integrados secuencialmente dentro de la caja de texto. El color ayuda a la separación de cada elemento, así como en los encabezados de las tablas de actividades.

2. Escribe las palabras de la lista en la columna que les corresponda.
- | | | | | | |
|-------------|---------|----------|-----------|----------|-----------------|
| buitre | agüitar | aceite | puerto | actuar | adoctrinamiento |
| eufórico | aliado | acuícola | subsidio | áureo | veintiuno |
| infructuoso | boicot | aplauso | ciudadela | arraigar | oriundo |

Vocal abierta (a, e, o) precedida de vocal cerrada átona (i, u)	Vocal abierta (a, e, o) seguida de vocal cerrada átona (i, u)	Dos vocales cerradas distintas (i, u)

3. ¿Qué tipo de secuencia vocálica tienen las palabras anteriores? _____

4. Escribe las palabras de la lista en la columna que les corresponda.
- | | | | | | |
|------------------|------------|--------|--------------|---------|-----------|
| ahora | aúlla | asear | reeditar | cafeína | arcoíris |
| antiinflamatorio | transeúnte | anchoa | acentúo | oí | alveolo |
| cacatúa | adecúe | María | cooperar | héroe | microonda |
| fríe | creencia | saeta | contraataque | río | país |

Vocal cerrada tónica (i, u) seguida de vocal abierta átona (a, e, o)	Vocal cerrada tónica (i, u) precedida de vocal abierta átona (a, e, o)	Dos vocales abiertas (a, e, o)	Dos vocales iguales

5. ¿Qué tipo de secuencia vocálica tienen las palabras anteriores? _____

6. Escribe una T frente a las palabras que tengan triptongo.
- | | | | | | |
|-----------|----------|-----------|-------------|----------|----------|
| anunciéis | prohibir | aerolínea | lingüística | leyes | hexaedro |
| búho | vendréis | vieira | amanuense | Paraguay | quiere |

4. Principios estéticos

- a) **Refuerzo:** el apoyo principal del texto es el color, el cual evita que el texto sea estático y permite la separación de las secciones.
 - b) **Armonía:** los elementos están colocados en columnas respetando el diseño editorial , lo que da orden y equilibrio.
 - c) **Claridad:** la cantidad de texto es equilibrada. El interlineado facilita la lectura, así mismo se respeta el espacio de cada ejercicio.
 - d) **Verdad:** las formas geométricas y la tipografía representan formas reales y sencillas que permiten un fácil reconocimiento.
- #### 5. Realización

El libro en su totalidad está impre-

so en offset con una calidad alta. El formato del libro es vertical, el empastado esta realizado con pastas suaves, conformado por 95 páginas internas.

6. Apariencia

Estéticamente, el exterior del libro es atractivo por las ilustraciones con un concepto tecnológico, donde se utiliza el pixel para generar las formas. Por otro lado, el interior del libro únicamente contiene las actividades, no posee ningún tipo de imagen, cabe señalar que su contenido que se asemeja a la dinámica de enseñanza de los libros de texto institucionales. Los ejercicios, tablas de actividades y cuadro sinóptico, son de uso recurrente en las actividades de español.

I. Calidad funcional

a) Tiempo

Código XD, Entrenamiento Ortográfico fue impreso en el año 2017, la información que se contiene en este libro es atemporal, pues consideramos que el uso y aplicación de las reglas ortográficas es un tema que permanecerá en la educación. **b) Medio**

Este libro está dirigido a los estudiantes de primer grado de secundaria para ser trabajado como material complementario. La composición está adaptada para el nivel en el que se encuentra el alumno, con puntaje y fuente tipográfica adecuados para el usuario. En conjunto los elementos, son estructuras con la



que se encuentran familiarizado el estudiante, pues se encuentran en su cotidianidad en otros libros de texto.

Semántica

Para el correspondiente análisis semántico, se tomó en cuenta la relación significante- significado, es decir la relación del signo con el objeto que representa.

miento Ortográfico

I. Constantes semánticas

a) **Significante:** los elementos que contienen el significante son el texto, organizador gráfico y las tablas de actividades.

b) **Significado:** el significado de los elementos es transmitir información de las reglas ortográficas mediante

actividades que reafirmen el conocimiento.

c) **Función:** mejorar el lenguaje escrito en los alumnos de primer año de secundaria.

II. Variantes semánticas

- Motivación analógica: las ilustraciones utilizadas dentro del libro

se pueden interpretar fácilmente pues su nivel de abstracción es figurativa

no realista de personas y un contexto cotidiano. Se utiliza una gama cromática amplia.

III. Tipos de significantes

- Icónico: las ilustraciones denotan un significado claro, son imágenes figurativas de personajes y contexto de la cotidianidad. Pero no su significado no tiene relación con el contenido del temario.

IV. Diseño de significantes

- Tendencia vanguardista. En cuanto al diseño editorial en el que se encuentran los significantes de las páginas internas del libro, se plantea una propuesta simple de presentar la información.

También, en la portada del libro, se

muestran ilustraciones donde el elemento principal es el pixel, lo cual es atractivo y diferencia el libro de otros materiales de apoyo para

Figura 17. Portada del libro Código XD, Entrena-

ortografía. V.

Significado semántico

a) Aspecto sensible

El diseño editorial de la página da un aspecto de claridad y limpieza. El color favorece la visualización y división de los elementos, dando así orden a la página.

b) Aspecto inteligible

El diseño editorial es simple, pero todos los elementos están distribuidos armoniosamente y unificados. El apoyo de color es elemental para que la información de los significantes sea transmitida adecuadamente.

2.1.2

Océano. Práctico

Ortografía

Fácil del Español

El libro *Océano práctico*.

Ortografía fácil del español, está realizado por la editorial española Océano en el año 2001. Este libro es una guía de que contiene reglas ortográficas y ejercicios.

Su formato es de 11 cm x 15.5 cm, y esta guía contiene 541 páginas. Tanto las portadas como el contenido del libro están impresas por offset. El sustrato de las portadas es rígido se trata de un material plástico con un acabado en brillante.

El formato de este libro es de bolsillo y cada tema está complementado con actividades para ser realizadas en hojas aparte para la autoevaluación de los conocimientos.

Sintáctica

A continuación, respecto al análisis sintáctico, se consideran los aspectos de la cualidad formal y funcional:

I. Cualidad formal

Estructura

1. Espacio

El formato de la página es de 10 cm x 15 cm, dentro de esta se encuentra la caja tipográfica que tiene una medida de 12cm x 8 cm, dentro de esta se encuentran elementos de texto que conforman las páginas. Al inicio, en la parte superior izquierda, se localiza el final de ejemplo de la página anterior, y enseguida el título del siguiente tema. En total dentro de la página existen dos encabezados, siete párrafos

señalados, también podemos encontrar viñetas que señalan los párrafos y secciones subrayadas en degradado.

2. Valores expresivos

Los códigos que tiene el libro *Ortografía Fácil del Español*, de acuerdo con la clasificación de Charles Morris son:

a) Morfológico

En las páginas podemos observar que el uso de color es el que aporta la función de resaltar los títulos y palabras, captando así la atención del lector. Por otra parte, existen elementos de texto que están subrayados por un degradado, que podría considerarse como foco de atención.

Ya lo sé todo. / Sé amable con ella.

Se marchó pronto.

*Dile que te **dé** el dinero.*

*Es **de** Brasil.*

*Tomé una taza de **té**.*

Te andan buscando.

*No bebas **más**.*

*Lo sabe, **mas** no lo dice.*

***Aún** no han llegado.*

***Aun** sin saberlo, contesté.*

REGLA GENERAL DE ACENTUACIÓN EN LOS POLISÍLABOS

- Las palabras **polisílabas** se acentúan o no dependiendo de si son agudas, llanas, esdrújulas o sobreesdrújulas.

- Las palabras **agudas** (cuya sílaba tónica es la última) llevan tilde si acaban en **vocal, n o s**:

mamá

café

salí

tisú

chaqué

israelí

ató

camión

ciempiés

robó

ganapán

feligrés

- Las palabras **llanas** (cuya sílaba tónica es la penúltima) llevan tilde si **no** acaban en **vocal, n o s**:

dócil

éter

fénix

nácar

álbum

césped

azúcar

fértil

ágil

mártir

lápiz

mármol

b) Tipográfico

La fuente tipográfica utilizada para todo el texto es serif, utilizando variaciones en bold e itálica. Para los títulos se utilizan únicamente altas y no se observan variaciones de tamaños entre texto y encabezados. c) **Cromático**

En lo que se refiere a color, el uso del azul en tonalidades claro, oscuro y degradado, es lo que aporta cromaticidad a la página. También para el texto mayormente es el color negro el que predomina y el blanco como el color del sustrato. d) **Imagen**

En el libro analizado no se encuentra ningún tipo de imagen.

3. Composición

La organización de los elementos que componen las páginas respetan un diseño editorial tres columnas. Dentro de la caja de texto, los párrafos se encuentran

justificados a la derecha, enlistados y encabezados centrados en la página. La distribución del contenido no tiene espacio suficiente para delimitar donde empieza y termina un tema, lo que dificulta la legibilidad. Además, la aplicación de color en los encabezados tiene una tonalidad opaca complicando la lectura, a lo que suma la fuente en mayúsculas. Visualmente los elementos no se integran armoniosamente.

4. Principios estéticos

a) **Refuerzo:** para enfatizar en los elementos de coloco un subrayado en color azul degradado.

b) **Armonía:** A pesar de que dentro de la página existe una retícula de tres columnas en las que se distribuyen los elementos, el uso de cinco variaciones de la misma

tipografía, al ser un formato pequeño da una apariencia desorganizada.

c) **Verdad:** La tipografía representa formas reales y sencillas que permiten un fácil reconocimiento. Es una tipografía serif que se encuentra frecuentemente dentro del contexto cotidiano.

d) **Realización:** El sistema de impresión utilizado para este libro es offset. Los cuadernillos del contenido esta cosidos y pegados de lado izquierdo verticalmente. En cuanto a la parte exterior del libro las portadas están rebasadas y sobresalen de las hojas de contenido. El material que se utilizo

Excepciones: *bíceps, tríceps, fórceps.*

- Las palabras **esdrújulas** (cuya sílaba tónica es la antepenúltima) llevan tilde todas:

<i>mamífero</i>	<i>electrónica</i>	<i>cápsula</i>
<i>séptimo</i>	<i>árboles</i>	<i>plástico</i>
<i>poético</i>	<i>célebre</i>	<i>éxito</i>
<i>único</i>	<i>sílaba</i>	<i>ígneo</i>

- Las palabras **sobreesdrújulas** (cuya sílaba tónica es cualquiera anterior a la antepenúltima) llevan tilde todas:

<i>demuéstramelo</i>	<i>fusílesele</i>	<i>dígaselo</i>
<i>cómpramelo</i>	<i>justifícanoslo</i>	<i>explícamela</i>
<i>arráncaselo</i>	<i>píntatela</i>	<i>cítamela</i>
<i>dócilmente</i>	<i>irónicamente</i>	<i>fríamente</i>

Excepciones para los polisílabos: Los casos de tilde diacrítica que a continuación se exponen.

LA TILDE DIACRÍTICA EN LOS POLISÍLABOS

Algunos polisílabos, que no tendrían necesidad de ir acentuados, llevan tilde diacrítica para distinguirse de otras palabras polisílabas de igual escritura, pero de diferente categoría gramatical. Se diferencian, por tanto, únicamente en la tilde:

- Las **partículas interrogativas y exclamativas** se escriben siempre con tilde (**qué, quién, -es, cuál, -es, cuánto, -a, -os, -as, dónde, cuándo, cómo**) para distinguirlos de los pronombres y adjetivos relativos correspondientes (**que, quien, -es, cual, -es, cuanto, donde, cuando, como**):

Figura 19. Página 109 del libro Océano
Práctico
Ortografía fácil del español

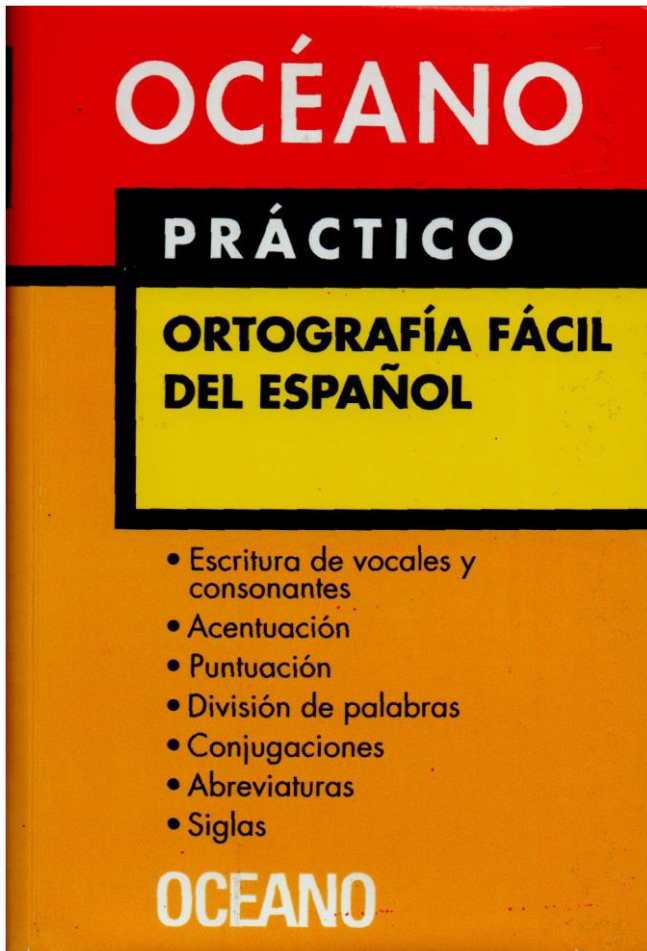


Figura 20. Portada del libro Océano Práctico
Orto-

es algún tipo de polímero, similar a lona común rígida y la pasta tiene un acabado brillante.

e) Apariencia

La originalidad del diseño editorial

de las páginas no es propositivo, y no da fuerza visual para motivar el interés de la lectura.

Estéticamente, luce
grafía fácil del español

66

desorganizado por el uso de muchas variaciones de la fuente tipográfica. Pero en lo que respecta a su formato da una apariencia de practicidad.

II. Calidad funcional a)

Tiempo

Ortografía fácil del español, fue impreso en el año 2001 por la editorial Océano, el cual tiene un alcance para toda Latinoamérica. La vigencia de este texto es atemporal, pues el tema de ortografía permanecerá a través del tiempo. b)

Medio

Este libro está limitado a las zonas de habla española, pues sólo se distribuye en Latinoamérica. Este libro está creado para el estudio y práctica de la ortografía en donde se contienen las reglas ortográficas en un formato de bolsillo.

Semántica

Para el correspondiente análisis semántico, se tomó en cuenta la relación signifiante-significado, es decir la relación del signo con el objeto que representa.

I. Constantes semánticas

a) **Signifiante:** los elementos que contienen el signifiante son

los párrafos puntualizados con viñetas, los enlistados de palabras y los encabezados.

b) Significado: el significado de los elementos es transmitir información de las reglas ortográficas mediante ejemplos de las reglas ortográficas.

c) Función: ofrecer la información de las reglas ortográficas, a través de un formato práctico y complementar el

IV. Diseño de significantes

- Integración absoluta con los sistemas: el diseño editorial carece de originalidad.

V. Significado semántico

a) Aspecto sensible:

El diseño editorial de la página da un aspecto de desorganización. Por otro lado, el formato da una

impresión en febrero del 2014. Contiene 160 páginas, y dentro de este cuaderno se trabajan textos y ejercicios para la adquisición de conocimientos de la reglas ortográficas.

Su formato es vertical de 20.5 cm x 27 cm. Está impreso en offset sobre papel bond para el interior y cartulina opalina de 225 gr. para las portadas, manteniendo

una
cali
dad
de
imp
resi
ón
med
ia.

2.1.3

Punto y Aparte I. Cuaderno de Ortografía para secundaria

conocimiento, aplicándolo mediante ejercicios.

II. Variantes semánticas

- Motivación analógica: el uso de la tipografía bold, itálica y el color para enfatizar los encabezados y los elementos importantes para el texto, están dentro un contexto real y se pueden encontrar en otras obras.

III. Tipos de significantes

a) Icónico: el objeto, que en este caso son los elementos de textos tienen un significado directo.

aparición de practicidad.

b) Aspecto inteligible:

Los elementos de texto están adaptados al formato adecuadamente, pero no puede apreciar una organización, y carece de elementos que den un impacto visual para motivar la lectura.

68 El libro *Punto y aparte I. Cuaderno de ortografía para secundaria* es un material de apoyo para el primer grado, elaborado por la imprenta Macmillan Education Company. Este libro tuvo su primera

Sintáctica

A continuación, respecto al análisis sintáctico, se consideran los aspectos de la cualidad formal y funcional:

I. Cualidad formal

a) Estructura

1.Espacio

Los elementos que componen la página están dentro de una caja de texto de 13 cm x 24 cm. Los elementos que intervienen en la página son, un texto acompañado de ilustración enmarcados por un rectángulo de un trazo repetido, enumeración, tablas de ejercicios, y

párrafos de actividades y de información. También en la página de la izquierda se encuentra un fondo la imagen de una hoja que hace referencia a una página de cuaderno rota por debajo. En los extremos opuesto de las páginas, verticalmente y rebasado se encuentra una pleca.

2. Valores expresivos

Los códigos que tiene el *Punto y aparte I. Cuaderno de ortografía*

para secundaria, de acuerdo con la clasificación de Charles Morris son: **a) Morfológico**

El foco de atención se dirige hacia la parte superior derecha donde se encuentra la ilustración de la lectura, y por consiguiente el título que se localiza en la parte superior de la misma página.

b) Tipográfico

La fuente tipográfica utilizada para

todo el texto es de palo seco. Los títulos y encabezados de los cuadros de actividades están centrados en la caja tipográfica, en cuanto al resto del texto esta justificado a la izquierda. Existe jerarquización en de los elementos, como en el título del tema.

LECCIÓN 3

Tilde en hiatos, diptongos y palabras compuestas



INICIO

1. Lee el texto y subraya las palabras con tilde.

Había una vez un hombre que vivía en Buenos Aires y estaba muy contento porque era un hombre bueno y trabajador. Pero un día se enfermó, y los médicos le dijeron que solamente yéndose al campo podría curarse. Él no quería ir, porque tenía hermanos chicos a quienes daba de comer; y se enfermaba cada día más. Hasta que un amigo suyo, que era director del zoológico, le dijo un día:

—Usted es amigo mío, y es un hombre bueno y trabajador. Por eso quiero que se vaya a vivir al monte [...] yo le daré plata adelantada para que sus hermanitos puedan comer bien.

El hombre enfermo aceptó, y se fue a vivir al monte, lejos, más lejos que Misiones todavía. Hacía allá mucho calor; y eso le hacía bien.

Vivía solo en el bosque, y él mismo cocinaba. Comía pájaros y bichos del monte, que cazaba con la escopeta, y después comía frutas. Dormía bajo los árboles, y cuando hacía mal tiempo construía en cinco minutos una ramada con hojas de palmera; y allí pasaba sentado y fumando, muy contento en medio del bosque que bramaba con el viento y la lluvia.

Horacio Quiroga, "La tortuga gigante", en *La tortuga gigante y otros cuentos de la selva*, Buenos Aires, Colihue, 2005, pp. 11-12. (Fragmento)



2. Clasifica las palabras que subrayaste según el uso de la tilde.

Palabras con hiato	Palabras agudas, graves, esdrújulas y sobreesdrújulas	Tilde diacrítica

3. Responde.

a) ¿Qué es un hiato?

b) ¿Para qué se usa la tilde diacrítica?

c) Cromático

Para el texto se utiliza color negro. Para la numeración de las actividades, como para el trazo que enmarca la ilustración, otros elementos rectangulares y en las flechas se utiliza el color anaranjado.

La ilustración de la lectura también tiene una gama cromática en este mismo color, que contrastan con café y verde de fondo. En los encabezados y el contorno de las tablas de actividades se utiliza un color azul y este mismo se aplica para los incisos de otras actividades.

Existe un color de fondo para la página de la izquierda el cual se utiliza adecuadamente, permitiendo la visibilidad de los elementos de enfrente.

d) Imagen

La ilustración que se muestra tiene relación con la lectura, es una imagen figurativa de un hombre sentado en un tronco de árbol frente a una fogata, mientras asa un pollo. Esta imagen logra comunicar el mensaje del texto. **3. Composición**

La composición de los elementos es dinámica, pues existen elementos que sobresalen de la caja tipográfica sin crear desorden y da realce al elemento que se quiere destacar.

También la aplicación de colores y fondos no interfiere con la lectura y este último tiene relación con un significado relacionado a un material escolar. Los espacios en blanco dan aire a las páginas y da un

aspecto de limpieza y orden. La carga visual está en la página de la izquierda y contrasta con la sobriedad de la página de la derecha.

4. Principios estéticos

a) Armonía: el espacio en blanco, el equilibrio entre los pesos de ambas páginas, así como el interlineado de los textos, y los contornos que delimitan los elementos, dan armonía al todo el conjunto, y permite la visibilidad de todas las partes. **b) Verdad**

La imagen utilizada para acompañar la lectura, tiene un grado de abstracción, y utiliza formas geométricas y con trazo libre, pero las figuras se basan en objetos conocidos en la realidad lo cual facilita su identificación.

Figura 21. Página 56 del libro, Punto y Aparte I.
Cuaderno de Ortografía para secundaria.



TILDE EN PALABRAS CON HIATO

Las palabras que tienen un **hiato** formado por una vocal débil (*i, u*) junto a una vocal fuerte (*a, e, o*) siempre llevan tilde en la vocal débil, por ejemplo:

to-da-vi-a, ra-i-ces.

Las palabras con cualquier otro tipo de hiato (dos vocales fuertes distintas o dos vocales débiles iguales) siguen las reglas de acentuación, por ejemplo:

No-é, ca-er, chi-i-ta.

1. Encierra las vocales que estén juntas en las siguientes palabras, después clasifícalas en la tabla.

fuera	cuenta	maíz	día
traer	raíces	baúl	vuelta
todavía	también	hierbas	boina

Palabras con diptongo	Palabras con hiato

2. Subraya la opción correcta.

- a) Son palabras que llevan tilde en la vocal débil:

- maíz, raíces, boina.
- soberanía, maíces, rehúa.
- fuera, vuelta, traer.
- maíz, cuenta, hierbas.

- b) La tilde en palabras como *baúl*, *día* y *maíz* indica que...

- las vocales están en la misma sílaba, formando un diptongo.
- cada vocal pertenece a una sílaba distinta, formando un hiato.
- cada vocal se pronuncia con la misma intensidad.
- se siguen las reglas de acentuación.

- c) Un hiato es:

- la unión de dos sílabas que se pronuncian con la misma intensidad.
- la separación de dos vocales con sonido fuerte en la misma sílaba.
- el encuentro de dos vocales que se pronuncian en sílabas distintas.
- La unión de una vocal débil y una fuerte en la misma sílaba.

- d) Subraya las palabras con hiato:

- poeta, paella, cacao.
- toalla, petróleo, miércoles.
- vuelta, traición, guaje.
- oído, bueno, saeta.

Figura 22. Pagina 57 del libro, Punto y Aparte I.
Cuaderno de Ortografía para secundaria.



Figura 23. Portada del libro, Punto y Aparte I. Cua-

c) Realización

El sistema de impresión utilizado para este libro es offset, manteniendo una calidad de impresión media. Los cuadernillos

del contenido esta cosidos y pegados. **d) Apariencia**

El libro contiene una cantidad considerable de texto, pero esto puede

dermo de Ortografía para secundaria.

72

verse equilibrado por el espacio en blanco de las páginas, lo cual da limpieza y orden a los textos sin saturarlos o confundir la lectura. **II. Calidad funcional**
a) Tiempo

Considerando el contenido, este

material está dirigido a los estudiantes de primero de secundaria, el cual trabaja la ortografía que es una parte del español que permanecerá. **b)**

Medio

Para que la información logre llegar al lector, se utilizan elementos de texto corto y también se procura dar espacio a todos los elementos, lo que también está integrado y permite la fluidez de la lectura.

Semántica

Para el correspondiente análisis semántico, se tomó en cuenta la relación signifiicante significado, es decir la relación del signo con el objeto que representa.

