

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

“LEYENDA QUITENA CANTUÑA, ILUSTRADA DIGITALMENTE EN FORMATO MULTIMEDIA, PARA NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS DE EDAD, CON DISCAPACIDAD AUDITIVA Y DE LENGUAJE, DEL INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE, INAL”

Trabajo de Graduación previo a la obtención del título de Ingeniera en Diseño Gráfico

AUTOR:

Diana Gabriela Albuja Córdova

TUTORA:

Ing. Carol Velasteguí

Quito - Ecuador

2013

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de tutora del trabajo de graduación certifico:

Que el trabajo de Graduación **“LEYENDA QUITENA CANTUÑA, ILUSTRADA DIGITALMENTE EN FORMATO MULTIMEDIA, PARA NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS DE EDAD, CON DISCAPACIDAD AUDITIVA Y DE LENGUAJE, DEL INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE, INAL”** presentado por Diana Gabriela Albuja Córdova, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado, que se designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Quito, noviembre 2013

TUTORA

Ing. Carol Velasteguí
C.C.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

AUTORÍA DE TESIS

La abajo firmante, en calidad de estudiante de la Carrera de Diseño Gráfico, declaro que los contenidos de este Trabajo de Graduación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniera en Diseño Gráfico, las ideas y contenidos expuestos en el presente informe de investigación, es de exclusiva responsabilidad de su autora.

Quito, noviembre 2013

Diana Gabriela Albuja Córdova

CC: 171909538-0

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado, aprueban la tesis de graduación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica “ISRAEL” para títulos de pregrado.

Quito, noviembre 2013

Para constancia firman:

TRIBUNAL DE GRADO

PRESIDENTE

MIEMBRO 1

MIEMBRO 2

DEDICATORIA

A mi familia amada, bendición de Dios, a mi madre Sara Córdova, fuentes de inspiración y pilares esenciales que potencian eficazmente mi formación, a Santiago García por su ayuda tantas veces; su estímulo contribuye a la culminación de esta nueva etapa de mi preparación académica.

Porque este logro es de todos ustedes también.

Con amor,

Diana

AGRADECIMIENTO

A Dios, por sus innumerables bendiciones.

A mi madre Sarita Córdova quien ha sido la luz que me ha guiado por esta senda; por sus consejos, su humildad y constancia en sus oraciones.

A la Universidad Israel, por abrirme las puertas del saber, para que día a día vaya adquiriendo valores y práctica para ser buena profesional, a la Ing. Carol Velastegui, Tutora de esta Tesis; que con su probidad y paciencia dirigió con acertado criterio la realización de la misma.

Un especial reconocimiento al INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE, INAL, por su colaboración en el desarrollo del proyecto de implementación de un programa, ejecutado por la autora de esta Tesis.

Muchas gracias a todos.

Diana

ÍNDICE GENERAL

	Página
A.- PRELIMINARES	
Portada	i
Aprobación del Tutor.....	ii
Autoría de Tesis.....	iii
Aprobación del Tribunal de Grado	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice General de Contenidos.....	vii
Índice de cuadros, gráficos y anexos.....	x
Resumen.....	xii
Abstract.....	xiv
B.- CONTENIDOS	
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I EL PROBLEMA

Tema.....	2
Línea de investigación con la que se relaciona	2
Planteamiento del problema.....	4
Contextualización.....	4
Análisis Crítico.....	6
Prognosis.....	6
Delimitación del objeto de investigación.....	7
Justificación.....	8
Objetivo General.....	10
Objetivos Específicos.....	10

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

Antecedentes investigativos / Estado del arte.....	12
Fundamentaciones.....	16
Marco conceptual.....	31
Hipótesis de trabajo.....	84
Señalamiento de variables.....	84
Enfoque de la modalidad	85
Tipos de trabajo de investigación	86
Referencia estadística.....	92
Plan de recolección de la información.....	93
Planes de procesamiento y análisis de la información.....	94

CAPÍTULO III
RESULTADOS

Análisis.....	95
Interpretación de datos.....	99
Verificación de datos.....	100

CAPÍTULO IV
PRODUCTO

Título de la propuesta de solución a ser implementada.....	110
Objetivos de la propuesta.....	110
Enumeración de elementos multimedia y proceso de optimización.....	111
Análisis de factibilidad de implementación de la propuesta.....	113
Modelo operativo de ejecución de la propuesta.....	123
Presupuesto y costos.....	132
Perspectiva y/o evaluación de impactos de la propuesta.....	142
Distribución de la propuesta.....	144
Conclusiones.....	150
Recomendaciones.....	155

C.- MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA.....	157
ANEXOS.....	163

ÍNDICE DE CUADROS

1. Cuadro No. 1 CONCEPTO DE DISEÑO.....	60
2. Cuadro No. 2 MOMENTO PROYECTIVO #1.....	87
3. Cuadro No. 3 MOMENTO METODOLÓGICO #2	88
4. Cuadro No. 4 MOMENTO TÉCNICO #3.....	90
5. Cuadro No. 5 MOMENTO TEÓRICO #4.....	91
6. Cuadro No. 6 METODOLOGÍA DE DISEÑO	92
7. Cuadro No. 7 CONOCE PERSONAS VISOGESTUALES.....	100
8. Cuadro No. 8 LIBRO DE CULTURA VISOGESTUALES.....	101
9. Cuadro No. 9 ADQUIRIR CD INTERACTIVO.....	102
10. Cuadro No. 10 DESARROLLO SENTIDO VISOGESTUAL.....	103
11. Cuadro No. 11 CENTROS ESP. PARA VISOGESTUALES.....	104
12. Cuadro No. 12 DISCRIMINACIÓN A VISOGESTUALES.....	105
13. Cuadro No. 13 DERECHOS PERSONAS VISOGESTUALES...	106
14. Cuadro No. 14 MULTIMEDIA DESARROLLO INFANTIL.....	107
15. Cuadro No. 15 RECONOCIMIENTO IMÁGENES INTERN.....	108
16. Cuadro No. 16 CONOCE LA LENGUA DE SEÑAS.....	109

ÍNDICE DE GRÁFICOS

1. Gráfico No. 1 ESTILO NAIF.....	68
2. Gráfico No. 2 PALETA DE COLORES.....	70
3. Gráfico No. 3 ENSEÑAS CULTURA.....	116
4. Gráfico No. 4 SISTEMA DE NAVEGACIÓN RETICULAR.....	117
5. Gráfico No. 5 MODELO GUIÓN MULTIMEDIA.....	118
6. Gráfico No. 6 MODELO GUIÓN MULTIMEDIA.....	118
7. Gráfico No. 7 MODELO GUIÓN MULTIMEDIA.....	119
8. Gráfico No. 8 MODELO GUIÓN MULTIMEDIA.....	119
9. Gráfico No. 9 MODELO GUIÓN MULTIMEDIA.....	120
10. Gráfico No. 10 MODELO GUIÓN TÉCNICO LITERARIO.....	121
11. Gráfico No. 11 MODELO GUIÓN TÉCNICO LITERARIO.....	121
12. Gráfico No. 12 MODELO GUIÓN TÉCNICO LITERARIO.....	122
13. Gráfico No. 13 INTERFAZ PRINCIPAL.....	123
14. Gráfico No. 14 MODELO INTERFAZ 1.....	124
15. Gráfico No. 15 MODELO INTERFAZ 2.....	124
16. Gráfico No. 16 MODELO INTERFAZ 3.....	125
17. Gráfico No. 17 MODELO INTERFAZ 4.....	125
18. Gráfico No. 18 ESTRUCTURA RETICULAR INDEX.....	126
19. Gráfico No. 19 ESTRUCTURA RETICULAR VIDEO.....	127
20. Gráfico No. 20 ESTRUCTURA RETICULAR JUEGO.....	127
21. Gráfico No. 21 ESTRUCTURA RETICULAR LEER LEYENDA...	128
22. Gráfico No. 22 ESTRUCTURA RETICULAR CRÉDITOS.....	128
23. Gráfico No. 23 MODELO PERSONAJE CANTUÑA.....	130
24. Gráfico No. 24 MODELO PERSONAJE SATANÁS.....	131
25. Gráfico No. 25 MODELO IMAGEN EXTERNA CD.....	145
26. Gráfico No. 26 MODELO IMAGEN EXTERNA EMPAQUE CD...	146
27. Gráfico No. 27 MODELO PROMOCIONAL COLGANTE	147
28. Gráfico No. 28 MODELO ROLL UP.....	148
29. Gráfico No. 29 MODELO MANUAL DE USUARIO.....	149

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

TEMA:

“LEYENDA QUITEÑA CANTUÑA, ILUSTRADA DIGITALMENTE EN FORMATO MULTIMEDIA, PARA NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS DE EDAD, CON DISCAPACIDAD AUDITIVA Y DE LENGUAJE, DEL INSTITUTO DE AUDICIÓN Y LENGUAJE, INAL”

AUTORA

Diana Gabriela Albuja Córdova

TUTORA

Ing. Carol Velástegui

RESUMEN

El proyecto investigativo de diseño implica un proceso pensado y consiente conjuntamente con el producto multimedia, esto nos sirve como medio para la comunicación con un sistema. Como diseñadora cumpla una función primordial como materializadora y constructora de mensajes.

El sistema multimedia “**enSeñas Cultura**”, narra una de las leyendas más destacadas de la ciudad de Quito, la leyenda de Cantuña, contiene información básica, escenas ilustradas y animadas digitalmente, por ser un producto interactivo, de fácil uso que incluso provoque emociones en el usuario, en beneficio directo del mismo podrá servir como material de apoyo educativo para el aprendizaje, posee un soporte impreso o manual con la información básica del uso y manejo del mismo.

Las necesidades que dieron origen a la investigación hicieron posible diagnosticar un problema y resolverlo mediante el producto, partiendo de una fundamentación teórica que ha sido la base sobre la cual se elaboró la aplicación multimedia, la cual luego de ser argumentada, ha sido validada.

Para dar por concluido, ésta tesis ha sido un aprendizaje lúdico con niños y niñas viso gestuales, la interacción y el aporte de crecimiento de como seres humanos.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

GRAPHIC DESIGN CAREER

TOPIC:

"LEGEND QUITIÑA CANTUÑA, MULTIMEDIA FORMAT ILLUSTRATED DIGITALLY FOR CHILDREN OF 8 TO 12 YEARS OF AGE, AND HEARING IMPAIRED LANGUAGE, THE INSTITUTE OF HEARING AND LANGUAGE."

AUTHOR

Diana Gabriela Albuja Córdova

TUTOR

Ing. Carol Velasteguí

ABSTRACT

The research project involves design and conscious thought process together with the multimedia product, it serves as a means to communicate with a system. As a designer I fulfill a key role as builder materializing and messages.

The multimedia system "teach Culture" recounts one of the most prominent legends of the city of Quito, Cantuña legend, contains basic information illustrated and animated scenes digitally, being an interactive, easy to use that even provoke emotions in user direct benefit thereof may serve as teaching aids for learning, has a manual paper or basic information on the use and handling.

The needs that gave rise to the inquiry made it possible to diagnose a problem and solve it using the product, based on a theoretical foundation that has been the basis on which the application was developed media, which after being argued, has been validated.

In order to conclude, this thesis has been a fun learning with visuo children gestural interaction and contribution growth as human beings.

INTRODUCCIÓN

El tema de investigación será diseñado y adaptado como una herramienta, un soporte de material didáctico para niños y niñas con discapacidad auditiva y de lenguaje, del Instituto Nacional de Audición y Lenguaje, INAL, constará con varias aplicaciones dentro del contenido, elaboradas mediante una base de datos, uso de programas de diseño gráfico y animación multimedia, con el propósito de apoyar el desarrollo en aspectos relacionados con el pensamiento, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás. Colaborando así en la formación de este grupo de alumnos de nuestro ámbito local dentro de la provincia de Pichincha y de nuestro país. El sistema multimedia ha desarrollarse narra una de las leyendas más destacadas de la ciudad de Quito, contiene información básica que podrá servir como material didáctico para el aprendizaje, el mismo contendrá escenas animadas, ilustrativas, además de un soporte impreso o manual con la información básica del uso y manejo del mismo.

El proyecto ha desarrollarse se fundamentará en la elaboración de un multimedia para niños y niñas viso gestuales, en un promedio de edad de 8 a 12 años, del INAL, con el tema de una leyenda quiteña (Cantuña) contada textualmente, visualmente e ilustrada digitalmente, la misma que contendrá características necesarias para el desarrollo y conocimiento del mismo donde se pueda rescatar las tradiciones de la ciudad de Quito.

El fundamento de los ejes transversales de esta tesis es el aprendizaje lúdico con los niños y niñas, la interacción y el aporte de crecimiento como seres humanos.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

Tema

Leyenda quiteña “Cantuña” ilustrada digitalmente en formato multimedia, para niños de 8 a 12 años de edad, con discapacidad auditiva y de lenguaje, del Instituto de Audición y Lenguaje, INAL.

Línea de investigación con la que se relaciona

Para el siguiente proyecto de investigación se utilizará las siguientes líneas de investigación donde se vincule con la solución de los problemas de la comunidad.

