

Rediseño del libro “Noamaix tein yekinika nonemachtil” 1 y 2

Moreno Valle Díaz, Juan Ramón

2015-05-22

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/991>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

Rediseño del libro Noamaix t yekinika nonemachtil 1 y 2

Moreno Valle Díaz, Juan Ramón

2015-05-22

<http://hdl.handle.net/20.500.11777/990>

<http://repositorio.iberopuebla.mx/licencia.pdf>

Juan Ramón Moreno Valle Díaz

Diseño Integral II

Rediseño del libro “Noamaix tein yekinika nonemachtil” 1 y 2

Primavera 2015

IBERO

PUEBLA ®

Problemática.

A partir de la visita a la escuela primaria “Mtro. Rafael Ramírez” se hicieron varias observaciones, una de las que resaltó fue la falta de libros para el aprendizaje de los niños, así como material de apoyo para los maestros, tanto en el idioma español como en nahuatl.

Contexto y diagnóstico del problema.

El proyecto que se pretende desarrollar en la materia de Diseño Integral II, tiene como objetivo principal ayudar, de acuerdo a nuestros conocimientos y principios de diseño gráfico, a la Primaria “Mtro. Rafael Ramírez”, de la comunidad de San Miguel Tzinacapan, en el estado de Puebla.

San Miguel Tzinacapa se encuentra ubicado en la Sierra Norte de Puebla, a unos 183 kilómetros de la capital poblana. Cuenta aproximadamente con 2,787 habitantes indígenas, quienes siguen luchando por conservar su cultura, lengua y tradiciones que fueron dadas por los ancestros nahuas, y que tienen gran valor para la comunidad.

La comunidad está compuesta por 28 municipios y abarca 2,641 km². Se encuentra a 506 metros de altitud y su clima puede ser templado húmedo o cálido húmedo dependiendo de la estación del año en que se encuentre, con lluvia la mayor parte del tiempo.

Esta localidad es una de las ocho juntas auxiliares de la cabecera municipal de Cuetzalan del Progreso, la cual forma parte del sistema turístico de Pueblos Mágicos del país desde el 2002.

Para llevar a cabo este proyecto, notamos que necesitaríamos algunos datos para poder comenzar a generar soluciones gráficas a la problemática.

Uno de los datos necesarios de nuestra investigación es el número de adultos que hablan nahuatl y español, así como el número de personas escolarizadas. Según la página de internet Pueblos América, el porcentaje de analfabetismo en los adultos es del 18.71% (10% hombres, 26.15% mujeres) y el grado de escolaridad es de 5.02 (5.84% hombres, 4.27% mujeres). En San Miguel Tzinacapan, el 83.97% de los adultos habla alguna lengua indígena.

Es importante destacar estos datos, ya que la comunidad de la primaria “Mtro. Rafael Ramírez” está orgullosa de su lengua nativa, y los profesores se dedican a enseñar tanto en nahuatl como en español.

De acuerdo a nuestra investigación de campo realizada los días 21 y 22 de enero, pudimos observar las dificultades de comunicación maestro-alumno en la escuela rural ya mencionada, dado que falta material de apoyo de lectoescritura en la lengua nahuatl, infografías, mapas y material didáctico.

De acuerdo al proceso de observación, surge la necesidad de crear material de apoyo visual, tanto para profesores como para estudiantes, ya que, de acuerdo al psicólogo ruso Vygotsky, “los niños no sólo son sujetos de aprendizaje, sino que también son sujetos de conocimiento”. (1931-1955).

La enseñanza-aprendizaje remite a un conjunto de actividades ordenadas y estructuradas que permiten al estudiante el desarrollo de actividades y ejercicios significativos, planificados y articulados alrededor de un tema, con la finalidad de facilitar la comprensión del estudiante.

El aprendizaje lectoescritor es importante para los niños de primaria, ya que el estudiante va siguiendo el texto con los ojos e improvisando un relato compuesto por su propia imaginación, ayudándolo a estimular sus ideas, autoevaluarse y aplicar procesos intelectuales por medio de imágenes, diagramas o esquemas estructurados adecuadamente. (Vygotsky, 1931-1995).

De acuerdo a elementos que refuerzan de manera efectiva los procesos cognitivos del niño, Vygotsky dice que “la escritura debe tener una relación con la vida” (1931-1995), por ello, en la escuela Mtro. Rafael Ramírez, se les motiva a los alumnos a hablar, leer y escribir tanto en la lengua nahuatl como en español.

Justificación.

El proyecto tiene suma importancia en la vida educativa de los alumnos de la escuela rural Mtro. Rafael Ramírez, ya que para ellos es más útil tener un apoyo visual en libros de texto, para su continuo aprendizaje y entendimiento.

Es esencial recalcar la importancia que tiene el diseño gráfico en el proyecto, ya que no sólo ayudaremos con herramientas visuales a los alumnos de la normal rural, sino que también haremos énfasis en su cultura, principalmente en su lengua madre, el nahuatl.

Objetivo principal.

Estimular un mayor aprovechamiento académico en los alumnos y apoyar a los maestros en su docencia a través del rediseño del material de lectura de los grados de primero a tercero de la primaria Mtro. Rafael Ramírez.

Objetivos específicos.

- Fomentar el desempeño escolar en los estudiantes a través de libros de lectura y actividades para mejorar su lectoescritura.
- Apoyar a los maestros en su docencia reforzando los conocimientos tanto de nahuatl como español, por medio del diseño editorial.
- Identificar materiales que permitan la viabilidad de la elaboración de los productos editoriales para favorecer su uso y durabilidad una vez implementados.

Metodología de la investigación.

Valoración: Determinar el alcance y relevancia que tiene nuestro proyecto.

Comparación y Análisis: Investigar y analizar casos similares al proyecto, buscaremos casos análogos, se hará una investigación tanto del entorno como de la escuela y alumnos y maestros para poder tener mas información acerca de qué es lo que necesitan.

Diseño: Etapa de diseño, aquí es donde nosotros nos encargamos de buscar las posibles soluciones gráficas a la problemática, ya sea el diseño, el color, las ilustraciones, buscando la manera de que sea sencillo, legible y llamativo.

Descripción de usuarios.

EL proyecto está enfocado a dos usuarios, maestros y alumnos de la escuela Mtro. Rafael Ramírez.

Datos de los alumnos:

Niños de 1 a 3 de Primaria

Edades entre 6 y 10 años

Están aprendiendo a leer y escribir

Hablan nahuatl

Hablan un poco de español

Descripción:

Son niños curiosos, orgullosos de su cultura y tradiciones, están inquietos por aprender dentro y fuera del salón de clases, son niños que se divierten, crecen, aprenden y viven dentro de la naturaleza, observadores, y saben que desde pequeños son parte importante de una cultura.



Datos de los maestros:

Hablan español

Manejan algunas palabras en nahuatl (no todos)

No son nativos de la comunidad

Descripción:

Los maestros de la comunidad son parte importante de la misma, pues son la guía de los niños, ingeniosos y creativos, capaces de sacar el máximo provecho

de los recursos con los que cuentan, son moldeables como la plastilina para ser capaces de adaptarse a cualquier situación, son vistos por la comunidad como luchadores, pues al llegar se enfrentan con carencias dentro de la escuela y aún así dan todo por sacar adelante el potencial de los niños; su nobleza y corazón los ayuda a dar más de lo que las autoridades educativas les piden, siempre poniendo buena cara a cada situación, pues saben que trabajando en unidad, saldrán a flote.



Testeo: Prueba del proyecto en sistemas de impresión y con el usuario, una vez que se haya solucionado la parte gráfica del proyecto, lo siguiente que haremos será buscar materiales que sean los adecuados para esta editorial, buscar una impresión que se acomode a las necesidades económicas de ambas partes. Por último una vez que tanto el material como el sistema de impresión estén seleccionados se mostrará el prototipo al usuario.

Refinamiento: Después de haber entregado el proyecto al usuario para su revisión se harán arreglos de los errores encontrados en base a su experiencia con el prototipo del proyecto.

Implementación: Implementación completa del proyecto, terminando las correcciones, el refinamiento y la segunda revisión con el usuario el proyecto estará listo para entregarse.

Monitoreo: Dar continuidad al proyecto a través de la búsqueda de recursos económicos.

Marco Teórico.

En comunidades rurales de todo tipo, una de las fuerzas culturales se encuentra en la niñez, según la Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas, ya que los oficios, cantos, danzas, tradiciones, religión e historias se transmiten de generación en generación gracias al juego de imitar.

Los juguetes usados por los niños se desarrollan conjuntamente a los oficios de sus padres, familiares o personas mayores con las que se relacionan, siendo estos juguetes obtenidos del barro, carrizo, restos de algunos animales o plantas y flores, lo cual permite

mantener vivas las tradiciones a través de enseñar en la comunidad y en la escuela, integrando el mundo académico con el práctico.

En el proceso de enseñar-aprender, se ven involucrados maestros, alumnos y comunidad. La integración de todos los elementos hace de la sociedad indígena una sociedad organizada, donde desde muy pequeños los niños socializan y se integran a una comunidad que crece con el tiempo.