I. Constantes semánticas

a) Significante: los elementos que contienen el signifiicante son un párrafo de lectura, una ilustración, dos

tablas de ejercicios, y cinco párrafos de texto que funcionan como actividades, también trazos que enmarcan los textos.

b) Significado: el significado de el texto es informar sobre las reglas ortográficas y el de la imagen ilustrar el contenido de la lectura.

c) Función: Plantear con actividades y un diseño editorial adecuado para guiar el aprendizaje de las reglas ortográficas en material impreso. **II. Variantes semánticas**

- Motivación analógica: el diseño editorial, tiene familiaridad con los libros que los estudiantes de secundaria utilizan, lo cual es apegado

al contexto. La ilustración de la lectura, tiene un nivel de iconicidad reconocible lo cual no obstaculiza su interpretación. **III. Tipos de significantes**

- Icónico: la ilustración está apegada a los objetos de la realidad, tanto en forma como en colores.

IV. Diseño de significantes

- Nuevas posibilidades de diseño:

este cuaderno de ortografía posee un diseño editorial organizado. **V. Significado semántico**

a) Aspecto sensible

El diseño editorial es dinámico y

organizado. Los espacios en blanco dan armonía y permiten que visualmente sea menos invasivo para la lectura y así no existen factores que distraigan la atención del lector. **b) Aspecto inteligible**

La simetría de los elementos contenidos en la caja de texto dan equilibrio visual. A la par la sobre posición de elementos da dinamismo a las páginas. Podría reforzarse el mensaje con la jerarquía de los elementos

74

Este es un juego interactivo realizado por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), el cual contiene ejercicios para realizar una prueba diagnóstica en formato de juego en que se trabaja la ortografía. Esta dividido en tres secciones donde se trabaja a través de la práctica con actividades diferentes.

Este juego mantiene un concepto de antigüedad, pues tiene elementos que denotan.

2.1.4

¿Qué tan buena es tu ortografía?

Sintáctica

A continuación, respecto al análisis sintáctico, se consideran los aspectos de la cualidad formal y funcional:

I. Cualidad formal

a) Estructura

1. Espacio

Los elementos están distribuidos dentro de un formato de 1278 px por 711 px. Y los elementos que intervienen en el diseño son: Un fondo el cual cubre todo el formato, sobre este se encuentra una sección de 1027 px de ancho de un color plano, aquí se ubican en la parte superior derecha un cuadro de texto. Después en la parte superior izquierda tres líneas de texto que cada una inician con una viñeta circular, debajo de estas líneas de lado izquierdo se encuentran dos cuadros con títulos y

dentro de estos, párrafos de texto.

Después, en el centro se encuentra la parte principal de juego que ocupa la mayor parte del formato; en esta sección se pueden encontrar una animación de reloj que funciona como temporizador, debajo de lado izquierdo y derecho, dos textos que son las respuestas al ejercicio. Debajo de esto centrado al reloj se extiende una pleca dividida en tres partes.

2. Valores expresivos Los códigos que tiene, de acuerdo con la clasificación de Charles Morris son: **a) Morfológico**

El foco de atención se dirige hacia

la parte central donde se ubica el reloj. Esta animación es de un reloj circular análogo con manecillas y números romanos, el cual tiene una apariencia que denota un concepto de antiguo.

b) Tipográfico

Se utilizan dos fuentes tipográficas, la primera de palo seco de la cual se utilizan diferentes tamaños y pesos. La segunda es de fantasía, la cual tiene su uso únicamente en los títulos de las instrucciones del juego. **c)**

Cromático

Se utiliza la misma gama cromática, en color beige, verde y negro, el primero contrasta con fondos texturizados para lucir como un papel antiguo o pergamino. Para los textos se utiliza color verde y negro, y únicamente en el título del juego se usa el color morado. **d) Imagen**

Las imágenes que se utilizan son de fondo, viñetas para los títulos, y la animación del reloj. La relación de



Figura 24. Captura del sitio “¿Qué tan buena es tu ortografía?”. Fuente: <http://objetos.unam.mx/literatura/ortografia/>.

estas imágenes con el tema del juego podría interpretarse en el uso del papel para la escritura. Por otra parte, el reloj no tiene un significado directo con el tema.

3. Composición

La composición de los elementos no está integrada. No contiene jerarquización de textos, podría funcionar mejor si se utilizara los tamaños de letra para la diferenciación de los elementos y su importancia. El

uso del color y las texturas tiene la mayor carga visual, pero los colores hacen que el diseño no sea dinámico. El concepto del juego tiene una connotación que hace referencia a la ortografía. Existen elementos de color que hacen ruido en el diseño.

4. Principios estéticos

a) Armonía: el reducido número de elementos ayuda a que existan espacios vacíos que no saturan la composición, esto favorece la visibilidad. Por otro lado, los elementos no respetan una caja tipografía, ni orden de columnas, esto le quita congruencia a la colocación de los elementos.

b) Verdad: las imágenes que se utilizaron son figurativas realistas, y la tipografía permiten la legibilidad y

el entendimiento del concepto que se plantea.

c) Realización: su visualización es mediante el acceso a una página web que requiere de una conexión a internet para su funcionamiento. Su uso es gratuito y abierto al público.

d) Apariencia: el juego es muy visual, pero carece de impacto y fuerza para resaltar los elementos importantes. Mantiene un concepto que se representan en las imágenes de

fondo, viñetas e ilustraciones que se utilizan.

I. Calidad funcional

a) Tiempo: considerando el contenido, este material esta abierto al público, y su contenido es atemporal pues trata de reglas ortográficas que es un tema que prevalecerá.

b) Medio: se trasmite por una conexión de Internet con acceso a la página de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Semántica

Para el correspondiente análisis semántico, se tomó en cuenta la relación significante-significado, es decir la relación del signo con el objeto que representa.

I. Constantes semánticas

a) Significante: los elementos que contienen el significante son imágenes de fondo, imagen animada de reloj, elementos de texto, párrafos, y viñetas. **b) Significado:** es evaluar el conocimiento de ortografía creando un juego con ambientación antigua.

c) Función: realizar un juego de autoevaluación para conocer el aprendizaje que se tiene sobre las reglas ortográficas.

II. Variantes semánticas

- Motivación analógica: la fuente tipográfica utilizada tiene buena legibilidad, lo que facilita la comprensión

del la actividad. También, se utilizan imágenes que tienen un grado bajo de abstracción.

III. Tipos de significantes

- Icónico: en conjunto, la página tiene elementos que se pueden recono-

cer fácilmente y están basados en la realidad.

IV. Diseño de significantes

- Integración absoluta con los sistemas: en cuanto a diseño consideramos que el diseño no es propositivo. La intención del concepto es buena, pero es necesario

enfaticar en los elementos relevantes para dar fuerza a la página. **V. Significado semántico**

a) Aspecto sensible

El concepto del la página web da la idea de algo desgastado y antiguo. Se utilizan fondos que tienen una textura de papel amarillento similar a un pergamino, que se puede relacionar con la escritura.

b) Aspecto inteligible

2.1.5

Tablero Electrónico.
Ortografía.

Sintáctica

A continuación, respecto al análisis sintáctico, se consideran los aspectos de la cualidad formal y funcional, considerando el angulo frontal, el cual el usuario visualizara del tablero verificador con un ejercicio. **I. Cualidad formal**

a) Estructura

1. Espacio: el formato llamado verificador, da una visión frontal de un borde rojo; En la parte superior de este contorno se encuentra un

Todos los elementos son basados en la realidad y no causan confusión en su interpretación. El contenido es dinámico y propositivo como una manera nueva de trabajar las reglas ortográficas.

foco y en un espacio debajo de esto sobresalen dos cables.

Dentro de esta caja se coloca un sustrato de papel que contiene elementos de texto, e imagen, los cuales se encuentran organizados de la siguiente forma: Se divide el formato por la mitad verticalmente, de lado izquierdo en el centro se ubica un párrafo de texto, por arriba y debajo de este texto, se encuentra un recuadro contorneado que dentro contiene dos letras. El lado derecho esta dividido en dos columnas

separadas en nueve rectángulos, los cuales contienen texto y una imagen, en estos la ubicación de los elementos es diferente.

Todos los elementos están dentro de un borde con esquinas redondeadas. A excepción del párrafo de la izquierda, todos están enmarcados por un contorno.

2. Valores expresivos

Los códigos que tiene este Tablero electrónico, de acuerdo con la clasificación de Morris son:

a) Morfológico

Consideramos que el foco de atención esta en el tablero, pues su color y forma de sobresalen de los otros elementos. **b)**

Tipográfico

La fuente tipográfica utiliza en los textos es de palo seco, para el párrafo de texto se utilizó en una variación normal y para los ejercicios y las letras en bold. Se utilizan variaciones de puntaje para la jerarquización de los elementos, dando mayor peso visual a las letras del lado derecho de la plantilla de ejercicio. La justificación del texto es a la izquierda o centrada.

80 c) Cromático

El uso de color esta aplicado principalmente en el verificador, el cual es de color rojo en su

totalidad. El cual por su connotación es lo que tiene mayor carga visual.

Para los elementos de texto como para las ilustraciones, se utilizó únicamente color negro. En conjunto el juego puede captar la atención por el color, pero esto hace que la parte de los ejercicios no tenga un mayor impacto. **d) Imagen**

Las imágenes están colocadas para cada ejercicio, éstas varían de tamaño y colocación dentro del recuadro. También tiene diferentes estilos de trazo, aunque pueden interpretarse pues son formas figurativas están basadas en objetos reales, sin embargo,

algunas imágenes tienen detalles que por el tamaño y la calidad de impresión no están definidos.

3. Composición

La composición es simétrica en cuanto a la colocación de los elementos dentro del formato de la hoja de ejercicios, los espacios entre cada elemento son equilibrados, a excepción de las imágenes de los recuadros de ejercicios. Estos elementos hacen ruido, pues el tipo de ilustración y tamaño no esta unificado. También, las líneas de contorno que encuadran los elementos no tienen el mismo grosor, y esto provoca una inconsistencia en el diseño.

El verificador tiene un color

atrayente, y posee un acabado suave con bordes redondos lo cual hace que sea amigable para la interacción del usuario.

4. Principios estéticos

a) Refuerzo: El Verificador hace que tenga una apariencia tecnológica fuera de lo convencional.

b) Armonía: Los elementos como las imágenes, los trazos, y el color, no favorecen la armonía en el diseño de la hoja de ejercicios.

c) Verdad: Las imágenes utilizadas manejan cierto grado de abstracción pero son reconocibles. La forma y función del verificador no es evidente ni se puede intuir el

funcionamiento del sistema. La tipografía tiene formas conocidas.

G, g

La raíz **GEO**, significa tierra.
Las palabras que llevan esta raíz se escriben con **G**.

J, j

12



O__ear

Force__ear

__eometría

Can__ear

E__emplar

__eofagia

__eología

__eografía



Pasa__ero

Extran__ero

__eocéntrico

Mensa__ero



Gran__ero

Apo__eo

Hipo__eo

Ca__ero

Peri__eo

__eotérmico

Figura 25. Ejercicio número 12 del Tablero Electronico, Ortografía.

d) Realización

Las hojas de ejercicios están impre-

didáctica, y el funcionamiento esta fuera de lo convencional y

I. Calidad funcional

- a) **Tiempo:** el contenido es atemporal, la ortografía es parte del español que permanecerá.
- b) **Medio:** para que el material se logre difundir el Verificador es vendido como un juego para el aprendizaje de la ortografía. La función del juego es novedosa en comparación con otros materiales.



Figura 26. Visualización exterior del empaque del Tablero Electronico, Ortografía.

sas en un sistema digital sobre papel bond. En cuanto al verificador esta fabricado de polímero con un acabado con relieve.

e) Apariencia

El verificador tiene una intención

esto da fuerza al juego. Por otra parte, el diseño editorial de las hojas de ejercicio no tiene fuerza visual y los elementos no están unificados ni en estilo ni en forma.

- Semántica**
- Para el correspondiente análisis semántico, se tomó en cuenta la relación signifiicante-significado, es decir la relación del signo con el objeto que representa.
- I. Constantes semánticas
- a) **Significante:** los elementos que contienen el significante son el

contorno del verificador, el párrafo de texto, los recuadros con las letras, los rectángulos con ejercicios, y las imágenes de apoyo.

b) Significado: el significado del Verificador electrónico tiene la intención de trabajar ejercicios de ortografía mediante la asociación.

c) Función: resolver ejercicios mediante la asociación, el cual verificara la respuesta correcta activando luz y sonido.

II. Variantes semánticas

- Motivación analógica: los ejercicios contienen imágenes de apoyo por cada ejercicio, estas ilustraciones tiene relación con la palabra que debe relacionarse con la letra correcta. Las imágenes tienen

un nivel de abstracción mínimo, y pueden reconocerse fácilmente.

III. Tipos de significantes

a) Icónico: la ilustración esta apegada a los objetos de la realidad.

IV. Diseño de significantes

- Integración absoluta con los sistemas: el diseño editorial de las hojas de ejercicios carece de originalidad, y también no tienen consistencia, ni se encuentran integrados visualmente los elementos.

V. Significado semántico

a) Aspecto sensible:

La información que se quiere dar a conocer esta bien planteado, sin embargo no existe elementos que den fuerza al mensaje. También, las

el propósito de reafirmar la palabra. **b) Aspecto inteligible:**

Existe jerarquización en los textos, pero tanto las ilustraciones, como el trazo de los recuadros, restan armonía al diseño, y es necesario unificar el grosor y estilo.

Es un juego interactivo que fue creado por un diseñador gráfico que propone enseñar las reglas ortográficas mediante un juego que consiste en dar una oración incompleta. El usuario elige la opción correcta, al acertar suma puntos y avanza en el juego.

La guía *Ortografía de la lengua española*, de la editorial francesa Larousse, realiza este material

84

imágenes hacen ruido y no cumplen con

la materia, incluso después de

co
n
el
pr
op
ósi
to
de
ay
ud
ar
al
us
uar
io
en

2.2 Ejemplos Internacionales

2.2.1 Ortografía. Lengua Española

haber terminado la etapa escolar. En su 13° edición , del año 2013, esta guía contiene 146 páginas, que componen las reglas ortográficas y ejemplos que complementan la información.

Su formato es de 18.8cm x 13cm, en vertical. Las portadas y las hojas internas están impresas en offset con una calidad media. Las portadas están impresas sobre cartulina opalina de 225 gr., éstas tienen laminado mate como acabado.

Sintáctica

A continuación, respecto al análisis sintáctico se consideran los aspectos de la cualidad formal y funcional:

I. Cualidad formal

Estructura

1. Espacio

Este libro viene seccionado por temas y de estos se desglosa subtemas. Cada tema tiene un introducción, y los subtemas cuentan con ejemplos enumerados del uso de la regla. Aproximadamente se utiliza dos páginas por subtema.

En el ejemplo de la imagen, se muestra que los elementos principales son, el título, enumeración con viñetas para puntualizar los ejemplos y texto. La caja de texto tiene una medida de 15.2cm x 11.2cm. La doble página cuenta con ocho párrafos, siete de ellos están enumerados como ejemplos del subtema. La caja tipografía es de una sola columna, los títulos y ejemplos se encuentran centrados y el resto del texto justificado a la izquierda. La

jerarquización de los textos está dada por el color, pues este se utiliza para resaltar el título y las viñetas de enumeración.

2. Valores expresivos

Los códigos que tiene el libro de acuerdo con la clasificación de Charles Morris son:

a) Morfológico

La atención del lector puede dirigirse sutilmente a los elementos de color que se encuentra en el título y las viñetas. Por otra parte, no existe un elemento que tenga una carga visual importante dentro a las páginas.

Los signos de admiración

Mientras que en el habla se puede manifestar sorpresa, asombro o cualquier otra emoción exaltada —o simplemente enfática— mediante una especial entonación de voz, en la escritura, para representar cualquier exclamación, se recurre a los signos de admiración, uno inicial o de apertura (¡) y otro final o de cierre (!). Entre ambos signos se contiene aquello que es objeto de exclamación.

- 1 Se ponen los signos de admiración al principio y al final de los enunciados exclamativos (aquellos que expresan un sentimiento o una emoción con intensidad):

¡Está nevando!
¡Qué desastre!
¡Qué demonio de hombre!
¡Corre, que te alcanzo!
¡Fuera de aquí!

- 2 Si la exclamación afecta a una parte de la frase, los signos de admiración se ponen donde empiece y termine la exclamación:

¡A las armas!, gritaron todos.
Íbamos tan tranquilos cuando —¡no veas la que se armó!— empezaron los de Gochinde a tirarnos piedras desde el puente.
Y ahora, ¡para que te enteres!, me voy de viaje con Julián, y a ti ¡que te parta un rayo!

- 3 Se suelen escribir entre signos de admiración las interjecciones (*¡ay!*, *¡oh!*) las apelaciones (*¡Oiga!*, *¡Eh, usted!*), ciertas invocaciones religiosas (*¡Dios mío, protégeme!*) y, en algunos casos, ciertas formas verbales imperativas y exhortativas:

¡Cállese!
¡Hazlo inmediatamente!
¡Sálvese quien pueda!
¡Huyamos!

- 4 Si se manifiestan varias exclamaciones seguidas, cada una tiene que llevar sus propios signos y empezar por mayúscula:

¡Ladrón! ¡Malas entrañas! ¡Ojalá te despidan del trabajo!
¡Sentaos! ¡Sentaos y callaos, por favor!

Figura 27. Página 80 del libro Ortografía. Lengua Española

texto serif. No tiene variación tipográfica de tamaño o peso.

c) Cromático

El color azul se utiliza únicamente en los encabezados y en la viñeta de enumeración. El color negro se utiliza en el texto y blanco para el sustrato. **d)**

Imagen

En el ejemplo analizado no se encuentra ninguna ilustración o imagen. La única aplicación de este tipo de elementos es en la portada del libro, la cual no hace referencia al contenido del mismo.

3. Composición

El interlineado es adecuado para la lectura. Por el contrario, no existen jerarquía en el texto la diferenciación del texto corrido y los ejemplos.

4. Principios estéticos

a) Armonía: el texto está colocado dentro de una columna. Los párrafos son cortos y esto facilita la lectura. **b) Claridad:** el texto incluye ejemplos, pero no pueden identificarse claramente, porque los elementos no tienen jerarquización.

c) Verdad: las fuentes tipográficas utilizadas tienen formas familiares y que no obstaculizan la legibilidad.

b) Tipográfico

La fuente tipografía que se utiliza para los encabezados es de palo seco y para el resto del

5. Realización

El libro en su totalidad está impreso en offset con una calidad media. Es empastado suave pegado, y la calidad de impresión es suficiente los colores y elementos que contiene el libro.

6. Apariencia

El exterior del libro es color azul con una ilustración abstracta de una mujer soplando a una planta de diente de león. En la parte superior, con un puntaje mayor que el resto, se encuentra el nombre de la editorial, y en la parte inferior el tema del libro.

En la parte central media de la portada se enlista algunas partes del contenido. El interior no tiene ninguna ilustración y el color se limita su uso a

¡Socorro! ¡Auxilio! ¡Ayúdenme!

¡Corred! ¡Venid! ¡Mira qué bicho tan raro hay aquí debajo!

Si son muy largas las exclamaciones en serie pueden escribirse como en los ejemplos anteriores —con mayúscula al principio de cada enunciado— o separadas por comas o por puntos y comas y con minúscula:

¡Corre!, ¡que te agarro!

¡Ay, Dios mío!, ¡lo que tenemos que sufrir!

¡Qué desastre!, ¡qué ruina!, ¡cuánta basura!, ¡cuánta porquería junta!

¡Calla!, ¡luego me lo cuentas!

Si una frase es a la vez interrogativa y exclamativa, se utilizan ambos signos, al principio y al final. Lo ideal es dar preponderancia al que rige la intención de la frase, aunque debe tenerse presente que la colocación de dichos signos, en la lengua escrita, puede variar de manera significativa el sentido de la misma:

¿¿Que no te lo dio?!

¿¿Qué?! ¡¿No te lo dio?!

¿¿Que has visto un platillo volante?!

¿¿Qué?! ¡¿Has visto un platillo volante?!

¿¿Qué has visto?! ¡¿Un platillo volante?!

Se usa el signo de admiración de cierre, escrito entre paréntesis, para expresar el asombro que produce lo expresado por otro:

Dijo de sí mismo que era un genio (!).

Costaba cincuenta mil dólares (!).

Imagínate que no tuvo reparos en ponerse a cantar (!), con la voz que tiene.

Al llegar se excusó (!); era la primera vez que lo hacía por llegar tarde.

Figura 28. Página 81 del libro Ortografía. Lengua Española.

los títulos y las viñetas que enumeran los ejemplos. El

diseño editorial luce sobrio y con un propósito únicamente

informativo. **I. Calidad funcional**



Figura 29. Portada del libro Ortografía. Lengua Española

a) Tiempo: Ortografía, lengua española se terminó de imprimir en enero del año 2013, la información que se contiene en este libro es atemporal, pues consideramos que el uso y aplicación de las reglas ortográficas seguirá vigente.

b) Medio: este libro es un medio impreso y está dirigido a personas que tengan problemas ortográficos a pesar de haber superado la escolarización elemental. Esta guía es práctica en cuanto al formato en el que se realizó y la información está planteada de manera puntual.

Semántica

Para el correspondiente análisis semántico, se tomó en cuenta la relación significante-significado, es decir la relación del signo con el objeto que representa.

I. Constantes semánticas

a) Significante: son los elementos que forman las páginas: encabezados, texto y viñetas que enumeran los ejemplos. **b)**

Significado: el significado de los elementos es transmitir el conocimiento de las reglas ortográficas con el apoyo de ejemplos.

c) Función: mejorar el lenguaje escrito de la lengua española por medio de información sintetizada de las reglas ortográficas.

II. Variantes semánticas

- **Motivación analógica:** el libro no contiene imágenes, pero el diseño editorial puede ser reconocido porque es utilizado frecuentemente en libros.

III. Tipos de significantes

- **Icónico:** las ilustraciones denotan un significado claro, son imágenes figurativas de personajes y contexto de la cotidianidad. Pero no su significado no tiene relación con el contenido del temario.

IV. Diseño de significantes

- Integración absoluta con los sistemas: el diseño editorial no presenta rasgos distintivos que diferencien el libro de otros títulos. La información se muestra simple lo que puede sugerir que la intención del libro es sintetizar los temas para fines prácticos, sin plantear un sistema didáctico de aprendizaje.

V. Significado semántico

a) Aspecto sensible

El diseño editorial de la página da un aspecto sencillez y practicidad. Pues los párrafos son cortos y los temas abarcan únicamente dos páginas para ser tratados. En su totalidad el libro luce como una guía de consulta para las reglas ortográficas. **b)**

Aspecto inteligible

El diseño editorial es simple, y carece de una apariencia didáctica. Visualmente, las páginas lucen saturadas de texto y no permite un descanso de la lectura con algún

2.2.2 ¿Cómo dice que dijo?

elemento visual. ⁹⁰ El juego se encuentra disponible desde el año 2014 en versión web y actualmente

esta disponible en la tienda de aplicaciones para sistema Android e IOS. Este juego puede encontrarse en <http://comodicequedijo.com/app.html> o en <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.visualbaker.cdqd&hl=es>

Sintáctica

A continuación, respecto al análisis sintáctico, se consideran los aspectos de la cualidad formal y funcional: **I. Calidad formal**

a) Estructura

1. Espacio

El juego interactivo esta realizado en una plataforma multimedia, los elementos que intervienen en el diseño son: dos plastas color vertical que están colocadas como fondo. Cada color ocupa la mitad del formato. Este fondo de color se va modificando tras cambiar la pregunta.

En la parte superior derecha se encuentra un círculo que enmarca la

puntuación. En el otro extremo superior izquierdo se localiza el título del juego.

En la parte central se encuentra una ilustración de apoyo y ubicado por arriba de este elemento se encuentra una viñeta de diálogo que contiene texto (la cuestión del ejercicio). Centrado a la izquierda y derecha del formato, encuentran elementos de texto que son las respuestas al ejercicio y funcionan como botones.

Su formato para ordenador es de 1279 px por 713 px. El diseño web es adaptable, pues también es utilizado como aplicación móvil.

2. Valores expresivos

Los códigos que tiene el juego “¿Qué dice que dijo?”, de acuerdo con la clasificación de Morris son: **a) Morfológico**

El foco de atención esta en la parte central donde se localiza el icono que complementa la oración, este icono esta dentro de un circulo en color blanco, los colores que se utilizan contrastan y así permiten la legibilidad de los textos.