EDUCACIÓN INCLUSIVA, PEDAGÓGICA Y EVALUACIÓN:

Área de Investigación Científica: Ciencias Sociales y del Buen Vivir

Busca rescatar el concepto de Diversidad como una oportunidad de mejoramiento cualitativo de la Educación universitaria en lo relativo a concebir y construir proyectos investigativos sobre el rescate de la multiculturalidad, interculturalidad, valores ,la educación especial y la inclusión ,necesidades educativas especiales desde la Psicología la atención a la diversidad desde la Práctica directiva y la Gestión Educativa de las diferentes culturas ,con el fin de mejorar prácticas de intervención en la gestión Social y el desarrollo humano hacia un buen vivir. Además, se trata de reflexionar sobre las Prácticas Pedagógicas, identificar problemas educativos y pedagógicos profundizando a través de los estudios investigativos, el pensamiento de los docentes, que son abordados desde diferentes perspectivas. Estas investigaciones permiten identificar además

problemáticas desde la Educación Inclusiva y la diversidad atendiendo a proyectos de poblaciones culturalmente heterogéneas. Finalmente la Investigación Evaluativa permite profundizar los diferentes paradigmas evaluativos, así como reflexionar sobre la Autoevaluación como un proceso normal y propio de las instituciones de educación superior, creando Planes de mejoramiento que involucre a todos los docentes, estudiantes, directivos, egresados y demás estamentos de la universidad, propiciando la cultura de la participación.

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN, COMUNICACIÓN Y SOCIEDAD

Área de Investigación Científica: TICs

Con esta línea de investigación se estudia la interrelación entre las Tecnologías de Información y Comunicación y la Sociedad. En esta línea son puntos de interés, el impacto que las TIC's están produciendo en la cultura y el comportamiento humano, pero también importa su aplicación en temas como educación, salud pública, negocios, industria, derechos y obligaciones. En consecuencia permitirá, analizar, el uso de las Tics en el Ecuador y como esta puede mejorar la calidad de vida de los ciudadanos. Se relaciona con: Energías alternativas al utilizar energías limpias para el uso de energías no convencionales para la transmisión de información y que utilicen la menor cantidad de energía. Telecomunicaciones, a través de la definición de bases de conectividad posibles. Modelación matemática a través del desarrollo y la utilización de paquetes informáticos en software libre para determinar la conectividad en el país. Además, esta línea de investigación se refiere al estudio de todos los sistemas eléctricos, electrónicos, sistemas que

comprenden tanto el diseño como la implementación; comunicaciones que comprenden como el medio para expandir los conocimientos, dentro de este campo también estarían involucradas la parte de las telecomunicaciones. Los sistemas computacionales comprenden tanto el software como el hardware, además del uso y manejo de la informática como herramienta para el desarrollo de las ciencias y de las comunicaciones.

Planteamiento del problema

En el Instituto de Audición y Lenguaje, INAL, el aumento de niños y niñas con estas discapacidades, dentro del establecimiento necesitan y requieren un mejor y mayor conocimiento educativo y cultural, un mediador instrumental que incida en la educación valórica desde muy temprana edad, tanto es así, que estos alumnos desconocen de las distintas leyendas quiteñas, específicamente la de Cantuña, la cual es parte de la historia y tradición de la ciudad de Quito. En la actualidad existen nuevas tendencias para una buena educación, lastimosamente ninguna institución privada o gubernamental ha podido proveer dichos materiales didácticos, dinámicos, interactivos que ayuden a estos estudiantes a tener un mejor crecimiento personal como estudiantil.

Contextualización

El Instituto Nacional de Audición y Lenguaje, INAL. Es una institución educativa que forma niños, niñas y jóvenes sordos, con un buen nivel académico,

conscientes de sus derechos y obligaciones, su educación es en su lengua natural, que es la lengua de señas ecuatoriana.

Sus docentes muy profesionales en sus áreas se encuentran constantemente en capacitación para desarrollar plenamente el potencial intelectual de las personas sordas, para elevar su nivel de conocimientos, garantizar su posterior formación y contribuir al fortalecimiento de la comunidad sorda en general.

Es una institución que mantiene alianzas con otras instituciones con el fin de aumentar cantidad y calidad de servicios educativos capaz de responder a las necesidades de todos los miembros de la comunidad educativa y a los requerimientos de un entorno en permanente proceso de cambio.

Cabe agregar como modelo educativo el contenido curricular propuesto para la sección básica es el mismo propuesto por la reforma curricular para la educación regular, a excepción del área de lenguaje y comunicación, por cuanto la lengua de señas constituye la primera lengua de las personas sordas y el español es aprendido como segunda lengua.

Como material de apoyo se entiende como todos aquellos recursos que complementan o refuerzan la acción pedagógica de los educadores. No obstante mencionamos que la institución requiere y necesita constantemente de material de apoyo educativo. Actualmente los docentes poseen libros, manuales y guías didácticas para la educación. A nivel de Quito queda de manifiesto que hay un alto porcentaje de estos niños y niñas que no recibe ningún tipo de educación, especialmente los que tienen discapacidades más severas.

Análisis Crítico

Hecha la observación anterior se puede decir como estudiante egresada en Diseño Gráfico, que el Instituto INAL, carece de soportes de material didáctico ilustrados, uso cromático y demás, siendo este uno de los principales componentes como recursos para una mejor interpretación y aprendizaje de los niños y niñas viso-gestuales, además carece de soportes multimedia, siendo esta la nueva tendencia en la educación del futuro. Nuestro país necesita docentes en constante capacitación, que se atrevan a asumir riesgos y estén abiertos al cambio, que busquen nuevas formas de enseñanza y la sociedad en general reflexione para poder brindar un apoyo a estos grupos especiales.

Prognosis

Mediante la investigación y el diagnóstico de un problema existente en la sociedad, siendo este la falta de material multimedia adaptado a las necesidades de los niños y niñas con discapacidad auditiva y de lenguaje, se puede dar varias alternativas de soluciones en función de la información obtenida.

Posteriormente la ejecución y elaboración correctamente estructurada, genera en los niños y niñas del INAL un producto útil, óptimo y viable, que contribuye a la solución de determinado problema.

Delimitación del objeto de investigación

A continuación se expone una estructura del campo de acción de la oferta educativa del INAL:

- Estimulación temprana: atiende de forma itinerante a niños de 0 a 4 años, con cualquier tipo de discapacidad o de retraso en el desarrollo.
- Educación pre-básica para niños a partir de los 4 años de edad
- Sección básica: desde 1ero. a 10mo. de básica
- Bachillerato técnico, en las especialidades de: Informática; Arte en Madera; Modas y Diseño.
- Programa de Transición a la Vida Joven Adulta
- Programa de Alfabetización para Adultos Sordos.
- Programa de atención a niños-jóvenes sordos con problemas de visión.

Del planteamiento anterior se delimita el objeto de estudio con quien se va a trabajar, mediante la observación de campo e información proporcionada, se destinará el producto multimedia a niños y niñas desde 8 a 12 años de edad, correspondiente a 3ero, 4to, 5to, 6to, 7mo, y 8vo. de básica.

Justificación

Para abordar el tema propuesto, se decidió referirse a las discapacidades auditivas y de lenguaje considerando que éste se encuentra ubicado en el tercer nivel, como una discapacidad que restringe al individuo que la posee en su interrelación social.

La sociedad en general tiene la tendencia de considerar discapacidades, a aquellas que nos impresionan visiblemente, y cuyos rasgos son muy marcados, pero al momento de abordar una experiencia, se enfrenta a una realidad existente, que sin presentar trastornos físicos tienen muchas dificultades de adaptación social, interrelación, comunicación y más aún de relacionarse con la sociedad.

Es allí donde se pregunta si la sociedad en general presenta algún tipo de discapacidad que visiblemente no se pueda identificar ante el primer contacto personal, y de qué manera podemos enfrentarlas sin generar barreras psicológicas al vernos incapacitados de poder vincularnos con personas que sufren de discapacidad en nuestra vida cotidiana. Esta reflexión lleva a comprender porque los seres humanos pretendemos buscar lo bello como algo normal, si el ser normales no se lleva en cómo somos visiblemente sino en nuestras almas y buenas actitudes.

Este trabajo investigativo está basado en los aspectos teórico – científicos, técnicos, vivenciales, prácticos, que fundamentan la comunicación, el aprendizaje interactivo, donde la semiología reconoce la intención de comunicar el criterio

exclusivo del emisor; es así que la investigación es efectiva, práctica y con énfasis en el aspecto social de la semiótica que busca estudiar el proceso por el cual los mass-media han llegado a ser una parte integral de la sociedad y la cultura.

A través de las vivencias, se ha podido ver como las personas que tienen algún tipo de discapacidad son agradables y ejemplares, tienen potenciales que les permiten ser y hacer lo que muchos de nosotros; gente con todas nuestras funciones, capacidades físicas y mentales normales y estables no lo podemos lograr tan fácilmente. Muchas de estas personas sin prejuicios y de manera admirable, transmiten lealtad, respeto, inclusión y amor.

Por consiguiente el aporte que se quiere dar a los niños y niñas con discapacidades auditivas y de lenguaje, permitirá potencializar el área emocional de estos bellos seres humanos y desarrollará sus varias y distintas capacidades de interrelación e inclusión social, comunicativas, autoestima y de un dinámico aprendizaje, es por eso que nos hemos enfocado en relatar una leyenda quiteña ilustrada digitalmente llevando a una aproximación por medio de técnicas multimedia que evoquen referentes culturales de identidad y tradición.

Qué interesante será como profesional en el área de diseño gráfico, brindar un material didáctico a niños, niñas, docentes y a la sociedad, así de esta manera se pueda aprender a manejar y compartir las diversas estrategias metodológicas que se puede ofrecer para dar una adecuada integración a los niños y niñas visogestuales.

La inclusión educativa no conlleva romper barreras físicas solamente, sino romper barreras emocionales y sociales.

Objetivo General

Desarrollar una leyenda quiteña (Cantuña) ilustrada digitalmente en formato multimedia, dirigido a niños y niñas de 8 a 12 años con discapacidades auditivas y de lenguaje del INAL, para que sientan interés de aprender y conocer acerca de la tradición y cultura de la ciudad.

Objetivos Específicos

- Compilar argumentos teóricos sobre diseño gráfico, comunicación visual y multimedia, en beneficio de los niños para que adquieran interés o conocimiento de esta propuesta.
- Investigar a los niños, niñas y personal docente del INAL y sus referentes visuales para la estructuración del mensaje de la propuesta, mediante las técnicas de observación, encuestas y entrevistas que proporcionen una información válida para la fundamentación del producto.
- Diseñar un multimedia educativo que narre una leyenda quiteña, (Cantuña), utilizando colores, tipografías, ilustraciones y demás para que sean llamativos y atractivos para este grupo de niños, de esta manera se motive el desarrollo de los niños y sus valores, en los

aspectos motriz, biológico, psicológico, ético, social, inclusivo, para que se interesen en las diferentes leyendas quiteñas.

- Validar la propuesta con el estudiante mediante el uso del multimedia siendo este un complemento de aprendizaje en clase.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

Antecedentes investigativos / Estado del arte

En la ciudad de Quito, el Instituto Nacional de Audición y Lenguaje, INAL, donde se educan niños, niñas y adolescentes con discapacidades especiales, requieren constantemente el aporte de material educativo para la enseñanza de distintas áreas: Lengua y Literatura, Matemáticas, Ciencias Naturales, Estudios Sociales, Educación Estética, entre otros.

Dadas las condiciones que anteceden hasta los últimos días, el número de niños, niñas y adolescentes con discapacidad auditiva y de lenguaje es de aproximadamente 8.380, equivalente al 0.06 % por ciento como dato general del total de discapacitados en la provincia de Pichincha. (Conadis, 2012)¹

Hizo falta que llegara a altas esferas del gobierno ecuatoriano como es el ex Vicepresidente de la República Lenin Moreno, una persona que vive en carne propia una de las distintas discapacidades, para ser visible el olvido estatal que han soportado estas personas en los últimos años.

¹ Conadis. (2012). Recuperado de <http://www.conadis.gob.ec/>

El segundo mandatario ha desarrollado un Programa Nacional de Prevención para la detección de errores innatos en el metabolismo, sistemas de detección temprana y atención de problemas auditivos y visuales, con la Misión “Manuela Espejo”, la cual trata de llegar a lugares olvidados y discriminados por la sociedad.

En la actualidad el Ecuador tiene una población que asciende a 14.483.499 habitantes, en los cuales existen 350.860 personas que sufren de alguna discapacidad, equivalente a un 2.45% según la fuente de estadísticas del Consejo Nacional de Discapacidades, CONADIS.

Desde la década de los 70 surgieron varios acontecimientos de los que destacaremos los siguientes: (Conadis, 2012)²

Varios organismos públicos asumieron responsabilidades en los campos de la educación, salud y bienestar social, ampliándose la cobertura de atención.

En 1973 creación del CONAREP - Consejo Nacional de Rehabilitación Profesional, que se encargó de la formación ocupacional e inserción laboral de las personas con discapacidad. En 1977 se expidió la Ley General de Educación en la que se señala que "la educación especial es una responsabilidad del estado".