Antes de empezar a trabajar en el proyecto debemos tomar en cuenta que necesitamos conocer ciertos aspectos que no sólo implican el lugar sino también la escuela y a las personas.

Las edades de los niños a los que va dirigido el libro es de 6-10 años, ya que nos enfocaremos a los alumnos de 1º a 3º grado de primaria, y es importante conocer no sólo sus características psicológicas sino que también su forma de vida, su entorno, su estudio.

De esta manera, el proyecto beneficiará a la escuela primaria Mtro. Rafael Ramírez, y será implementado en Ayotzinapan, Puebla, de acuerdo a las tradiciones y costumbres como canto y baile en su idioma, los cuales son esenciales, ya que realzan su cultura y lo que son. Conocer la cultura del lugar es importante puesto que debemos de entender el lenguaje y simbología de la comunidad.

Casos análogos.

GUÍA DIDÁCTICA: DESARROLLO DE HABILIDADES DE LECTOESCRITURA CON TEXTOS BILINGÜES NÁHUATL – ESPAÑOL

Este material comienza enseñando la gramática de los idiomas español y nahuat, para dar paso a actividades de aprendizaje sobre los colores, animales, artículos, verbos, pronombres, frutas, alimentos, entre otros, dentro de una primera parte; la segunda parte enseña canciones infantiles y el Himno Nacional Mexicano, mientras que en una tercera parte se enseñan trabalenguas y adivinanzas. Esto tiene como objetivos:

- Crear una guía didáctica de fácil manejo para el docente, que le permita emplear estrategias de trabajo con textos bilingües.
- Acercar al docente al reconocimiento e importancia de la diversidad étnica, cultural y lingüística que existe en el país.
- Brindar al docente un vocabulario básico, con el cual pueda trabajar los textos escritos en lengua náhuatl.
- Fomentar la importancia de implementar estrategias y actividades que permitan desarrollar habilidades de lectura y escritura en lengua náhuatl a docentes hablantes del español.
- Conocer diversos textos en lengua náhuatl que sean accesibles a los maestros hablantes del español.

Es importante destacar que este proyecto se realizó para implementarse en la sierra norte de Puebla; fue elaborado por profesionales enfocados a la educación, por ello la presencia de una buena organización editorial es deficiente y el contenido de las imágenes son de baja calidad.

HIMNO NACIONAL MEXICANO

(Mexikakuikalis)



Mexikame in tsajtsilis tlateuis
Tikamaka temiktii tepostle
Tiaolini nipantla tlaltipak
Tepostatoponi chikauak mokaki.

Tlajchichiuas moixpanyo tlaltipak
Amo tleno kualantii teopiitsin
Tech niluikak uejkayo tlanemilis
Ika imajpil toteotsin mijkulo.

Tlase aki amo kuali mixmati
Mo yoleuas kitlaksas mottalpan
Xik nemili tlaltipak iluikak
Se koneti tlapaleuani omitsmakak.

Sempoali uan matlaktli tonalme kipia se metstli.

Un mes tiene treinta días.

Sempoali: _____

Uan: _____

Matlaktli: _____

Tonalme días

kipia: _____

Se: un

Metstli: mes

In masatl nemi ipan kojtlajtli.

El venado anda en el monte.

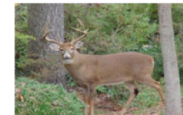
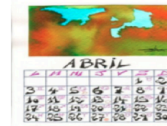
In: _____

Masatl: _____

Nemi: anda

Ipan: _____

Kojtlajtli: monte



PRIMARIA INDÍGENA. LIBRO PARA EL MAESTRO. ASIGNATURA: NÁHUATL

Fue elaborado por la Dirección para el Desarrollo y Fortalecimiento de Lenguas Indígenas de la Dirección General de Educación Indígena. Se aplicó a 13 Estados de la República Mexicana, los cuales, por primera vez en nuestra historia, construyen un programa de estudios para la asignatura Náhuatl.

Este documento tiene como finalidad apoyar y fortalecer el trabajo de los maestros del primer ciclo en la asignatura náhuatl. Con esta materia, la lengua náhuatl se convierte en objeto de estudio al igual que el español como segunda lengua, al mismo tiempo que ambas se utilizan como lenguas de instrucción. La asignatura náhuatl tiene como propósitos fundamentales que los alumnos hablantes del náhuatl puedan perfeccionar el dominio de su lengua materna y del español como segundo idioma, con el fin de organizar y construir el conocimiento, mejorar su desempeño escolar, comprender sobre su entorno e interactuar con los demás. Este libro y esta asignatura ofrecen la posibilidad de actualizar su idioma para funciones sociales nueva y para conocer su cultura.



PROYECTO ENDANGERED LANGUAGES

Google México en colaboración con el Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) presentaron en 2012 el programa que se convertirá en una herramienta para documentar y preservar más de 3 mil dialectos en peligro de extinción alrededor del mundo, incluidas 67 lenguas mexicanas. El proyecto planea registrar las lenguas en riesgo para acceder a ellas, compartirlas, investigar al respecto y ofrecer información a quienes estén trabajando en su registro y protección. La plataforma en la red estará abierta a todo el público en el sitio <http://www.endangeredlanguages.com> Incluye lenguas que aún no son consideradas en peligro de extinción, pero que se acercan peligrosamente, así como un mapa para ubicar en qué parte del mundo se habla cada lengua a través de Google (enlaces a videos de YouTube). Las propias comunidades pueden comenzar a subir documentos y material audiovisual para apoyar al proyecto.

The screenshot shows the top section of the 'Endangered Languages' website. At the top, there is a navigation bar with links for 'Idiomas en peligro de extinción', 'Explore Languages', 'Compartir conocimientos', and 'Blog'. A search bar is also present. Below the navigation is a blue banner with the text 'El mundo visto a través de 3197 idiomas en peligro de extinción.' and a subtitle 'Un proyecto de colaboración online destinado a la protección de la diversidad lingüística mundial'. There are two main navigation buttons: 'Explore Language Map' and 'Browse by Country'. Below the banner, there is a video player showing a woman singing. To the right, there is a section titled 'Add a Video' with a 'Begin now' button and a 'Browse' button. Below this, there are two featured video thumbnails: 'Featured video' and 'Featured contributor'.

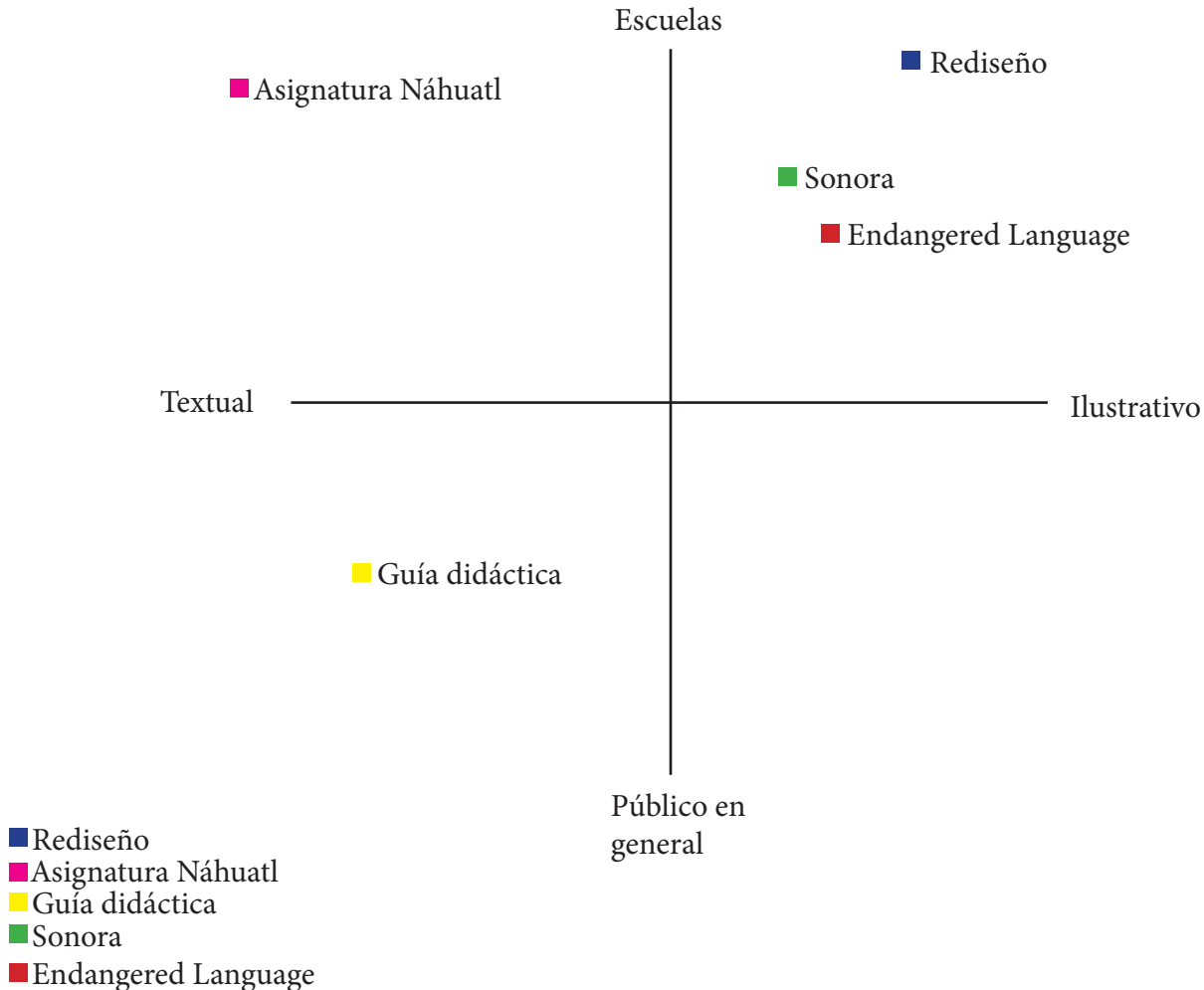
RESERVACIÓN DE LA CULTURA EN EL ESTADO DE SONORA

Fue elaborado por la Dirección para el Desarrollo y Fortalecimiento de Lenguas Indígenas de la Dirección General de Educación Indígena. Se aplicó a 13 Estados de la República Mexicana, los cuales, por primera vez en nuestra historia, construyen un programa de estudios para la asignatura náhuatl.