Figura 30. Captura de sitio de ¿Cómo dijo que dijo?. Fuente: <http://www.comodicequedijo.com/ortografia/#>

b) Tipográfico

La tipografía que se utiliza en todos los textos es serif en variación bold y se utiliza con diversos puntajes. El mayor peso tipográfico se encuentra en la oración que esta en la parte central, tiene un color

gris con sombras. La tipografía de las opciones que funcionan como botones están en color blanco al igual que el nombre **92** del juego.

c) Cromático

Las plastas de color que están de fondo están divididas justo por la mitad para resaltar la división que existe al mostrar las opciones, estos colores cambian

en cada oración que presentan al usuario. También, el icono que esta en la parte central es presentado con los colores reales, lo cual lo hace la parte mas llamativa.

La combinación de colores de fondo y de texto son empleados adecuadamente y permiten la legibilidad de los textos.

d) Imagen

Las imágenes que presentan son vectores de objetos cotidianos con un nivel de abstracción bajo lo cual permite identificar con facilidad el objeto que intentan representar, estas también complementan el contexto que la oración plantea.

3. Composición

La organización de los elementos que componen el juego están acomodada de forma equilibrada y simétrica, construcción que apoya al diseño con limpieza y claridad. La mayor carga visual se encuentra en la parte central. En los distintos escenarios del juego el diseño editorial es respetado.

4. Principios estéticos

a) Refuerzo: el apoyo principal es la imagen, en cuanto a contenido es un complemento que funciona para reforzar la oración que se presenta y el usuario de esta manera entiende mejor el contexto de la pregunta. Y en cuanto a diseño la imagen es el foco de atención en el diseño del juego.

b) Armonía: los elementos están respetando un diseño editorial lo que da orden y equilibrio.

c) Claridad: la cantidad de texto es muy poca y esta ordenada, también, el puntaje en la tipografía permite leer con claridad.

d) Verdad: las formas geométricas, la tipografía y la imagen representan formas reales y sencillas que permiten un fácil reconocimiento.

5. Realización

El juego interactivo inicio como un sitio web realizado con base en los principios de programación, en la actualidad la aplicación esta disponible para descargar.

6. Apariencia

El diseño en sí, es armónico y equilibrado, la calidad en los vectores y su poco grado de abstracción hace una combinación llamativa con los colores. La estructura del juego es sencilla pero funcional.

I. Cualidad funcional

a) Tiempo: ¿Cómo dice que dijo? Inicio en el año 2014, como un juego que propone enseñar reglas ortográficas que ayudaría a acabar la mala ortografía en las personas. El contenido temático tiene vigencia en la actualidad.

b) Medio: es un medio digital que va dirigido a personas con acceso a dispositivos móviles o computadoras que estén conectadas a Internet. Se desarrolla a través de un software con una composición de fácil manejo

Semántica

Para el correspondiente análisis semántico, se tomó en cuenta la relación signifiicante-significado,

es decir, la relación del signo con el objeto que representa.

I. Constantes semánticas

a) Significante: los elementos que contienen el significante son el texto, ilustraciones, títulos, botones y plastas de color como fondo.

b) Significado: el significado de la combinación de los elementos es transmitir información sobre algunas reglas ortográficas mediante preguntas que el usuario debe ir contestando.

c) Función: mejorar el lenguaje escrito en las personas a través de un juego interactivo que funciona con un formato de preguntas.

II. Variantes semánticas

- Motivación analógica: las representaciones de imágenes y formas son reconocidas con facilidad ya que son ilustraciones digitales que manejan un grado de abstracción básico de figuras de la realidad, que mantienen un nivel de iconicidad reconocible y claro.
- ### **III. Tipos de significantes**

- **Icónico:** las ilustraciones y las formas denotan un significado claro, son

imágenes figurativas con un contexto de cotidianidad, su significado es explícito por lo que no provoca confusión.

IV. Diseño de significantes

- Nuevas posibilidades de diseño: al ser presentado en un medio digital atrae la atención de personas para su interacción, el objetivo es mejorar la ortografía mediante un juego. En cuestión del diseño, el conjunto de los colores, la tipografía y las imágenes hace que sea funcional.

V. Significado semántico

a) Aspecto sensible: el uso de los elementos es adecuado pues se percibe de manera clara y limpia, el contraste entre fondos y colores de tipografía favorece la lectura y el mensaje, que es captado adecuadamente.

b) Aspecto inteligible: el mensaje se transmite de manera satisfactoria, la combinación correcta de los elementos tiene un impacto visual el cual posee simpleza y claridad.

2.2.3

Dominar la ortografía

94 Es un cuaderno escolar que enseña **I. Calidad formal** el gesto

mental que realizan las per- **a) Estructura**

sonas con buena ortografía, promete reducir las faltas ortográficas entre un 50% y 80% en poco tiempo. **1** formato vertical, contiene el título del . **Espacio** El cuaderno esta presentado en un

Es un cuaderno de actividades para tema con tipografías de alto puntaje, los usuarios, su formato es desco- barras de texto para resaltar subtemas nocido pues se obtuvo la informa- e indicaciones, el fondo es de color ción a través de internet. Se puede blanco, hay tres párrafos de texto con encontrar en: http://boiraeditorial.com/wp-content/uploads/2016/02/representacion-de-la-ortografia-CUADERNO-ALUMNO-MUESTRA_2016.pdf En la parte superior hay un vector que representa una hoja de libreta con y espacios para realizar la actividad.

ESP.pdf

A continuación, respecto al análisis Los códigos que tiene el libro de sintáctico, se consideran los aspectos acuerdo con la clasificación de Charles de la cualidad formal y funcional: Morris son:

a) Morfológico: el centro de atención del cuaderno de actividades se centra en el título de la página, está presentado sobre una plasta de color rojo que atrae a los usuarios, tiene tres barras con texto con información para los usuarios y de manera secuencial se encuentran tres párrafos con datos para aplicar de forma correcta los ejercicios propuestos.

En la parte superior se encuentra la tabla que se utilizara en la actividad para que se complemente.

b) Tipográfico: la tipografía que se utiliza es palo seco y se utiliza en diferentes puntajes y pesos. Para el título se utiliza una fuente bold, para los subtítulos en una fuente mediana y para el texto en general la tipografía se utiliza con un puntaje bajo.

Evaluación previa: Tu punto de partida

Con este cuaderno tus faltas ortográficas disminuirán entre un 50% y un 80%.

Para comprobarlo haremos una prueba al inicio del cuaderno y otra al final.

Primera parte de la prueba:
Dictado de las palabras más frecuentes

1. Pide a una persona que te dicte 100 palabras al azar de la página de este cuaderno titulada "Las palabras que más dan lugar a error en castellano" (página 43). Luego, pide que te las corrija.
2. Si, cuando te dictan la palabra, no tienes total seguridad de su ortografía, NO la escribas y pon una raya en su lugar. Este ejercicio sirve para comprobar tu nivel inicial: si escribes sin estar seguro o segura, te estarás engañando.

No te preocupes, al acabar este cuaderno habrás mejorado mucho.

1.	16.	30.
2.	17.	31.
3.	18.	32.
4.	19.	33.
5.	20.	34.
6.	21.	35.
7.	22.	36.
8.	23.	37.
9.	24.	38.
10.	25.	39.
11.	26.	40.
12.	27.	41.
13.	28.	42.
14.	29.	43.
15.		

c) **Cromático:** los colores que se utilizan en las páginas del cuaderno son rojo, azul, negro, beige y rosa, la combinación de estos colores representa armonía y no altera el diseño.

El color principal es el rojo, que es utilizado en el título, con la tipografía en blanco. No existe una saturación de color lo cual permite que el contenido se vea equilibrado.

d) **Imagen:** en la página se encuentra únicamente un vector que representa una hoja de un cuaderno, los colores de este son discretos. En otras hojas del cuadernillo las ilustraciones que se presentan son simples vectores que complementan la información que se presenta, los cuales son con alta calidad y su nivel de abstracción es poco y de esta manera permite reconocer las imágenes.

3. Composición

La organización de los elementos que componen la página respetan un diseño editorial de una columna tres columnas, la variación que existe es en los subtítulos que están encimados pero no causan conflicto o dificultar para leerlos. Todos los elementos se encuentran integrados secuencialmente dentro de la caja de texto.

4. Principios estéticos

a) **Refuerzo:** el apoyo principal del texto es el color que evita que el texto sea estático y permite la separación de las secciones.

b) **Armonía:** los elementos están colocados en columnas respetando el diseño editorial, lo que da orden y equilibrio.

c) **Claridad:** la cantidad de texto es apropiada. El interlineado facilita la lectura, así mismo se respeta el espacio para el ejercicio.

d) **Verdad:** Las formas geométricas y la tipografía representan formas reales y sencillas que permiten un fácil reconocimiento.

5. Realización

El cuadernillo fue realizado en España por el escritor Daniel Gabarró para disminuir los problemas de ortografía en los usuarios. Busca salir de lo común e implementar nuevas estrategias para enseñar la ortografía y de esta manera obtener resultados positivos.

6. Apariencia

Estéticamente, el cuadernillo repre-

senta armonía y orden, sólo en algunas páginas contiene ilustraciones, detalle que lo hace poco llamativo, sin embargo, el color que presenta en los títulos o subtítulos lo hace atraer la atención de los usuarios.

I. Calidad funcional

a) **Tiempo:** la información que se contiene en este libro es atemporal, pues consideramos que el uso y aplicación de las reglas ortográficas es un tema que permanecerá.

b) **Medio:** este libro va dirigido a personas con problemas ortográficos, es un cuadernillo tiene elementos adecuados a cualquier tipo de usuario que sepa leer y escribir, no va dirigido a un público en específico. Y los elemen-

tos que contiene son estructuras con las que se encuentran familiarizado los usuarios.

Semántico

Para el correspondiente análisis semántico, se tomó en cuenta la relación signifiante-significado, es decir, la relación del signo con el objeto que representa.



Daniel Gabarró

Dominar la ortografía

Cuaderno del alumnado

Reduce las faltas hasta un 80 %



Figura 32. Portada del libro “Dominar la ortografía”

I. Constantes semánticas

a) Significante: los elementos que contienen el significante, barras de texto, vector para representar hoja de libreta.

b) Significado: el significado de los elementos es transmitir información

98 de las reglas ortográficas tomando como base la programación neurolingüística.

c) Función: mejorar el lenguaje escrito a través de un proceso mental. **II. Variantes semánticas**

- Motivación analógica: Las ilustraciones utilizadas dentro del libro se pueden interpretar fácilmente, al mismo tiempo utiliza una gama cromática amplia.

III. Tipos de significantes

- Icónico: las ilustraciones que se presentan en algunas de las páginas son imágenes figurativas de cosas cotidianas, pero al mismo tiempo complementan la información que se presenta.

IV. Diseño de significantes

- Tendencia vanguardista: en cuanto al contenido el diseño editorial es claro y

equilibrado, pero no contiene imágenes o apoyo visual que complementen la información de manera adecuada. Sin embargo consideramos que es interesante el método neurolingüístico propuesto.

V. Significado semántico

a) Aspecto sensible: el diseño editorial de la página da un aspecto de claridad y limpieza. El color favorece la visualización y división de los elementos, dando así orden a la página.

b) Aspecto inteligible: el diseño

editorial es simple, pero todos los elementos están distribuidos de manera armoniosa y se encuentran unificados. El apoyo de color

2.2.4

Ortografía

Sintáctica

A continuación, respecto al análisis sintáctico, se consideran los aspectos de la cualidad formal y funcional: **I. Cualidad formal**

a) Estructura

1. Espacio

El material interactivo fue creado en una plataforma multimedia, los elementos que intervienen en el diseño son: textos, animaciones, personajes, plastas como fondo, títulos y botones.

es elemental para que la información de los significantes es transmitida adecuadamente.

La composición esta ligeramente saturada, pero con la calidad de las imágenes se puede distinguir las formas y los textos.

2. Valores Expresivos

Los códigos que tiene la página web de acuerdo con la clasificación de Charles Morris son:

a) Morfológico: el foco de atención esta en la parte central con el fondo animado que presenta, este fondo tiene una gama de colores amplio y la calidad de la imagen es alta. La composición de todos los elementos es ligeramente saturada pero se comprende el mensaje.

b) Tipográfico: las tipografías que se utilizan son dadas por defecto del sistema, se utiliza con un puntaje bajo, tanto en títulos como en contenido. Debido a esto, los títulos no sobresalen. Principalmente el color

que se utiliza en las tipografías es negro y hay variaciones de bold en algunas secciones.

c) Cromático: la gama cromática que contiene la página web es extensa, y la combinación de sus colores da un primer impacto de saturación, pero al observar bien las formas y los elementos no se pierden. Los colores principales en el diseño son: café, amarillo, naranja y azul.

d) Imagen: el foco de atención de la página web son las imágenes que contiene, algunas de ellas tienen animación e incluso audio, lo que las hace llamativas y funcionales.

3. Composición

Los elementos que conforman la página web en conjunto forman una buena composición, los colores resaltan los elementos y los hacen reconocibles. El texto siempre es pre-



Figura 33. Captura del sitio de “Ortografiate”
 Fuente: http://www.edu365.cat/primaria/muds/castella/ortografiate/ortografiate3/contenido/sd01/sd01_oa03/

sentado sobre plastas de color lo que permite que la legibilidad de los textos sea favorable.

4. Principios estéticos

- a) **Refuerzo:** el apoyo principal en el sitio web es la animación y la amplia variedad de colores.
- b) **Armonía:** el diseño de la página web tiene armonía, los

elementos no están encimados y los textos están presentados en plastas para que sean leídos con facilidad.

- c) **Claridad:** los colores permiten la distinción entre los elementos, y los textos son legibles.

d) Verdad: las animaciones representan formas reales y sencillas que permiten un fácil reconocimiento.

5. Realización

La página web fue diseñada en España para estudiantes con problemas en ortografía.

6. Apariencia

El diseño de la página web atrae a los usuarios por ser un multimedia audio-visual, las animaciones y las explicaciones narradas por los personajes la hacen interactiva y funcional para los usuarios.

I. Calidad funcional

a) Tiempo: el tiempo de exposición se desconoce, al estar en una página web queda a consideración del programador.

figurativas de personajes y un contexto de mar, piratas y animales. Pero su significado no tiene relación con el contenido del temario.

IV. Diseño de significantes

- Tendencia vanguardista: en cuanto al diseño editorial, donde se encuentran los significantes, se plantea una propuesta simple de presentar la información. La interacción del usua-

b) Medio: el sitio web esta diseñado para un público joven debido al alto contenido multimedia. Además, a través los ejercicios, el alumno tiene que interactuar con las palabras y podría ser atractivo para los alumnos.

Semántica

Para el correspondiente análisis semántico, se tomó en cuenta la relación signifiante-significado, es decir, la relación del signo con el objeto que representa.

I. Constantes semánticas

a) Significante: los elementos que contienen el signifiante son título del tema, texto, fondo con escenario animado, iconos que funcionan como botones y personajes animados.

b) Significado: el significado de los elementos es transmitir información de las reglas ortográficas mediante actividades interactivas.

c) Función: mejorar la ortografía en usuarios de 8 a 16 años.

II. Variantes semánticas

- **Motivación analógica:** las ilustraciones dentro de la página web se pueden interpretar con facilidad pues no tienen ningún porcentaje de abstracción. Se utiliza una gama cromática amplia.

III. Tipos de significantes

- **Icónico:** las ilustraciones denotan un significado claro, son imágenes

rio con las actividades es básica y no

requiere de mayor complejidad. V.

Significado semántico

a) Aspecto sensible: el diseño en cuanto a la animación es simple pero esta bien presentado, lo que permite que los usuarios entiendan con facilidad e interactúen con la página web de manera correcta. Los colores favorecen la composición.

b) Aspecto inteligible: el diseño editorial que se consideró para realizar esta página web es respetado y permite la legibilidad de los temas, la estructura y posición de los botones no interrumpen con el escenario que es ocupado por las actividades.

2.2.5

Ortografía:

Acentuación.

Ortografía: acentuación, es un sitio web interactivo dirigido a alumnos de

nivel secundaria realizado con el fin de enseñar algunas reglas ortográficas a través de textos informativos que continúa con ejercicios que el usuario debe ir resolviendo.

El juego se puede encontrar en: <http://conteni2.educarex.es/mats/11756/contenido/home.html>

Sintáctica

A continuación, respecto al análisis sintáctico se consideran los aspectos de la cualidad formal y funcional: **I. Cualidad formal**

a) Estructura

1.Espacio

El material interactivo fue creado

en una plataforma multimedia, los elementos que intervienen en el diseño son: Un fondo con imágenes, texto (temas) que funcionan como botones que enlazan a otra ventana, viñetas que funcionan para enumerar los temas, una animación que se sitúa a un costado de los temas, barras con información del programa y un botón en la parte inferior izquierda que muestra un mapa conceptual sobre la ortografía.

Maneja una composición saturada,

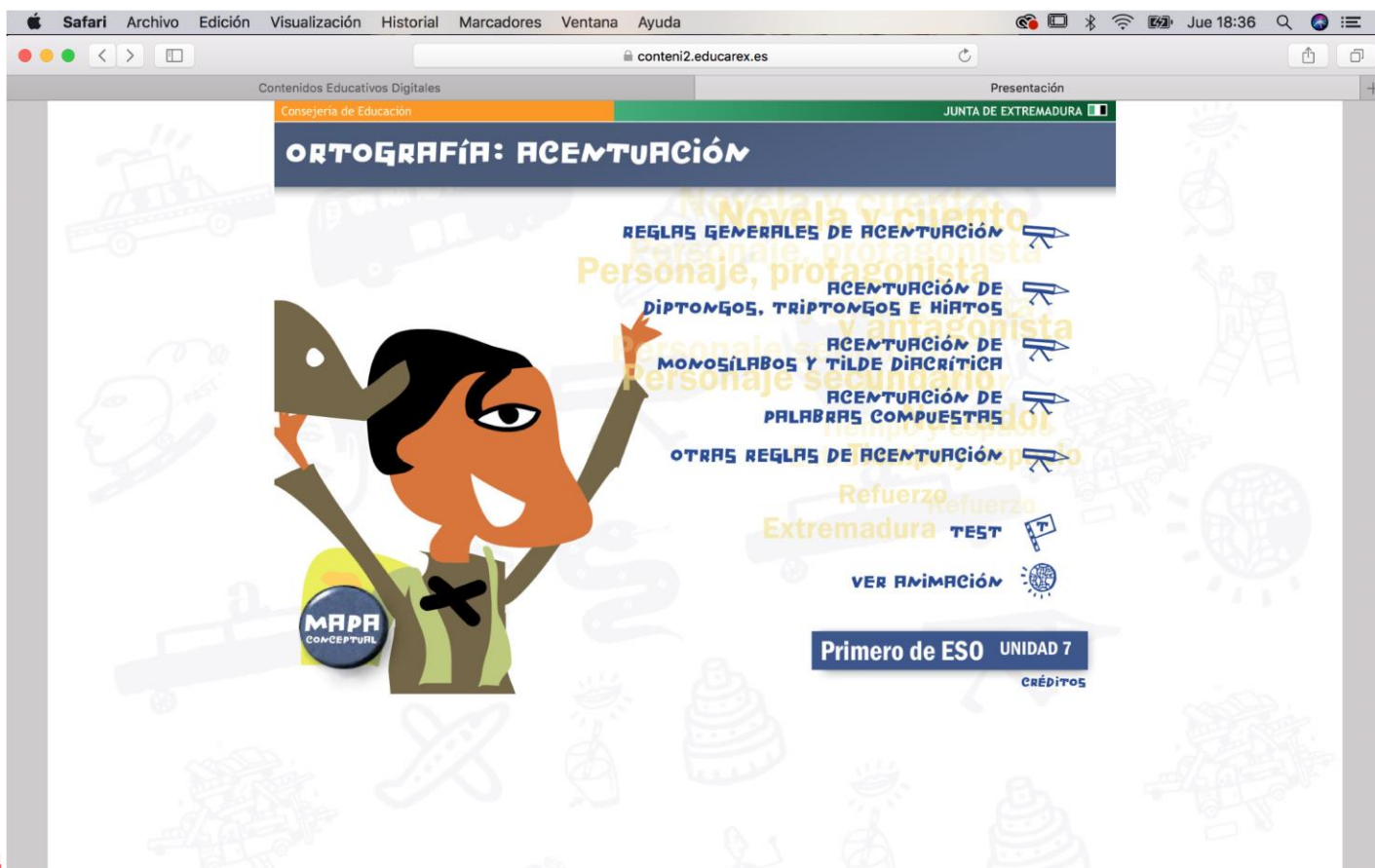
debajo de los textos tiene mas palabras con cierta transparencia que impide la legibilidad. Todos los elementos se encuentran en la parte central de la página web, dejando espacios blancos a los costados y en la parte inferior. yoría de los textos es d

2. Valores expresivos

Los códigos que tiene la página web de acuerdo con la clasificación de Charles Morris son: **a)**

Morfológico

Al ser un medio visual debe captar la atención del receptor, en este caso la animación que muestran al inicio de la página web atrae, pero la composición de los elementos es saturada y distrae al usuario al llenarlo de texto. **b) Tipográfico**



Las tipografías de fantasía están presentadas en mayúsculas, en color azul y se utilizan en diferentes puntajes.

También hay frases con transparen-

cia en color amarillo que se encuentran detrás de las tipografías en color azul, la tipografía esta en su variable bold e impide la buena comprensión de los textos. **c) Cromático**

Figura 34. Captura del sitio “Ortografía: Acentuación”.
Fuente: <https://conteni2.educarex.es/mats/11756/contenido/home.html>

La gama cromática es variada y no existe un orden en cuanto a los colores que son empleados. Los colores que predominan son el azul y el amarillo, que con el fondo blanco resaltan, pero al no tener un

orden la mezcla de colores perjudica el diseño de la página web. También utilizan colores como verde, naranja y negro. La combinación de estos colores no representa armonía ni equilibrio. **d) Imagen** El foco principal de la página web es la animación que se encuentra al centro de la composición, es un personaje con animación con un nivel de abstracción bajo el cual permite diferenciar que es una persona la que están representando. También tiene imágenes que son utilizadas como fondo, las cuales tienen transparencia y representan objetos cotidianos.

1. Composición

La organización de los elementos que componen el sitio web no respetan en todos los escenarios el diseño editorial que se intenta representar, la composición se ve saturada y complica al usuario a entender el orden o los textos. La tipografía dificulta la legibilidad y crea demasiado peso.

4. Principios estéticos

a) Refuerzo: el apoyo principal en el escenario de la página web es el personaje animado que evita la monotonía en la página web

b) Armonía: el diseño no tiene armonía, los colores que ocupan como fondo en algunos de los escenarios altera la armonía de la página web. **c) Claridad:** hay demasiado texto en la información que presentan, y las tipografías encimadas impiden la comprensión de la lectura.

d) Verdad: la imagen que presentan representa formas reales y sencillas que permiten el reconocimiento.

5. Realización

El sitio web fue realizado en el país de España, los usuarios a los que va dirigido son alumnos de nivel secundaria. El material interactivo esta publicado en páginas de material educativo del país de España.

6. Apariencia

Estéticamente, la página principal del sitio web es muy confuso, los textos encimados impiden la lectura y confunden al usuario, no tiene un orden adecuado pues se desperdicia espacio y la información está saturada. **I. Calidad funcional**
a) Tiempo: el tiempo de exposición se desconoce, al estar en una página web queda a consideración del programador.

b) Medio: el sitio web esta diseñado para alumnos de nivel secundaria, con los ejercicios el alumno tiene que interactuar con las palabras y podría ser atractivo para los alumnos.

Para el correspondiente análisis semántico, se tomó en cuenta la relación significante- significado, es decir, la relación del signo con el objeto que representa.

I. Constantes semánticas

a) **Significante:** los elementos que contienen el significante son el texto, la animación, las barras de texto, las viñetas, las imágenes de fondo y los botones.

b) **Significado:** el significado de los elementos es transmitir información de las reglas ortográficas y repasar con actividades lo leído.

c) **Función:** mejorar el lenguaje escrito en los alumnos de nivel secundaria. **II. Variantes semánticas**

- Motivación analógica: la representación de las imágenes de fondo y de la animación son reconocida con facilidad ya que mantienen un grado de abstracción básico de figuras de la realidad y con las que el alumno está relacionado.

III. Tipos de significantes

- Icónico: las ilustraciones denotan un significado claro, son imágenes figurativas en un contexto de cotidianidad, pero no tienen relación con el tema que se trata en la página web.

IV. Diseño de significantes

Integración absoluta con los sistemas:

La propuesta de transmitir información mediante un sitio web hace que los usuarios sientan interés por él, pero la estética y funcionalidad del contenido no es buena. Carece de orden y originalidad para que los usuarios comprendan la información.

