



Diseño Gráfico

Rediseño del libro Maitei 1 y desarrollo de herramientas pedagógicas audiovisuales para la editorial Ára Pyahu en orden a promover el aprendizaje del idioma guaraní.

**Rodrigo Santander
Estrella Segovia**

**Tutores:
Samantha Machuca Ojeda**

**Asunción - Paraguay
2021**



ÍNDICE

A. Introducción

Capítulo 1. Planteamiento del Problema de Investigación

1.1. El problema

1.2. Formulación del problema

1.3. Preguntas de investigación

1.4. Objetivos:

1.4.1. General

1.4.2. Específicos

1.5. Justificación

1.6. Limitaciones

Capítulo 2. Marco Referencial

2.1. Aspectos históricos

2.1.1. Editorial Ára Pyahu

2.1.1.1. Misión

2.1.1.2. Visión

2.1.1.3. Valores

2.1.1.4. Objetivos

2.1.2. Idioma guaraní

2.1.2.1. El guaraní en las aulas

2.2. Antecedentes

2.2.1. Medios audiovisuales en el aula: el vídeo didáctico, el corto, aplicaciones didácticas del cine en la escuela

2.2.2. Materiales didácticos para la enseñanza castellano – guaraní

2.2.3. Proyecto «Medios Audiovisuales en el Aula»

2.2.4. Taller de educación bilingüe castellano – guaraní

2.2.5. El juego interactivo «Jahuga»

2.2.6. Aplicación «Guaraní Ayvu»

2.2.7. «Tu Escuela en Casa»

2.2.8. Ediciones en Guaraní

2.3. Aspectos legales

2.3.1. La ley de lenguas

2.3.2. Libro Maitei 1



Capítulo 3. Marco Teórico

3.1. Glosario técnico

3.2. Glosario de términos básicos

3.3. Marco teórico

3.3.1. El idioma guaraní

3.3.1.1. El guaraní como idioma oficial

3.3.1.2. Primeros grafismos del idioma guaraní

3.3.1.3. Primeros materiales educativos en el idioma

3.3.1.4. El idioma guaraní en la educación

3.3.1.5. El guaraní y las palabras actuales

3.3.1.6. Porcentaje de personas que hablan guaraní 2019-2020

3.3.2. Enseñanza

3.3.3. Metodología

3.3.3.1. Metodología y método

3.3.3.2. Los métodos de enseñanza en la educación infantil

3.3.4. Editorial

3.3.4.1. Pauta editorial

3.3.4.2. Beneficios de la pauta editorial

3.3.4.3. Esquema del proceso editorial

3.3.4.4. Tipografía destinada al guaraní

3.3.5. Ilustración

3.3.5.1. Ilustración que está destinada al público infantil

3.3.5.2. Características principales

3.3.5.3. Funciones de la ilustración infantil

3.3.6. Personajes

3.3.6.1. Características de los personajes

3.3.6.2. Personajes en el aprendizaje

3.3.6.3. Los niños y los personajes

3.3.7. Audiovisual y animación

3.3.7.1. Audiovisual y animación en las aulas

3.3.7.2. Beneficios del audiovisual y la animación en la enseñanza

3.3.7.3. Audiovisual y animación en la actualidad

3.3.8. SIL Open Font License (OFL)



Capítulo 4. Marco Metodológico

- 4.1. Enfoque de investigación
- 4.2. Nivel de investigación
- 4.3. Diseño de investigación
- 4.4. Corte de estudio según el tiempo
- 4.5. Población y muestra
 - 4.5.1. Universo
 - 4.5.2. Población
 - 4.5.3. Muestra
 - 4.5.4. Unidad de medida
- 4.6. Tipo de muestreo
- 4.7. Instrumentos y sistema de recolección de datos
- 4.8. Gráficas y resultados

Capítulo 5. Síntesis y Diagnóstico

- 5.1. Síntesis por herramienta
 - 5.1.1. Preguntas para la autora del libro Maitei 1 Bernarda Ortellado
 - 5.1.2. Cuestionario para la maestra que actualmente utiliza el libro Maitei 1
 - 5.1.3. Encuesta para niños entre 6 a 7 años del departamento central
- 5.2. Diagnóstico
 - 5.2.1. Objetivo general
 - 5.2.2. Objetivos específicos
- 5.3. Posibles campos de acción
- 5.4. Campo de acción seleccionado

Capítulo 6. Planteamiento del Problema de Diseño.

- 6.1. El problema de diseño
- 6.2. Objetivos de diseño
 - 6.2.1. General de diseño
 - 6.2.2. Específicos de diseño
- 6.3. Objetivos temáticos
- 6.4. Justificación
- 6.5. Conveniencia
- 6.6. Relevancia social
- 6.7. Dimensiones
 - 6.7.1. Semántica



6.7.2. Sintáctica

6.7.3. Pragmática

Capítulo 7. Propuesta Creativa de Diseño Gráfico

7.1. Desarrollo de la propuesta creativa

7.2. Herramientas de ideación

7.2.1. Tabla teórica

7.2.2. Causa y efecto

7.2.3. Círculo de oro

7.2.4. Planificación de pruebas

7.2.5. Buyer persona

7.3. Justificación de la propuesta creativa

7.4. Aspectos comunicacionales

7.4.1. Editorial

7.4.1.1. Normalización

7.4.1.1.1. Maitei

7.4.1.1.2. Grilla

7.4.1.2. Código

7.4.1.2.1. Tipográfico

7.4.1.2.2. Lingüístico

7.4.1.2.3. Cromático

7.4.2. Ilustración y animación

7.4.2.1. Diseño de personajes

7.4.2.2. Código

7.4.2.2.1. Icónico

7.4.2.2.2. Lingüístico

7.4.2.2.3. Tipográfico

7.4.2.2.4. Cromático

7.4.3. Identidad Gráfica

7.4.3.1. Normalización

Capítulo 8. Desarrollo de Piezas Gráficas: Diseño de Prototipos

8.1. Implementación de piezas gráficas

Capítulo 9. Presupuesto – Plan de Inversión

9.1. Implementación de piezas gráficas

Capítulo 10. Conclusiones



10. Bibliografía

11. Anexos



RESUMEN

El presente proyecto tiene por objetivo realizar la reedición del libro Maitei 1 de la editorial Ára Pyahuy incluyendo animaciones como medio de apoyo para las lecciones del idioma guaraní, el material está preparado para ser utilizado en el primer grado de la Educación Escolar Básica, para facilitar el entendimiento de las lecciones y fomentar la enseñanza y el aprendizaje del idioma guaraní en los niños desde los primeros años de estudio en las escuelas.

El proyecto constituye en el rediseño del libro Maitei 1 y complementar con animaciones de apoyo que van de acuerdo al programa que presenta el libro en orden temático por unidades con las que cuenta el material. Promoviendo el entusiasmo de los niños por el propio idioma y crezcan con una buena base para sobrellevar de manera más efectiva los siguientes cursos y desenvolverse en la vida cotidiana.