Tiene como finalidad apoyar y fortalecer el trabajo de los maestros del primer ciclo en la asignatura náhuatl. Con esta materia, dicha lengua se convierte en objeto de estudio al igual que el español como segundo idioma, al mismo tiempo que ambas se utilizan como lenguas de instrucción. La asignatura náhuatl tiene como propósitos fundamentales que los alumnos hablantes del idioma indígena puedan perfeccionar el dominio de la misma así como del español, con el fin de organizar y construir el conocimiento, mejorar su desempeño escolar, comprender sobre su entorno e interactuar con los demás. Este libro y esta asignatura ofrecen la posibilidad de actualizar su idioma para funciones sociales nuevas y para conocer su cultura.

Matriz de Ubicación

Con la información reunida previamente, se realizó un análisis que nos permitió descubrir puntos de debilidad y fortaleza en los casos análogos a este proyecto, dicho análisis nos ayudará a llevar el trabajo con una dirección más clara y objetiva.



Diseño Participativo.

Es un proceso de ampliación de información, aprendizaje y acuerdos comunes que se enfocan para diseñar, integrando a todos los actores involucrados con el objetivo de asegurar que el producto o servicio diseñado se adecue a las necesidades y se pueda utilizar de la mejor manera.

Enfoque: Población afectada por la crisis

Objetivos: Garantizar que se tienen en cuenta de los conocimientos, ideas y experiencias existentes para que las decisiones operativas tengan sentido.

Adaptación correcta a las necesidades, cultura y capacidades a quienes va dirigido el proyecto de Diseño Social.

Interacción con las personas para llegar a un acuerdo sobre la situación y problemas a tratar y valoración participativa con el fin de que tengan oportunidad de validar o cuestionar los resultados de valoración.

Monitoreo participativo de los proyectos para asegurar que se implementan de manera correcta y la adaptación en respuesta a situaciones de cambio.

Impacto en el usuario: La integración de la población afectada en el proceso de definición del proyecto es un ejercicio efectivo de formación de equipo y movilización de los participantes.

Metodología:

Diseñar el proyecto

Identificación de problema

Identificación de posibles objetivos y soluciones para el proyecto de diseño.

Priorizar las soluciones

Analizar posibles soluciones

Viabilidad de las mismas

Complementariedad con conocimientos, prácticas y técnicas adquiridas.

Definición del proyecto

Objetivos del proyecto

Rendimiento del proyecto

Grupo Meta

Actividades a implementar

Recursos necesarios

Quién realizará cada tarea y aportación

Estrategias institucionales.

Cerrar la fase de diseño

Quién participó y de que forma

Éxito de participación

Diseño Social.

Diseño en el cual los valores sociales y políticos prevalecen por encima del resto de los factores. Todo proceso en búsqueda de soluciones a necesidades y problemáticas sociales mediante acciones concretas y alternativas diferentes que buscan acciones sociales comprometidas. Las problemáticas sociales demandan nuevos lenguajes, formas y acciones que formen el debate social, el planteamiento de problemas y nuevos espacios y herramientas.

Enfoque: Problemáticas sociales que afecten a un grupo específico o a la población en sí dejando a lado las necesidades del mercado y con ello los valores éticos del consumo centrándose en los factores como los comportamientos y procesos productivos que pueden afectar la práctica del diseño.

Objetivos: Estudio de la auto representación social general, grupal e individual. Estudio de la influencia del diseño en las pautas culturales y en las estructuras de una sociedad, ya sea para influirla, cambiarla o desambiguarla. Facilitación de la comunicación.

Impacto en el usuario: La solución de problemáticas sociales ayuda a la integración de pequeños y grandes grupos dentro de una población, logrando que interactúen, comuniquen y convivan de la mejor manera posible. El proceso involucra a la gente impulsándola a participar y contribuir en la creación de una solución viable para el grupo, siendo mejor que una solución guiada bajo intereses individuales.

Diseño empático:

*Luis Moya-Albiol, Neus Herrero y M. Consuelo Bernal**: “(...) capacidad para comprender al otro y ponerse en su lugar a partir de lo que se observa, de la información verbal o de la información accesible desde la memoria”.

Un caso exitoso de diseño empático es expuesto por Daniel Goleman en su libro “Working with emotional intelligence”. se basa en la observación de los consumidores en lugar de la investigación de mercado tradicional que se basa en la investigación de los consumidores con la intención de evitar posibles sesgos en las encuestas y preguntas, y reduce al mínimo la posibilidad de que los consumidores van a proporcionar información falsa.

Los usuarios son casi tan involucrados en el diseño como el productos mismo así como los diseñadores e ingenieros. Por lo tanto se puede lograr avances en el proceso de diseño haciendolo potencialmente más corto. Para lograr esto se requiere de un grupo de observación que conste de varios otros incluyendo otras disciplinas.

Objetivos: En una sociedad capitalista donde la especialización y el individualismo van a la alta, mientras que la responsabilidad social va a la baja, la empatía debe tomar un lugar importante no sólo en los

procesos de diseño sino en toda actividad profesional. el objetivo es identificar las necesidades del cliente a fin de crear productos basados en soluciones que los clientes tienen dificultad para imaginar debido a la falta de familiaridad con las diversas posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías.

Impacto en el usuario: El usuario se siente mas seguro, más cómodo debido a que se encuentra en su ambiente y pierde el miedo a ponerse en ridículo. Sus necesidades se ven satisfechas de una forma más efectiva debido a que el usuario no sabe como expresarlas, por ello el equipo interdisciplinario observa su interacción con el producto o servicio encontrando fallas para posteriormente resolverlas. De este modo el usuario es una gran parte en el proceso y la fuente de mucha innovación.

Qué impacto tiene en el producto o servicio: Es mucho mejor diseñado debido a que se observa su funcionamiento dentro del ambiente en el que será usado esto implica una mejor interacción con el usuario lo que satisfecerá sus necesidades de una forma óptima.

Metodología

Observación

Captura de datos

Reflexión y Análisis

Lluvia de ideas para las soluciones

Prototipos en desarrollo de posibles soluciones

Diseño centrado en el usuario.

Se basa en la experiencia que tiene el usuario con determinado servicio o producto, es decir todo lo que afecte o intervenga entre la interacción del usuario con el producto, pero para llegar a este producto se hacen estas preguntas “¿Qué?¿Cuándo?¿Por qué?¿En dónde?¿Cómo?¿Quién?” Combina dos tipos de necesidades las de la empresa y la del usuario, en un vínculo entre el producto y lo que genera en el usuario las emociones, opiniones y las cuestiones cualitativas. Objetivos: Está orientado a los usuarios del producto, que participan durante todo el proceso. A pesar de denominarse “diseño”, en realidad se aplica durante todas las fases del desarrollo (planificación, diseño, desarrollo, evaluación), desde las primeras etapas. Es interactivo. Es multidisciplinar. Subjetivo es obtener productos usables y satisfactorios para los usuarios. Impacto en el usuario: Mejora notablemente la interacción, comprensión qué impacto tiene en el producto o servicio. Cómo impacta en el producto o servicio, el cual adquiere ciertas cualidades:

Útil

Usable

Deseable

Encontrable

Accesible

Creíble

Valioso

Metodología:

Definición clara de los objetivos, entendiendo a los usuarios y contemplando factores como la edad, la experiencia, las limitaciones físicas, las necesidades más especiales, el entorno de trabajo, las influencias sociales y culturales.. Hay que definir el marco de trabajo conceptual para presentar el producto en cuestión con el conocimiento y la experiencia de la

audiencia objetivo; a partir de ahí, procede una documentación apropiada a este estado.

Comunicación del diseño mediante el prototipado y establecimiento de un flujo de tareas. Se puede tratar de incluir más aspectos y comprobar la reacción a los mismos de los usuarios objetivo o tratar de centrarse en los detalles de dichos aspectos, en su funcionalidad. Mediante el test, en el proceso de diseño, la participación del usuario proporciona la inestimable ayuda de determinar en qué medida el producto se está ajustando a las necesidades y a las expectativas creadas. No se trata tanto de evaluar la eficiencia de las tareas y los posibles errores en el diseño, sino de conocer las percepciones del usuario, su satisfacción, sus preguntas, sus problemas.