Conclusión

Los materiales de apoyo para el aprendizaje y desarrollo del conocimiento de la ortografía, son mayormente realizados en un formato impreso y funcionan como cuadernillo de actividades. También existe un amplio abanico de libros que tienen la intención de ser guías prácticas para que el usuario

aprenda las reglas ortográficas sin ser estudiante formal de alguna institución educativa.

La ortografía desglosa reglas ya establecidas, y los contenidos de los libros que se investigaron siguen la misma estructura, pues los temas se plantean en un secuencia similar entre cada libro. Otra similitud de estos libros es la forma en la que se explica, pues primero se plantea la regla y enseguida se realizan actividades en las que el estudiante debe completar con la respuesta correcta.

Por otra parte, también se encontraron materiales que, con el mismo objetivo, proponen un formato digital o una alternativa diferente para atraer la atención del estudiante pues estas propuestas salen de los formatos tradicionales del material encontrado sobre el tema en nuestra investigación. De estas propuestas, se conservará el contenido, pues consideramos que en ortografía el desglose de los temas mostrado y la secuencia de estos es

pertinente para el desarrollo del material que se realizará.

En este capítulo se expone el plan de desarrollo del proyecto a realizar. Se plantean puntos como el contexto, objetivos del proyecto, las metas y alcances del proyecto, los recursos que se utilizaran: materiales, apoyo físico de terceros y presupuesto. En este

En cuanto al diseño, observamos que el uso de ilustraciones no es prioridad. También, las fuentes tipograficas han sido de mejor elección de los materiales que se han realizado mas recientemente, estos tienen mas clara la intención y los elementos que contienen la información son mas atractivos y armoneosos para la leibilidad y legibilidad del usuario.

Aunque la participacion de las imágenes ya sea ilustraciones o fotografías es es minima en, consideramos que para nuestro proyecto conservaremos un grado de iconicidad como el que se maneja en estos libros, pues consideramos que es una constante y es útil para nuestro proyecto conocer el tipo de imágenes que es apropiado para nuestro usuario.

Ca
pít
ul
o

Formulativo

Introducción

capítulo también, se contemplan el FODA del proyecto, requisitos legales y normativas, proveedores, mercado meta y puntos de venta.

Proceso metodológico

3.1

Contexto

110 En la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”, se detectaron problemas con el primer grado en la materia de Español, específicamente en el tema de ortografía. Se realizaron entrevistas a los docentes de la institución, así como encuestas a los alumnos de primer grado, con el objetivo de conocer e identificar aspectos demográficos, hábitos de estudio, comportamiento dentro y fuera del aula.

De los resultados de la investigación, se puntualizaron las necesidades que requieren los estudiantes de primer grado de telesecundaria:

Los profesores no cuentan con el material necesario para desarrollar las clases. A esto se suma que los recursos para que los estudiantes desarrollen sus proyectos y tareas está limitado a las herramientas con las que cuenta la escuela o los recursos que los alumnos encuentran en sus casas. Resaltamos que los estudiantes de esta telesecundaria no cuentan con computadoras ni acceso a internet. Los estudiantes presentan difi-

cultades en los temas de comprensión lectora y ortografía. El motivo de este rezago se atribuyó al entorno donde los estudiantes se han desarrollado y a la falta de interés en la lectura.

También se obtuvo información para conocer la forma en la que los maestros de la telesecundaria enseñan Español, así como la forma de aprendizaje que los alumnos poseen. Con esta información se propone crear un material complementario para los alumnos de la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”.

3.2

Objetivos del proyecto

Objetivos a corto plazo

El proyecto empezará su aplicación a los alumnos de nuevo ingreso con el apoyo de los profesores.

Con la ayuda del material para el fortalecimiento de los conocimientos ortográficos, los profesores observaran resultados positivos en los estudiantes de primer grado.

Objetivos a mediano plazo

Se realizarán versiones adaptadas para el segundo y tercer grado de telesecundaria, con el fin de incluir y apoyar a los estudiantes.

Objetivos a largo plazo

El proyecto será distribuido en todas las telesecundarias a nivel nacional

como material de apoyo complementario y funcionará como refuerzo de conocimientos sobre ortografía.

3.3

Metas y alcances

112

1. Delimitación

a) Tiempo

El pilotaje del proyecto se realizará

en el mes de noviembre del 2017, posteriormente, el material empezará a funcionar a partir de los primeros días del mes de enero, para los

alumnos de primer año de telesecundaria. **b) Espacio**

El proyecto se aplicará en la Telesecundaria “Alberto Santos Dumont”, ubicado en el municipio de Zautla, Puebla. Dentro de los límites de la institución, se realizarán las actividades con los estudiantes de primer grado de telesecundaria, para esto es necesario el uso de la cancha o en su defecto el aula donde se desarrollará la actividad con el material.

c) Cronograma

Para este apartado se desglosan las actividades para el desarrollo del proyecto en corto, mediano y largo plazo.

2. Físicos

A grandes rasgos, las características que conforman el juego, consta de tres estaciones: Dos equipos de alumnos colocados en la estación inicial, aquí se utilizarán tarjetas (compuestas de texto e ilustraciones) que plantean los ejercicios a resolver durante el juego, se les denominarán tarjetas de ejercicios. Después en la estación intermedia se necesitarán tarjetas que tendrán las letras para responder el ejercicio, constará de vocales con y sin acento y consonantes (abecedario), también se necesitarán tarjetas para definir que tipo de palabra dependiendo de donde se encuentra la sílaba tónica (aguda, grave, esdrújula y sobreesdrújula) y por último,

- Noviembre 2017- Inicio del pilotaje del proyecto con los alumnos de primer grado.

- Diciembre 2017- Evaluación de resultados y correcciones necesarias para el seguimiento de los alumnos en relación con el proyecto.

- Enero 2018- Propuestas del proyecto dirigido a los alumnos de segundo y tercer año.

- Febrero 2018- Aplicación del proyecto a alumnos de segundo y tercer año.

- Marzo 2018- Se realizarán los ajustes pertinentes sobre el contenido y para la reproducción del

se usarán tarjetas con números (1-7) para que los alumnos también puedan colocar la cantidad de sílabas que tiene la palabra, estas tarjetas estarán en la última estación, donde también se encuentran los tableros que contendrán secciones donde se colocarán cada tipo de tarjeta para completar el ejercicio.

material con el propósito de aumentar su distribución. Para lograrlo se hablarán con las autoridades involucradas para aplicarlo en todas las telesecundarias de la zona.

- Agosto 2018- Se aplicará el material en todas las telesecundarias de la zona. A su vez, se tiene como objetivo distribuir el material para otras telesecundarias del estado de Puebla, considerándolo como material de apoyo para la materia de español en el nuevo ciclo escolar.

Materiales

1. Para realizar las tarjetas Medida A

- Impresión
- Sustrato
- Velcro con adhesivo

2. Para realizar las tarjetas Medida B

- Impresión digital

3. Para realizar las tarjetas Medida C

- Impresión digital

4. Para realizar las tarjetas Medida D

- Impresión digital

5. Para realizar los tableros

- Porta banner
- Impresión en Lona

6. Para realizar el empaque

- Tela Resistente
- Cordón

7. Extras

- Cuadernillo de instrucciones
- Pulseras

Recursos económicos

Para fabricación del material, se solicitará el patrocinio del municipio de Zautla, así como de la participación de maestros y ex maestros de la telesecundaria.

Recursos humanos

Se solicitará apoyo de especialistas en área educativa, y con conocimientos en material didáctico de nivel secundaria, específicamente de telesecundaria, los profesores serán parte clave en la toma de decisiones de contenido que abarcara el juego.

Para el desarrollo de la actividad con el material, es necesario que los alumnos y el maestro participen e interactúen entre sí durante la dinámica.

3.5
Presupuestos

Para realizar el presupuesto, enlistamos los elementos y la función que desempeñarían dentro del juego. Analizamos cuales eran los materiales que funcionarían y que al

mismo tiempo tuvieran un costo bajo de producción.

Se realizó el presupuesto del proyecto, arrojando un costo de producción, por pieza, en \$776.06. De igual forma se calculó el costo por 100 ejemplares del proyecto que en su totalidad tendría un costo de \$77,606.00. En la siguiente tabla se desglosan los materiales necesarios para cada elemento que conforma el juego, así como el costo individual de cada pieza, el costo neto del juego y el precio de cien piezas.

	Cantidad por juego	Precio unitario	Precio total por juego	Precio por 100 juegos
Tarjetas A 9x6 cm Impresión en vinil adhesivo colocado sobre carton gris # 2	250	\$.66	\$ 165	\$ 16,500
Tarjetas B 9x12 cm Impresion digital en cartulina opalina de 225 g.	50	\$.50	\$ 25	\$ 2,500
Tarjetas C 9x12 cm Impresion digital en cartulina opalina de 225 g,	40	\$.50	\$ 20	\$ 2,000
Tarjetas D 9x6 cm Impresión digital en cartuli- na opalina de 225 g,	80	\$.50	\$ 40	\$ 4,000
Tablero 80x180 cm Lona impresa colocada en portabanner de araña de aluminio	2	\$ 220	\$ 440	\$ 44,000
Empaque Bolsa de tela tergal stretch color verde con impresion en tranfer y tiras de nylon de 2 cm	1	\$ 40	\$ 40	\$ 4,000
Hoja de instrucciones Tamaño carta Impresion digital en papel bond	1	\$.50	\$.50	\$ 50
Pulsera para equipos Tiras de nylon de 150 cm y velcro de 100 cm	1	\$ 10	\$ 10	\$ 1,000
		Total	\$ 740.50	\$ 74,050

3.6

FODA

Fortalezas

El proyecto está adaptado para los estudiantes de primer grado de telesecundaria la investigación realizada garantiza que se consideraron las necesidades de los alumnos.

El material propone una dinámica de trabajo diferente a los materiales convencionales para el aprendizaje de la ortografía.

El material fue diseñado con todos

los elementos necesarios para ser un juego dinámico.

El tema de ortografía es atemporal, pues el contenido que se refiere a reglas de escritura no se modificará.

Oportunidades

Se cuenta con el apoyo de la institución educativa y los padres de familia para la aplicación del proyecto. La telesecundaria es un sector

desatendido en cuanto al apoyo de material educativo, esto nos da la oportunidad de hacer y un impacto en el desarrollo del aprendizaje.

Debilidades

La iniciativa del proyecto sólo comprende una parte del temario de ortografía, trabajando determinados temas con el material.

Para la función del juego se requiere un mínimo de dos personas.

Amenazas

El clima en Zautla, Puebla es impreciso, existen cambios meteorológicos bruscos.

No se cuenta con la aprobación de la Secretaría de Educación Pública para el uso del material en todas las telesecundarias del país.

Las nuevas generaciones implican nuevos intereses y el material debe adaptarse a los estudiantes.

La existencia de nuevas formas o materiales para la enseñanza y aprendizaje de la ortografía.

3.7

Requisitos legales. Normatividad.

marca, la cual identificará el nombre del juego. Ésta será registrada en el IMPI, en la clase 16, la cual comprende productos como material didáctico elaborados con materiales como papel o cartón. Los formatos necesarios para el registro se encuentran en los anexos.

3.8

Proveedores y distribuidores.

Para la reproducción de las partes que conforman el juego (Material complementario de ortografía) se realizó un enlistado de los materiales

necesario. Basado en esto, se contemplaron los proveedores adecuados y con los cuales se podría acordar un costo de producción aproximado de 100 piezas.

Para la reproducción del juego es necesario de impresión digital u offset, así como impresión en gran formato y materiales rígidos que

funcionen como sustrato. También, requerimos un proveedor de materiales textiles y mercería. Los proveedores ofrecen precios a la compra mayorista, de igual forma consideramos la calidad de impresión que favoreciera el proyecto y fuera costeable su reproducción.

A continuación enlistamos los proveedores con los se acordaron los costos que mostramos en la tabla de presupuesto.

1. Impakolor

Es una imprenta la cual consideramos por sus precios y la calidad de impresión digital que sera necesaria

para tres tipos de tarjeta que se utiliza en el juego, así como para la impresión del instructivo.

2. Publimix

Este proveedor se dedica unicamente a la impresión en gran formato, Imprimen en materiales como vinil y lona, los cuales serán utilizados en la realización del juego.

3. Lozano

Proveedor dedicado a la venta de papeles y sustratos rígidos, del cual se adquirirá el material para realizar las tarjetas A. Como en las especificaciones que se muestran en la

tabla de presupuesto, se utilizará cartón gris.

4. Parisina

Parisina ofrece precios especiales en compras en volúmenes altos. Se eligió este proveedor pues dentro de su catálogo de mayoreo se encuentra la tela Tergal stretch, la cual sera la adecuada para la maquilación del empaque del juego.

Todos los proveedores se localizan en la Ciudad de Puebla.

3.9

Mercado meta

Estudiantes de telesecundaria, de 12 a 16 años, con interés en aumentar y reforzar su conocimiento en el tema de ortografía a través del trabajo en equipo y una dinámica de aprendizaje alternativa al material impreso.

Proceso de diseño

En cuanto al proceso de diseño del material, se realizaron propuestas para definir el concepto que este tendría basado en la investigación. Durante todo este proceso, se consideraron las necesidades que pudimos identificar, para así realizar un proyecto adaptado a los estudiantes de telesecundaria de primer grado.

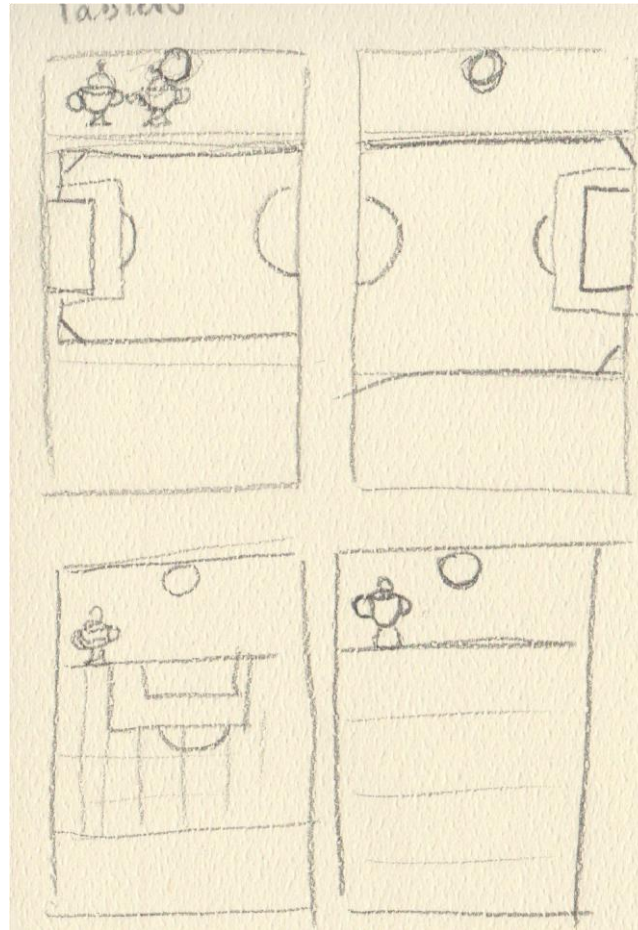
El proyecto de diseño de información, debería ser atractivo visualmente para los alumnos, funcional en el contexto en el cual se usaría y de igual forma cómo los alumnos interactuaran con el material. También debe ser un juego dinámico, y así que escuchando a los alumnos decidimos que se usara en el exterior. Los requerimientos eran un juego que obligara a los jóvenes

a moverse pues el estilo de aprendizaje mas recurrente fue el kinestico. Investigando en los estilos de juegos determinamos que el mas adecuado fuera un formato de *rally*. Este estilo de juego cumpliría con la necesidad del estilo de aprendizaje con la que los alumnos se identificaban. El rally esta dividido en estaciones en las cuales se realiza una actividad y así secuencialmente se completa una ejercicio. El diseño de información esta conformado en los elementos que requeriría todo el juego.

En cuanto a la información que el material necesitaba transmitir, se solicitó el apoyo de las maestras de la telesecundaria para establecer el temario de ortografía que se

consideraba conveniente e importante para tener un contenido de calidad y útil sin olvidar el propósito del juego. Basándonos también en los libros que se utilizaron para el análisis iconográfico enlistamos los siguientes temas. • Uso de la “B” y “V

- Uso de la “C”, “Q” y “K”
- Uso de la “Y” y “LL”
- Uso de la “S”
- Uso de la “Z”
- Uso de la “G”
- Uso de la “J”
- Uso de la “H”
- Acentuación en diptongos
- Palabras agudas
- Palabras graves



- Palabras esdrújula
- Palabras sobreesdrújula
- Uso de la “R” y “RR”• Tilde en palabras interrogativas.

Figura 35. Primero bocetos del tablero del juego.

Posteriormente, se observó que para los estudiantes, los deportes son muy importantes en su vida

cotidiana y es su principal pasatiempo el fútbol y el básquetbol, estos son los deportes que más practican, pues en su escuela cuentan con las áreas y balones para ejecutarlo diariamente.

Durante el análisis de la información que obtuvo durante la investigación, se determinó que elegir

los deportes como algo que se incluyera en el material funcionaria para apoyar la idea del rally y aseguraría el interés y familiaridad de los alumnos con el juego.

Se inició el desarrollo de la conceptualización del material, usando las analogías entre los deportes (fútbol) y el tema que aborda el material.

Para conocer el deporte y como

tendría influencia en el proyecto, investigamos los elementos representativos del juego, así como la parte teórica del mismo.

Del juego se pretende tomar las reglas fundamentales del fútbol como: Dos equipos contrarios, para conseguir la victoria se gana anotando el mayor número de goles al que nosotros en el juego serán equivalentes a un “acierto”. También se debe trabajar en equipo para conseguir goles. Para marcar un error se utilizan las tarjetas amarillas, en nuestro juego tendrán el mismo significado de “falta”. Así como la portería es el área donde se debe llevar la pelota, de igual forma el juego tendrá un tablero al final del recorrido donde se colocarían otros elementos para realizar la actividad.

De la misma idea, surge el nombre del juego: en un partido de fútbol puede “cometerse faltas” esto tiene una connotación de que sucedió un error, de igual forma cuando hay un equivocación en la escritura, le denominamos comúnmente como “tuviste una falta” en este caso, ortográfica. Así, basado en esta similitud de palabras y su connotación, el nombre del juego es “Sin Faltas” y se complementaria agregando “de ortografía” como *tagline* para reafirmar de que trata el juego.

A partir de la figura 35 mostramos los bocetos que se realizaron de la marca, los tableros, las tarjetas, así como imágenes que se utilizaron como referencia. Los elementos que se consideraron del fútbol y la gama cromática que se utilizaría en cada uno de ellos, pues era importante para referenciar el deporte, aspectos como el césped, el color de las porterías, la forma de la red, del balón, los colores de las tarjetas que utiliza el arbitro, definieron la paleta de colores que se utilizaría, estos elementos se muestran en la figura 36 y 37.

Durante este proceso, definimos las medidas de cada elemento, las tarjetas, y posteriormente del tablero y como se distribuiría.

Al mismo tiempo se trabajo en la marca, y en las tarjetas, de igual forma se bocetaron propuestas del empaque. Para el diseño de marca, investigamos sobre las reglas de arbitraje, todos aquello del deporte que tuviera relación con como se comenten faltas, con el propósito de conocer mas y poder traducir esa información en elementos de forma, color y texto. Observamos que cuando se marcan las faltas, los árbitros tienen un gesto en donde levantan las tarjetas roja o amarilla como se muestra en la Figura

36 y consideramos ese signo podría funcionar para representar el juego.

Basado en el contexto, en el análisis iconográfico y en la investigación a los alumnos de telesecundaria, concluimos que el nivel de representación debía ser figurativa no realista pues dentro del proyecto el uso de ilustraciones o imágenes como apoyo para que los alumnos comprendieran los ejercicios que se utilizarían en el juego. Así como la marca, de igual forma bocetamos las tarjetas, y como seria la distribución de los textos y como serian las ilustraciones para complementar el ejercicio y apoyara a los alumnos a entender la oración de cada tarjeta. En esta parte consideramos los aspectos que eran necesarios para la elección de la fuente tipográfica que se utilizaría, buscamos que estuviera construida de una forma similar a la forma de escritura básica, esto para facilitar la legibilidad de los textos, pues como se menciona en los capítulos



Figura 36. Imagen tomada de http://blancoynergro.mx/deportes/16256-jugador-mexicano-de-futbol-mata-a-arbitro-por-sacarle-tarjeta-amarilla.to_15354579_balón-de-fútbol-en-la-red-de-lahtml de tarjeta amarilla en mano del arbitro porter%C3%ADa.html



Figura 37. Balón en red de portería.

Imagen tomada de https://es.123rf.com/photo-15354579_balón-de-fútbol-en-la-red-de-lahtml

anteriores, los alumnos tienen problemas de lectura. Esta fuente tipográfica, sería utilizada en todos los textos, como en las tarjetas que tendrían las letras del abecedario.

Después, considerando la cantidad y los formatos de las tarjetas de ejercicio, los tableros empezamos a bocetar el empaque. Principalmente

consideramos el tamaño del tablero, Posteriormente, después de realizar un prototipo, observamos que los e objetos mas pequeños debían tener en el empaque, pues al introducirlos en la bolsa, quedaban en el fondo y no era fácil sacarlos y no lucía estético.

Consideramos el tamaño del tablero, pues se había determinado que la forma de reproducción de este,

sería el objeto del juego de mayor tamaño incluía una estructura. una sección



Figura 36.1. Bocetos de marca

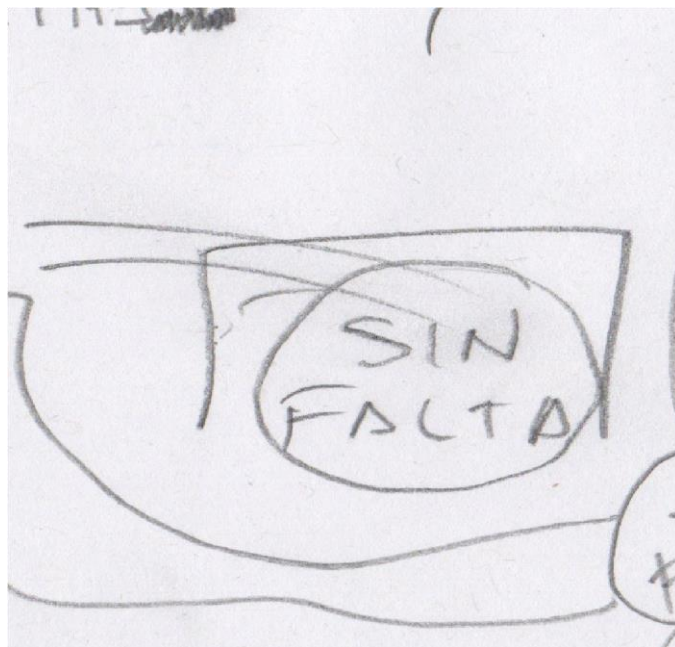


Figura 36.2. Bocetos de marca



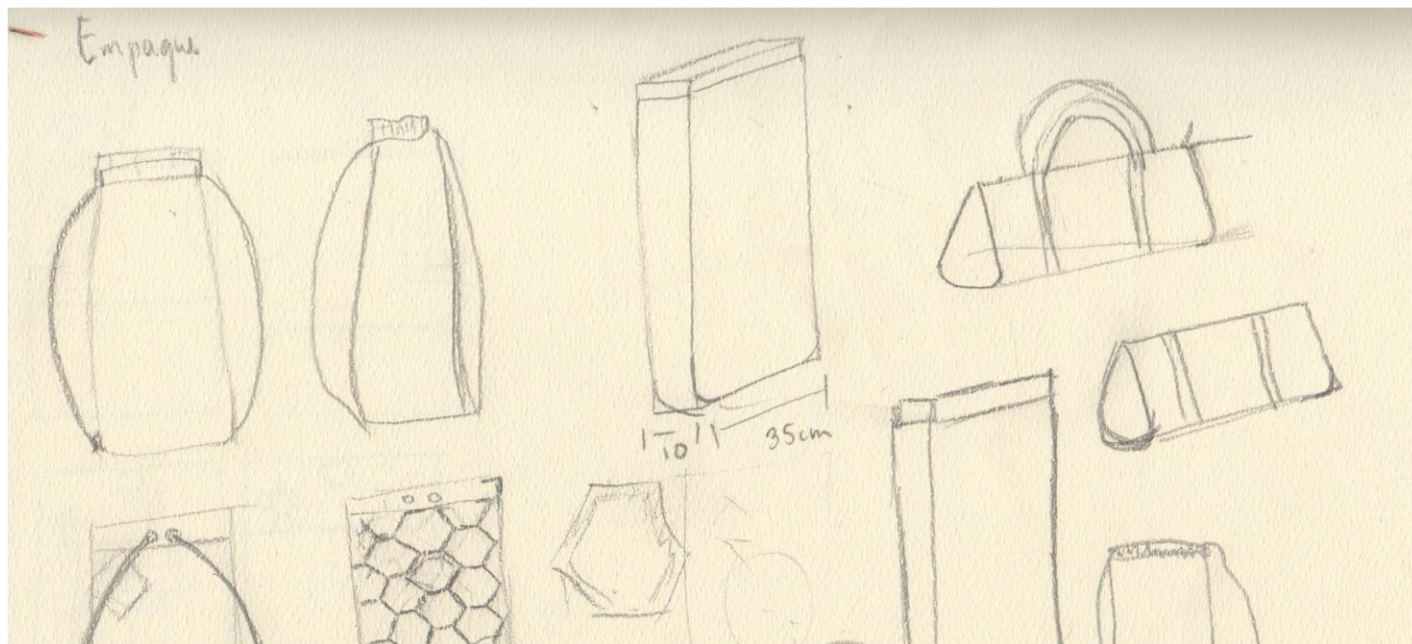


Figura 36.3. Bocetos de marca Figura 36.4. Bocetos de marca Figura 37. Bocetos del empaque del juego

126



Figura 38. Boceto de la tarjeta de ejercicio

Figura 39. Boceto de las tarjetas de letras

Ca

pít

ul

o

IV

Propositivo

Aplicación

128

Sin faltas de ortografía, es un material didáctico realizado bajo la teoría de diseño de información, con un concepto deportivo, en el cual se utilizaron los elementos característicos del fútbol, con el propósito de orientarse a los intereses de los alumnos de telesecundaria.