² Conadis. (2012). Recuperado de <http://www.conadis.gob.ec/>

En los años 80 también se dieron a conocer eventos importantes como la creación de la División Nacional de Rehabilitación en el Ministerio de Salud, encargándose de la organización e implementación de la rehabilitación funcional.

Se amplía la cobertura asistencial con la organización de servicios de Medicina Física y Rehabilitación en casi todas las provincias, que se suman a las ya existentes unidades de rehabilitación de la seguridad social.

Más adelante se expide la Ley de Protección del Minusválido, que crea la Dirección Nacional de Rehabilitación Integral del Minusválido - DINARIM, reemplazando al CONAREP y asignando al Ministerio de Bienestar Social la rectoría y coordinación con las demás instituciones en todo lo relacionado con esa actividad.

Una de las instituciones de mayores realizaciones es el Instituto Nacional Del Niño y la Familia - INNFA, con la creación de varios centros de rehabilitación y escuelas de educación especial. Otras ONG'S que se destacaron por su trabajo en beneficio de las personas con discapacidad son: ASENIR, FASINARM, SERLI, FUNDACIÓN GENERAL ECUATORIANA, ADINEA, FUNDACIÓN HERMANO MIGUEL, CEBYCAM, FUNAPACE, OLIMPIADAS ESPECIALES, entre otras.

También tenemos hechos trascendentales como: La creación del Consejo Nacional de Discapacidades - CONADIS, que surgieron del trabajo de un equipo interinstitucional de profesionales, delegados de los ministerios de Salud, Educación, Bienestar Social, Trabajo, INNFA y CONADE, que conformaron la Comisión Interinstitucional de Análisis de la Situación de las Discapacidades en el Ecuador – CIASDE.

En esta parte de la investigación, se dará a conocer brevemente algunos aspectos del tema referente a la creación del CONADIS.

En la medida que es obligación del Estado ejecutar acciones tendientes a prevenir y atender los problemas de las discapacidades y procurar la integración social de las personas con discapacidad se consideró necesario actualizar la legislación en materia de discapacidades.

En 1992, el Congreso Nacional expidió la Ley 180 sobre Discapacidades, proyecto preparado por la CIASDE con el propósito de coordinar las acciones que los organismos y las entidades de los sectores público y privado realizan para atender los problemas relacionados con las discapacidades.

El Consejo ejerce sus atribuciones a nivel nacional y se encarga de dictar las políticas generales en materia de discapacidades, impulsar y realizar investigaciones y coordinar las labores de los

organismos y entidades de los sectores público y privado a los que compete la prevención de discapacidades; y la atención e integración social de las personas con discapacidad.

A lo largo del desarrollo de la atención a las personas con discapacidad en el país, se han incorporado y modificado las concepciones acerca de lo que es la discapacidad y su forma de atención, pasando de la caridad y beneficencia al paradigma de la rehabilitación y de éste al de autonomía personal, inclusión y derechos humanos. De manera que poco a poco se van concretando acciones orientadas por los principios de normalización y equiparación de oportunidades, que señalan que la atención de las personas con discapacidad debe realizarse en los mismos sitios y sistemas de toda la población, procurando una verdadera inclusión donde puedan ejercer sus derechos ciudadanos.(Conadis, 2012)³

Fundamentaciones

Breve historia del Instituto Nacional de Audición y Lenguaje

Instituto nacional de Audición y Lenguaje (INAL, Breve historia del Instituto Nacional de Audición y Lenguaje, 2012)⁴

³ Conadis. (2012). Recuperado de <http://www.conadis.gob.ec/>

⁴ Inal. (2012). *Breve historia del Instituto Nacional de Audición y Lenguaje*. Recuperado en <http://www.inal.com.ec>

Misión Institucional.-

Somos una institución educativa que tiene como misión formar niños y jóvenes sordos íntegros, con un buen nivel académico, conscientes de sus derechos y obligaciones, capaces de responder a las demandas de la comunidad sorda y de la comunidad oyente.

Visión Institucional.-

Aspiramos a convertirnos en una institución experimental, generadora de propuestas educativas de avanzada para la población sorda, capaz de orientar la labor educativa de instituciones afines.

Objetivos Institucionales.-

- Responder al derecho de las personas sordas a recibir educación en su lengua natural, que es la lengua de señas ecuatoriana.
- Generar propuestas pedagógicas, capaces de desarrollar plenamente el potencial intelectual de las personas sordas, para elevar su nivel de conocimientos, garantizar su posterior formación profesional y contribuir al fortalecimiento de la comunidad sorda en general.
- Ofrecer capacitación en lengua de señas a todos los miembros de la comunidad educativa, para garantizar el derecho de las personas sordas a la comunicación.
- Mantener una oferta educativa capaz de responder a las necesidades de todos los miembros de la comunidad educativa y a los requerimientos de un entorno en permanente proceso de cambio.

- Construir alianzas con otras instituciones para incrementar la cantidad y calidad de servicios educativos que ofrece el INAL.
- Difundir las acciones institucionales en procura de orientar a la sociedad para una adecuada conceptualización de las personas sordas, sobre todo para los padres que inician su reto de aprender a convivir con personas sordas.
- Aunar esfuerzos para garantizar una educación con calidad y calidez.

Oferta Educativa.-

El contenido curricular propuesto para la sección básica es el mismo propuesto por la reforma curricular para la educación regular, a excepción del área de lenguaje y comunicación, por cuanto la lengua de señas constituye la primera lengua de las personas sordas y el español es aprendido como segunda lengua.

Como un servicio permanente también ha sido creado el Programa de Sordo-ceguera, para poder dar respuesta a los estudiantes sordos que presentan problemas de baja visión. Este departamento cuenta con profesionales que se han capacitado para poder asesorar a los docentes respecto a las adaptaciones curriculares específicas que requieren los estudiantes que presentan estas particularidades.

Filosofía de la Institución.-

La institución al reunir las características mencionadas tiene una creciente demanda de la población sorda, por eso, es necesario

seguir gestionando ante los organismos competentes para conseguir apoyo a fin de implementar la infraestructura.

El interés constante por mejorar la calidad de educación que se ofrece, ha hecho que se constituya en una institución de apoyo al trabajo de instituciones afines, por eso todos los años se cuenta con la presencia de docentes de instituciones educativas de diferentes provincias que acuden en busca de asesoría o a realizar pasantías para observar directamente el trabajo institucional.

Por la política de puertas abiertas que mantiene la institución, el material didáctico que se crea y se elabora en la institución, es compartido con docentes o instituciones que lo soliciten, además de facilitar la información que requieren estudiantes de distintas universidades, interesados en realizar estudios sobre las particularidades de la educación de las personas sordas.

La organización institucional recoge el criterio de los miembros de la comunidad educativa, por lo que un primer paso para la toma de decisiones, constituye la elaboración de un diagnóstico institucional, que en este caso se la hizo con la técnica del FODA. (INAL, 2012)⁵

El INAL esta ubicado al norte de la ciudad de Quito en la Av. Machala N51-15 y Fernando Dávalos (sector La Florida).

⁵ Inal. (2012). *Breve historia del Instituto Nacional de Audición y Lenguaje*. Recuperado en <http://www.inal.com.ec>

La Discapacidad

La discapacidad forma parte de la condición humana: casi todas las personas sufrirán algún tipo de discapacidad transitoria o permanente en algún momento de su vida, y las que lleguen a la senilidad experimentarán dificultades crecientes de funcionamiento. La discapacidad es compleja, y las intervenciones para superar las desventajas asociadas a ella son múltiples, sistémicas y varían según el contexto.

Las personas con discapacidad incluyen a aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo que, al interactuar con diversas barreras, puedan impedir su participación plena y efectiva en la sociedad, en igualdad de condiciones con las demás.

El 13 de diciembre del 2006, en la ciudad de Nueva York, se adoptó la “Convención sobre Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD) y su Protocolo Facultativo”, aprobada por las naciones Unidas en el mismo año, con el propósito de promover y fortalecer la protección de derechos humanos de las personas con discapacidad y el pleno ejercicio de ellos. Mencionamos unas de las definiciones mas importantes de lo que se trato en esta Convención:

- La comunicación incluirá los lenguajes, la visualización de textos, el braille, la comunicación táctil, los macrotipos, los dispositivos

multimedia de fácil acceso, así como el lenguaje escrito, los sistemas auditivos, el lenguaje sencillo, los medios de voz digitalizada y otros modos, medios y formatos aumentativos o alternativos de comunicación, incluida la tecnología de la información y las comunicaciones de fácil acceso:

- Por lenguaje se entenderá tanto el lenguaje oral como la lengua de señas y otras formas de comunicación no verbal.

- Por discriminación por motivos de discapacidad se entenderá cualquier distinción, exclusión o restricción por motivos de discapacidad que tenga el propósito o el efecto de obstaculizar o dejar sin efecto el reconocimiento, goce o ejercicio, en igualdad de condiciones, de todos los derechos humanos y libertades fundamentales en los ámbitos político, económico, social, cultural, civil o de otro tipo. Incluye todas las formas de discriminación, entre ellas, la denegación de ajustes razonables.

- Por ajustes razonables se entenderán las modificaciones y adaptaciones necesarias y adecuadas que no impongan una carga desproporcionada o indebida, cuando se requieran en un caso particular, para garantizar a las personas con discapacidad el goce o ejercicio, en igualdad de condiciones con las demás, de todos los derechos humanos y libertades fundamentales.

- Por diseño universal se entenderá el diseño de productos, entornos, programas y servicios que puedan utilizar todas las personas, en la mayor medida posible, sin necesidad de adaptación

ni diseño especializado. El diseño universal no excluirá las ayudas técnicas para grupos particulares de personas con discapacidad, cuando se necesiten. (Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad, 5 de mayo de 2008).⁶

El 30 de marzo del 2007, la República del Ecuador suscribió esta Convención, para asegurar que las personas con discapacidad disfruten de los derechos humanos en todos los campos, en especial en educación, salud y empleo y estas se adapten a sus necesidades.

La Discapacidad en el Ecuador y sus derechos

El Consejo Nacional de Discapacidades, CONADIS, es un organismo autónomo de carácter público, creado en agosto de 1992, a través de la Ley 180 sobre Discapacidades.

Ejerce sus atribuciones a nivel nacional, dicta políticas, coordina acciones y ejecuta e impulsa investigaciones sobre el área de las discapacidades. Su conformación es democrática, en la que participan todas las organizaciones públicas y privadas vinculadas directamente con las discapacidades.

⁶ Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. (5 de mayo de 2008). Publicación R. O. 329.

Visión.- El Consejo Nacional de Discapacidades, será un organismo dinamizador y articulador de todos los sectores de la comunidad para desarrollar acciones de prevención, atención e integración, con el propósito de prevenir las discapacidades y elevar la calidad de vida de las personas con discapacidad.

Misión.- Es un organismo público y autónomo que genera políticas e información, planifica y coordina acciones con los sectores públicos y privado, en el ámbito de las discapacidades y canaliza recursos nacionales e internacionales en este campo.

Funciones:

- Formular políticas nacionales relacionadas con las discapacidades
- Establecer el Plan Nacional de Discapacidades
- Defender jurídicamente los derechos de las personas con discapacidad
- Coordinar, efectuar el seguimiento y evaluar las acciones que realizan en discapacidades las entidades del sector público y privado .
- Canalizar recursos nacionales e internacionales.
- Realizar o impulsar investigaciones en el área de las discapacidades

- Vigilar el cumplimiento de la Ley y la aplicación de sanciones o quienes la incumplan.(Conadis, 2012).⁷

Derechos de las personas con discapacidad y grupos de atención prioritaria

Los Estados Partes reconocen el derecho de las personas con discapacidad a participar, en igualdad de condiciones con las demás, en la vida cultural y adoptarán todas las medidas pertinentes para asegurar que las personas con discapacidad:

- a. Tengan acceso a material cultural en formatos accesibles;
- b. Tengan acceso a programas de televisión, películas, teatro y otras actividades culturales en formatos accesibles;
- c. Tengan acceso a lugares en donde se ofrezcan representaciones o servicios culturales tales como teatros, museos, cines, bibliotecas y servicios turísticos y, en la medida de lo posible, tengan acceso a monumentos y lugares de importancia cultural nacional.

Y estos adoptarán las medidas pertinentes para que las personas con discapacidad puedan desarrollar y utilizar su potencial creativo, artístico e intelectual, no sólo en su propio beneficio sino también para el enriquecimiento de la sociedad.

(Derechos de las personas con discapacidad y grupos de atención prioritaria, s.f.).⁸

⁷ Conadis. (2012). Recuperado de <http://www.conadis.gob.ec/>

⁸ Derechos. (s.f.). *Derechos de las personas con discapacidad y grupos de atención prioritaria*. Recuperado de <http://www.sidar.org>

DERECHOS:

Art. 35.- Las personas adultas mayores, niñas, niños y adolescentes, mujeres embarazadas, personas con discapacidad, personas privadas de libertad y quienes adolezcan de enfermedades catastróficas o de alta complejidad, recibirán atención prioritaria y especializada en los ámbitos público y privado. La misma atención prioritaria recibirán las personas en situación de riesgo, las víctimas de violencia doméstica y sexual, maltrato infantil, desastres naturales o antropogénicos. El Estado prestará especial protección a las personas en condición de doble vulnerabilidad.