Después del test va a ser preciso el rediseño en mayor o menor medida, tras el cual inevitablemente, es preciso de nuevo el test, volviendo así a iniciar el ciclo.

Fases metodológicas:

Definición: definir los usuarios

Análisis: analizar las necesidades de los usuarios

Observación

Investigación

Indagación del usuario

Técnicas

Diseño: diseñar y evaluar el artefacto

Evaluación: evaluar el proceso

Escuela Rural en México.

La Escuela Primaria Mtro. Rafael Ramírez debe ese nombre a de uno de los grandes impulsores de la Escuela Rural Mexicana como sistema y forma de acción educativa y social, el maestro Rafael Ramírez Castañeda; originario de Las Vigas, Veracruz, laboró como maestro y ayudó a fomentar la educación en las comunidades rurales indígenas del país.

Durante la presidencia de Porfirio Díaz se habían realizado grandes obras para modernizar el país, sin embargo, la pobreza y la falta de educación no se habían logrado disminuir. Grupos de maestros, incluyendo al maestro Rafael Ramírez, participaron en la creación del sistema de la Escuela Rural Mexicana, donde para ellos, la escuela debía funcionar como una casa del pueblo, donde adultos, hombres y mujeres pudieran asistir para aprender cosas útiles y mejorar las condiciones de vida de las comunidades rurales.

La Escuela Rural Mexicana se inició aproximadamente en el año de 1925, y tuvo su mayor auge en la década de los 30 y 40. A partir de ahí empezó a declinar porque el gobierno cambió la orientación de la educación, decidiendo que las escuelas trabajaran y educaran de otro modo. (Esteban, 2006).

Importancia de los Libros.

Los libros son parte fundamental en el aprendizaje de la gente, y más en el desarrollo de su lectura y escritura. La lectura de libros, a demás de inculcar nuevos conocimientos para las personas, ayuda a estimular la capacidad lectora y a mejorar el vocabulario. Como seres intelectuales tenemos la capacidad de percibir la información captada por la lectura y analizarla de tal manera que la procesamos y llegamos a

una interpretación. Esto funciona en compañía de la imaginación, ya que, al leer un libro nuestra mente genera imágenes que van de acuerdo a lo que concebimos desde que nuestra vista pasa por las palabras. Leer involucra un sistema complejo que va desde la vista, la correcta comprensión de la palabra al asociar el conjunto de letras, la percepción, la posterior interpretación y la imaginación.

Partiendo desde la perspectiva de los niños, los libros son un fundamento básico que fortalece su aprendizaje. Leer tanto en la escuela como en casa es enriquecedor para su adecuado desarrollo. De acuerdo con el sitio web Edumexico.net (s.f), parte importante de la lectura, es que los niños comprendan y disfruten lo que están leyendo. Comprender una lectura se asocia principalmente con:

La habilidad del niño para entender el lenguaje hablado, su capacidad de memoria, comprender que la tarea del lector es captar el mensaje del escritor, ser un lector activo, su habilidad para vincular las ideas nuevas con las anteriores, contar con material de lectura atractivo y acorde a su habilidad lectora, su curiosidad. Y comenzar a leer desde pequeños de la mano de quien los ama. (Edumex.net, s.f.)

Podemos mencionar con esto que, la lectura forma parte indispensable en el aprendizaje y en la adquisición de un nuevo lenguaje en los niños. La niñez es una etapa en la vida donde leer es de suma importancia ya que es donde comienza la curiosidad y el atrevimiento de querer aprender cosas nuevas, preguntarse sobre el cómo y el por qué de lo que sucede a su alrededor y la imaginación está en su esplendor.

Partes de un libro.

Conforme al sitio web Edumex.com, mencionado con anterioridad, hay cuatro partes que son fundamentales en los libros con los cuales podemos saber de qué tratan. Estos son:

- La portada es donde viene el título y generalmente una ilustración que, si bien viéndola podemos generarnos una idea de lo que trata el libro a leer.
- El índice nos da una idea del contenido del libro y de los temas y subtemas a tratar.
- La introducción nos puede dar un resumen y un contenido breve acerca de lo que trata el libro.
- la contraportada, de igual manera, nos da una breve idea del contenido y hace captar la atención de la gente para que lo lea.

Tomando como referencia la Comisión Nacional de Bibliotecas Populares (CONAPIB), los componentes de un libro son los siguientes:

- En la parte exterior, se encuentran las cubiertas o tapas y el lomo.
- En la parte interna, se encuentran generalmente las guardas, que son hojas de papel que se unen junto al libro y la tapa.
- La portadilla, que va antes de la portada en la cual se imprime generalmente el título.
- La portada, donde va el título, el autor, la editorial, etc. Las páginas, donde va el contenido del texto.
- Colofón, donde va el lugar de impresión y la fecha.

Libros infantiles.

Para la realización de un libro infantil hay que tomar en cuenta varios aspectos, algunos ejemplos son:

- Si el material es de cubierta del libro es dura o no, si es resistente al tacto y actividades de los niños
- La ilustración debe ser atractiva a la vista y llamar la atención del lector.
- El tipo de letra, tamaño y forma.
- La forma en que se presentan las páginas, encuadernadas, sueltas o anilladas.
- Las ilustraciones interiores, material empleado, en qué técnicas de elaboración y proceso de reproducción.

La ilustración sirve para embellecer y adornar el contenido del libro, además de funcionar como un medio de atracción para el lector, nos brinda también la posibilidad de reforzar el conocimiento a través de la imagen y se hacen visibles los conceptos e historias. En este caso para el niño, las ilustraciones son parte esencial de los libros, ya que con ellas se conserva la cultura y la expresividad estética que sigue habiendo en los libros impresos. (Boland, 1999).

El diseño del libro contribuye a que se evidencie y se comprenda con mayor facilidad su contenido. Así un buen diseño ayuda al lector a descubrir y a entender algo de importancia que lo orientará en la lectura o le estará revelando que en ese libro encontrará lo que busca o despertará su curiosidad. (Boland, 1999)

Tanto la parte exterior, como el interior del libro conforman un todo, una unidad.

Literatura infantil.

“La literatura infantil comprende la creación de los niños como culminación de un proceso en el desarrollo de las actividades del lenguaje como comunicación y expresión.” (Corral, 1972).

De acuerdo a lo que dice el autor citado anteriormente, la literatura infantil y los cursos del lenguaje tienden a desarrollar la capacidad para:

- Saber leer.
- Extender lo que se lee.
- Expresión oral
- Expresión escrita.
- Escritura.
- Ortografía.
- Sintaxis.

Liro ilustrado infantil.

Los primeros libros infantiles que se crearon fueron hechos con fines educativos, religiosos y moralizadores a principios del siglo XVII en Europa; estos libros estaban más enfocados en el contenido que en el diseño editorial, es decir, eran libros enfocados a los niños pero no estaban hechos para ellos. El *Orbis sensualium pictus* (El mundo sensible en imágenes), escrito a mediados del mismo siglo, es un libro que servía como guía ilustrada de lectura para los niños, y fue parte importante dentro de la educación.

Fue hasta mediados del siglo XIX, cuando los libros infantiles comenzaron a mostrar más interés en el diseño editorial y fue ahí cuando las primeras ilustraciones aparecieron.

Ilustración.

Para los diseñadores gráficos, la ilustración es parte de nuestro aprendizaje, hay algunos que tienen más habilidad para esta rama del diseño que otros, pero la mayoría desconoce dónde surgió o por qué se le llama ilustrar al hecho de representar algo por medio de un dibujo o una imagen. La ilustración es utilizada con fines publicitarios como en carteles, cómics e incluso en libros infantiles.

También se le define a la ilustración como un campo fantástico, en el cual se desarrolla un arte figurativo, ya que el ilustrador o creador de esta misma, puede hacer lo que a él le guste o le parezca adecuado, por supuesto desde su propia perspectiva.

La ilustración es una obra trazada con cualquier material de trabajo como colores, plumones, acuarelas, entre otros más.

Cabe destacar que una ilustración no es lo mismo que un dibujo, se piensa que el origen de la ilustración va de la mano con el surgimiento de la escritura, puesto que los jeroglíficos fueron la creación de la escritura.

Ahora nos remontamos al antiguo Egipto, donde los encargados de plasmar la historia lo hacían por medio de imágenes, las cuales narraban algún acontecimiento que el Faraón vivía o que fuera importante para el pueblo.

Si nos remontamos a otros tiempos podemos encontrar numerosos ejemplos del comienzo de la ilustración, como son la Iliada y la Odisea, las cuales contenían ilustraciones que representaban algunos pasajes del libro.

Uno de los momentos en donde la ilustración tuvo más fuerza, fue en la Edad Media, ya que en esta época surgió la imprenta, hecho que facilitó la reproducción de las imágenes y de las ilustraciones. En este periodo surgen los cuentos ilustrados de Decamerón y las fábulas de Lafontaine, entre otros.