También, se utilizó la estrategia didáctica de un juego de rally, la cual colaborativamente se realizan actividades por estaciones, esta estrategia también se adapta con el objetivo de cumplir con la necesidad de crear un material didáctico en el que los alumnos salieran del aula y se mantuvieran en movimiento y también trabajen en equipo.

Para la conceptualización del proyecto

se realizó una analogía, en la cual las faltas en el fútbol o un error cometido en el juego son marcadas con una tarjeta amarilla, de la misma manera en la ortografía, también se denomina como “falta” a un error ortográfico.

En cuanto a la gama cromática del material, como se mencionó esta basada en el fútbol, así se seleccionaron los colores representativos del juego para ser utilizados en las piezas de diseño.

Para la marca del juego se realizó un isologo, representando los conceptos de diversión, movimiento y deporte. La solución gráfica, tiene un grado de iconicidad medio, para que el usuario pudieran interpretarlo fácilmente. El isologo esta conformado por las palabras “Sin faltas” curvada en la tipografía Montserrat, trabajada de mayor a menor, dirigiéndose al icono de una portería de fútbol. Se colocaron líneas paralelas en el extremo de la S mayúscula, para así representar el movimiento y se agregó contorno externo como expresión onomatopéyica. Por último, por debajo de la palabra “faltas”, se colocó “de ortografía” en la misma tipografía pero con un puntaje menor ajustando su tamaño a la palabra superior. A continuación describiremos las piezas de diseño realizadas:

Basado en el contenido del material analizado en el capítulo II (Análisis iconográfico) y en conjunto con los

docentes de la institución se seleccionaron los ejercicios que contendría el material.

4.1 Tarjeta de ejercicios

Los elementos que conforman las tarjetas fueron distribuidos deacuaerdo a una retícula que se trazo a partir del formato, respetando márgenes exteriores y de igual forma, adecuado a los tamaños óptimos de texto y las dimensiones recomendadas para la ilustración de apoyo.

Para las tarjetas se trabajó en un formato de 9 x 12 centímetros, las tarjetas están conformadas por tres elementos principales. Primero en la parte superior al centro se encuentra la oración de ejercicio, la cual plantea lo que se debe resolver indicada por un espacio sustituido por una linea para que los alumnos infieran que es la palabra faltante; Esta escrito en un fuente tipográfica sans serif de la familia Futura Condensada Mediana 25 pt en negro. En la

misma fuente pero 28 pt dos palabras que son las respuestas de la oración. Por ultimo, una ilustración dentro de un envolvente circular de 3.5 cm de diámetro centrada. Esto se baso en lo establecido en el libro de “¿Que es diseño de información?” Del cual se hablo en el marco teórico, y estos rangos son los adecuados para ser leído a un máximo de un metro de distancia. Dada la función de las tarjetas, este tamaño es suficiente para la legibilidad.

Todos los elementos se encuentran sobre un fondo amarillo, la intención era distinguir las tarjetas y mantener el concepto del juego.

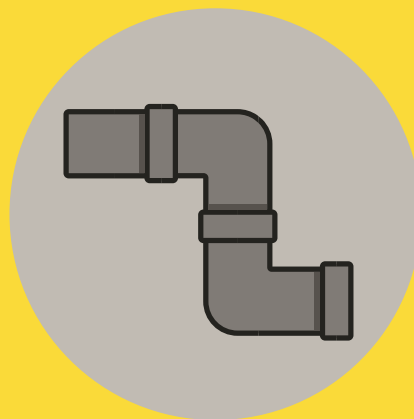
El orden jerárquico fue determinado en función de cómo el usuario utilizaría los elementos de la tarjeta.

Las tarjetas amarillas se realizan en impresión digital de tinta continua, sobre opalina de 250 g.

En total son 50 tarjetas de ejercicios, con la intención de que el juego se realizara 10 veces si así se desea. Por cada juego se requieren 5 ejercicios para concluir la ronda. Las tarjetas serán elegidas aleatoriamente.

El plomero tuvo que
arreglar el ____.

tuvo



tubo

Figura 40. Aplicación final de las tarjetas de ejercicios.

Las oraciones comienzan
con _____.

mayúscula



mayúscula

Jesús _____ en el templo.

oraba



horaba

Las palabras _____
siempre se acentúa.

esdrújulas



esdrújulas

Si _____ a mi casa, podemos
hacer el trabajo en equipo.

bienes



vienes

Para almorzar me gustaría
comer un _____ asado.

bistec



vistec

Iremos al campo a recolectar
_____ para hacer mermelada.

bayas



vayas

Voy a _____ una película
para esta tarde.

gravar



grabar

El plomero tuvo que
arreglar el _____.

tuvo



tubo

Un _____ fue el causante
de la infección.

vacilo



bacilo

Nos sentamos en un
banco del _____.

parque



parke

Quiero visitar _____.

Rusia



Ruzia

No sé qué te pasa, pero
estás muy _____.

cayado



callado

Me _____ el coche
con una llave.

rayaron



rallaron

Mi tío está enfermo
de los _____.

bronquios



bronkios

Algún día quiero conocer
el país de _____.

Alaska



Alasca

Mi prima vive en
la misma _____.

kalle



calle

El científico hizo un _____.

hallasgo



hallazgo

Tengo una _____ en la casa.

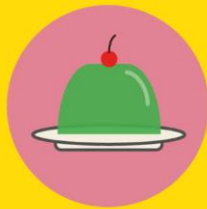
lombriz



lombris

Este postre es muy
_____ para cenar.

lijero



ligero

Si vas al supermercado
compra papel _____.

higiénico



higiénico

¡_____ y centellas!

Rayos



Rallos

Cuando _____ la puerta,
se escapaba el gato.

abría



habría

Hoy comemos _____ empanizado.

pollo



poyo

En las fiestas de mi pueblo
se lanzan _____.

coetes



cohetes

Ahí hay una _____.

luciérnaga



luciérnaga

Las hormigas _____
en orden por el jardín.

caminan



caminán

El exceso de picante
_____ gastritis.

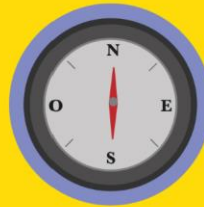
produce



producé

Me compré una _____.

brújula



brujula

Los soldados _____
a la población.

ayudán



ayudan

Ella solo viaja en _____.

avión



avion

El _____ se encuentra
lejos de aquí.

reino



reyno

Mi vecino es _____.

japones



japonés

_____ me gusta el arroz.

Tambien



También

Peter Pan vive en el país
de nunca _____.

jamás



jamás

Joan tiene un _____.

camión



camion

Mi hermano no sabe
usar el _____.

compás



compas

_____ todas las calles
cerca de mi casa.

Recorí



Recorrí

Me asustan los _____.

murcielagos



murciélagos

¿_____ me visitarás?

Cuándo



Cuando

Mientras _____ soñaba
contigo a mi lado.

dormia



dormía

Para llegar al pueblo es
mejor elegir el ____.

hatajo



atajo

Le _____ la billetera
al salir de su casa.

arebataron



arrebataron

No quiero asistir al
_____ de mi tía.

entierro



entiero

Estoy _____ una revista
para distraerme.

ojeando



hojeando

¿_____ van a la fiesta?

Quienes



Quiénes

La _____ es muy dura.

cáscara



cascara

Es mejor asegurarse,
antes de _____.

errar



herrar

El no te escuchó, _____.

repíteselo



repíteselo

¿_____ con tus aretes?

Cuales



Cuáles

¿_____ es el maestro?

Quién



Quién

4.2

Tarjeta de letra

I 44

En un formato de 9 x 6 centímetros, el cual contiene un elemento tipográfico centrado en Futura Mediana y detrás un fondo con un patrón de contornos hexagonales de color gris. Utilizamos esta forma para hacer referencia a la red de las porterías de fútbol.

Estas tarjetas con impresas en vinil colocadas sobre un sustrato de cartón gris numero 2, y en la parte posterior se colocara velcro para poder sostenerlo en el tablero durante el juego.

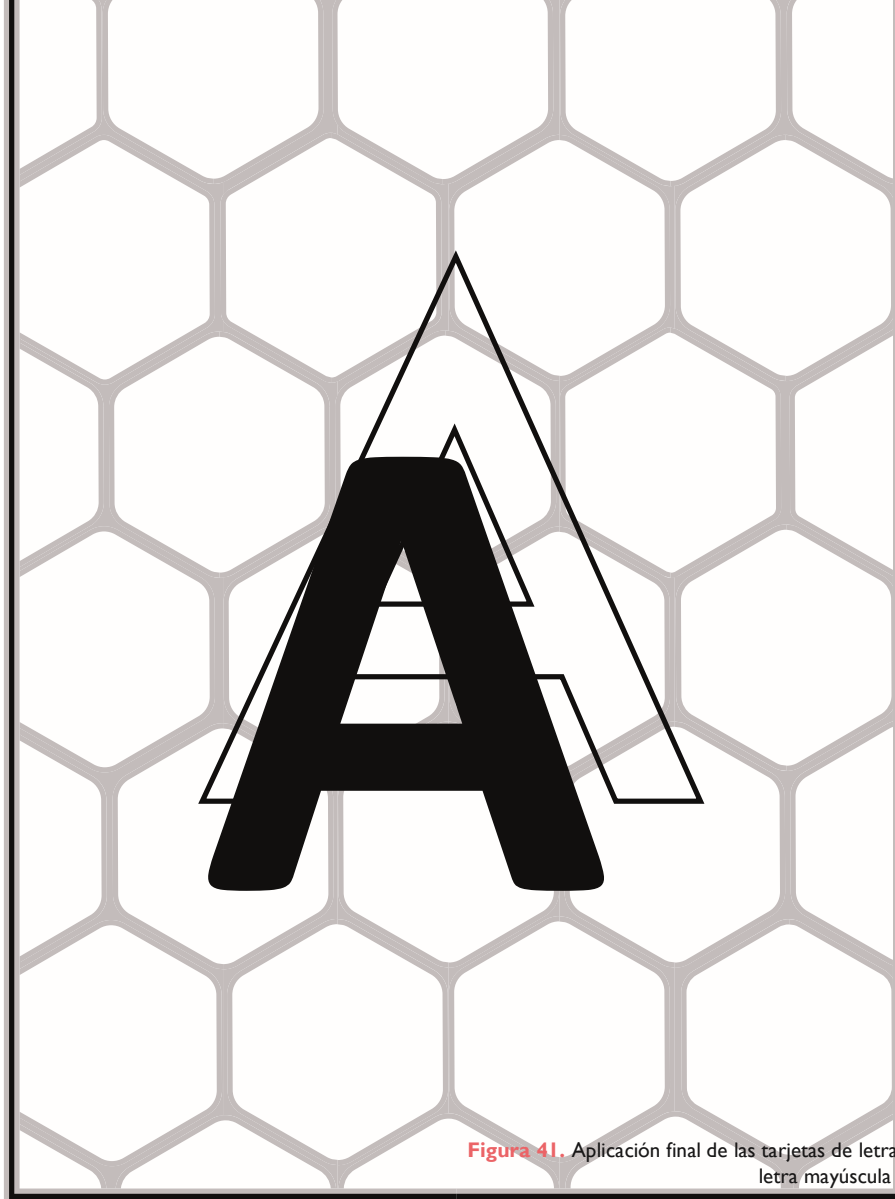
Los colores planeamos que funcionaran con el color de fondo del

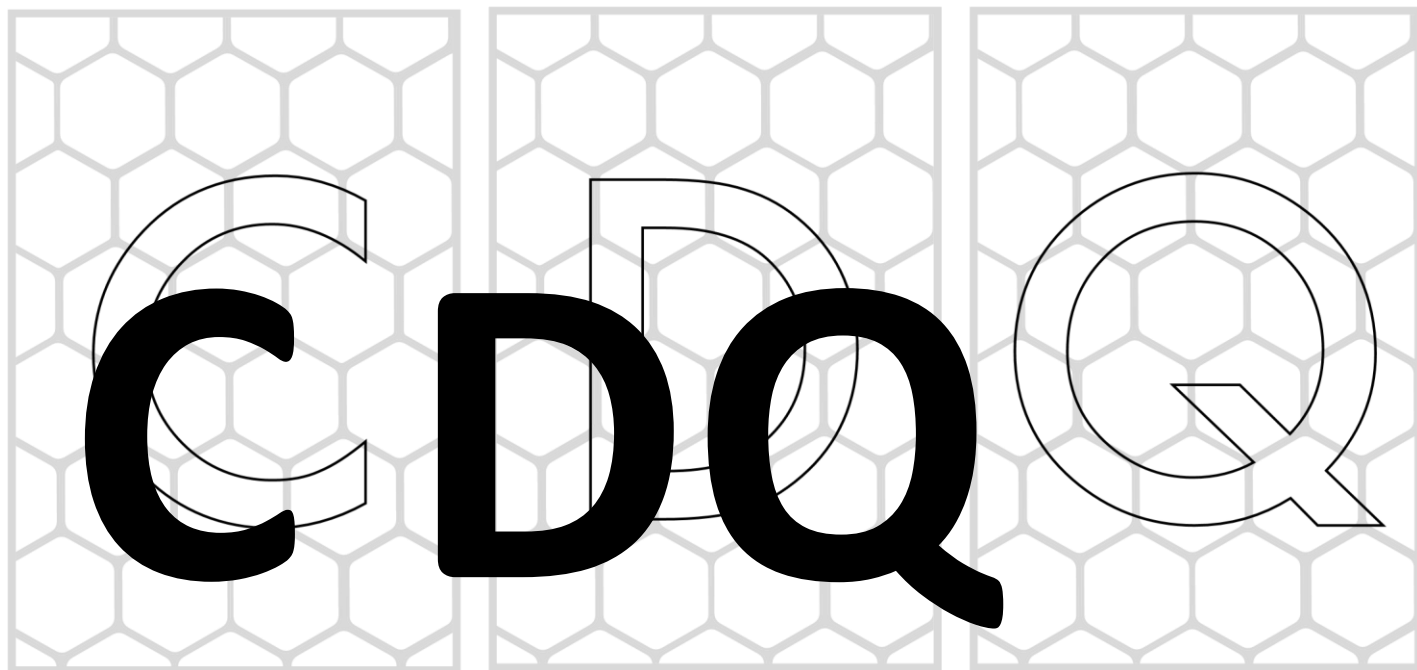
tablero y de igual forma el blanco es representativo del fútbol.

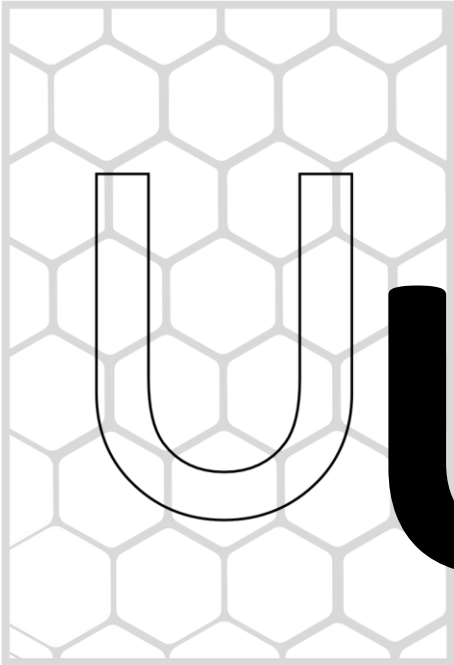
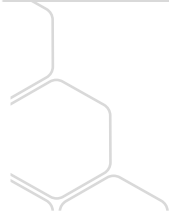
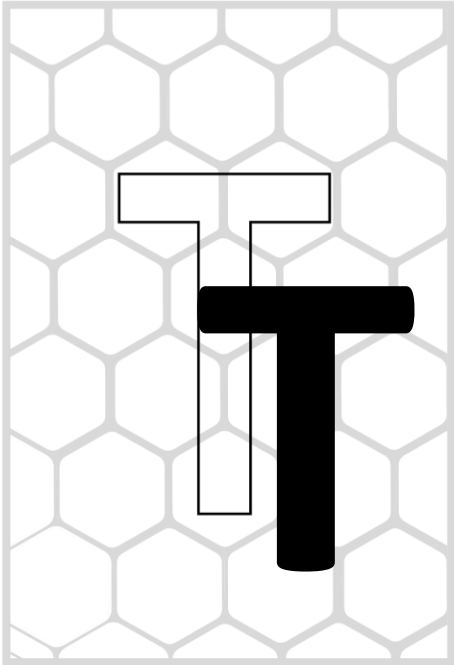
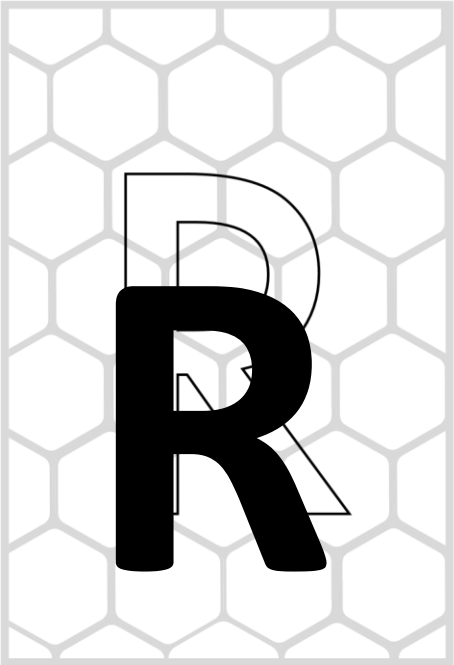
Se realizaron, consonantes y vocales en altas y bajas y vocales acentuadas.

Para definir cuantas letras se necesitarian se hizo un análisis sobre que palabras en el vocabulario de los estudiantes de telesecundaria deberian y podrian dominar. Fue así como se determino que serian palabras de un maxima extension de once letras, esto a la par de definir el formato adecuado para las tarjetas. Observamos que el tamaño de una tarjeta de una baraja comun, seria funcional y haria mas eficiente el uso de material y el espacio dentro del tablero, el cual también fue definido apartir del los once espacios que deberian existir para estas tarjetas. Si el ancho de las tarjetas es de 9 centímetros entonces, el ancho de tablero debía ser minimo de 99 centímetros, sin incluir los espacios entre las tarjetas.

La cantidad de tarjetas de letras que se realizarian fue determinado por las respuestas de los ejercicios.