- Las niñas, niños, adolescentes, mujeres embarazadas, madres con hijas o hijos menores, personas adultas mayores y personas con discapacidad recibirán asistencia humanitaria preferente y especializada.

- Atención preferente para la plena integración social de quienes tengan discapacidad. El Estado garantizará su incorporación en el sistema de educación regular y en la sociedad.

Art. 47.- El Estado garantizará políticas de prevención de las discapacidades y, de manera conjunta con la sociedad y la familia, procurará la equiparación de oportunidades para las personas con discapacidad y su integración social. (Artículos que guardan

relación con la Constitución del Ecuador, 20 octubre 2008)⁹

Se reconoce a las personas con discapacidad, los derechos a:

1. La atención especializada en las entidades públicas y privadas que presten servicios de salud para sus necesidades específicas, que incluirá la provisión de medicamentos de forma gratuita, en particular para aquellas personas que requieran tratamiento de por vida.
2. La rehabilitación integral y la asistencia permanente, que incluirán las correspondientes ayudas técnicas.
3. Rebajas en los servicios públicos y en servicios privados de transporte y espectáculos.
4. Exenciones en el régimen tributario.
5. El trabajo en condiciones de igualdad de oportunidades, que fomente sus capacidades y potencialidades, a través de políticas que permitan su incorporación en entidades públicas y privadas.
6. Una vivienda adecuada, con facilidades de acceso y condiciones necesarias para atender su discapacidad y para procurar el mayor grado de autonomía en su vida cotidiana. Las personas con discapacidad que no puedan ser atendidas por sus familiares durante el día, o que no tengan donde residir de forma permanente, dispondrán de centros de acogida para su albergue.

⁹ Artículos que guardan relación con la Constitución del Ecuador. (20, octubre 2008). Publicado en el R. O. No. 449

7. Una educación que desarrolle sus potencialidades y habilidades para su integración y participación en igualdad de condiciones. Se garantizará su educación dentro de la educación regular. Los planteles regulares incorporarán trato diferenciado y los de atención especial la educación especializada. Los establecimientos educativos cumplirán normas de accesibilidad para personas con discapacidad e implementarán un sistema de becas que responda a las condiciones económicas de este grupo.

8. La educación especializada para las personas con discapacidad intelectual y el fomento de sus capacidades mediante la creación de centros educativos y programas de enseñanza específicos.

9. La atención psicológica gratuita para las personas con discapacidad y sus familias, en particular en caso de discapacidad intelectual.

10. El acceso de manera adecuada a todos los bienes y servicios. Se eliminarán las barreras arquitectónicas.

11. El acceso a mecanismos, medios y formas alternativas de comunicación, entre ellos el lenguaje de señas para personas sordas, el oralismo y el sistema braille.

Art. 48.- El Estado adoptará a favor de las personas con discapacidad medidas que aseguren:

1. La inclusión social, mediante planes y programas estatales y privados coordinados, que fomenten su participación política,

social, cultural, educativa y económica.

2. La obtención de créditos y rebajas o exoneraciones tributarias que les permita iniciar y mantener actividades productivas, y la obtención de becas de estudio en todos los niveles de educación.

3. El desarrollo de programas y políticas dirigidas a fomentar su esparcimiento y descanso.

4. La participación política, que asegurará su representación, de acuerdo con la ley.

5. El establecimiento de programas especializados para la atención integral de las personas con discapacidad severa y profunda, con el fin de alcanzar el máximo desarrollo de su personalidad, el fomento de su autonomía y la disminución de la dependencia.

6. El incentivo y apoyo para proyectos productivos a favor de los familiares de las personas con discapacidad severa.

7. La garantía del pleno ejercicio de los derechos de las personas con discapacidad.

La ley sancionará el abandono de estas personas, y los actos que incurran en cualquier forma de abuso, trato inhumano o degradante y discriminación por razón de la discapacidad.

Art. 49.- Las personas y las familias que cuiden a personas con discapacidad que requieran atención permanente serán cubiertas por la Seguridad Social y recibirán capacitación periódica para

mejorar la calidad de la atención. (Publicado en el R. O. No. 449, octubre de 2008)¹⁰.

INCLUSIÓN Y PLAN NACIONAL DEL BUEN VIVIR

La discapacidad en el Ecuador y el mundo es una condición estrechamente ligada a la exclusión social, especialmente en cuanto al acceso a derechos básicos como la salud y educación, esta exclusión está presente desde la infancia y se mantiene en la vida adulta por las limitadas oportunidades para el empleo y la participación social.

Se ha creado una legislación incluyente en temas de discapacidades, con la aprobación de la ley orgánica de educación intercultural en marzo del 2011 que dice lo siguiente:

Art. 47 Los establecimientos educativos están obligados a recibir a todas las personas con discapacidad, a crear los apoyos y adaptaciones físicas, curriculares y de promoción adecuadas a sus necesidades; y a procurar la capacitación de los docentes en las áreas de metodología, y evaluación específicas para la enseñanza.

¹⁰ Publicado en el R. O. No. 449 del lunes 20 de octubre de 2008

Movimiento de Educación inclusiva:

Busca que los niños, niñas y adolescentes con discapacidad sean incluidos lo más tempranamente posible en la educación y participen de acuerdo a sus capacidades en la vida familiar, en la educación regular y en su comunidad.

Protección Especial.- Se refiere a la inclusión y atención a personas con discapacidad, prevención y protección de derechos de las familias y las comunidades, y a la búsqueda activa de las personas en riesgo, lo que implica acciones de reinserción, acogimiento familiar e institucionalización en casos de abandono.

Buen Vivir se construye también desde la búsqueda de igualdad y justicia social, y desde el reconocimiento, la valoración y el diálogo de los pueblos y de sus culturas, saberes y modos de vida.

Entonces, el Buen Vivir es un concepto complejo, no lineal, históricamente construido y en constante re-significación. Con estas precisiones, nos aventuramos a sintetizar qué entendemos por Buen Vivir la satisfacción de las necesidades, la consecución de una calidad de vida y muerte digna, el amar y ser amado, y el florecimiento saludable de todos y todas, en paz y armonía con la naturaleza y la prolongación indefinida de las culturas humanas. Nuestro concepto de Buen Vivir nos obliga a reconstruir lo público

para reconocernos, comprendernos y valorarnos unos a otros, entre diversos pero iguales a fin de que prospere la posibilidad de reciprocidad y mutuo reconocimiento, y con ello posibilitar la auto-realización y la construcción de un porvenir social compartido. (Ramírez, 2008)¹¹.

El Plan Nacional del Buen Vivir requiere de gobernabilidad y participación ciudadana. Por ello es fundamental la re-estructuración del Estado para la construcción de una democracia plural, plurinacional e intercultural y poder construir un porvenir digno dentro de la sociedad.

Marco Conceptual

IMAGEN Y CULTURA

Imagen

Tatiana Merlo Flores (2007), en su artículo “La imagen como nuevo símbolo cultural”, expresa: “La imagen transpone a la persona, a la sociedad y a la cultura como forma imperante de comunicación, produciendo modificaciones que son esenciales, desde lo biológico hasta lo cultural, en especial desde planos no conscientes”.¹²

¹¹Inclusion y Plan del Buen Vivir. (s.f.) Recuperado de <http://www.inclusion.gob.ec/programa-de-provision-de-alimentos-ppa/>

¹² Merlo Flores, T. (2007). *La imagen como nuevo símbolo cultural*. Buenos Aires-Argentina. p. 1

Deduciendo esta afirmación tenemos que el hombre desde siempre ha utilizado la imagen para comunicarse. La simple observación nos muestra que inevitablemente la imagen invade cada vez más nuestra vida cotidiana con una frecuencia, rapidez, y generalización que absorben y reducen otro tipo de comunicación.

Siendo que la comunicación es centro, forma y canal de lo específicamente humano, lugar donde la persona se hace y hace con los otros, los cambios en su estructura y esencia producirán inevitablemente modificaciones profundas tanto a nivel individual, como en las sociedades y culturas.

La imagen como nuevo símbolo cultural, relaciona cada una de las palabras que lo componía y resulta muy interesante observar como la palabra imagen se asocia básicamente con arte, creatividad y con aprendizaje.

Antonio Yagüe (2012), Presidente de la asociación para la dislexia, en su página web, expone:

La imagen es utilizada para enseñar a niños con dislexia, como camino hacia la palabra, lo que estaría mostrando la importancia de la imagen en la génesis del pensamiento. Se habla de los niños y adolescentes con dislexia y sus dificultades para la lectoescritura¹³.

¹³ Antonio Yagüe. (2012). *Presidente de la Asociación para la dislexia*. Recuperado de http://www.psiquiatria.com/noticias/trastornos_infantiles/hiperactividad/tdah_y_comportamiento_perturbador/diagnostico515/8740/

La explicación es que los niños tienen un aprendizaje visual y que es fundamental respetarlo para lograr resultados positivos en sus procesos de alfabetización. En relación a la utilización de la imagen como motivadora del aprendizaje son infinitos los aportes que testimonian que la imagen puede ser utilizada como expresión y como estímulo del pensamiento, de la racionalidad.

La imagen, a través de toda la historia, siempre estuvo presente como instrumento de comunicación. En todas las civilizaciones, desde los tiempos más remotos, la encontramos desarrollada en diversas formas, desde las primeras pinturas rupestres hasta nuestros días: dibujos, códices, estampas, miniaturas, frescos, murales, grabados, caricaturas, carteles, fotografías, cómics, para llegar en el siglo XX al cine, la televisión, el video, los videojuegos, el internet, las propuestas multimediales. El mundo icónico ha jugado los más diversos papeles en las culturas: simbología general, testimonio y memoria, ilustración, explicación, arte, opinión, magia, etc. La imagen se relaciona con todas las facetas del quehacer humano. Pero lo que ha sucedido estas últimas décadas no tiene límite: la cultura de la imagen generada artificialmente con medios técnicamente muy complejos tomó un peso tal que se entronizó como principal fuente cultural del mundo contemporáneo. Si algo define este momento histórico es la primacía de la imagen por sobre todas las otras expresiones culturales.

Hoy día todo es imagen, todo es mediático. Hasta el espacio privado. También la intimidad quedó atada a este nuevo patrón de la cultura de la imagen. Importa cada vez más la forma, el cómo se presentan las cosas, el cómo se venden, para

decirlo en clave de empresa privada, que es el arquetipo dominante de un mundo bañado absolutamente por relaciones capitalistas mercantiles. Todo se juega en la imagen, en el show mediático: la ropa que se usa tiene que ser de marca, que se vea que uno está a la moda; la práctica política, siempre artera manipulación de las mayorías por una minúscula clase dominante, es un show televisivo con profusión de imágenes, y no gana el candidato más capaz sino el mejor presentado; el deporte, de pasatiempo entretenido, pasó a ser un espectáculo de dimensiones colosales que mueve fortunas y con el que se tapan problemas estructurales.

Giovanni Sartori (1998), en su libro “Homo videns”, sobre “la Sociedad Teledirigida”, afirma:

La imagen es masiva e inmediata. Dice todo en un golpe de vista. No da posibilidad de reflexión. “La lectura cansa. Se prefiere el significado resumido y fulminante de la imagen sintética. Esta fascina y seduce. Se renuncia así al vínculo lógico, a la secuencia razonada, a la reflexión que necesariamente implica el regreso a sí mismo”, El discurso y la lógica del relato por imágenes están modificando la forma de percibir y el procesamiento de los conocimientos que tenemos de la realidad ¹⁴.

¹⁴ Sartori, G.(1998) , *Homo videns, la sociedad teledirigida*. Madrid: Santillana, S.A. Taurus.

Con esta interpretación que se ha ido constituyendo la cultura de la imagen, bien podría decirse que arribamos a la cúspide de la afirmación una imagen vale más que mil palabras. En términos generales la comunicación en su conjunto ha ido tomando la forma definitoria de las imágenes: la mayoría de los relatos son contados en imágenes, tenemos ya una forma de entender la realidad totalmente icónica, los mensajes son cada vez más una sucesión de imágenes. Incluso medios tradicionalmente textuales como los periódicos y las revistas, e incluso los libros, utilizan cada vez más la imagen que la palabra, y la comunicación verbal tiene cada vez más la lógica sintética e impactante de la imagen.

La cultura de la imagen, nacida y desarrollada en el siglo pasado y que marca cada vez con más fuerza el actual, no pareciera tener marcha atrás; y no sólo eso, sino que crece, se multiplica, atrapa en forma creciente.

De hecho, los sectores históricamente más postergados del planeta, los que no desarrollaron las tecnologías comunicacionales de vanguardia sino que las reciben, en general impuestas desde el Norte, conforme van conociendo esta cultura de la imagen, quedan fascinados y ya no la dejan. Pareciera que nadie escapa a estos cauces, lo cual lleva a la siguiente consideración: la realidad virtual tiene un poder interior que no puede desconocerse. En un sentido es cierto que la lectura estimula más lo intelectual que la percepción de imágenes. Pero también es un prejuicio pensar que sólo la lectura abre la razón y las nuevas tecnologías comunicativas son sólo un instrumento para la manipulación.