Conforme las herramientas y la tecnología avanzaba, la ilustración se fue desarrollando más rápido, hasta que la era digital se consolidó, dándole paso a un avance de la ilustración. Por ejemplo, en Francia la prensa ilustrada alcanzó un gran auge mientras que en España lo fueron las revistas ilustradas.

Ilustración en México.

Los primeros libros ilustrados que surgieron en México, constaban de grabados, viñetas, capitulares, orlas u ornamentos que en su mayoría se encontraban hechos a mano y estaban dirigidos hacia el Catecismo. El primer libro ilustrado que existió en México fue el de la “Doctrina Cristiana para Adoctrinar a los Indios” y fue hecho en 1575, dando paso a el “Catecismo histórico del abad Fleuri” y “Fábulas” de Samaniego y Tomás de Iriaete.

A partir de éstas publicaciones, se usaron las “hojas volantes”, las cuales eran tabloides de color azul o gris que contenían ilustraciones impresas, dando paso a las historietas.

Con el transcurso del tiempo empezaron a circular publicaciones como:

- Libros de cuentos
- Fábulas
- Silabarios
- Cancioneros

Los anteriores estaban ilustrados con xilografías que se iban reutilizando dependiendo del tema al que estaban dirigidas. Esto ocurre porque la mayoría de los ilustradores de la época trabajaban con el mismo impresor y las ilustraciones no tenían nombre. El primer libro de fábulas mexicanas se publicó en 1803 y fue “Fábulas morales para la provechosa recreación de los niños, que cursan las escuelas de primeras letras” por José Ignacio Basurto, quien es reconocido como el primero en publicar un libro de fábulas. “Cantos del Hogar” publicado por Juan de Dios Peza en 1881 y es considerado uno de los primero libros infantiles ilustrados en el país.

Al igual que la tecnología, la ilustración para niños ha ido avanzando, no sólo en la técnica sino en la forma de impresión. Actualmente, las distintas formas de vida exigen que los libros infantiles se han divididas por lo general en dos:

- Libros didácticos, que sirven para educar al niño con las reglas que rigen la sociedad.
- Libros creados para desarrollar la imaginación, que como el nombre lo dice, son libros de temas fantásticos, que hacen que el niño juegue con su imaginación y que se enamore del arte y literatura.

Ilustación y fantasía.

Una de las características principales de la ilustración es el uso de formas exageradas, llegando a veces a la fantasía, haciendo uso desmedido del cromatismo, la luminosidad y el mensaje que quiere transmitir el creador de dicha ilustración.

Tipos de ilustración.

Dentro de la ilustración, existen diferentes categorías, las cuales se resumen de la siguiente manera:

- Ilustración Científica: Imágenes reales utilizadas en libros que tengan que ver con ciencia o alguna ingeniería.
- Ilustración Literaria: Consolidada en el siglo XVIII, se basa en caricaturas e historietas, dibujos infantiles y fantásticos.
- Ilustración Publicitaria: Se encuentra en las etiquetas de los productos, como pueden ser envases y contienen una pequeña información.
- Ilustración Editorial: Este tipo de ilustración es usada en periódicos, revistas, libros, páginas web y cuentos infantiles.

Ilustración y dibujo.

De acuerdo a la Real Academia Española, el dibujo es el resultado de plasmar la figura de un objeto sobre un soporte físico, usando cualquier material de impresión gráfica, como lo es un color, un lápiz, un carboncillo, etc. Mientras que a la ilustración la define como una estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta algún texto o libro.

Diseño editorial.

Todo libro requiere de diseño editorial, el cual sirve para armar su composición e integrar de una manera adecuada la información y el contenido del mismo. Citando a la diseñadora gráfica Alejandra Almirón Cartier (2010), “El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos.” El diseño editorial incluye también la realización

tanto del interior como del exterior de cualquier publicación, los cuales, deben estar ligados al concepto de dicha publicación. Todo el armado de libros, periódicos o revistas requiere de una diagramación, para sí poder incrustar el contenido ya sea texto o imágenes.

En un mundo actual lleno de estímulos visuales, el diseño editorial debe jugar parte importante al momento de llegar al lector puesto que debe de generar que éste se transforme en un comprador potencial (Cartier, 2010). Se debe prestar mucha atención en la parte exterior del libro, ya que es la parte determinante para que una persona se interese o no en él.

Según la autora citada anteriormente, está comprobado que las personas deciden comprar un libro u otra publicación gracias a lo que leen en la parte exterior, especialmente cuando no conocen al autor ni el título de una obra. Con esto podemos mencionar que parte fundamental de la realización de un libro, es el diseño de la portada y contraportada. Del mismo modo, el diseño de la portada es esencial para cualquier publicación porque es la clave que plasma el mensaje que se transmite en el texto y, si no refiere al contenido del texto, puede malinterpretarse o generar confusión en los lectores.

Del mismo modo, es indispensable que el diseño editorial esté pensado en función de un sector de público delimitado al que va dirigida la publicación, para así captar su atención e interés teniendo en cuenta sus características sociales, culturales y sus gustos. (Cartier, 2010) Por ejemplo, en el caso de un libro infantil, tanto el contenido como la parte exterior deben ser acorde a los gustos de los niños, con ciertas características, cierto tamaño de letra y determinada

reticulación en la parte interior, para que éste pueda ser concebido de manera correcta por su público receptor.

Para la realización de cualquier proyecto editorial es necesario considerar ciertos aspectos. Uno de ellos es la tipografía, el cual es el vehículo del contenido. La autora que ya se citó menciona que no es recomendable elegir muchas fuentes tipográficas, porque esto puede dificultar la lectura. “El mayor nivel de legibilidad se logra cuando hay un contraste máximo entre tipografía y fondo”. (Cartier, 2010).

Otro punto a considerar son las imágenes o fotografías, los cuales complementan visualmente el contenido de la publicación. En los libros infantiles, las ilustraciones se incluyen por su valor estético y creativo, además de servir como un atractivo para los lectores. Los espacios en blanco de igual manera son importantes, ya que “producen una gran sensación de libertad y claridad. Sirven también como descansos y pausas en la lectura, como espacios de reflexión y como formas de equilibrar la composición”. (Cartier, 2010)

La autora Alejandra Almirón Cartier, citada anteriormente también menciona que el material o soporte es otro punto a considerar. Si se va a hacer una publicación impresa se necesita ver el papel a utilizar, su calidad y gramaje, además de elegir el formato de pliego más conveniente para evitar desperdiciar papel. El diseño editorial es importante en la creación de libros, revistas o periódicos, puesto que gracias a éste se puede distribuir adecuadamente el contenido así como la implementación de imágenes y texto y que, en conjunto generen una buena herramienta de diseño que atraiga al usuario, en este caso a los lectores. (Cartier, 2010)

Descripción de Usuarios.

Este proyecto esta enfocado a dos usuarios, maestros y alumnos.

Datos Generales de los Alumnos

- Niños de 1 a 3 de Primaria
- Edades entre 6 y 10 años
- Están aprendiendo a leer y escribir
- Hablan nahuatl
- Hablan un poco de español

Descripción de los niños.

Son niños curiosos, orgullosos de su cultura y tradiciones, están inquietos por aprender dentro y fuera del salón de clases, son niños que se divierten, crecen, aprenden y viven dentro de la naturaleza, observadores, y saben que desde pequeños son parte importante de una cultura.

Datos Generales de los maestros.

- Hablan español
- Manejan algunas palabras en nahuatl (no todos)
- No son nativos de la comunidad
-

Descripción de los maestros

Los maestros de la comunidad son parte importante de la misma, pues son la guía de los niños, ingeniosos y creativos, capaces de sacar el máximo provecho de los recursos con los que cuentan, son moldeables como la plastilina para ser capaces de adaptarse a cualquier situación, son vistos por la comunidad como luchadores, pues al llegar se enfrentan con carencias dentro de la escuela y aún así dan todo por sacar adelante el potencial de los niños; su nobleza y corazón los ayuda a dar más de lo que las autoridades educativas les piden, siempre poniendo buena cara a cada situación, pues saben que trabajando en unidad, saldrán a flote.

Concepto gráfico rector.

Para representar los conceptos de educación, interculturalidad, comunidad y alegría, se diseñará a través de elementos gráficos con características similares entre sí, que involucran figuras geométricas básicas como círculos, cuadrados, triángulos, estrellas y rombos, las cuales se integrarán por medio de la repetición y simetría, evocando los elementos utilizados en los textiles tradicionales de la comunidad de Ayotzinapan, Cuetzalan. Se trabajará con colores predominantes del lugar encontrados en la vegetación local como azul, amarillo, rojo, magenta y blanco; conservando su brillantez y realizando combinaciones contrastantes.

Mediante técnicas de ilustración como el dibujo a tinta china, ashurado con rotulador, complementado por collages con materiales como la lentejuela, se buscará resaltar texturas de telas, tejidos y bordados de la comunidad. Asimismo se usarán tipografías lineales sin patines, con remates redondeados y suaves para tener una mayor legibilidad y leibilidad facilitando un mayor entendimiento por el usuario.