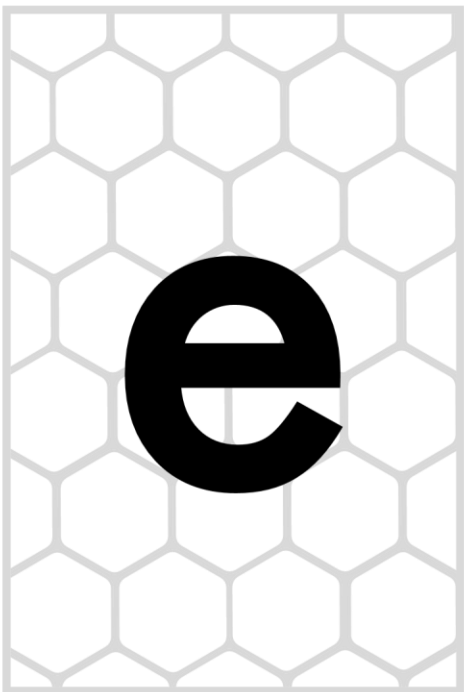




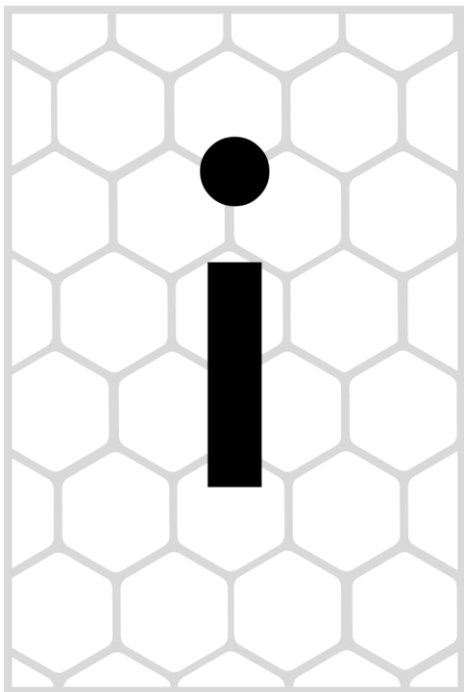




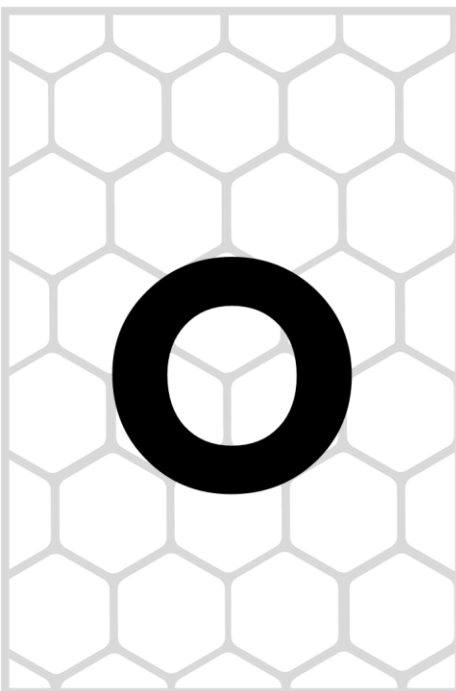
a



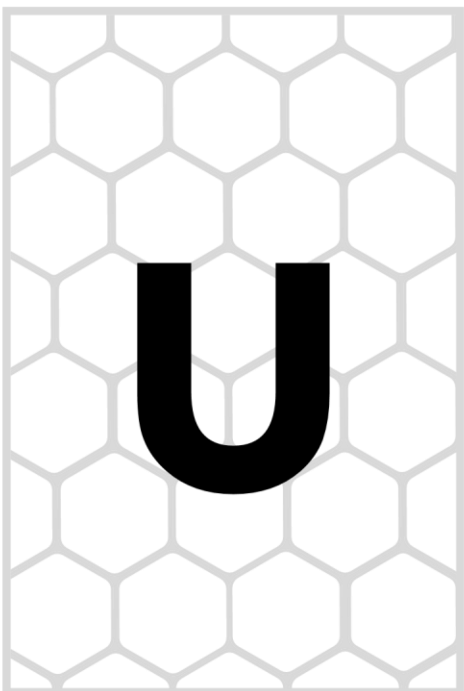
e



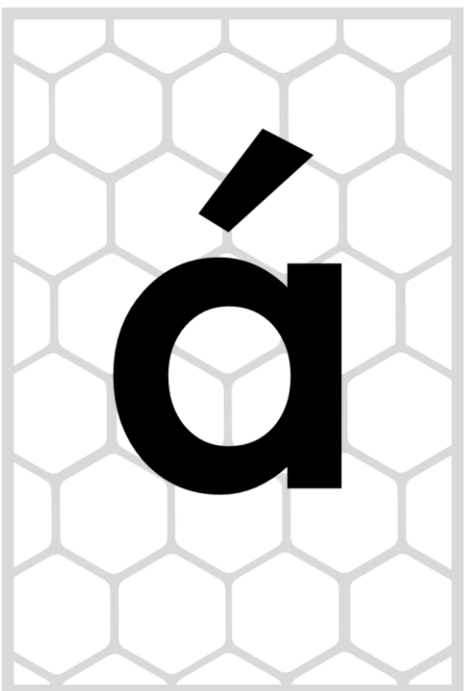
i



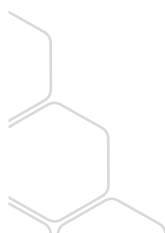
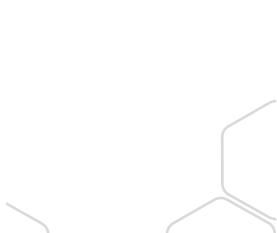
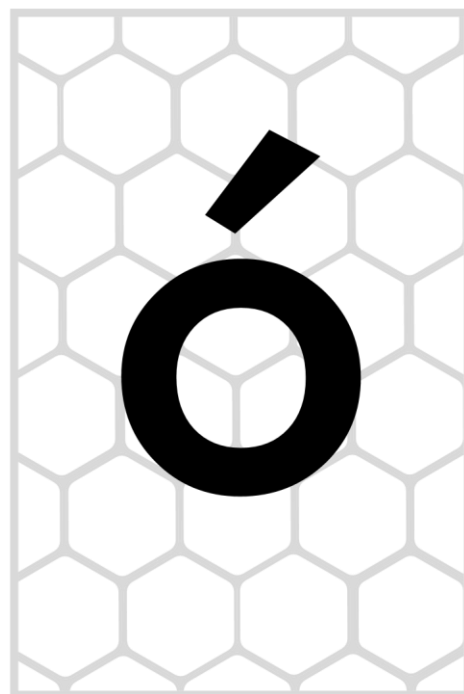
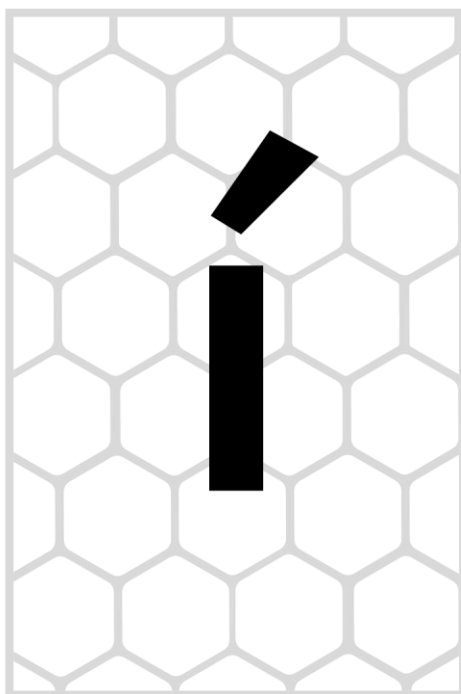
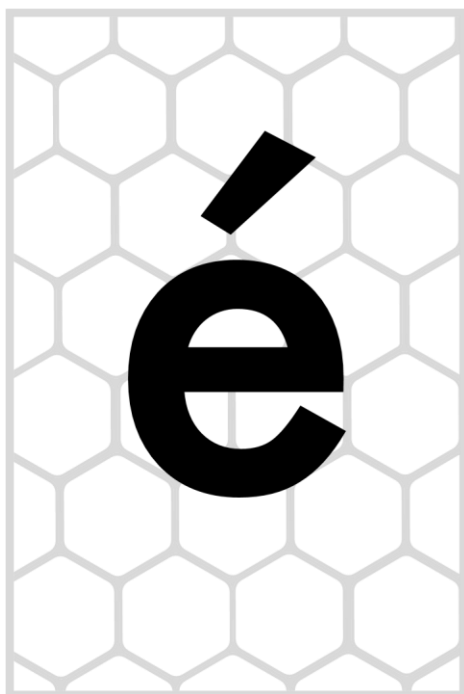
o

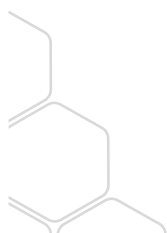
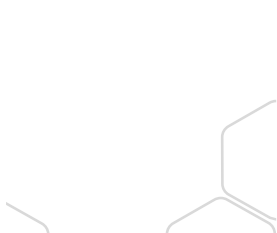
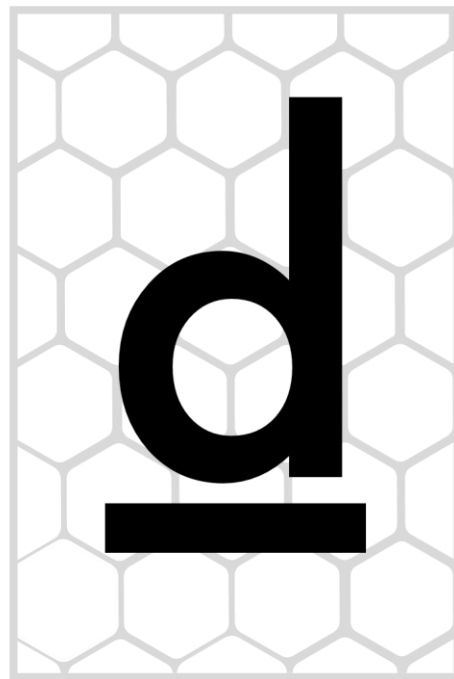
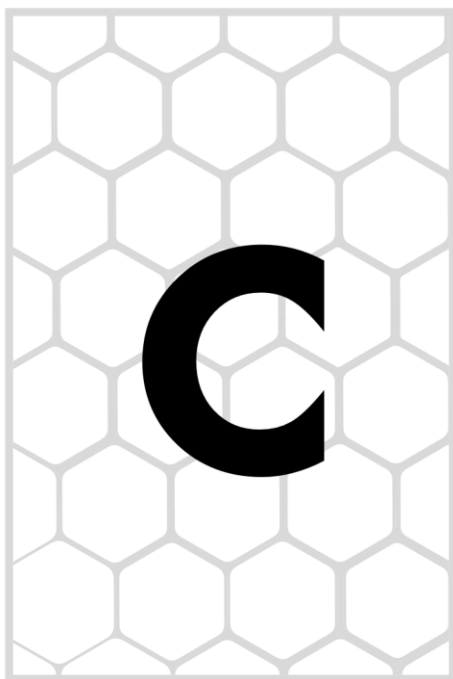
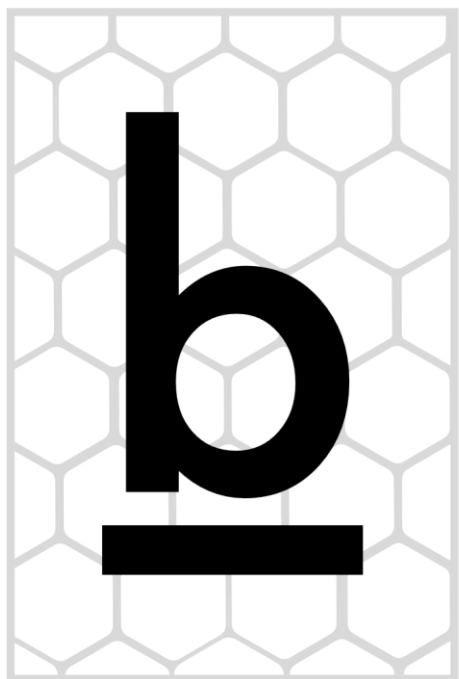


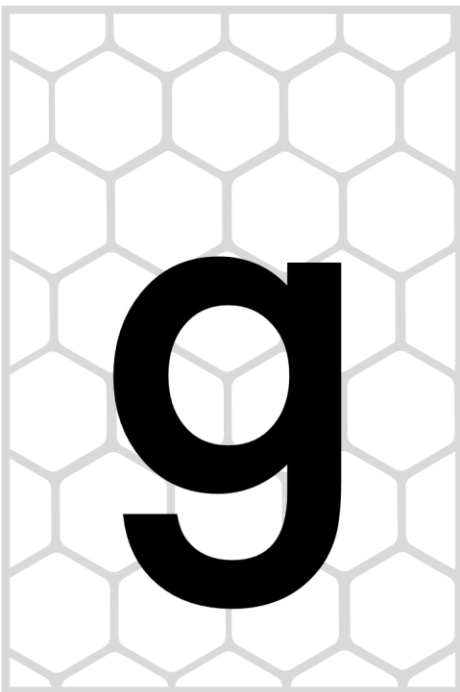
u



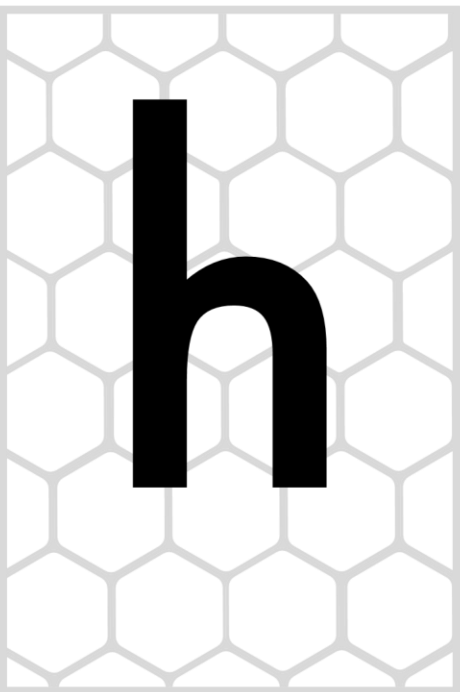
á



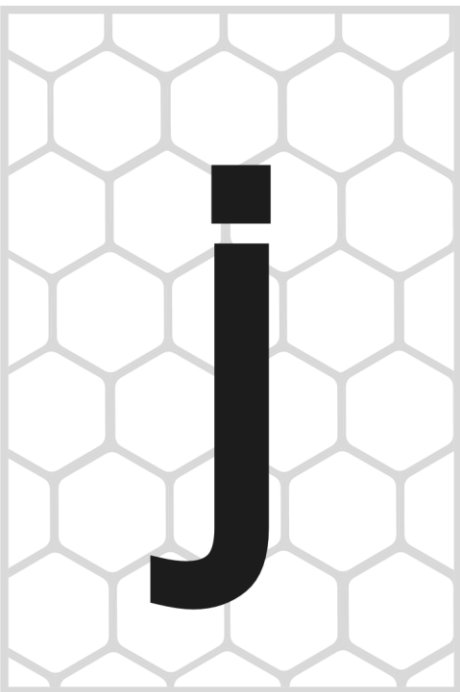




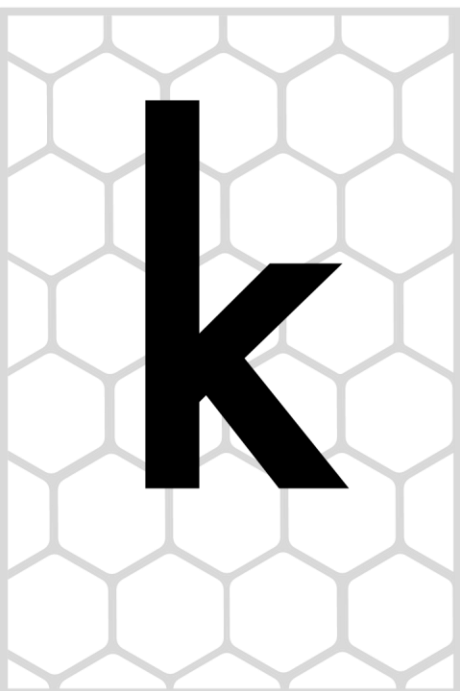
g



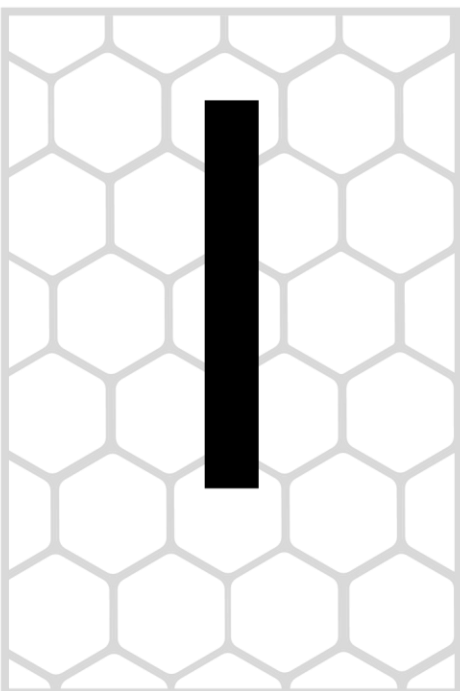
h



j



k

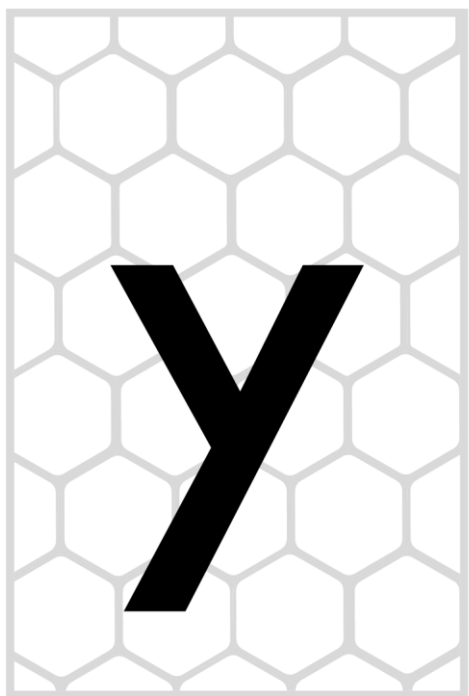


l



m





4.3

Tarjeta verde Agudas, grave, esdrújula y sobresdrújula.

152

Estas tarjetas tienen un formato de 9x12 centímetros en impresión digital sobre cartulina opalina.

Dentro se ubican, centrados vertical y horizontal en un puntaje de 40 pt, los textos aguda, grave, esdrújula y sobresdrújula. El texto es blanco sobre un fondo verde y se encuentra contorneado con vértices redondeados. La aplicación de estos colores hace referencia a el césped de los campos de fútbol y a las líneas que delimitan las áreas del campo de juego.

La función de estas tarjetas es para completar el ejercicio indicando que tipo de acentuación es la palabra que deben responder.

Para completar los ejercicios, de acuerdo a la investigación sobre el contenido que debería tener el juego, denominar el tipo de acentuación tienen las palabras, completaría la actividad, esto también fue sugerencia de las maestras, pues así los alumnos podrían guiarse para resolver y entender mejor el ejercicio de la tarjeta.



Esdrújula

Figura 42. Aplicación final de las tarjetas verdes de
de
Agudas, graves, esdrújula y sobreesdrújula

Aguda

Grave

154

Esdrújula

Sobresdrújula

4.4

Tarjeta verde de número de sílabas

El formato de esta tarjeta es de 9x6 centímetros, con las mismas características de diseño que la tarjeta verde de la Figura 40, en cuanto a color y distribución de elementos.

La función de esta tarjeta es que el jugador indique el número de sílabas que conforman la palabra que debe responder. Se realizaron tarjetas con el número del 2 al 9, pues el juego solo contendrá respuestas de un máximo de 11 letras, concluimos que eran los números apropiados.

3

Figura 43. Aplicación final de las tarjetas de número de sílabas.









4.5
Trofeo

Con el objetivo de marcar la victoria en el juego, el equipo ganador obtendrá este elemento para ser colocado en su tablero.

El trofeo tiene un tamaño de 26x16 centímetros, y fue ilustrado usados como referencia los trofeos que se

dan a los ganadores de torneos en el fútbol. Se agrego la letra A en la parte superior para indicar que el juego esta relacionado con letras.

Esta impreso en vinil y se coloca en cartón gris numero 2 con suaje de silueta de la ilustración del trofeo. Los colores del trofeo hacen alusión a el color dorado.



Figura 44. Aplicación del trofeo.

4.6

Tarjeta amarilla

Esta tarjeta tiene un tamaño de 9x6 centímetros, únicamente es una plasta en color amarillo contorneada con una línea negra con vértices redondeados. Esta tarjeta es un representación icónica de las tarjetas que indican falta en el fútbol.

Esta impresa en vinil y se coloca sobre un sustrato de cartón gris. Al igual que todas las tarjetas, colocaremos en la parte posterior una pieza de velcro para que pueda sostenerse en el tablero.

La función de esta tarjeta es cuando el ejercicio es incorrecto se coloca en el espacio establecido dentro del tablero en cada línea de los cinco ejercicios del juego.

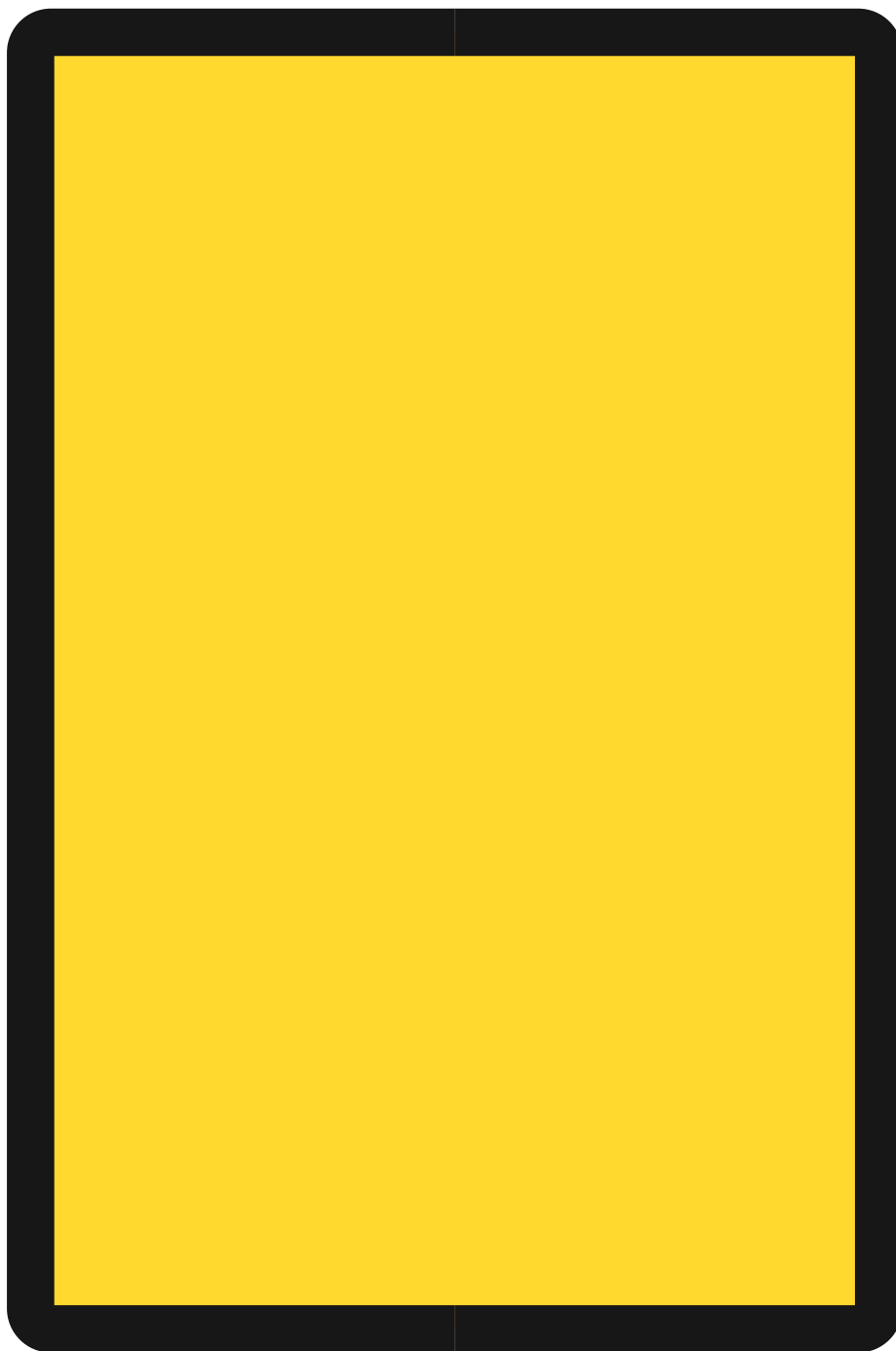


Figura 45. Aplicación de la tarjeta amarilla.

4.7

Balón

De un tamaño de 9 centímetros, de diámetro, esta pieza es una representación de un balón de fútbol.

Los colores que se utilizaron son para respetar la línea tradicional de un balón de fútbol.

La función de este elemento es para indicar un acierto en el ejercicio, se coloca en la misma línea de cada palabra dentro del área correspondiente en el tablero.

Esta impreso en vinil y se coloca sobre un sustrato de cartón gris.



4.8 Tablero

Para el formato de esta pieza, se considero el promedio de las estaturas de los alumnos de telesecundaria de primer grado, después se evaluaron las opciones en las que esto podría realizarse en cuanto a costos de producción y las necesidades del juego. Se diseño un banner de 180x80 centímetros, pero el área donde trabajarían los alumnos se limitó a los 146 cm de promedio de estatura.

El tablero tiene como función ser el espacio donde se coloquen las tarjetas. El color hace referencia a el área de juego o cancha del fútbol.

Los espacios se dividieron para que

se pudieran realizar cinco ejercicios seguidos, posteriormente en las reglas del juego se explicara la dinámica.

En orden de superior a inferior describiremos los espacios que conformar el tablero:

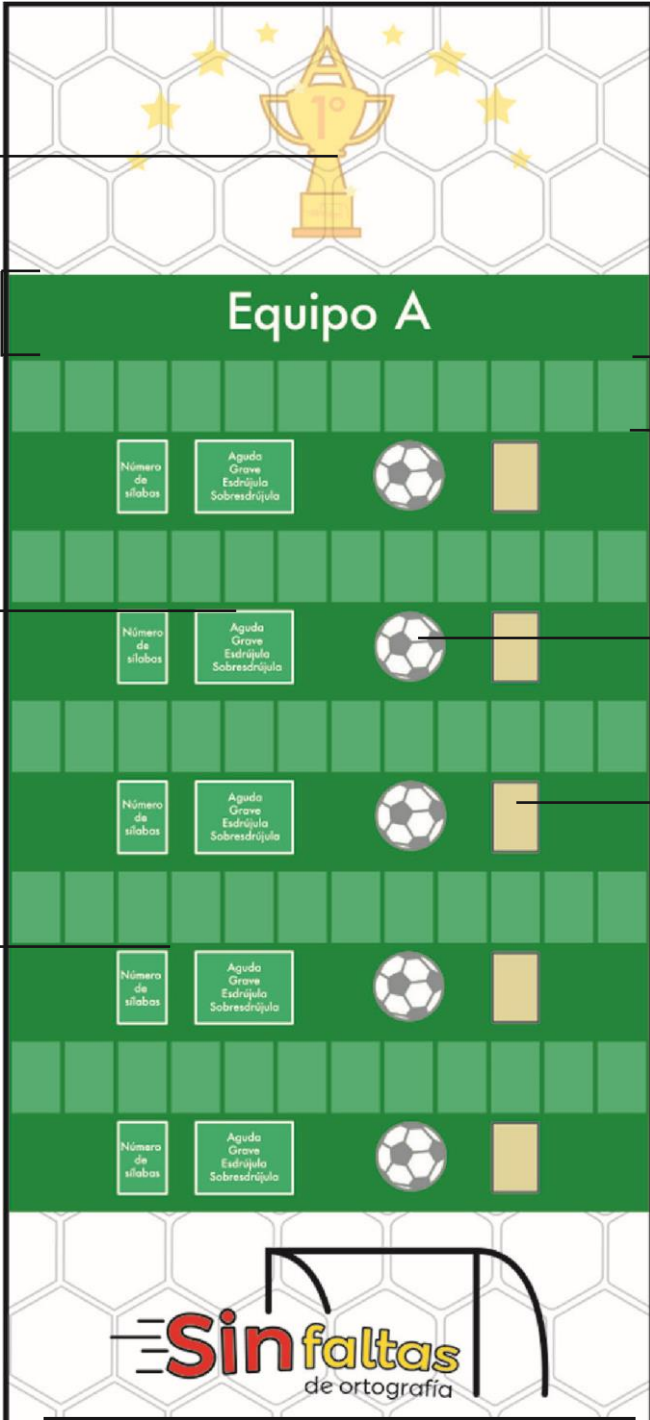
1. Sección donde se coloca el trofeo para el ganador de los cinco ejercicios.
2. Nombre del equipo (Equipo A y Equipo B)
3. La sección verde del tablero representa la zona de juego, que es el equivalente a la cancha en el fútbol. En esta zona se encuentran cinco líneas horizontales con subdivisiones de 12 secciones de 9x6 centímetros donde se colocan las tarjetas de letras.
4. Por debajo de cada una de estas líneas se encuentra los espacios correspondientes para colocar la tarjeta de número de sílabas y la tarjeta verde de 9x12 centímetros. Igualmente, en esta línea se encuentran los fantasmas donde se

Figura 46. Aplicación de balón para acierto

colocan el balón o la tarjeta amarilla.