La realidad virtual, pensemos en el internet por ejemplo, o la generación de cualquier tipo de imágenes que podemos ver en una pantalla, no sólo es una alternativa a la realidad para refugiarse a consumir pornografía, para ver noticieros que desinforman o recibir propaganda de productos que no necesitamos. La nueva realidad virtual también es la imagen dominante que tiene aplicaciones diversas: la enseñanza, el diseño, el desarrollo científico-técnico e industrial, el arte, la generación de debates, y el mejoramiento de la vida en sentido amplio.

Cultura

De acuerdo con Marzal (1997) nos dice que:

“Cada cultura es un todo integrado que tiene su propia configuración. Así cada individuo de esta configuración cultural tiene las características de esa cultura y se comporta de acuerdo con ese modelo.”¹⁵

Cada pueblo, país o región, inclusive de su entorno social y familiar, tiene sus propias costumbres, tradiciones, formas de ser y actuar en general, su cultura, los individuos adquieren estas costumbres, tradiciones, su cultura, entonces realiza acciones, demuestra actitudes, practica valores y asume como suyas todas estas características, de la cultura de su pueblo, de su medio social, de su entorno, por lo tanto está implícitamente integrado con todos estos componentes culturales.

¹⁵ Marzal, M. (1997). *Historia de la Antropología*. Quito: Impresiones Digitales Docu Tech. Pag. 357.

Según la Unesco en 1982 declaró:

...que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden.¹⁶

Cada acción, costumbre, tradición, todo lo que implica cultura, hace que la persona reflexione sobre todo lo que le rodea, entonces se hace necesario que piense mucho sobre sí mismo para ser crítico, razonando y sacando conclusiones, de esta manera se valora, se asume, se compromete y cambia lo negativo, rescata lo positivo y tiene clara conciencia de lo que está haciendo, de lo que pasa a su entorno, para decidir realizarse como persona, como comunidad y todavía más crea hechos que trascienden para sí y para su cultura.

RESPONSABILIDAD SOCIAL DEL DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico, socialmente es una herramienta que proporciona la comunicación entre emisor y receptor, esta información que el diseñador convierte

¹⁶ UNESCO. (1982). En *La Cultura*. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/culture>.

en mensajes es capaz de modificarla para que revelen objetivos comerciales y rentables; es aquí donde el, o la diseñadora debe explorar las situaciones según sea el caso y reconocer su formación de acuerdo a su ética y axiología.

La prioridad del diseñador es utilizar las habilidades y destrezas visuales adecuadas para lograr un mensaje efectivo, como por ejemplo en: una crisis ambiental, social, política y otras donde es preciso la mediación del diseñador.

Joan Costa (2003) nos dice:

El diseño hecho para los ojos constituye, hoy, el medio fundamental de la comunicación social. Su designio más noble es trabajar para mejorar nuestro entorno visual, hacer el mundo inteligible y aumentar la calidad de vida; aportar informaciones y mejorar las cosas; difundir las causas cívicas y de interés colectivo y la cultura. Su especificidad como disciplina es transmitir sensaciones, emociones, informaciones y conocimiento pero el diseño puede hacer también lo contrario: seducir en favor de las ideologías y los fundamentalismos; fomentar el consumismo salvaje y alienante; generar ruido y contaminar el entorno urbano; ser cómplice del desprecio de las identidades culturales y de la libertad individual y colectiva.¹⁷

La capacidad para producir mensajes correctos es responsabilidad del diseñador, esto robustece la capacidad eficaz de los medios, entonces, debe

¹⁷ Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. La Paz-Bolivia: Grupo Editorial Design. p.11.

favorecer efectivamente para mejorar la calidad de vida de las personas al informar sobre intereses de la sociedad, se debe tomar en cuenta, que puede influir a favor de ideologías, consumismo y otros mensajes que pueden afectar a la libertad del ser humano. Por eso la responsabilidad social del diseño, debe considerar la forma cómo puede influir dentro de la sociedad.

Plantea Frascara (2006) en su libro:

El diseño de comunicación visual es ciencia social, arte, tecnología y oficio. Es ciencia social porque siempre está dirigido a la gente, y la psicología, la sociología y la antropología tienen mucho que ofrecer a la concepción de comunicaciones eficaces. Es arte porque trabaja con formas y requiere conocimiento y sensibilidad hacia los lenguajes visuales de diferentes lugares y de su gente. Es tecnología porque siempre se lo produce por medios industriales. Y es oficio porque las tecnologías utilizadas requieren un conocimiento íntimo para que rindan al mejor nivel.¹⁸

El diseño es una ciencia social, por lo tanto debe adaptar sus mensajes a las necesidades sociales y su comunicación debe ser funcional, sin que por esto deje de representar un arte, con estética, utilizando todos los elementos de la lingüística.

¹⁸ Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Infinito. p. 167.

Decir que el diseñador es un arquitecto de comunicaciones ayuda a ver más claramente el caleidoscopio de aspectos involucrados. Responsabilidad social, impacto en el medio ambiente, respuesta a necesidades, solución a problemas visuales y estructurales, funcionalismo, forma, estilo, decisiones, limitaciones, administración de tiempo y recursos, colaboración con y dependencia de otras disciplinas y servicios, la alegría frente a la buena e inesperada solución, la catástrofe de lo malo y lo banal, la virtud de la discreción, las relaciones entre detalles y conjuntos, la coherencia, el profesionalismo, la preocupación por el usuario, la comprensión entre el cliente y el diseñador... y tanto más. (Frascara, 2006, p.14) ¹⁹

El diseño gráfico tiene su específica función y debe estar en concordancia con lo que está promoviendo, desde luego sin confrontar con la ética del propio diseñador, dejando de lado todo lo que vaya en contra de la ética y la moral de la sociedad; si el diseñador es un arquitecto de la comunicación es lógico que debe dar respuestas positivas a las necesidades de la sociedad.

Luz Vilchis (1998) nos comenta:

Si se quiere elevar el diseño a los planos superiores de la cultura, el diseñador debe adquirir la conciencia crítica necesaria para captar los efectos esenciales que produce en la vida social, sólo así su obra será racionalmente congruente con las necesidades reales del hombre lo cual

¹⁹ Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Infinito. p. 14

implica el desarrollo de criterios valorativos que le permitan precisar prioridades no sólo específicas, relativas al diseño mismo, sino generales concernientes a la cultura en su sentido de proceso continuo de superación humana.²⁰

El diseñador gráfico tiene que observar minuciosamente el efecto que produce su diseño en los individuos y suscitar conductas positivas y en lo que se refiere a diseño publicitario, debe atraer a la compra sin menoscabar su ideología, los valores o gustos personales, para elevar la superación humana.

COMUNICACIÓN

Desde el principio el ser humano ha logrado comunicarse; no siendo siempre el habla el principal medio de comunicación si no que usaban señas para poder transmitir la información. La comunicación al igual que el ser humano han ido evolucionando, conforme a la gran necesidad de comunicarse que siempre ha existido. En estas series de procesos evolutivos han surgido varios factores e instrumentos que le han ayudado al ser humano a mejorar su comunicación. Cabe resaltar que dicho proceso a durado siglos, al ser un tema muy amplio en este capítulo resaltaremos los instrumentos de comunicación mas importantes como son: el periódico, la revista, el libro, el telégrafo, el teléfono, la radio, cine y televisión, y por último la computadora.

²⁰Vilchis, L.(1998). *Metodología del diseño: fundamentos teóricos*. México:Claves Latinoamericanas/UNAM. p. 54.

Después de esta breve reseña es necesario notar que toda actividad publicitaria se enfoca en la transmisión de un mensaje o información con el objetivo de causar una respuesta favorable, por tanto, las bases de la misma están dentro del marco general de los procesos de comunicación.

Para definir la comunicación se considera en primer lugar el concepto de Beneyto (1988): “La comunicación ha sido definida de forma general como el proceso por el cual un emisor envía un determinado mensaje, por un determinado canal a un determinado receptor.”²¹

Desde siempre la comunicación se ha definido como un proceso mediante el cual existen tres elementos que son: el emisor, es quien envía un mensaje; el receptor, es quien recibe ese mensaje por medio de un canal.

Según Rollié (2004), “El mensaje en comunicación visual, es el producto de diferentes modalidades de representación que demandan de la conjunción de competencias expresivas distintas: fotografía, gráfica, ilustración, tipografía, etc., teniendo en cuenta sus especificidades de codificación y complejidades técnicas.”²²

En comunicación visual, el producto es el mensaje que se quiere transmitir a través de distintas representaciones, imágenes, gráficos, fotografías, tipografías,

²¹ Beneyto. (1988). *Biblioteca de Manuales Prácticos de Marketing: Cómo evaluar su publicidad*. Edición ilustrada. Ediciones Díaz de Santos. Pág. 1

²² Rollié, R. & Branda, M. (2004). *La enseñanza del diseño en comunicación visual*. Argentina: Nobuko. Pág. 27

que requieren de la unión de muchas destrezas y habilidades o competencias expresivas y con sus específicas y complejas técnicas para su presentación de una forma clara.

Molestina (1988), en su texto comenta que:

La comunicación es un proceso conformado por varios elementos, entre ellos el emisor, el mensaje, y el receptor, entre los cuales se debe considerar también a los medios, los efectos, la interpretación, el código del lenguaje, y el referente o tema del mensaje.²³

Si la comunicación es un proceso que todos conocemos: emisor, mensaje, receptor, canal, no debemos dejar de lado los medios, los efectos, la interpretación, la lingüística, el tema al que se refiere el mensaje, que son de mucha importancia para una mejor presentación, una correcta interpretación para una adecuada conclusión.

“El emisor, llamado también fuente, autor, codificador, destinador o cifrador”(Rollié, 2004, p.28).²⁴

El emisor es la persona o el producto que genera el proceso de comunicación, puede ser un individuo, un grupo de individuos, una organización, cualquier ser o sistema que transmita un mensaje.

²³Molestina, C. (1987). Fundamentos de comunicación científica y redacción técnica. Montevideo-Uruguay: ICCA

²⁴ Rollié, R. & Branda, M. (2004). *La enseñanza del diseño en comunicación visual*. Argentina: Nobuko. Pág. 28

El mensaje es la información, datos, ideas, sensaciones, entre otras, transmitida por la fuente.

El Receptor, también llamado destinatario, perceptor, lector, descifrador, decodificador o usuario. El receptor es a quien va dirigido el mensaje, y sobre el cual se desea producir una reacción, un efecto.

Se debe resaltar la importancia del canal a través del cual se transmite en mensaje, y este canal depende en gran parte de los sentidos.

Si se utilizan la mayoría de los sentidos para captar los diferentes códigos que actúan en un proceso de comunicación, mucha mayor será la percepción, el entendimiento del mensaje y su retención.

Molestina Escudero (1987), en su investigación nos afirma que: “Se ha llegado a establecer en forma científica por medio de distintos trabajos de investigación, que las personas aprenden de la siguiente forma: Vista 87%, Oído 7%, Tacto. 3,5%, Gusto 1,5%, Olfato 1%”.²⁵

La importancia del diseño tiene mucha influencia dentro del proceso de comunicación visual, puesto que la misma tiene una participación del 87% dentro de los sentidos que más actúan en el proceso comunicacional.

²⁵ Molestina, C. (1987). *Fundamentos de comunicación científica y redacción técnica*. Montevideo- Uruguay: ICCA

El mensaje debe ser diseñado en base al producto y teniendo como límites de referencia al receptor y a las características únicas de este, como por ejemplo lenguaje, preferencias, tendencias, entre otros.

Comunicación Visual

La comunicación visual es un proceso y un medio de transmisión de mensajes visuales estructurados y difundidos mediante: el emisor, el receptor, el mensaje, el código, el medio o canal y el referente.

La Comunicación visual como proceso comunicacional según Julian López Martín (2002): “Se entiende por comunicación visual aquellos procesos comunicativos que utilizan códigos que afectan al sentido de la vista. Esta comunicación entra dentro de la que se ha descrito al principio como comunicación no verbal, juntamente con la comunicación multisensorial.”²⁶

Si la comunicación visual es un proceso en el cual se utilizan códigos que pueden inquietar a los sentidos, entre ellos la vista, se debe dar mucha importancia a la comunicación no verbal que son de los gestos, los sonidos, el ambiente, entre otras.

Joan Costa (2003) en su libro *Diseñar para los ojos* menciona:

En la comunicación gráfica, siendo el mensaje prefabricado y elaborado cuidadosamente antes de ser emitido -e incluso a veces,

²⁶ López Martín, J.(2002). *En el espíritu y la verdad*. Salamanca-España: Secretariado Trinitario

pretestado-, no ha existido la improvisación que es propia del diálogo cara a cara. Las ambigüedades y los ruidos visuales han sido meticulosamente evitados o suprimidos por el diseñador a favor de un mensaje nítido, un juego de significantes inequívocos, con lo que se pretende asegurar la correcta transmisión-comprensión del significado global.²⁷

Al planificar y programar un mensaje gráfico no puede existir la improvisación, como sucede en la comunicación de frente, debemos evitar los ruidos visuales, las dobles interpretaciones para transmitir un mensaje claro y correcto, y de esta manera se pueda comprender e interpretar fácilmente.