Dimensión de Formación Integral Universitaria.

La Universidad iberoamericana Puebla forma profesionales capaces de afrontar situaciones reales para darles una solución a través de la profesión que ejercen. Los alumnos de la Ibero Puebla crecen de manera profesional con la filosofía Ignaciana humanista, pensando para los demás primero que para ellos mismos y donde la comunidad es el centro de la sociedad. Es por eso que la formación universitaria que se imparte inculca en sus estudiantes el servicio a los demás.

La educación es fundamental para la Compañía de Jesús, por eso la Ibero implementa este sistema para que los estudiantes que ingresen y los que egresen de la Universidad sean capaces de servir a la sociedad por medio de la profesión que hayan elegido estudiar y así con sus conocimientos puedan desarrollarse de una manera óptima trabajando con y para los demás, siendo profesionistas honestos, que gusten de trabajar en conjunto y de ayudar a quien más lo necesite.

El estudiante de la Ibero Puebla, debe seguir la pedagogía Ignaciana la cual emplea cinco pasos: Primeramente debe haber un contexto determinado, es decir, conocer la realidad en la que se vive y estar consciente de los retos que enfrentamos en la vida diaria. Como segundo paso deben hacerse reflexiones sobre esas realidades y preguntarse ¿qué se puede hacer? ¿Qué nos mueve? ¿Qué haremos en el futuro? Estas reflexiones son las que nos incitan a movernos y a querer hacer algo. Con esto se prosigue al siguiente paso, las posiciones a tomar, es decir, ver la problemática y comprometerse a darle una solución. Estar firmemente enganchados con lo que queremos realizar y cómo lo vamos a realizar.

Después de eso sigue la acción, que es implementar todo lo aprendido y diseñar el plan de acción. El último paso son los resultados y evaluación, donde hay una retroalimentación y donde se observa si lo implementado fue adecuado o no.

De igual manera la pedagogía Ignaciana define que los estudiantes deben tener ciertas características: Los estudiantes deben ser conscientes de su realidad y del contexto en que se vive. Competentes para poder ofrecer algo a la sociedad, propuestas y posibles soluciones. Compasivo, que no significa tener lástima, sino ponerse en la situación de otro e ir acompañándolo. Por último el estudiante debe tener compromiso, que significa dar acción y llegar a las soluciones.

Desde mi perspectiva, la pedagogía ignaciana es un método eficaz que hace que los estudiantes se introduzcan en las realidades que los rodean y hace que tengan la iniciativa de realizar algún proyecto en bien de la sociedad. Por mi parte, creo que seguir esta pedagogía es darle un sentido humano tanto a mi profesión como a mi persona y es darle un acto de buena fe a la sociedad el cual me comprometo a seguir en mis estudios y en mi vida futura.

Dimensión de Articulación Social.

Las necesidades de comunicación visual que puedan surgir requieren su propia solución por parte del diseño gráfico. El diseño social se centra en la cooperación y en la realización de objetos de diseño para comunidades menos favorecidas, pero, sería muy egocéntrica de nuestra parte al decir que los diseñadores vamos a “ayudar” para mejorar la calidad de vida. Podemos sustituir esa parte y podemos reemplazarla por “cómo podemos ser de utilidad los diseñadores para mejorar la vida de las personas”. Tenemos que ver nuestro trabajo como una actividad que tiene un reconocimiento recíproco por parte del usuario, es decir, el diseño social no es situarse como personas que ayudan a gente con necesidades de comunicación visual, sino que es trabajar en conjunto y de una manera horizontal para así satisfacer esa necesidad y mantener una alta calidad de vida.

Muchas veces hemos visto nuestra profesión únicamente como una herramienta para realizar objetos y material de comunicación visual, sin embargo no hemos visto más allá. No hemos reparado que el diseño gráfico es tan poderoso que puede llegar a plantear grandes temáticas sociales, es lo que muchos no se han puesto a pensar, en el diseño social.

Existen muchas problemáticas sociales en el mundo, nosotros como diseñadores podemos aprovecharlas e identificarlas para hacer un discernimiento ético y encontrar una solución a través de medios visuales. El diseño gráfico puede involucrarse para solucionar problemas sociales, no los resuelve en su totalidad, pero sí aporta con herramientas que lo convierten en un arma muy poderosa la cual puede generar una reacción e impulso por parte del usuario.

Es importante saber que nosotros como diseñadores, podemos colaborar con sectores que estén en situaciones desfavorables o que tengan necesidades y problemas reales de gran impacto, es por esa razón por la cual existe el diseño social: busca mantener una alta calidad de vida y un beneficio en la sociedad a través de la realización de objetos de comunicación visual. Se debe tomar en cuenta por otro lado, que los diseñadores tienen que ser humildes y solidarios con el usuario, y nunca deben verse como el único benefactor, sino como un colaborador que busca solucionar problemas en conjunto. Eso es diseño social.

Personalmente, pienso que el diseño social es una de las mejores maneras de implementar nuestra profesión, pensando en el beneficio de quienes estén en situaciones más desfavorecidas. Pienso que debemos usar nuestra disciplina como arma para solucionar problemas más allá de los superficiales y físicos y ver más en lo social. El diseño gráfico puede formar parte en la búsqueda de soluciones para problemáticas sociales de manera humilde, empática y solidaria y con ello lograr una estrecha relación entre la disciplina y la sociedad.

Dimensión de Formación Profesional.

El diseño gráfico es una disciplina compleja, es el resultado del proceso metodológico que busca la solución de problemas específicos a través de medios visuales y que va dirigido a un público determinado. La participación del diseñador gráfico en la sociedad recae en no sólo identificar problemas de comunicación visual, sino resolverlos de manera íntegra a través de objetos de diseño que sean funcionales y de utilidad para el usuario al que van dirigidos.

Con el diseño gráfico se busca mantener una óptima calidad de vida por medio del uso e implementación de objetos visuales que sean de utilidad en la vida cotidiana. Para ello, el diseño gráfico tiene una gran responsabilidad debido a que debe proyectar de manera adecuada el tema a tratar, con un lenguaje y contenido apropiado dependiendo del usuario.

Nuestra profesión necesita de habilidades y conocimientos completos para poder desarrollar correctamente cualquier tipo de material visual. Es por eso que se necesita de bases teóricas, conceptuales y metodológicas así como de técnicas y procedimientos para que con ellos se logre realizar un eficiente objeto de diseño que cumpla perfectamente su función y que el usuario pueda utilizarlo adecuadamente.

Personalmente, yo me veo como un diseñador profesional que ejerce su disciplina y la explota de la mejor manera en beneficio de los usuarios y de la sociedad. Considero que el diseño gráfico es una herramienta muy poderosa que puede generar un cambio o una reacción por parte de la gente, por

eso quiero centrar mi profesión como diseñador a cuestiones sociales para colaborar óptimamente con la comunidad y con los sectores menos beneficiados de la sociedad en general.

Reporte de visita y análisis de resultados. Escuela primaria Maestro Rafael Ramírez.

El día 20 de marzo de 2015 se hicieron las pruebas de los proyectos con los usuarios de la Escuela primaria Maestro Rafael Ramírez. El equipo de diseño editorial, cuyo proyecto es el rediseño de los libros “Noamaix tein Yekinika Nonemachtli” se dio la tarea de realizar las pruebas con los grupos de primer a tercer grado de primaria, quienes ocupan el libro para su lectoescritura.

El proyecto de rediseño consiste en la inclusión del idioma nahuat y español en ambos libros, así como la inclusión de personajes que vayan dándole seguimiento, continuidad y de igual manera poder tener una identificación con los lectores. También se quiere reestructurar el contenido a través de secciones para ordenar la información que se incluye en los libros.

Pruebas con usuarios y validación.

Se llevó un prototipo del libro 2 para realizar las pruebas con los usuarios, así como también se llevaron las ilustraciones que se incluirán en los dos libros. La prueba que se realizó en los salones empezó con la explicación del proyecto a los maestros de cada grupo para posteriormente mostrarles las ilustraciones a los niños y así poder identificar su reacción ante ellas y determinar cuan funcionales eran y cuáles reconocían. A continuación, se les fueron pasando las ilustraciones a los niños en sus mesas para que interactuaran con ellas

y nos dijeran qué veían. Luego se les pidió a algunos de los niños que leyeran fragmentos del libro para observar su lectura, su comprensión, si el puntaje era de buen tamaño, si tenían dificultad al leer y cualquier otro aspecto. Se les preguntó si era de su agrado el libro en general.

Análisis de resultados.

Los resultados de las pruebas fueron enriquecedores, debido a que la reacción tanto de los niños como el de los maestros fue de entusiasmo al ver las ilustraciones y al leer el contenido. Los maestros nos hicieron unas correcciones y nos dieron su punto de vista y los niños nos ayudaron a observar y a identificar cómo era su reacción ante el libro y su contenido, ellos también nos hicieron correcciones.

Pruebas con usuarios y validación.