5. Zona del isologo. En esta sección colocamos la marca del juego sobre un patrón de contornos hexagonales en color gris.

En el diseño del tablero se utilizó la misma fuente tipográfica, en dimensiones ajustadas al formato del tablero. También con el objetivo de guiar al usuario, utilizaron transparencias en los colores para indicar los espacios vacíos. Como fondo en la parte superior e inferior se utilizó el mismo patrón de hexágonos de las tarjetas de letras.



Trofeo

Nombre
del tablero

Tarjetas
de letras

Tarjeta verde
(Aguda, grave
esdrújula y sobre
esdrújula)

Balón
de fútbol

Tarjeta
amarilla

Tarjeta
número
de sílabas

Nombre del
juego

4.9

Isologo

Sin faltas de ortografía

Para la propuesta final de la marca, se optó por conservar la idea de la portería, pues consideramos que esta forma es representativa, y para nuestro mercado meta tendría una connotación hacia la idea que el juego quiere referirse y también el conservar solo los elementos de los postes, tendría familiaridad con el contexto en los que ellos practican el juego.

El texto “sin faltas” se trabajó pensando en el efecto que tiene el balón al entrar en una portería, las letras van de mayor a menor tamaño, las letras son una clase de onomatopeya, pues para reforzar la idea de movimiento al inicio de lado izquierdo a la letra mayúscula colocamos cuatro placas de diferentes tamaños.

La elección de la fuente tipográfica se basó en el criterio de poder facilitar la lectura de los alumnos. Finalmente elegimos la fuente tipográfica *Futura*.

Por debajo, colocamos el *tagline* “de ortografía”, el cual refuerza el tema del cual es el juego.

Detrás podemos observar la representación de la portería, que es cortada por el texto sobrepuesto en un extremo.

La aplicación de color en el isotipo se sustenta de la gama cromática que se usa en las tarjetas de fútbol, rojo y amarillo. Y el color negro contornea y agrega el concepto de informalidad y que se trata de un juego.



Figura 48. Aplicación final de la marca para Sin faltas de ortografía

4.10

Empaque del juego

El empaque del material esta fabricado de tela tergal stretch verde de 100x35x10 centímetros. En la parte frontal se coloca el isologo impreso en papel transfer. En la parte posterior tiene dos tiras, un en rojo y otra en amarillo. El empaque se cierra en la parte superior con velcro. Después de realizar una prueba, colocaremos una bolsa individual al frente donde se guardaran todas la tarjetas y

solucionar que no se vayan al fondo del empaque del juego como se muestra en la Figura 51 y 52.

El empaque fue adaptado al concepto deportivo, tomando como referencia mochilas o bolsas que se usan para este tipo de actividad. También buscamos que los alumnos pudieran manipular todo el empaque.

Después de la prueba piloto se observaron que debía hacerse modificaciones a el empaque, pues como ya se menciono, los elementos mas pequeños se desplazaban al fondo

de Después de la
prueba piloto se
observaron que debía
hacerse
modificaciones a el
empaquetado, pues como
ya se menciono, los
elementos mas

pequeños se
desplazaban al fondo
de la bolsa y no era
funcional ni estético.

Las asesoras nos recomendaron
hacer un sección donde
las tarjetas pequeñas se
guardaran mas eficiente.



Figura 49. Aplicación del empaque, fotografía frontal

Figura 50. Aplicación del empaque, fotografía trasera.



Reglamento

Figura 51. Aplicación final del reglamento para el juego. Primera hoja.

Contenido del juego

- 2 tableros de 180 x 80 cm (Equipo A y Equipo B)
- 2 Estructuras de aluminio (10 piezas)
- 100 tarjetas amarillas de ejercicios
- 240 Tarjetas con letras
- 10 balones de fútbol
- 10 Tarjeta amarilla
- 80 Tarjetas verde chica con número (del 2 al 9)
- 40 Tarjetas verde grande Aguda, grave, esdrújula, Sobresdrújula)
- 1 Trofeo

Sin faltas de ortografía

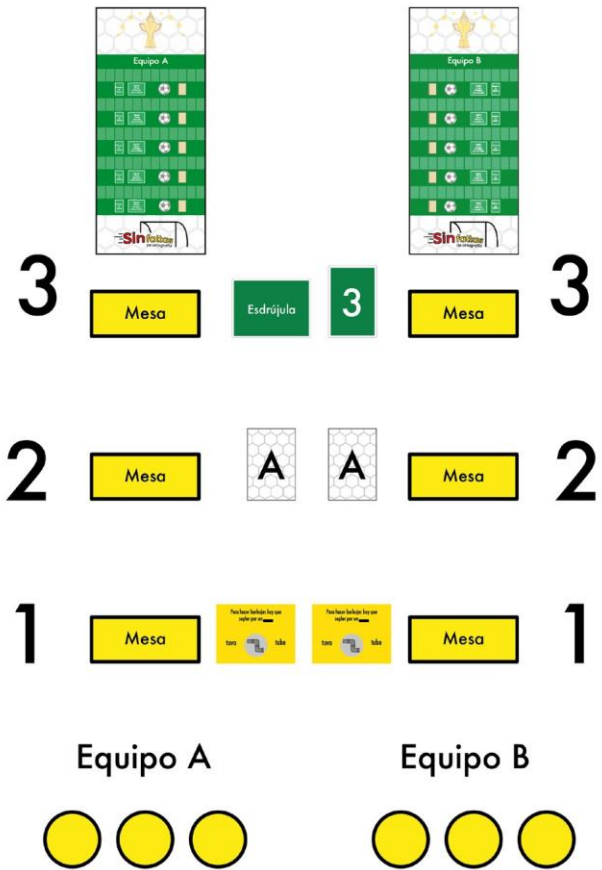
Es un material didáctico, con un concepto deportivo, con las características de un juego de rally, que tiene como propósito que los alumnos de telesecundaria pongan en práctica la ortografía de una forma dinámica.

El juego de rally es grupal, así mismo Sin faltas de ortografía, plantea ejercicios que se resuelven de forma colaborativa para que los alumnos con problemas en el tema, se ayuden y al mismo tiempo se diviertan fuera del aula.

Tableros Equipo A y Equipo B

Cada equipo tiene su propio tablero. En orden de arriba para abajo, se encuentran los espacios para colocar, primero, el trofeo, 5 secciones con 12 espacios para colocar las letras, y debajo el espacio para la tarjeta verde del número de sílabas y la tarjeta verde para agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas. También, cada espacio tiene la silueta donde se colocan la tarjeta de balón de fútbol y la tarjeta amarilla.

Los tableros son la tercera estación del juego.



Orden del juego

Figura 51.2 Aplicación final del reglamento para el juego. Segunda hoja.

Trofeo

El equipo ganador es el único que podrá obtener el trofeo, como premio por obtener el mayor número de goles (aciertos). El trofeo se coloca en la parte superior del tablero.



Tarjetas amarillas de ejercicios

Las tarjetas tienen una oración en la que se debe completar con una de las opciones.

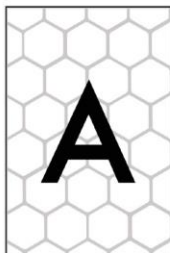
Cada equipo tendrá la misma tarjeta con el mismo ejercicio. Así competirán completando la oración con la opción correcta.

Estas tarjetas se colocan en la estación 1.



Tarjeta de letra

Estas tarjetas son utilizadas para escribir en el tablero la palabra correcta que completa el ejercicio. El juego contiene mayúsculas, vocales con y sin acentuación y consonantes. Estas tarjetas deben ser colocadas en la estación 2. Para completar acertadamente esta parte del ejercicio se deben colocar las letras con la ortografía correcta.



Balón de fútbol

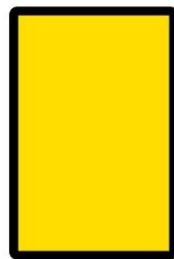
Este indica un gol (acierto). Cuando el ejercicio no tuvo ninguna falta se coloca este balón en el tablero.

El equipo ganador es quien obtuvo mas goles en su tablero y así gana el trofeo.



Tarjeta amarilla

Esta tarjeta indica que el ejercicio tuvo falta y es incorrecta. Se coloca en el tablero y el equipo que tenga mayor número de tarjetas amarillas es el perdedor.



Tarjeta verde

Para completar el ejercicio, tienen que colocar esta tarjeta, la cual indica que tipo de palabra es la que completa el ejercicio. Estas pueden ser agudas, graves, esdrújulas y sobresdrújulas.

Para que el ejercicio sea correcto, y conseguir un gol (acierto) esta tarjeta debe coincidir correctamente.

Estas tarjetas se colocan en la estación 3 al igual que el tablero.



Tarjetas verde con número

La tercera parte para completar el ejercicio, consiste en colocar el número correcto de sílabas que tiene la palabra. Así, con estas tres casillas correctas se consigue el ejercicio conseguir un gol (acierto).

Estas tarjetas también deben ser colocadas en la estación 3, junto a las tarjetas verdes anteriormente mencionadas.



Figura 51.3 Aplicación final del reglamento para el juego.

Inicio del juego

1. Para jugar el grupo debe dividirse en dos equipos, y formar tercias (3 personas) como máximo.

2. Cada equipo debe elegir a tres personas, las cuales se colocarán en cada estación del equipo contrario para vigilar que se cumplan las reglas.

Los vigilantes o árbitros, entregarán las cartas de los ejercicios a los equipos en la estación 1.

3. Entre las 3 personas deben realizar el ejercicio, compitiendo contra el otro equipo.

No podrán separarse o adelantarse y deberán trabajar en conjunto.

Los equipos se colocan a una distancia de 2 metros antes de la estación 1.

4. Para empezar el juego, las tres primeras personas de cada equipo corren a la primera estación donde el vigilante les entregará el ejercicio.

5. Después, deberán dirigirse a la segunda estación, aquí tomarán las tarjetas de letras necesarias para completar el ejercicio.

6. Enseguida, continuarán a la tercera estación, donde deben colocar las tarjetas en los espacios.

7. Posteriormente deben tomar la tarjeta verde para que indique si la palabra es aguda, grave, esdrújula o sobresdrújula.

8. De igual manera, deben elegir la tarjeta con el número de sílabas que tiene la palabra. Y así se completa el ejercicio.

9. Las tercias, deben regresar corriendo a darles la mano a las siguientes tres personas de su equipo para realizar la misma actividad, hasta completar los 5 ejercicios que se indican en el tablero.

10. El equipo que llegue primero, después de completar los 5 ejercicios, tendrá ventaja sobre el otro equipo cuando se revise que los ejercicios no tengan faltas.

11. Si ambos equipos tienen el mismo ejercicio completado correctamente, se le da prioridad al equipo que terminó la actividad primero.

12. El profesor será quien revise los ejercicios, y también dará a los alumnos el balón o tarjeta amarilla, dependiendo si fue un acierto (balón) o error (tarjeta amarilla).

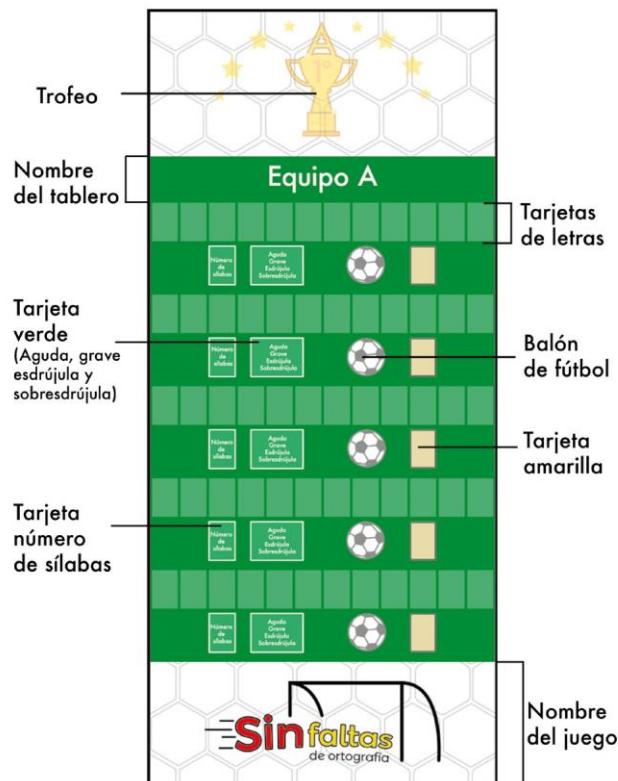


Figura 51.3 Aplicación final del reglamento para el juego.

Pilotaje

receso para hacer algunas preguntas acerca del isologo se eligió para el material didáctico. A continuación se presenta un resumen de sus comentarios:

Se observó lograron observar que el tema estaba relacionado con fútbol, reconocieron la portería, la tipografía del isologo fue leíble y legible, e incluso algunos lograron hacer referencia a que la tipografía simulaba un balón entrando en la portería. Mencionaron que los colores eran de su agrado y que estaban interesados en saber cómo funcionaba el material a pesar de haber mencionado su relación con el tema de ortografía.

También, se llevo a cabo una evaluación previa (Anexo III) antes de poner en practica el juego para conocer y poder evaluar los resultados y su avance con la ortografía.

Más tarde, le dimos el reglamento a la maestra, quien es la guía en el juego. Ella compartió con sus alumnos la información, después de ello salieron al patio para realizar la actividad.

Los alumnos se mostraron interesados, y se colocaron en posiciones para comenzar el juego, les comentamos que estaríamos ahí nosotras para poder solucionar cualquier duda que llegaran a tener.

Podemos rescatar del desarrollo del juego que:

Los alumnos se mostraron mas rápidos y motivados por ganar conforme avanzaba el juego.

Notamos que aunque se mencionó que no se debían separar como equipo lo hacían y se recurrió a utilizar las pulseras para forzar a que se mantuvieran juntos.

Los alumnos, teniendo aún las respuestas en la tarjeta, cometían otro tipo de errores ortográficos (se comían letras o las cambiaban).

Son competitivos y en su mayoría saben trabajar en equipo.

El día 14 de Noviembre se realizó una primer prueba del prototipo con los alumnos de primer grado de la telesecundaria “Alberto Santos Dumont” y se obtuvieron las siguientes conclusiones:

Al llegar a la escuela los alumnos se encontraban en receso, por lo que notaron el empaque el cual llamó su atención y curiosidad. Se esperó al grupo dentro del salón al terminar el





Figura 53. Alumno colocando las letras en el tablero.

El número de alumnos que se mantuvieron distraídos durante el juego fue mínimo, al platicarlo con la maestra se mencionó que estas excepciones corresponden a los alumnos que normalmente se aíslan de sus compañeros.

Para finalizar, se regresó al salón para comentar cómo fue su experiencia las opiniones son las siguientes:

- Les gustó el juego y volverían a jugarlo, pero sugieren que tengan nuevos retos.
- Una de sus partes favoritas fue el trofeo y conseguirlo.
- Pudieron reconocer las ilustraciones que complementaban las oraciones en las tarjetas de los ejercicios.
- Mencionaron que tuvieron confusión en la tipografía que se utilizó en las tarjetas con letras



Figura 54. Alumnos interactuando con el juego debido a que no había alguna distinción en por ejemplo las letras p, q y b.

- Les pareció mas difícil tener no poder separarse de con su equipo.
- La dinámica y el material les parecieron divertidos.



Figura 55. Fotografía de los alumnos que participaron en el pilotaje

requiere modificaciones, debemos corregir los detalles que confundieron a los alumnos y de igual forma redactar nuevamente las instrucciones para que sean comprensibles para las profesoras como para los alumnos y que puedan utilizar el material independientemente de la supervisión de un tercero y puedan memorizar la dinámica.

Conclusiones

identificamos los recursos con los que contaba la población y la escuela, posteriormente se realizó una entrevista a los profesores en la que se les cuestionó sobre la forma de trabajo, los recursos con los que contaban para su quehacer como docente y, por último, sobre los estudiantes. También se realizaron encuestas a los alumnos en la que identificamos sus características demográficas y sus características dentro del aula.

Con esta información se identificaron el problema y las causas que nos ayudarían a definir como se desarrollaría el proyecto de diseño de información el cual cumpliera con los necesidades de los jóvenes.

En una segunda visita se consiguió la información necesaria para definir las características que debería tener el material para ser atractivo a los estudiantes.

En la tercera visita se realizó la

El proyecto se basó en las necesidades de los alumnos de telesecundaria de primer grado. Para la investigación nos trasladamos en tres ocasiones a la población de Chilapa de Vicente Guerrero. El primer encuentro se realizó un visita de campo en la cual

en conjunto de especialistas en el área educativa, puede desarrollar proyectos a favor de los estudiantes. El Diseño gráfico cumple con la función de interpretar las necesidades de los alumnos y así comunicar adecuadamente la información que se quiere transmitir a los estudiantes.

Después de realizar las correccio-

primera prueba con el prototipo del material, de esto se puede concluir que los alumnos reaccionaron de forma positiva a la dinámica del juego.

En cuanto a investigación, los objetivos se lograron, pues se consiguió la información necesaria para desarrollar el proyecto, de igual manera, la propuesta final cubre con las necesidades del usuario. Nuestra hipótesis plantea que el diseño es un medio en la tarea de realizar una herramienta para enriquecer el conocimiento de la ortografía, si bien los estudiantes se mostraron interesados en el material y en la dinámica de éste, aún no se puede completar una evaluación exacta de cómo el contenido del juego, ha favorecido el aprendizaje de los alumnos

Se considera de suma importancia contribuir en área educativa, pues el diseño puede realizar aportaciones,

nes correspondientes, el proyecto es factible para su implementación. El equipo considera que es un proyecto propositivo, pues no existe este ningún tipo de material didáctico dirigido a la modalidad telesecundaria, de igual manera puede adaptarse para ser utilizado en otras modalidades de secundaria.

Para el área de Diseño gráfico el

proyecto aporta experiencia sobre sus aplicaciones en diversos ámbitos y abre el panorama para tener mayor conciencia de los recursos con los que se cuenta para realizar un proyecto.

A través de “Sin faltas” de ortografía se pudo, identificar y considerar las condiciones del contexto, sin obviar que se cuenta con recursos que se pueden encontrar en el contexto del diseñador. Igualmente, se consideró que las condiciones climatológicas pueden ser un factor que define las características del proyecto. En cuestión de producción, se estableció que es necesaria la realización de pruebas para hacer variaciones en el material y encontrar el formato adecuado.

Anexos I

Encuesta para alumnos de la telesecundaria

Edad _____ Grado _____ Genero _____

1. ¿Cual es la materia que **mas se te dificulta**?
Por favor coloque en los paréntesis del 1 al 9, siendo el 1 la materia que mas se le dificulta y 9 la materia mas fácil.

- () Español
- () Matemáticas
- () Ingles
- () Ciencias
- () Tecnologia
- () Geografia
- () Asignatura estatal
- () Educación física
- () Artes

La materia con el numero 1, ¿ Por qué es la materia que menos te gusta? _____

La materia con el numero 9, ¿Por qué es la que más te gusta? _____

2.¿ Cual es tu opinión del **libro de texto** de Español?
Elige tus respuestas marcando con un **X**. Puedes elegir mas de una opción.

- () Entiendo mejor el material audiovisual de la materia
- () Lo entiendo muy bien
- () Me confunden aun mas
- () Tiene imágenes que favorecen mi aprendizaje sobre el tema
- () Es aburrido
- () Tiene ejemplo claros
- () Tiene actividades que complementan el tema
- () Prefiero la explicación del profesor

3.¿Que modificarías del **libro de texto** de la materia de español?

4.¿Cual es tu opinión del **material audiovisual** en la materia de español?
Elige tus respuestas marcando con un **X**. Puedes elegir mas de una opción.

- () Lo entiendo muy bien
- () Me confunden aun mas
- () Tiene imágenes que favorecen mi aprendizaje sobre el tema
- () Es aburrido
- () Tiene ejemplo claros
- () Tiene actividades que complementan el tema
- () No es necesario, con el libro es suficiente
- () Prefiero la explicación del profesor

Figura 57. Primeras encuestas realizadas a todos los alumnos de la telesecundaria.

5. ¿Que modificarías del material audiovisual de la materia de español?

6. ¿ Que es lo que mas se te complica de la materia de español?

- ☐ Lecturas
- ☐ Ortografía y puntuación
- ☐ Temas de reflexión
- ☐ Para investigar
- ☐ Recursos tecnológicos
- ☐ Uso de la lengua

7. ¿Qué recursos usas para realizar tus tareas de investigación?

- ☐ internet
 - ¿En que medio?_____
- ☐ Biblioteca escolar
- ☐ Material que encuentro en mi casa
- ☐ Otros_____

8. ¿Utilizan algún material extra en clase aparte del libro y el material audiovisual?

9. De los recursos que tienes para aprender en clase, ordena cuales son de tu preferencia

Coloca de 1 al 3, siendo el 1 tu preferido y 3 el que menos te gusta

- ☐ en equipo
- ☐ parejas
- ☐ individual

¿Por que elegiste el numero 1?_____

Coloca de 1 al 3, siendo el 1 tu preferido y 3 el que menos te gusta

- ☐ Explicación del profesor
- ☐ Libro de texto
- ☐ Material audiovisual

¿Por que elegiste el numero 1?_____

Coloca de 1 al 3, siendo el 1 tu preferido y 3 el que menos te gusta

- ☐ Haciendo material en clase (Mapas conceptuales, tablas, laminas, etc)
- ☐ Haciendo tareas
- ☐ Dinámicas dentro o fuera del salón

¿Por que elegiste el numero 1?_____

Podrías sugerir una forma o actividad diferente que te gustaría para aprender en clase

Por favor, responde honestamente las siguientes preguntas.

¿Cuales son las razones por las que asistes a la escuela?

¿Planeas continuar tus estudios y hasta que nivel educativo?

a) Si, ¿Por qué? _____

b) No, ¿Por qué? _____

¿Qué te gustaría ser de grande? _____

¿Cuanto tiempo tardas en llegar a la escuela por las mañanas?

¿Usted trabaja?

Si respuesta fue positiva ¿En que trabaja y dónde? _____

¿Cual es su horario de trabajo? _____

tu respuesta fue negativa. ¿Qué actividades realizas fuera del horario escolar? _____

¿Que haces durante tu tiempo libre? (pasatiempos, hobby, deportes, etc)

¿Cuanto tiempo le dedicas a tus tareas? _____ hrs.

¿Quien es tu tutor?

Madre

Padre

Abuelos

Tios

Otro _____

¿ Quien te apoya económicamente en tus gastos escolares?

Madre

Padre

Abuelos

Tios

Otro _____

¡Gracias por su tiempo y su honestidad.