Aportando con lo anterior para que exista una buena comunicación visual debe ser analizado y seguir un proceso y así de esta manera pueda llegar a nuestro objetivo; debemos pensar que es muy amplio el tema cuando hablamos de comunicación visual y que este concepto puede ser analizado desde varias perspectivas. Mencionare que en este proceso las siguientes definiciones:

- Emisor: quien emite el mensaje.
- Receptor: quien recibe el mensaje.
- Mensaje: lo que se trasmite.
- Código: conjunto de normas y procedimientos que relacionan significantes con significados
- Canal: soporte a través del cual se trasmite el mensaje (folletos, afiches, revistas, periódicos, televisión y varias mas).

²⁷ Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. La Paz-Bolivia: Grupo Editorial Design. p. 55.

Jose Luis López (1999) nos menciona:

En la actualidad los poderosos medios de comunicación han hecho que la difusión de la imagen se halla desarrollado al máximo, haciendo decir a Mc Luhan, el filósofo de la imagen, que la era de la imagen ha venido a restar protagonismo a la Galaxia Gutemberg, donde el predominio de lo literario era abrumador, pues la imagen cumple esa función de una manera más eficaz y económica en tiempo y medios. Se puede distinguir las siguientes:²⁸

Función expresiva o emotiva: Tienen como objetivo transmitir emociones. Se trata de imágenes utilizadas con finalidad sentimental.

Función cognitiva, apelativa o exhortativa: Es aquella relacionada con la persuasión, cuyo objetivo es convencer. Los mensajes publicitarios son los usuarios por excelencia de esta función.

Función referencial o informativa: Son imágenes cuyo objetivo es informar. Su función es ilustrar un texto o una noticia. Su uso es acusado en libros de texto o prensa, así como también en señales de tráfico.

Función poética o estética: Consiste en aquella imagen que busca la belleza con sentido artístico, estético. Son imágenes que valen en sí mismas.

²⁸ López Salas, J. (1999). *Didáctica específica de la expresión plástica*. Universidad de Oviedo: Servicio de Publicaciones. Pág. 124

Función fática: Se trata de aquella que tiene como objetivo llamar la atención. Es muy frecuente en el uso de contrastes, en los tamaños y al igual que la cognitiva es muy utilizada en los mensajes publicitarios.

Función metalingüística: Es aquella función que se refiere al código, has de conocer el código para otorgarle un significado.

Función descriptiva: Ofrece información detallada y objetiva sobre aquello que representa. (dibujos científicos, mapas).

Al observar este punto debemos tener en cuenta que función de imagen emplearemos en los soportes gráficos, se tiene que establecer que estén expresadas adecuadamente, con el propósito de que el diseño efectúe con su fin.

Otros elementos

El resto de elementos que influyen en este proceso comunicativo son el campo comunicativo, la marca, el signo y el símbolo.

El campo

El campo de la comunicación visual es aquel que abarca este tipo de comunicación, podremos agruparlo en tres secciones temáticas:

- Dibujo, pintura, escultura, tatuajes, moda.

- Diseño gráfico, industrial, urbanístico, publicitario.
- Teatro, danza, cine, tv, signos, textos, sonido con imágenes.

La marca

La marca es una señal, un rasgo distintivo que forma parte de un mensaje visual de afirmación, de aviso o de diferenciación.

- Huellas, tatuajes, piercing, firma, sellos, marcas comerciales.
- Marcar en una prenda con nuestro nombre.
- Adornar nuestra indumentaria es marca de nuestra identidad.
- El uniforme de cada equipo deportivo.
- El sello distintivo que llevan los animales de ganaderías.

El signo

Los signos son las imágenes que transmiten una indicación, una orden o una prohibición. La forma de estas imagen-signo o pictograma deben ser simples y claras, porque su finalidad es transmitir una información con la máxima rapidez.

Ejemplos:

- Los gestos de nuestro rostro (tristeza, felicidad, desengaño...).
- Una mano levantada en gesto amenazante.
- Un dedo en los labios para indicar silencio.
- La lengua de los sordos.
- Los logotipos indicativos: aeropuerto, transporte público, señales.
- Los signos-letras de cada escritura.

En este punto nos enfocaremos más por ser parte de nuestra investigación, los signos son parte fundamental al momento de comunicarse en las personas discapacitadas que carecen de sonido y por ende de lenguaje, los signos son su lengua y por medio de ella se comunican o expresan.

El símbolo

Por último, el símbolo, que designa la imagen que representa una idea, un recuerdo o un sentimiento. Cada cultura utiliza imágenes diversas a las que otorga valor de símbolo, y define estos valores según sus creencias, gustos y costumbres.

Ejemplos:

- Una cruz roja símbolo de ambulancia, ayuda médica; en los países árabes es una media luna verde.
- El crucifijo cristiano, la media luna musulmana, y la estrella de David judía
- El negro; luto, amarillo; ánimo, el verde; esperanza y el rojo; pasión. En otros países el blanco es el color del luto
- Las banderas de cada país
- Paloma- paz
- Monumentos-símbolos.

El mensaje visual

Mediante los mensajes visuales, existe el proceso de la comunicación visual, estos forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, intelectuales, dinámicos.

“El mensaje visual es un elemento básico dentro del proceso de la comunicación visual, un proceso que parte de la misma premisa que cualquier proceso comunicativo: transmitir información”.²⁹

El emisor es quien envía el mensaje y el receptor que es el ser quien recibe la información, se encuentra dentro de un ambiente colmado de interferencias que pueden afectar e incluso inutilizar el mensaje.

Cada receptor, y cada uno a su modo, tiene algo que podríamos llamar filtros, a través de los cuales ha de pasar el mensaje para que sea admitido.

Filtro Sensorial, esta dado por los sentidos, el de la visión, olfato, tacto y gusto. Ej: Un daltónico no ve determinados colores y por ello los mensajes basados exclusivamente en el lenguaje cromático se alteran o son anulados.

²⁹ Mensajes Visuales. (s.f.). En *Innovación en Creatividad*. Recuperado de http://diseñaresidear.wordpress.com/_c2_bfque-son-los-mensajes-visuales

Filtro Operativo, dependen de las características constitucionales del receptor.
Ej: Un niño de tres años analizará un mensaje de una manera muy diferente de la de un hombre maduro.

Filtro Cultural, el receptor solo dejará pasar aquellos mensajes que reconoce, es decir, los que forman parte de su universo cultural.

Semiótica de la Imagen

Semiótica

Al mencionar acerca del producto gráfico ha realizarse surge la necesidad de conocer acerca del manejo de signos que se emplean y así formar una propuesta de acuerdo a las necesidades de nuestro objetivo, por consiguiente la definición de semiótica es precisa.

Para el lingüista suizo, Ferdinand de Saussure (2003) semiótica es:

“Se puede concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social, tal ciencia sería parte de la psicología social y, por consiguiente, de la psicología general; yo la llamaré semiología”.³⁰

³⁰ Cobley, P.(2003). *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Longseller

La semiótica es una ciencia que estudia los signos dentro de un contexto biosicosocial determinado y según Aprile (2000) en 1969, se redefinió desde la Asociación internacional de Estudios Semióticos el término semiótica como:

“La ciencia que estudia la significación y el sentido de los signos. En consecuencia la significación es el proceso que asocia un objeto, un ser, una noción o un acontecimiento, a un signo susceptible de ser evocado”³¹. Y para Paul Copley (2003): “La palabra semiótica viene de la raíz griega seme, como en semeiotikos, intérprete de signos. La semiótica como disciplina es el análisis de los signos o el estudio del funcionamiento de sistemas de signos”.³²

Podemos aportar que la semiótica nos ayuda a la realización de la reflexión, el análisis y la interpretación de los signos a diferentes niveles de psicología humana y social, cómo funciona todo este sistema y como transmitirlo.

Signo

Como mencionó Sausurre (2003), el signo lingüístico está definido como:

Una entidad de dos caras, una díada, una de las caras del signo es el significante, [...] que es el aspecto totalmente material de un signo [...] y el significado que es el aspecto mental [...] Por lo tanto, en el proceso de comunicación implica la transferencia de los contenidos de la mente.³³

³¹ Aprile, O.(2000). *La publicidad estratégica*. Buenos Aires: Paidós. Pag. 88.

³² Copley, P.(2003). *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Longseller. Pag. 4.

³³ Copley, P.(2003). *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Longseller. Pag. 12

Existe una relación entre los conceptos que necesariamente los hace inseparables. Pero, el concepto mental de libro no precisamente se asocia a la palabra “libro” pues alguien que no hable español talvez no describa con la misma idea o conciba de la misma manera.

Entonces el concepto de un objeto varía de acuerdo a su entorno y su contexto, y comunica según la persona que percibe diferentes ideas. Charles Sanders Peirce al igual que Sausurre comparten la idea de “una teoría de los signos como acceso codificado a un objeto” pero Peirce considera al signo componerse por tres elementos: representamen, objeto e interpretante.

El representamen (el signo mismo) mantiene una relación con un objeto, relación que a su vez implica un interpretante.

Las tres categorías que forman parte del signo para Peirce son:

El signo o representamen es algo que está en lugar de alguna otra cosa para alguien en ciertos aspectos.

El objeto es lo representado por el signo/representamen, [...] que puede ser un objeto inmediato es decir, “el objeto tal como es representado por el signo y también puede ser un objeto dinámico, el objeto independiente del signo que lleva a la producción de este.”

El interpretante es un [...] efecto del significado propiamente dicho, [...] se lo concibe como el signo mental es el resultado de un encuentro con un signo”³⁴

El signo está presente en lugar de otra cosa para la persona que observa, en distintos aspectos, color, imágenes, diagramación.

El objeto significa lo que ya está representado, es la representación misma, lo que lleva a la producción de este objeto es el signo, es decir cómo está representado es independiente y puede ser dinámico, colorido o una simple imagen.

El interpretante es quien interpreta ese objeto, esa imagen, el signo mental , es el significado como resultado de ese encuentro.

Ícono

Como Peirce (2003) da al ícono el siguiente concepto:

...es decir, designa a un objeto al reproducirlo o imitarlo, o tener al menos un rasgo en común con él. Son íconos los cuadros, las esculturas, las fotografías, los mapas los dibujos, los modelos y las metáforas. Entre otras, los íconos tienen la virtud de comprenderse, percibirse y comunicarse de manera inmediata.³⁵

³⁴ Cobley, P.(2003). *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Longseller. Pag. 22, 23.

³⁵ Cobley, P.(2003). *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Longseller. Pag. 31.

Índice

La descripción para Peirce (2003) de índice de igual manera es precisa.

“donde el signo se relaciona con su objeto en términos de causalidad), Ejemplo: veleta del tiempo, síntoma médico.” .³⁶

Símbolo

Para Pierce es donde el signo se relaciona con su objeto sólo por una convención. Ejemplo: una bandera.

Para Eco(1984), el símbolo, en cambio, es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de una ley, por lo común una asociación de ideas generales.³⁷

El símbolo, por su lado es un signo que designa al objeto independientemente de su parecido o concordancia. La relación símbolo-objeto sólo depende del intérprete quien elige un medio para designar el objeto en cuestión y para comunicarlo.³⁸

Desde este punto de vista, es simbólica la actividad mediante la cual el hombre explica la complejidad de la experiencia organizándola en estructuras de contenido a las que corresponden sistemas de expresión. Lo simbólico no sólo permite ‘nombrar’ la experiencia sino también

³⁶ Cobley, P.(2003). *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Longseller.

³⁷ Eco, U. (1984). *Semiótica y Filosofía del Lenguaje*. Barcelona: Lumen. Pag. 237.

³⁸ Eco, U. (1984). *Semiótica y Filosofía del Lenguaje*. Barcelona: Lumen. Pag. 33

organizarla y por tanto constituir la como tal al hacerla pensable y comunicable.³⁹

Por lo tanto haciendo paráfrasis de Eco la lectura de los símbolos y su relación con el objeto, el símbolo es un conjunto de ideas generales que se expresan según virtudes de una ley plasmándose en un signo, siendo este un objeto de expresión que sirve para comunicar según su medio o interprete.

Marco conceptual

TEORÍA DEL DISEÑO Y COMUNICACIÓN

Diseño

El desarrollo del pensamiento del hombre y el progreso de la tecnología, permiten que el individuo incremente su capacidad de creación de objetos, diseños, productos y usos cada día más especializados para representar imágenes, programas y arte gráfico como un medio necesario para la comunicación y de esta manera dar forma y función estructural y simbólica a un objeto, a una imagen; es decir diseñando toda clase de programas con diferentes estrategias para una mejor comprensión visual y auditiva.

³⁹ Eco, U. (1984). *Semiótica y Filosofía del Lenguaje*. Barcelona: Lumen. Pag. 237.

Según Joan Costa (2008) nos dice que:

El diseño viene de la imprenta gutenberguiana y del arte gráfico. Fue el encuentro de la escritura y la tecnología que, por primera vez, necesitó proyectar la página, el libro y los mismos tipos móviles. Combinar textos e imágenes en el espacio gráfico para preparar su producción industrial. En este entorno técnico, se organizó el proceso de producción como un sistema a partir de la invención de Gutenberg, es decir, la mecanización de la escritura en la prensa de impresión. Esta invención industrial ligada a la escritura y al arte gráfico fue el primer medio de comunicación. El libro como difusor de la cultura.⁴⁰

Aportando con lo dicho por Costa, el diseño ayuda al individuo para su desarrollo cognitivo y tecnológico mejorando la comunicación, la comprensión, la interrelación, interviniendo en la modificación por medio de programas, los objetos, imágenes que encuentra en su medio o entorno, transformándolo y mejorando su cultura, para transformar su vida, garantizando conocimiento, cultura, herramientas industriales, comprometidos con el medio natural y estético.