Se llevó un prototipo del libro 2 para realizar las pruebas con los usuarios, así como también se llevaron las ilustraciones que se incluirán en los dos libros. La prueba que se realizó en los salones empezó con la explicación del proyecto a los maestros de cada grupo para posteriormente mostrarles las ilustraciones a los niños y así poder identificar su reacción ante ellas y determinar cuan funcionales eran y cuáles reconocían. A continuación, se les fueron pasando las ilustraciones a los niños en sus mesas para que interactuaran con ellas y nos dijeran qué veían. Luego se les pidió a algunos de los niños que leyeran fragmentos del libro para observar su lectura, su comprensión, si el puntaje era de buen tamaño, si tenían dificultad al leer y cualquier otro aspecto. Se les preguntó si era de su agrado el libro en general.

Análisis de resultados.

Los resultados de las pruebas fueron enriquecedores, debido a que la reacción tanto de los niños como el de los maestros fue de entusiasmo al ver las ilustraciones y al leer el contenido. Los maestros nos hicieron unas correcciones y nos dieron su punto de vista y los niños nos ayudaron a observar y a identificar cómo era su reacción ante el libro y su contenido, ellos también nos hicieron correcciones.

Las principales correcciones que se hicieron por parte de los maestros fueron:

- Sustitución de la letra “C” por la letra “Ch”.
- Aumentar ligeramente el puntaje del contenido.
- Corrección de palabras en nahuatl mal transcritas.
- Cambiar la fuente tipográfica debido a posibles confusiones en cuanto a reconocimiento de las letras. (ejemplo la letra “k” y “G”).

Las correcciones que nos hicieron los niños fueron las siguientes:

- Cambios en las ilustraciones por dificultad de reconocimiento y asociación, corregir:

Objetos:

- Toro
- Cántaro
- Hoja.
- Milpa
- Gallina
- Tamal
- Río/arroyo
- Ala
- Tlacuache

Acciones:

- Nadar
- Sembrar

Se realizarán los cambios que se hicieron para mejorar el proyecto, así como para tener mayor funcionalidad y pertinencia para los usuarios.

A continuación se presentan gráficamente los cambios que se consideraron y que hay que mejorar:

Palabras con la letra C c



Totamachtijkauj monotsa Chucho. Yei techmachtia uan techiluia, maj no titapaleuikan chiuualis tokalijtik. Ijuan tikiskej nej nikpaleuito nopopan kitoka seki xinach de chil. tomat, uan et. Nechiluij ke amo tikouaskej ok nochi, ta mochiua, sayoj maj se kitoka.

Nuestro maestro se llama Chucho. Él nos enseña y nos dice, que ayudemos también en el trabajo de nuestra casa. Cuando salimos fui a ayudar a mi papá. Siembra semilla de chile, tomate y frijol. Me dijo que ya no vamos a comprar todo, Porque se da solo y hay que sembrar.

chechelot



ardilla

chil



chile

chapolin



chapulín

choka



llora

Aumentar ligeramente el puntaje del contenido.

Sustitución de la letra “C” por la letra “Ch”.

Palabras con la letra **K k**



Nopopán kualkan yajki **kekitio** Tekuantepec ajko motatokia. Uan nechiluij ke ompa semi takauani. Uan ompa onkak miak kuekuetaxochit. Kijtoa ke kijsik itsinan se kuoujxiuit kochtoya se kuekti kuikuiltik.

Kampa tinemij amo semi takauani, tepitsin taseseya.

Mi papá se fue a trabajar temprano. Arriba de Tecuantepec siembra. Y me dijo que allá hace mucho calor. Y allá hay muchas flores. Dice que encontró debajo de unas hojas durmiendo una zorra rayada. Donde vivimos no hace calor, hace un poco de frío.

kuixin



gavilán

kuakouej



toro

kuouit



tronco

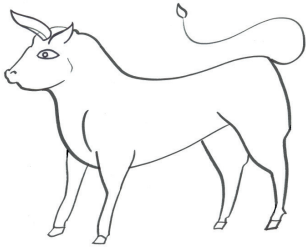
kuekti



zorra

Corrección de palabras mal transcritas.

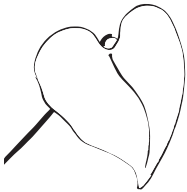
Posible confusión con las letras “k” y “g” en alumnos de 1° de primaria.



Toro
Corregir.
Confusión entre caballo
y vaca.



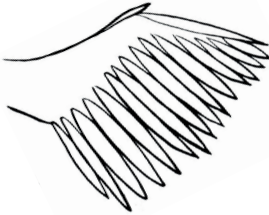
Tlacuache
Corregir.
Parece ratón.



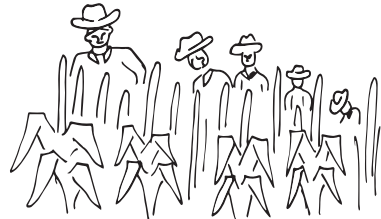
Hoja
Corregir.
Parece corazón.



Cántaro
Corregir.
Tiene tres brazos,.



Ala
Corregir.
Parece cepillo.



Milpa
Corregir rostros.
Agregar elotes.

Observaciones.

Se pudieron notar ciertos aspectos en cuanto al uso del material proporcionado ante los usuarios. Las siguientes fueron las observaciones que se hicieron:

- Reacción positiva por parte de los maestros y niños.
- Entendimiento claro en el orden del contenido e información del libro.
- Apreciación por el uso de nahuat y español por parte de los maestros.
- Gusto por las imágenes por parte de los niños.
- Gusto por el dibujo y la ilustración a color.
- Gusto por la lectura por parte de los niños.
- Preferencia en el idioma español por la mayoría de los niños al leer.
- Reconocimiento de ilustraciones y asociación con la cotidianeidad y realidad.
- Curiosidad y entusiasmo en los niños.
- Respeto al material (ilustraciones).
- Desconocimiento de un animal (cabra).
- Con lo anterior, los maestros promueven el aprendizaje de animales y objetos que no se encuentran dentro de su contexto.

Consideraciones.

Aunque en general el libro dio buenos frutos, creo que hay que tomar ciertos aspectos a considerar. Se les preguntó a algunos de los maestros por ejemplo el método de encuadernación y cuál sería la mejor forma para poder darle un uso óptimo a los libros. Se les propuso el cocido y fue el que consideraron como apto para la reproducción y copiado del libro.

Las ilustraciones estuvieron bien en general y las correcciones no son muchas. Considero que habría que

integrarlos más debido a su diferente estilo de dibujo y calidad de línea. Esto con el fin de brindar una mejor integración y un solo estilo ilustrativo en los libros.

La fuente tipográfica, así como el puntaje son otros aspectos importantes a considerar, puesto que se pudo notar un interés muy grande de los niños por la lectura y es importante que tenga un tamaño que se adecue a su capacidad lectora y también que sea una fuente que no cause confusión en cuanto a reconocimiento de letras. La tipografía empleada fue Century Schoolbook, en Regular y en Itálica. Se generó confusión en la itálica sobre todo en los alumnos de primer grado porque no están todavía muy asociados con algunas letras en esta fuente tipográfica.

El formato del libro les pareció adecuado y de buen tamaño, sin embargo se propuso el tamaño carta para poder abarcar más espacio y para aumentar el tamaño de la letra sin problema. Sin embargo creo que el formato se dejará de acuerdo al original.

Conclusiones de la visita.

En general, los resultados fueron buenos. Los alumnos y maestros pudieron interactuar sin problemas con el libro y con los dibujos. Se pudo notar un entusiasmo por parte de los niños al enseñarles los dibujos y preguntarles qué veían. De igual manera, se notó el gusto por la lectura ya que todos querían leer los fragmentos de texto que venían incluidos en el libro.

Los maestros por su parte, también mostraron aprecio y un gran gusto por el libro. Pudieron comprender muy bien la estructura y ordenamiento del contenido y nos agradecieron por tomar en cuenta el haber incluido los dos idiomas. Las pocas correcciones que se hicieron

fueron tomadas en cuenta y se les agradeció tanto a los maestros como a los niños su colaboración. Todas las consideraciones que se hicieron servirán para la mejora del proyecto y así poder entregar un objeto final adecuado a las necesidades de los usuarios.

Personalmente pienso que el proyecto dará fruto y será un material de apoyo muy enriquecedor para el aprendizaje en la escuela.

Los resultados de las pruebas con los usuarios fueron lo que esperaba. Hubo una reacción positiva en cuanto al uso del material y en su contenido. Citando a Alejandro Magallanes (2014), “lo peor que puede ocurrir con un diseño es la indiferencia”, lo que quiere decir que este proyecto va por buen camino.

Proyecto.

Como se mencionó con anterioridad, el proyecto consiste en el rediseño del libro “Noamaix tein yekinika nonemachtil” 1 y 2 para alumnos de primero a tercer grado de primaria de la escuela rural Maestro Rafael Ramírez, ubicada en Ayotzinpan, Cuetzalan Puebla.

Formato.

El formato que se empleará es el oficio, el cual es el tamaño original de los libros, y el que se considera como adecuado para el uso tanto de los maestros como el de los niños. Es apropiado dado que la información y contenido puede distribuirse perfectamente y las ilustraciones y tipografía pueden entenderse y leerse.

Retícula.