Anexos I I

Hoja adicional complementaria "Datos Generales de los Solicitantes"
(Use esta hoja en caso de que la solicitud sea presentada por dos o más personas físicas o morales)

Datos generales de los solicitantes

Personas físicas	Personas morales
CURP (opcional) :	RFC (opcional) :
Nombre(s):	Denominación o razón social:
Primer apellido:	
Segundo apellido:	
Nacionalidad:	Nacionalidad:
Teléfono (lada, número, extensión):	Teléfono (lada, número, extensión):
Correo electrónico:	Correo electrónico:

Datos generales de los solicitantes

Personas físicas	Personas morales
CURP (opcional) :	RFC (opcional) :
Nombre(s):	Denominación o razón social:
Primer apellido:	
Segundo apellido:	
Nacionalidad:	Nacionalidad:
Teléfono (lada, número, extensión):	Teléfono (lada, número, extensión):
Correo electrónico:	Correo electrónico:

Datos generales de los solicitantes

Personas físicas	Personas morales
CURP (opcional) :	RFC (opcional) :
Nombre(s):	Denominación o razón social:
Primer apellido:	
Segundo apellido:	
Nacionalidad:	Nacionalidad:
Teléfono (lada, número, extensión):	Teléfono (lada, número, extensión):
Correo electrónico:	Correo electrónico:

Datos generales de los solicitantes

Personas físicas	Personas morales
CURP (opcional) :	RFC (opcional) :
Nombre(s):	Denominación o razón social:
Primer apellido:	
Segundo apellido:	
Nacionalidad:	Nacionalidad:
Teléfono (lada, número, extensión):	Teléfono (lada, número, extensión):
Correo electrónico:	Correo electrónico:

Figura 58. Formatos de registro o Publicación
de signos distintivos del IMPI

Solicitud de Registro o Publicación de Signos Distintivos

Homoclave del formato IMPI-00-001		Folio 	
*Fecha de publicación del formato en el DOF 31 / 01 / 2017		Fecha de solicitud del trámite DD / MM / AAAA	
Datos generales del o de los solicitante(s)			
Personas físicas CURP (opcional): Nombre(s): Primer apellido: Segundo apellido: Nacionalidad: Teléfono (lada, número, extensión): Correo electrónico:		Personas morales RFC (opcional): Denominación o razón social: Nacionalidad: Teléfono (lada, número, extensión): Correo electrónico:	
☐ Continúa en anexo		☐ Continúa en anexo	
Domicilio del solicitante			
Código postal: Calle: (Por ejemplo: Avenida Insurgentes Sur, Boulevard Avda Camacho Calzada, Corredor, etc.) Número exterior: Número interior: Colonia: (Por ejemplo: Ampliación Juárez, Residencial Hidalgo Fraccionamiento, Sección, etc.) Municipio o demarcación territorial: Entidad federativa: País:			
Localidad: Entre calles (opcional): Calle posterior (opcional):			
Domicilio para oír y recibir notificaciones			
Código postal: Calle: (Por ejemplo: Avenida Insurgentes Sur, Boulevard Avda Camacho Calzada, Corredor, etc.) Número exterior: Número interior: Colonia: (Por ejemplo: Ampliación Juárez, Residencial Hidalgo Fraccionamiento, Sección, etc.) Municipio o demarcación territorial: Entidad federativa:			
Localidad: Entre calles (opcional): Calle posterior (opcional):			
En caso de que, por cuestiones ajenas al Instituto, las notificaciones no puedan realizarse en este domicilio éstas se efectuarán mediante publicación en la Gaceta de la Propiedad Industrial, en términos del artículo 13 del Reglamento de la Ley de la Propiedad Industrial.			
Notificación por Gaceta de la Propiedad Industrial: Manifiesto en caso A, sólo si está de acuerdo ☐ Manifiesto expresamente mi conformidad para que todas las notificaciones previas a la resolución definitiva del presente trámite, se realicen a través de la Gaceta de la Propiedad Industrial.			

Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial

Datos del signo distintivo

Tipo de signo distintivo que solicita:
Marcar con una X sólo una casilla

- ☐ Registro de Marca
 ☐ Registro de Aviso Comercial
☐ Registro de Marca Colectiva
 ☐ Publicación de Nombre Comercial

Tipo de marca:
Marcar con una X sólo una casilla

- ☐ Nominativa
(denominación formada por letras, palabras, giro, números)
☐ Innominada
(diseño, logotipo o figura)
☐ Mixta
(denominación y diseño)
☐ Mixta
(diseño y forma tridimensional)
☐ Tridimensional
(forma en tres planos)
☐ Mixta
(denominación y forma tridimensional)
☐ Mixta
(denominación, diseño y forma tridimensional)

Fecha de primer uso:

DD / MM / AAAA
 ☐ No se ha usado

Clase:

Productos o Servicios, en el caso de Marca o Aviso Comercial/Giro preponderante, en el caso de Nombre Comercial:

☐ Continúa en anexo

Denominación:
(Sólo marcas mixtas con denominación)

Leyendas o figuras no reservables:

☐ Continúa en anexo

Signo distintivo:

Anote, reproduzca o adjunte el signo distintivo que desea proteger

Ubicación del establecimiento

Código postal:

Calle:

(Por ejemplo: Avenida Insurgentes Sur, Boulevard Avda. Carrasco, Calzada, Corredor, etc.)

Número exterior:

Número interior:

Colonia:

(Por ejemplo: Ampliación Juárez, Residencial Hidalgo, Fraccionamiento Secolán, etc.)

Localidad:

Municipio o demarcación territorial:

Entidad federativa:

Entre calles (opcional):

Calle posterior (opcional):

País:

Prioridad reclamada:

(Sólo en caso de Marca o Aviso Comercial presentado en el extranjero)

País (oficina) de origen:

Número:

Fecha de presentación:

DD / MM / AAAA

Manifiesto, bajo protesta de decir verdad, que los datos asentados en esta solicitud son ciertos y que, en caso de actuar como mandatario, cuento con facultades suficientes para llevar a cabo el presente trámite.

Asimismo, me doy por enterado del tratamiento que se le dará a los datos personales contenidos en la presente solicitud.

Nombre y firma del solicitante o de su representante

*De conformidad con los artículos 5, fracción II del Reglamento de la Ley de la Propiedad Industrial y 4 y 69-M, fracción V de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, las formas oficiales del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial deberán publicarse en el Diario Oficial de la Federación (DOF).

Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial

Documentos anexos

- ☐ Comprobante de pago. Original.
- ☐ Documento que acredite la personalidad del mandatario, en su caso. Original o copia certificada.
- ☐ Constancia de inscripción en el Registro General de Poderes del IMPI, en su caso. Copia.
- ☐ Reglas de uso, sólo en caso de solicitud de Registro de Marca Colectiva o si el signo distintivo se presenta por más de un solicitante (cotitularidad). Original o copia certificada.
- ☐ Acta constitutiva de la sociedad o asociación, sólo en caso de solicitud de Registro de Marca Colectiva. Original o copia certificada.
- ☐ Fe de hechos que acredite el uso efectivo del nombre comercial, sólo en caso de solicitud de Publicación de Nombre Comercial. Original o copia certificada.
- ☐ Hoja adicional complementaria al punto "Datos Generales de los Solicitantes", sólo en caso de cotitularidad. Original.
- ☐ Hoja adicional complementaria al punto "Productos o servicios, en caso de Marca o Aviso Comercial/Giro comercial preponderante", en su caso. Original.
- ☐ Hoja adicional complementaria al punto "Leyendas o figuras no reservables", en su caso. Original.
- ☐ Traducción de los documentos presentados en idioma distinto al español, en su caso. Original.
- ☐ Legalización o apostilla de los documentos anexos provenientes del extranjero, en su caso. Original.

Términos y condiciones

Información sobre el tratamiento de datos personales.

Los datos proporcionados en la presente solicitud, así como en sus documentos anexos, adquieren el carácter de públicos, de conformidad con los artículos 119, 127 y 185 de la Ley de la Propiedad Industrial, así como 18 y 20 de su Reglamento, en relación con lo dispuesto en los artículos 113, fracción I y 117, fracciones I, II y V de la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública y Vigésimo Segundo de los Lineamientos de Protección de Datos Personales y serán tratados e incorporados en el Sistema Integral de Gestión de Marcas (SIGMAR), administrado por la Dirección Divisinal de Marcas de este Instituto, con fundamento en los artículos 113, 119, 126, 127 y 185 de la Ley de la Propiedad Industrial y 18, 20, 21, 56, 59 BIS, 59 QUÁTER y 68 de su Reglamento.

Dicho sistema se encuentra registrado en el Listado de Sistemas de Datos Personales administrado por el Instituto Nacional de Transparencia, Acceso a la Información y Protección de Datos Personales (INAI) <http://personai.fai.org.mx/persona/welcome.do>, con la finalidad de gestionar los trámites y servicios que presta este Instituto. Los datos contenidos en el mismo podrán ser difundidos o transmitidos, a través de la Gaceta de la Propiedad Industrial, así como mediante el Servicio de Consulta Externa sobre Información de Marcas en el vínculo MARCANET, en atención a las obligaciones previstas en los artículos 6 y 8 de la Ley de la Propiedad Industrial y 21 de su Reglamento.

Los interesados podrán ejercer sus derechos de acceso y corrección ante la Dirección Divisinal de Marcas, con domicilio en Arenal # 550, Piso 3, Pueblo Santa María Tepepan, Delegación Xochimilco, C.P. 16020, Ciudad de México. Teléfono: (01) (55) 53-34-07-00 en la Ciudad de México y área metropolitana, del interior de la República sin costo para el usuario 01-800-570-59-90, extensiones 10183 y 10039. Correo electrónico: dmg@impi.gob.mx.

Lo anterior se informa en cumplimiento del Decimotercero de los Lineamientos de Protección de Datos Personales, publicados en el Diario Oficial de la Federación el 30 de septiembre de 2005, relacionado con el artículo Segundo Transitorio del Decreto por el que se aboga la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública Gubernamental y se expide la Ley Federal de Transparencia y Acceso a la Información Pública.

Presentación y notificaciones.

El horario para la recepción de documentos, atención al público y consulta de expedientes en las distintas oficinas del Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, durante los días que éste considere como hábiles, será de las 8:45 a las 16:00 horas.

La solicitud y sus anexos debe presentarse en la Coordinación Departamental de Recepción y Control de Documentos de la Dirección Divisinal de Marcas de este Instituto, con domicilio en Arenal # 550, Piso 2, Pueblo Santa María Tepepan, Delegación Xochimilco, C.P. 16020, Ciudad de México. También puede ser presentada en la ventanilla de sus Oficinas Regionales, así como en las Delegaciones o Subdelegaciones Federales de la Secretaría de Economía.

También podrá remitirse la solicitud mediante correo certificado con acuse de recibo, servicios de mensajería, paquetería u otros equivalentes o bien, a través del Buzón en Línea, en los términos previstos en el artículo 50, BIS del Reglamento de la Ley de la Propiedad Industrial y el Título Cuarto del Acuerdo que establece las reglas para la presentación de solicitudes ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.

Las resoluciones, requerimientos y demás actos del Instituto se notificarán a los solicitantes por correo certificado con acuse de recibo al domicilio que hubiesen señalado al efecto, salvo que hayan manifestado su deseo que las notificaciones presten a la resolución definitiva del trámite, le sean notificadas mediante la Gaceta de la Propiedad Industrial.

Información del trámite.

Trámites a los que corresponde la forma Solicitud de registro de marca; Solicitud de registro de marca colectiva; Publicación de nombre comercial y Solicitud de registro de aviso comercial.

Número de Registro Federal de Trámites y Servicios: IMPI-01-001, IMPI-01-002, IMPI-01-003, e IMPI-01-004.

Fecha de autorización de la forma por parte de la Dirección General Adjunta de Propiedad Industrial del IMPI: 19-XB-2016.

Fecha de autorización de la forma por parte de la Comisión Federal de Mejora Regulatoria: 03-I-2017.

Fundamento jurídico-administrativo.

Ley de la Propiedad Industrial, artículos 6 fracción II, 87-90, 93, 96, 98, 99-126 y 179-183.

Reglamento de la Ley de la Propiedad Industrial, artículos 5-7, 13, 14, 17, 53, 56-61 y 67.

Acuerdo por el que se da a conocer la Tarifa por los servicios que presta el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, artículos 14a, 14c y 14e.

Acuerdo que establece las reglas para la presentación de solicitudes ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, artículos 11, 11 BIS, 34, 35, 37 al 44.

Acuerdo por el que se establecen los plazos de respuesta a diversos trámites ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, artículo 3.

Acuerdo por el que se da a conocer el horario de atención al público en el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial, artículo 1.

Acuerdo por el que se dan a conocer los criterios de interpretación y aplicación de la clasificación del Arreglo de Niza relativo a la clasificación internacional de productos y servicios para el registro de las marcas, en la presentación y examen de las solicitudes de signos distintivos ante el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.

Tiempo de respuesta.

Plazo de primera respuesta: 4 meses. No aplica la negativa ni la positiva ficta.

Quejas y denuncias.

Órgano Interno de Control en el Instituto Mexicano de la Propiedad Industrial.

56-24-04-12 o 13 (Directo).

56-24-04-00 (Commutador), extensiones 11237 y 11231.

Correo electrónico: quejas@impi.gob.mx.

Sistema de Atención Telefónica a la Ciudadanía-SACTEL.

En la Ciudad de México y área metropolitana: 2000 2000.

Interior de la República: 01-800-FUNCION (386-2466).

Desde Estados Unidos y Canadá: 1-800-475-23-93.

Contacto.

Arenal # 550, Piso 2, Pueblo Santa María Tepepan, Delegación Xochimilco, C.P. 16020, Ciudad de México.

Teléfono: (01) (55) 53-34-07-00 en la Ciudad de México y área metropolitana, del interior de la República sin

costo para el usuario 01-800-570-59-90, extensiones 10180, 10181 y 10088.

Correo electrónico: dmg@impi.gob.mx.

Instrucciones de llenado

Esta forma oficial es de distribución gratuita, se autoriza su libre reproducción.

La solicitud debe llenarse en idioma español, por cualquier medio legible manteniendo el mismo medio de llenado de inicio a fin, sin tachaduras ni enmendaduras.

La solicitud debe ser presentada por duplicado, impresa a doble cara (anverso y reverso) en una hoja de papel blanco, tamaño oficio, conforme al número de páginas que la integran y firmada autógrafamente en ambos ejemplares.

Folio. Para uso exclusivo del IMPI.

Fecha de solicitud del trámite. Para uso exclusivo del IMPI.

Datos generales del o de los solicitante(s). Añote en el recuadro correspondiente los datos completos de la(s) persona(s) física(s) o moral(es) que será(n), en su caso, titular(es) de la marca, marca colectiva, aviso comercial o nombre comercial.

En el rubro **Personas físicas**, la CURP (Clave Única de Registro de Población) puede requerirla únicamente si se trata de una persona física nacional.

En caso de que los solicitantes sean 2 o más personas físicas, marque el recuadro **Continúa en anexo** y requísite la Hoja adicional complementaria "Datos Generales de los Solicitantes", tantas veces sea necesario.

En el rubro **Persona morales**, el RFC (Registro Federal de Contribuyentes) puede requerirlo únicamente si se trata de una persona moral nacional.

En caso de que los solicitantes sean 2 o más personas morales, marque el recuadro **Continúa en anexo** y requísite la Hoja adicional complementaria "Datos Generales de los Solicitantes", tantas veces sea necesario.

Domicilio del solicitante. Añote en el recuadro correspondiente los datos completos del domicilio del solicitante. Los campos **Entre calles** y **Calle posterior** son opcionales.

Domicilio para oír y recibir notificaciones. Recuerde que conforme al Reglamento de la Ley de la Propiedad Industrial, este domicilio debe ubicarse dentro del territorio nacional.

Añote en el recuadro correspondiente los datos completos del domicilio para oír y recibir notificaciones, conforme a las instrucciones para el domicilio contenidas en esta forma.

Notificación por Gaceta de la Propiedad Industrial. En su caso, si desea que las notificaciones previas a la resolución definitiva del trámite, le sean notificadas mediante la Gaceta de la Propiedad Industrial, seleccione la casilla correspondiente.

La Gaceta puede consultarse en el Sistema de Información de la Gaceta de la Propiedad Industrial (SIGA), disponible en la página electrónica de este Instituto: www.gob.mx/mpi

Datos del signo distintivo. Marque con una X las casillas que corresponden o añote en el recuadro la información necesaria.

Tipo de signo distintivo. Indique el signo distintivo que desea proteger, marque una sola casilla.

Tipo de marca. Indique el tipo de marca que está solicitando, marque una sola casilla.

Fecha de primer uso. Señale la fecha a partir de la cual el signo distintivo se ha usado en forma ininterrumpida. En su caso, marque con una X el recuadro correspondiente a **No se ha usado**.

Clase. Cuando la conozca, añote en el recuadro el número de la clase (1 o 2 dígitos) que corresponda a los productos o servicios para los que solicita el registro. En caso de duda puede consultar la Clasificación de Productos y Servicios para el registro de las Marcas (Clasificación de Niza) vigente, disponible en la página electrónica de este Instituto: www.gob.mx/mpi

Producto(s) o servicio(s). Proporcione la información necesaria, conforme al tipo de signo distintivo que está solicitando. En caso de que el espacio en la forma le resulte insuficiente, marque el recuadro **Continúa en anexo** y presente en una hoja separada el resto de la información en escrito libre.

• Si se trata de una solicitud de Registro de Marca o Registro de Marca Colectiva, indique el(los) producto(s) o servicio(s) que desea proteger.

• Si se trata de una solicitud de Registro de Aviso Comercial, indique el(los) producto(s) o servicio(s) que quiere anunciar.

• Si se trata de una solicitud de Publicación de Nombre Comercial, indique el giro preponderante del establecimiento. Recuerde que, para acreditar el uso efectivo del nombre comercial, debe anexar una Fe de hechos, en la que el Fedatario Público haga constar el nombre del propietario, giro y ubicación del establecimiento, así como fotografías de la fachada en donde se ostente el nombre de la empresa o establecimiento.

Denominación. Sólo si solicita el registro de una marca mixta con denominación, indique la denominación que desea proteger, ésta debe corresponder con la que aparece en el recuadro **Signo distintivo**.

Signo distintivo. Añote, reproduzca o adhiera en el recuadro, el signo distintivo conforme al tipo solicitado. Tome en cuenta que, por el sólo hecho de presentar la solicitud de registro, se entenderá que se reserva el uso exclusivo del signo distintivo, tal y como aparece en esta solicitud.

• Si se trata de una solicitud de Registro de Marca o Registro de Marca Colectiva, de Tipo Nominativa, una solicitud de Registro de Aviso Comercial, o una solicitud de Publicación de Nombre Comercial, añote, reproduzca o adhiera a la denominación solicitada, sin tipografía estilizada y en color negro (preferentemente en Fuente Arial, Estilo Normal, Tamaño 12).

• Si se trata de una solicitud de Registro de Marca o Registro de Marca Colectiva, de Tipo Innominal o Mixta (Denominación y diseño), reproduzca o adhiera la etiqueta con medidas no mayores de 10 cm x 10 cm, ni menores de 4 cm x 4 cm. En el caso de una marca mixta que contenga alguna denominación, ésta deberá coincidir con la indicada en el rubro **Denominación**.

• Si se trata de una solicitud de Registro de Marca o Registro de Marca Colectiva, de Tipo Tridimensional o Mixta (que incluya un elemento tridimensional), reproduzca o adhiera una impresión fotográfica o dibujo en tres planos (ancho, alto y profundidad) con medidas no mayores de 10 cm x 10 cm, ni menores de 4 cm x 4 cm.

Legendas o figuras no reservables. Indique sólo las palabras o figuras que aparezcan en la reproducción del signo distintivo solicitado y que no son de uso exclusivo, por ejemplo: Hecho en México, Talla, Ingredientes, Pasa Registro de Salud, etc. En caso de que el espacio en la forma le resulte insuficiente, marque el recuadro **Continúa en anexo** y presente en una hoja separada el resto de la información en escrito libre.

Ubicación del establecimiento. Requísite únicamente en caso de haber señalado fecha de primer uso o si se trata de una solicitud de Publicación de Nombre Comercial. Indique el domicilio del establecimiento o negociación relacionado con el signo distintivo solicitado, conforme a las instrucciones para el domicilio contenidas en esta forma.

Prioridad reclamada. En caso de reclamar la prioridad derivada de una solicitud de Registro de Marca o de Registro de Aviso Comercial, presentada previamente en el extranjero, indique los siguientes datos: País u oficina de origen, Número de expediente o registro y fecha de presentación. Al momento de realizar el pago de la tarifa, no **debe** agregar el concepto correspondiente al estudio y reconocimiento de cada derecho de prioridad que reclama, en relación con la solicitud.

Nombre y firma del solicitante o su mandatario. Añote el nombre completo de la persona que firma la solicitud. En caso de que se trate de una **persona física**, puede firmar el solicitante o su representante legal.

En caso de que se trate de una **persona moral**, indique el nombre de la persona física que está actuando en su representación y firme la solicitud.

Si el poder debe ejercerse de forma conjunta por varios mandatarios, indique los nombres de todos ellos e incluya su firma.

Lista de referencias bibliográficas

- Alina Wheeler. (2013). *Desingning Brand Identity*. Canada: Jonh Wiley & Sons, Inc.
- Alves de Mattos, L. (2011). *Didáctica general Intensivo*. 1st ed. Profesora Carmen Victoria Cedeño P., p.1.
- Backhoff, E., y Pérez-Morán, J. C. (coords.) (2015). *Segundo Estudio Internacional sobre la Enseñanza y el Aprendizaje (TALIS 2013). Resultados México*. México: Instituto Nacional de la Evaluación de la Educación (INEE).
- Blanco Sánchez, M. (2012). *Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía. Trabajo Fin de Máster*. Universidad de Valladolid.
- Congreso Latinoamericano de Medición y Evaluación Educacional (COLMEE) (2015) *Las Telesecundarias en México: Resultados de TALIS 2013*. México,: COLMEE
- Díaz Mora, L. et al. (2006). *Libro para el maestro, Ciencias I*. Mexico, D.F: SEP.
- Dirección de Desarrollo e Innovación de Materiales Educativos Coordinación Nacional de Telesecundaria. (2009). *Documento de apoyo para el docente Cursos propedéutico*. México, : SEP.
- Dirección General de Materiales Educativos (DGME) (2011). *Modelo Educativo para el Fortalecimiento de Telesecundaria, Documento base*. México, D.F.: Secretaría de Educación Pública.
- Jorge Frascara. (Julio de 2011). *¿Qué es el diseño de información?*. Buenos aires: Ediciones infinito.
- Gardner, H. (1993). *Estructuras de la mente*. New York: Basic books.
- García Varela, A. C. (2011). *Apuntes, Artes Visuales I*. México, D.F: SEP • Gobierno de Panamá (2017). *Documentos desarrollados para capacitación profesional como parte del Plan Nacional de Inclusión Educativa en 65 centros pilotos del país*. Panamá, pp.2-3.
- Herrán, A. de la (2008). Capítulo 7-III: Metodología didáctica en Educación Secundaria: Una perspectiva desde la Didáctica General. En *Didáctica General: La práctica de la enseñanza en Educación Infantil, Primaria y Secundaria*. Madrid: Mc Graw-Hill.
- Instituto Nacional para la evaluación de la educación (INEE). (2012). *Panorama educativo de México-Puebla, Documento base*. México, : Secretaría de Educación Pública.

Lista de referencias electronicas

• *Material didáctico*. (s.f.). 1st ed. [ebook] pp.282-285.
Disponible en:
http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/11.pdf
[Consultado: 6 abril de 2017].

190

• *Métodos y Técnicas de enseñanza*.
(2017). 1st ed. [ebook] pp.357-458.
Disponible en: http://biblio3.url.edu.gt/Libros/didactica_general/12.pdf [Consultado: 2 abril de 2017].

• Moreno Herrero, D.
(2004). *La utilización de medios y recursos didácticos en el aula*. 1st ed. [ebook] Universidad Complutense de Madrid: Departamento de Didáctica y Organización Escolar, pp.1-13. Disponible en:
<http://pendientedemigracion.uclm.es/info/doe/profe/isidro/merecur.pdf> [Consultado: 5 marzo de 2017]

• Secretaría de Educación Pública. (2009). *Curso de reforzamiento y Regularización, Ciencias I*. México, D.F: SEP.

• -----

(2016). *Televisión Educativa*. 2017, de *Televisión Educativa*.
Disponible en:
<http://www.televisioneducativa.gob.mx/#multimedia>

• Fragoso Ruiz, V. (2012). Tema: medios y material didáctico. *Programa de investigación sobre la docencia en el CCH. Seminario de investigación educativa*. 1st ed. [ebook] México, pp.4-5.
Recuperado de:
http://portalacademico.cch.unam.mx/materiales/prof/textos/material_didactico.pdf

[Consultado: 7 marzo de 2017].

- Guerra Meza, M. E.
“Diseño educativo: campo fértil para la incursión del diseñador en el aprendizaje permanente” *Revista Digital Universitaria* 1 de agosto de 2013, Vol. 14, No.8
Recuperada de: <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num8/art22/index.html>