El origen del término diseño, tal como se lo utiliza actualmente, se deriva probablemente del latín *designare*. Según María Molliner (2007), la etimología de diseño es la unión de dos términos: la preposición *de* y la palabra *signum* que denotan intención o propósito de designar, *designio*.⁴¹

⁴⁰ Costa, J. (23 de octubre 2008). *El Futuro del Diseño*. Recuperado de http://www.joancosta.com/disenio_04.htm

⁴¹ Molliner, M. (2007). *Diccionario de Uso del Español*. Volumen 2. 3ra Edición: Gredos.

El proceso que sigue la creatividad del hombre accede a varios elementos ya sean estos visuales como imágenes, objetos, instrumentos, todos ellos para ser utilizados con un objetivo determinado. Vemos como las imágenes, pinturas, esculturas expresan las visiones o sueños de los individuos que las realizan, y, el diseño las practica exclusivamente para que puedan comunicar un mensaje y el público o receptor pueda interpretar de una manera correcta.

El diseño es entonces, según Mónica González (1998):

“Crear algo nuevo por alguna razón definida con el objetivo de satisfacer las necesidades humanas las cuales pueden tener origen estético, funcional, o de comunicación.”⁴²

El aporte para definir al diseño es crear y presentar estéticamente todos los productos posibles con una debida responsabilidad y que el hombre los pueda utilizar adecuadamente de una forma fácil y sencilla. Es una imagen visual a través de un mensaje o de un producto, tiene argumento en su función tanto en su estética y el gusto, esta también elaborado por la tendencia de una determinada época.

El diseño es práctico, va mucho más allá que la estética, desde luego con un adecuado lenguaje visual el cual nos ayuda a comunicar.

⁴² González, M. (1998). *Teoría Conceptual de Diseño*. Universidad de Londres.

Se puede definir al diseño como:



Cuadro No.1: Concepto de Diseño
Fuente: Conceptos de Costa, Molliner, Gonzáles.
Elaborado por: Diana Albuja Córdoba

El diseñador gráfico, necesariamente tiene que ser creativo, imaginar, planificar, programar, realizar proyecciones para comunicar visualmente a determinados grupos sociales.

Al diseño gráfico se lo conoce también como la Comunicación visual, ya que comunica siempre algo, abarca el campo del diseño, puesto que todos los mensajes visuales son transmitidos por medio de diferentes medios de comunicación ya sean estos digitales o impresos.

La comunicación visual y el diseño están muy relacionadas y se contienen una a la otra porque comunican algo por medio de imágenes correctamente utilizadas, el diseñador es el eslabón entre el emisor, ya sea este una persona, una empresa, una institución con necesidades de comunicar un mensaje; y el público puede ser muy amplio a quien va dirigido este mensaje.

Marino Ramón (2005) nos relata; “Se trata de crear, elegir, organizar y disponer toda la información para la visualización de textos, gráficos, sonido e, incluso, el espacio en blanco empleado para comunicar un mensaje.”⁴³

Hay que distinguir que el diseño gráfico es la creatividad pura, ya que permite organizar, elegir y presentar una información por medio de la visualización de textos, gráficos, sonidos y espacios para comunicar exclusivamente un mensaje.

Elementos básicos del diseño gráfico

El diseño se compone de ciertos elementos fundamentales en toda ilustración. Estos elementos se presentan a veces de manera inconscientes, pero el manejo de los mismos puede proveer una riqueza mayor al diseño, tanto en resultados estéticos como en funcionalidad.

Los elementos básicos del diseño son:

- Color
- Punto y Línea
- Forma
- Escala y tamaño
- Tipografía

⁴³Mariño, R. (2005). *Diseño de páginas web y diseño gráfico/ web Page and Graphic Design: Metodología y técnicas para la implementación de sitios web y para el diseño gráfico*. España: Ideaspropias. S.L. pág. 4

Diseño Gráfico

Se puede definir el diseño gráfico como el proceso de:

“ Programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados”.⁴⁴

Como nos dice en la definición anteriormente mencionada está muy claramente que el diseño gráfico es la planificación, coordinación, selección y organización de varios elementos que permiten hacer un producto visual para comunicar un mensaje específico y a un grupo social determinado.

Según Joan Costa (2001) en su libro *la Imagen Corporativa*, la función principal del diseño gráfico es: “Transmitir una información determinada por medio de composiciones gráficas, que llegarán al público a través de diferentes soportes, como folletos, carteles, trípticos, imágenes, recursos multimedia, para dar información clara al destinatario”.⁴⁵

Se debe tomar muy en cuenta que el diseño gráfico transmite ideas específicas y un mensaje correcto de una manera clara, directa, transparente, utilizando varios

⁴⁴Fotonostra.(2012).En*Definición de Diseño*.Recuperadode <http://www.fotonostra.com/grafico/definiciondiseno>.

⁴⁵Costa, J.(2001). *Imagen corporativa en el siglo XXI*. Buenos Aires: La Crujía.

elementos gráficos que le dan fondo y forma a un mensaje, para que sea fácil y sencillo para entender.

El diseño gráfico no es solamente crear un dibujo, una ilustración, o una imagen, es eso y mucho más, es conocer profundamente varios recursos gráficos, y con su creatividad, su experiencia, buen gusto y sentido común, disponerlos de una manera correcta y adecuada, para ofrecer un mensaje claro.

ILUSTRACIÓN

En nuestro sistema de comunicación empezamos a aprender nuestro lenguaje verbal por medio de imágenes, palabras y nos hallamos inmersos en un mundo en donde la televisión, películas, revistas, libros, periódicos forman gran parte de nuestra vida cotidiana; es por eso que la ilustración es muy importante y se encuentra en casi todo el mercado que nos rodea siendo el medio de comunicación gráfica visual.

La ilustración ha servido como complemento narrativo en los pergaminos y libros, y uno de los más antiguos es el Libro de los Muertos que data aproximadamente del año 1900 A.C. El arte medieval de la iluminación de manuscritos fué el inmediato precursor de la ilustración de libros impresos. Los más celebrados eran las ilustraciones religiosas que se hacía en los monasterios con colores brillantes. Hubo gran auge en el siglo XV en que la

ilustración y texto se grababan en bloques de madera (xilografía). Después en el mismo siglo se inventó la imprenta de tipos móviles, lo que amplió la gama del ilustrador y las posibilidades de reproducción. Siendo que el primer libro editado fue FAUSTO (1826) hasta ese momento la ilustración se había limitado en blanco y negro, en 1851 la invención de la cromolitografía introduce el color a la ilustración de libros.

Se considera que el poster ilustrado surge de la necesidad de la elaboración de mensajes específicos y funcionales, dirigidos a todo el público, reduciendo el texto al mínimo y las imágenes (ilustraciones) al máximo, tenían una función específica con un fin concreto. En la década de los '20 y '30 se puso de moda en las agencias editoriales, despachos, cine y televisión una cierta elegancia gráfica que gracias a los avances tecnológicos cualquier técnica utilizada podía ser reproducida. Así mismo la ilustración se encontró con la fotografía como un elemento competitivo, pues la cámara representaba en fracciones de segundo escenas capaces de competir con la imagen obtenida a mano que el ilustrador se llevaba semanas o incluso meses, por lo que la fotografía fue aceptada para utilizarse como elemento ilustrativo.

En Estados Unidos se aplicó en la publicidad que requerían imágenes realistas, esto da lugar a una transformación de la ilustración que se evoca a representar imágenes fuera de la realidad, aplicando las formas y colores más de acuerdo a la

imaginación que a la representación de objetos como tales. (Dalley Terense, 1982, p.10).⁴⁶

Con referencia a lo anterior podemos decir que la ilustración fue utilizada en libros y pergaminos mucho antes de que existiera la primera imprenta, no es solamente un simple dibujo o imagen, sin ninguna fuerza, impacto o mensaje debe tener contenido, cumplir su función, no solo de comunicar información o anunciar algún producto, es una obra de arte condicionada a las exigencias y necesidades de una sociedad determinada. Hoy el ilustrador mezcla lo técnico y artístico, imaginativo y creatividad, pero al mismo tiempo da soluciones con imágenes visuales.

La Ilustración infantil y juvenil

En un principio las ilustraciones se limitaban a documentar de forma gráfica el texto de un libro determinado, con el tiempo y gracias al desarrollo posterior de la publicidad, los ilustradores fueron tomando cada vez más fuerza dentro de los elementos de los productos impresos (no solo libros). Las posibilidades técnicas y de representación de la ilustración como tal, fueron ganando terreno cada vez mas en la industria editorial.

⁴⁶ Terense, D.(1982). *Guía completa de Ilustración y Diseño: Tecnicas y materiales*. España: H. Blume. p.10

La ilustración infantil

Para lograr un buen fundamento en el proyecto multimedia dirigido a niños y niñas viso-gestuales necesitamos informarnos sobre que tipo de ilustración utilizaremos como sus técnicas y estilos más adecuados para este grupo de personas.

Para los editores de libros infantiles y juveniles, la ilustración juega desde el inicio un papel fundamental en la producción de un proyecto editorial exitoso. Las imágenes en un libro, en especial para niños y jóvenes, complementan de manera inigualable el texto del impreso, en diseño de carátula, como en páginas interiores, donde llegan a tener la fuerza expresiva que el texto que las acompaña, para lograr este resultado el trabajo en equipo del editor es fundamental para lograr transmitir al ilustrador su proyecto.

Existen diferentes técnicas que han sido trabajadas y perfeccionadas en el ámbito de la ilustración editorial infantil, entre las más destacadas se encuentran la aerografía, la acuarela, el acrílico, los "ecolines", y más recientemente la ilustración digital. En esta misma línea la ilustración infantil comparte sus técnicas y tendencias con la industria del comic y las caricaturas. (Técnicas de ilustración, s.f.).⁴⁷

⁴⁷Técnicas de ilustración.(s.f.). Recuperado de <http://redgrafica.com/La-Ilustracion-infantil-y-juvenil>

En la actualidad el desarrollo de una cultura y educación eminentemente visual y tecnológica, las ilustraciones son utilizadas con mucha frecuencia, permitiendo aprender y conocer en las diferentes áreas, siendo estas reforzadas por los medios de comunicación masivos (televisión, cine, internet), llegando a ser el material visual generado para niños, niñas y jóvenes lo más favorable a sus necesidades.

ESTILOS

A través de la presente investigación se mencionará los diversos estilos de ilustración: Barroco, Clasicismo, Romanticismo, Cubismo, Surrealismo Expresionismo, Abstractismo, Arte Pop, Fauvismo y Arte Naif.

Y de acuerdo con los razonamientos que se han venido realizando se empleará en el presente proyecto el estilo Naif siendo este el más adecuado y conveniente para el grupo de personas al cual va dirigido.

Arte Naif

El NAIF (ingenuo) propiamente dicho se suele encontrar en ciertas pinturas populares o folclóricas, los colores brillantes y contrastados caracterizados por la ingenuidad y espontaneidad, de estas las más conocidas durante el siglo XX se han producido en Haití y en la ex Yugoslavia, siendo desconocidos sus autores.

Se inspira en el arte infantil, muchas veces ajeno al aprendizaje académico, se formaliza en la falta de conocimientos técnicos y teóricos.



Gráfico No.1: Estilo Naif, Segovia 2007

Cromática

Los colores expresan estados anímicos y emociones de muy concreta significación psíquica, también ejercen acción fisiológica. Los colores cálidos se consideran como estimulantes, alegres y hasta excitantes y los fríos como tranquilos, sedantes y en algunos casos deprimentes.

Para Riquelme (2012), el color teóricamente es:

La impresión producida al incidir en la retina los rayos luminosos difundidos o reflejados por los cuerpos. Algunos colores toman nombre de los objetos o sustancias que los representan naturalmente. Orientado al espectro solar o espectral puro, cada uno de los siete colores en que se descompone la luz blanca del sol: rojo, naranja, amarillo, verde, azul turquesa y violeta. Del color se desprende una división que serían los primarios, tomándolos como

base colores naturales, amarillo, rojo y azul y los secundarios que serian los que surgen como mezcla de estos que son el naranja, el verde y el violeta.⁴⁸

Psicología del color

La expresión de los colores desde el punto de vista psicológico.

- El amarillo es el color que se relaciona con el sol y significa luz radiante, alegría y estímulo.
- El rojo está relacionado con el fuego y sugiere calor y excitación.
- El azul, color del cielo y el agua es serenidad, infinito y frialdad.
- El verde, color de los prados húmedos, es fresco, tranquilo y reconfortante.
- El violeta es madurez, y en un matiz claro expresa delicadeza.
- El blanco es pureza y candor.
- El negro, tristeza y duelo.
- El gris, resignación.
- El oro, riqueza y opulencia.
- La plata, nobleza y distinción.