La retícula empleada es el sistema universal de diagramación, con el fin de proporcionarle una mejor distribución al contenido y colocar los elementos (ilustraciones y texto) con un acomodo óptimo y funcional.

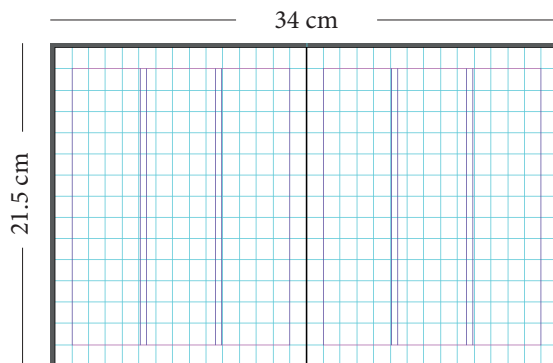


Ilustración.

Dentro del material editorial a rediseñar, encontramos ilustraciones de personas, animales de la región, objetos de la vida diaria dentro de la comunidad e ilustraciones de actividades, las cuales se cambiarán en su totalidad, pues las actuales tienen muchos detalles que dificultan su entendimiento en algunos casos y son complejas gráficamente para el usuario.

Trabajamos las ilustraciones en un nivel intermedio que sea capaz de representar lo pertinente y de forma más sintetizada, esto último sin hacer que se pierda la naturaleza real que hace entendible el dibujo para los niños.



Tipografía.

Para los libros se utilizará la fuente Sassoon Primary puesto que es una tipografía considerablemente entendible para los niños. Se usarán sus distintos puntajes para jerarquizar la información. La tipografía, según estudios hechos por la Universidad de Oxford, (lecturin.com, 2012) mantiene las características de la que se usa en el proceso de enseñanza aprendizaje de la lecto escritura, pero además es la más atractiva para los niños según este estudio, por ello está diseñada precisamete para el público infantil.

Sassoon Primary

Aa Bb Cc Dd Ee

1 2 3 4

Sustrato.

Para el contenido de los libros se utilizará el papel de piedra, dado a su resistencia a la humedad, posibilitando una mayor duración.

Encuadernado.

La encuadernación que se hará será el cosido japonés, ésto con el propósito de proporcionarle uuna mayor resistencia a los libros, asimismo dará la posibilidad de poder fotocopiar los libros si es necesario, con la mayor facilidad.

Presupuesto.

Precio de la realización de los libros.

Basado en mis conocimientos y, aplicando los ejercicios de costos realizados en la materia de Producción y Costos, se hizo el presupuesto final de diseño para la realización de los dos libros.

El desglose incluye los gastos fijos y personales, la cantidad de horas invertidas en el proyecto y la hora diseño, llegando a una cantidad fija.

Para obtener la hora diseño, se hizo la cuenta de los gastos fijos, divididos mensualmente, entre los días hábiles (20) al mes, y esto se dividió entre las horas de trabajo al día (8), obteniendo el resultado de mi hora diseñ, que tiene un costo de \$107.91 mxn (ciento siete pesos con noventa y un centavos).

Los gastos fijos fueron:

Hogar: \$44.96

Personal: \$24.24

Transporte: \$25.17

Software: \$ 107.91

Hora diseño: \$107.91

Se multiplicó esta cantidad por las horas dedicadas al proyecto, las cuales se dividieron en:

Viajes a Cuetzalan: 59 hrs (por los dos viajes)

Horas en clase: 50 hrs

Horas fuera de clase: 60 hrs.

Total de horas: 169 hrs.

El precio total de los dos libros fue de \$18,236.79. mxn (dieciocho mil doscientos treinta y seis pesos con setenta y nueve centavos)

Costo de producción.

El costo de producción se basó en la inversión total para la realización de los dos libros. Se hizo el desglose por libro y el costo fue el siguiente:

Costo por libro:

\$394 mxn. (trescientos noventa y cuatro pesos)

Costo de libro 1 y 2:

\$788 mxn. (setecientos ochenta y ocho pesos)

Costo de 20 libros (10 libros 1 y 10 libros 2):

\$7,880 mxn. (siete mil ochocientos ochenta pesos)

Se tomó en cuenta que los libros no tendrán ediciones anuales como normalmente las tienen los libros que se utilizan en las escuelas, además de que serán usados a lo largo de tres años puesto que están dedicados a los grados de 1°- 3° de primaria.

Conclusiones.

Los libros de lecto escritura “Noamaix tein yekinika nonemachtíl” son una fuente esencial para el aprendizaje en los niños de la escuela primaria Maestro Rafael Ramírez, por lo que el rediseño de los mismos fue el resultado de una mejora para un constante uso de material. El de los idiomas nahuatl y español tuvo como propósito la opción de acceder de manera fácil a la información, ya que no todos los niños ni todos los maestros saben en su totalidad alguno de estos idiomas. Las ilustraciones se sintetizaron y se limpiaron para Hacerlas más comprensibles a las mismas sin embargo se conservaron los elementos de la cultura de la comunidad como la indumentaria en los personajes, las características físicas de los animales y objetos, etc. El incluir personajes que introdujeran los libros tuvo la

finalidad de darle un mayor acercamiento a los niños y preservar una historia constante a lo largo de cada libro. Consideramos que los libros, gracias a las visitas e investigaciones de campo, y a las modificaciones y buen diseño realizado, darán fruto en la escuela y podrán proporcionar de manera exitosa la información y contenido debido a los dos idiomas en los que está escrito, permitiendo el aprendizaje, el mejoramiento y la práctica de la lecto escritura en los niños. Además, las ilustraciones en blanco y negro impulsarán a los niños a colorearlas y a dedicarle más tiempo al libro así como a su contenido.

Conclusión personal.

Personalmente creo que este proyecto tuvo gran importancia tanto para la escuela como para mí. Para ellos porque son libros que usan para el aprendizaje y fortalecimiento de su lectoescritura y asociación de palabras y oraciones con la vida cotidiana, e importante para mí porque pude aplicar mis conocimientos y habilidades ante una problemática de comunicación visual y ejerciendo mi disciplina para un fin social.

Este proyecto sin duda fue un reto personal puesto que debemos poner el usuario ante todo y debemos llegar a una solución de la mejor manera posible para que el resultado sea eficiente y funcional. Considero que los libros rediseñados serán de gran utilidad tanto para maestros como alumnos, y que al incluir el idioma español el cual no estaba originalmente, hacer ilustraciones más sintetizadas y cotextualizadas a la edad de los niños, darle una composición y un orden serán objeto de un mejor uso para el desempeño de la lectoescritura. El fin del proyecto fue mejorar el rendimiento académico de los niños y apoyar a los maestros en la docencia por medio de estos libros, para que así pueda haber un buen aprendizaje escolar, y más si es de un tema tan importante como el de la lecto escritura en nahuatl y español.

Referencias.

- Cartier, A. A. (2010). Aledesign. Recuperado el 16 de febrero de 2015, de <http://alejandralmiron.fullblog.com.ar/disenio-editorial.html>
- Conabip.gob.ar. (n.d.). Retrieved 2015 йил 10-febrero from http://www.conabip.gob.ar/sites/default/files/partes_de_un_libro_0.pdf
- Corral, R. S. (1972). La literatura Infantil en la escuela primaria. México D.F: Editorial Patria.
- Boland, E. (1999). Imaginaria.com. Retrieved 2015 йил 10-febrero from <http://www.imaginaria.com.ar/00/8/boland.htm>
- Eduméxico. (n.d.). Retrieved 2015 йил 10-febrero from <http://www.edumexico.net/menu/importancia%20por%20los%20libros/importancia%20de%20la%20lectura.html>
- Esteban, J. G. (2006). La Escuela Rural Mexicana. México D.F.: Ángeles Editores.
- Esteban, J. G. (2006). La Escuela Rural Mexicana. México D.F.: Ángeles Editores.
- Breve historia de la ilustración infantil en México, Por Chio Padilla recuperada el 16 de febrero de 2015 de <http://ilustrandoenmexico.blogspot.mx/2009/09/breve-historia-de-la-ilustracion.html>
- Ilustración (Diseño Gráfico) recuperado el 16 de febrero de 2015 de [http://www.ecured.cu/index.php/Ilustración_\(Diseño_gráfico](http://www.ecured.cu/index.php/Ilustración_(Diseño_gráfico)
- Diferencias entre dibujo e ilustración recuperado el 16 de febrero de 2015 de <http://dibujoilustracion.blogspot.mx/2013/02/diferencia-entre-dibujo-e-ilustracion.html> escrito por Marisa Aguilar el martes, 26 de febrero de 2013
- Cuetzalan recuperado el 16 de Febrero de 2015 de http://vinculando.org/documentos/cuetzalan/sociedad_cuetzalan.html
- Baez-Jorge, F. Memorial del Etnocidio. México: Universidad Veracruzana.
- Hugo G. Nutini, B. L. Los pueblo de habla Náhuatl de la región de Tlaxcala y Puebla. (A. S. Hope, Trad.) México, D.F.: Instituto Nacional Indigenista.
- Rosendo Escalante Fortón, M. H. Investigación, organización y desarrollo de la Comunidad. Oaxaca: Oasis.

Anexos.

Ilustraciones.