En estos diez colores básicos se comprenden toda la enorme variedad de matices que pueden ser obtenidos por las mezclas entre ellos y también por la de cada uno con blanco y negro.

⁴⁸ Riquelme, I. (2012). *Actualización Gráfica*. Universidad de Londres

Combinación de los colores

Al juntar las diferentes gamas de colores, se pueden obtener para el trabajo de diseño, un número casi infinito de efectos, sensaciones, y emociones que se perciben armoniosamente.

Colores armoniosos

Son aquellos que están lo suficientemente cerca en el círculo de colores para ser agradables, pero no tan cercanos que aparezcan como una zona desigual del mismo color. Estas áreas mezcladas hacen de enlace entre los diferentes colores puros.

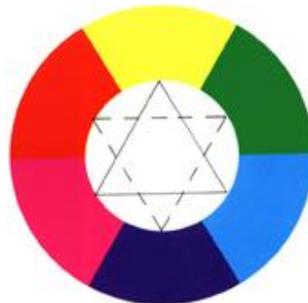


Gráfico No.2: Paleta de colores

Colores

Cabe recordar se debe tomar en cuenta que las imágenes y gráficos requieren un tratamiento especial, debido a que la publicación es digital y no impresa. Los monitores de computadora se componen de puntos llamados píxeles. Estos puntos están colocados en

renglones y columnas, como una rejilla o retícula. Cada píxel puede tener cualquier valor de una gama de más de 16 millones de colores.

El despliegue del color en los monitores es bajo el modelo de color RGB.

Modelo RGB

Los dispositivos como el monitor de la computadora están diseñados para funcionar bajo el modelo de color RGB, siendo el rojo (Red), verde (Green) y azul (Blue) los colores conocidos como primarios aditivos, debido a que la combinación de estos colores en su estado puro produce luz blanca. En el espectro RGB, cada color consiste en tres números (uno para el rojo, otro para el verde y el último para el azul) que indican el porcentaje de cada color.

Es primordial el uso de color en Modelo RGB, en el diseño web y proyectos interactivos para evitar problemas posteriores como el no poder igualar la tabla de colores entre el modelo RGB o CMYK.⁴⁹

Multimedia

Rafael Ráfols (2006). Es un sistema que utiliza más de un medio de comunicación al mismo tiempo en la presentación de la información, como texto, imagen, animación, vídeo y sonido, aunque este concepto es tan antiguo como la comunicación

⁴⁹ Riquelme, I. (2012). *Actualización Gráfica*. Universidad de Londres, p. 14,15.

humana, ya que al expresarnos en una charla normal hablamos (sonido), escribimos (texto), observamos a nuestro interlocutor (video) y accionamos con gestos y movimientos de las manos (animación), apenas ahora, con el auge de las aplicaciones multimedia para computador, este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.⁵⁰

Tal como se ha visto podemos decir que el multimedia es uno de los medios por el cual podemos comunicarnos los seres humanos de manera más cercana a la realidad, usando un programa de computador, un documento o una presentación, adicionalmente empleando varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto, mejorará notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje.

Multimedia es la combinación o utilización de dos o más medios de forma concurrente. A finales de la década de los 70, multimedia era la integración de voz, texto, datos y gráficos, en los 90 a estos elementos se suman los gráficos interactivos, las imágenes en movimiento, las secuencias de audio y vídeo, las imágenes en tres dimensiones, la composición de documentos digitales y la realidad virtual.

En principio, la cualidad multimedial no está restringida a la informática: un libro acompañado de una cinta de audio es una obra

⁵⁰ Ráfols, R. & Colomer, A. (2006). *Diseño Audiovisual*. Barcelona-España: GG Diseño

multimedial, sin embargo, poco a poco, el término multimedia se ha ido generalizando para referirse a la informática y al mundo digital.⁵¹

Al hablar de multimedia lo asociamos fácilmente como un medio tecnológico o informático, que utilizando de manera correcta la combinación de los medios cada vez será más necesario elementos para poder llegar con un mensaje completo y comprensible. Así que probablemente en la propuesta de investigación mejorará el aprendizaje de los receptores al que va dirigido (niñas y niños sordos) llegando a ser un producto, más eficiente y atractivo.

Los sistemas multimedia disponen de algunos de los elementos que se explican a continuación.

AUDIO

Es uno de los principales componentes de los equipos multimedia. En este tipo de aplicaciones es vital disponer de registros de voz claros, de la posibilidad de reproducir los fragmentos musicales con una calidad suficiente o de incorporar todo tipo de efectos sonoros especiales creíbles, que refuercen el mensaje que se desea transmitir. Los siguientes pasos en este campo son el reconocimiento y la reproducción de la voz humana por las máquinas, más propio del campo de la inteligencia artificial, pero del que ya existen equipos asequibles.

⁵¹ Multimedia. (2007). Recuperado de <http://www.hipertexto.info/documentos/hipertexto.htm>

Los formatos más comunes que se utilizan para la producción de un producto multimedia son: .mp3, .wav, .midi, .aiff. (Mentor Interactivo, 2000).⁵²

En consecuencia utilizaremos los formatos:

WAV (As in Wave)

Wav provee una gran calidad en los archivos pero por desgracia es compatible solo con Windows.

MP3 (Multimedia Protocol v.3)

Mp3, una revolución en cuanto a la calidad y compresión de los archivos, compatible con todos los sistemas operativos. Ya sea en html o flash se puede implementar el audio, últimamente para agilizar el tiempo de descarga en flash, se hace la vinculación externa, la cual es una muy buena opción.

IMAGEN

Dada la predominancia de las imágenes en la transmisión de los mensajes, es imprescindible disponer de sistemas apropiados para reproducirlas. Los sistemas multimedia intentan que la reproducción de la imagen tenga la calidad necesaria, para que su aspecto responda fielmente a la realidad. En el estándar

⁵² Mentor Interactivo. (2000). *Enciclopedia Temática Estudiantil*. Barcelona-España: Parramón Ediciones, S.A. p.

multimedia, las imágenes incluyen tanto los diversos tipos de gráficos, como las fotografías digitalizadas o las ilustraciones y esquemas en formato de mapas de bits o vectoriales.

TEXTO

En las aplicaciones multimedia el texto cumple dos funciones fundamentales. Por un lado, constituye la espina dorsal que articula la información transmitida y que permite ofrecer una información muy detallada, y por otro, es el vehículo adecuado para manejar la propia aplicación. Entre las opciones más interesantes destacan las capacidades del hipertexto, que hace posible el acceso de los usuarios a la información contenida en el texto mediante el establecimiento de criterios de selección, que permiten ajustar la búsqueda.

ANIMACIÓN

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos o a otro tipo de objetos inanimados. Se considera normalmente una ilusión óptica.

Entre los formatos de animación se encuentran el GIF, el SWF (animación flash), entre otras. Las animaciones en GIF son guardadas imagen por imagen, pero existen animaciones que no se logran así, sino que son interpretadas y "armadas" en tiempo real al ejecutarse (como las de formato SWF).

La animación sirve con el fin de, mostrar continuidad, indicar

dimensionalidad, ilustrar cambio en el tiempo, atraer la atención al espectador a la pantalla y a un punto fijo de la misma, enriquecer la representación gráfica, visualizar estructuras tridimensionales.

Tipos de animación:

Dibujos animados, Stop motion, Pixilación, Rotoscopía, Animación de recortes y otras técnicas.

Para la realización del producto multimedia se utilizará la animación por recortes.

ANIMACIÓN POR RECORTES

Es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel, ilustraciones o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviéndolo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.

VÍDEO

La integración de las imágenes en las aplicaciones multimedia no puede prescindir de la imagen en movimiento. El centenario de la historia del cine nos recordó que la imagen en movimiento forma parte de la cultura humana desde hace más de un siglo.

Como en el audio, el video requiere ser comprimido en cualquiera de los programas existentes para la edición de video como podría ser Adobe Premier,

Final Cut.

Algunos de los formatos de compresión para video son los siguientes:

AVI (Audio video Interleave)

Este formato es bastante utilizado por su estándar, debido a que la mayoría de los equipos con sistema operativo Windows, lo reconoce. En Unix y Mac no funciona.

MPEG (Motion Picture Experts Group)

Actualmente éste tipo de formato es la mejor opción, una de las razones es por su compatibilidad en las diversas plataformas y la otra es por su sistema de compresión muy parecido al JPEG en donde el archivo reduce su tamaño considerablemente.

QUICKTIME

El formato Quick time, originalmente era el estándar de Macintosh, ahora también lo reconoce Windows. Reproduce los archivos con buena calidad, la desventaja es que los usuarios requieren descargar el plug in.(Lynch & Gili, 2002).⁵³

Usabilidad

Se podría decir que la usabilidad es la capacidad del interfaz, de ser utilizado con facilidad. Esto persigue que cualquier usuario, aunque no tenga

⁵³ Lynch, P.&Gili, G.(2002). *Principios de Diseño Básicos para la creación de Sitios Web*. Barcelona

conocimientos previos, sea capaz de desenvolverse por el multimedia de forma intuitiva, aprovechando toda su funcionalidad. Permite alcanzar los objetivos del producto.

Navegabilidad

La navegabilidad permite que el usuario del mismo sea capaz de moverse interactivamente por su estructura e identificar las diferentes secciones y contenidos de una forma sencilla y efectiva sin perderse en él. De ella depende el éxito de la misma o no dentro del proyecto multimedia.

Retroalimentación

Si un sistema genera información, si se utiliza para corregir su funcionamiento se denomina en diferentes ámbitos retroalimentación. Para adaptarla a las aplicaciones multimedia hay que tener presentes las cuatro directrices siguientes:

1. ¿Qué información se recoge?
2. ¿Cómo se presenta?
3. ¿A quién se dirige?
4. ¿Cómo se procesa?

Principios del Usuario

Para Whitney Hess (2012), en una charla para una revista virtual, basada en su experiencia y en lo que ha podido ver dice que se necesita 10 principios para diseñar una buena experiencia de usuario.

1.- Esté fuera del camino de las personas: en diseño, mucho puede ser excesivo. En realidad las personas saben lo que desean y es mucho mejor hacer esa experiencia de la manera más fácil posible, sin complicaciones.

2.- Cree jerarquías que vayan de acuerdo con lo que las personas necesitan: si el principio 1 es hacerlo todo más simple, es importante que lo que las personas encuentren tenga una organización similar a sus necesidades.

3.- Limite las distracciones: si usted tiene una idea clara de qué desea que los usuarios hagan, tenga cuidado con lo que pone al lado, pues puede lograr resultados contraproducentes. Un diseño limpio y sin distracciones es un buen aliado.

4.- Provea de manera fuerte la esencia de la información: lo que más puede limitar una buena experiencia es no tener todo el conocimiento o contenido adecuados. Por ello, el diseño debe incluir lo necesario para la navegación y los contenidos prometidos o esperados por el usuario.

5.- Provea signos y pistas: hay que aprovechar todos los elementos

a la mano, en especial los visuales, lo cual generalmente es un excelente complemento de la información adecuada.

6.- Es necesario el contexto: piense que no todos tienen el mismo nivel de conocimiento e información, por lo que muchas veces el contexto es parte importante para el desarrollo de la experiencia. Casi siempre todo necesita un porqué.

7.- Use el contenido constantemente: crear alertas y comunicar todo el tiempo en qué parte del proceso o del sitio se encuentra el usuario es vital para la buena experiencia.

8.- Haga reversibles las acciones: si hay algo que puede ser difícil de asumir para un usuario es que lo que hizo en el multimedia no pueda cambiarse o requiera muchos pasos para lograrlo. Por ello, es necesario dar la posibilidad de deshacer algunas decisiones, desde la simple de regresar a la página anterior hasta cancelar la actividad.

9.- Establezca un canal de retroalimentación: este puede ser uno de los canales más eficientes para saber lo que está sucediendo con el multimedia y con la experiencia de usuario.

10.- Es importante generar una primera buena impresión: lo que hace que los usuarios vuelvan y se conviertan en usuarios, lectores o visitantes fieles de un multimedia, es su experiencia.⁵⁴

⁵⁴ Hess, W.(2012). *10 Principios para Diseñar una Buena experiencia de usuario*. Recuperado de <http://www.enter.co/secretosdetecnologia/10-principios-para-disenar-una-buena-experiencia-de-usuario/>

Con respecto a estos principios básicos para obtener un buen resultado en el diseño y un usuario satisfecho, cabe resaltar que cada multimedia, cada proyecto visual es diferente, tienen objetivos y usuarios distintos, por lo que cada uno debe crear sus propios principios de diseño.

Plataformas

Existen diferentes plataformas informáticas en función del hardware y sistema operativo instalado, a continuación se mencionarán las plataformas más utilizadas en la actualidad y las que se empleará en el proyecto multimedia.

Plataforma PC/Windows

Es la más extendida, a nivel usuario y doméstico. También la encontramos en determinadas empresas que no trabajen en red, aunque cada día es más frecuente que estén todos interconectados. Son máquinas mono procesadoras (un solo procesador), en cuanto a hardware, con el SO Windows, de representación de la información a través de ventanas, que fue creado por Microsoft y basado en el sistema visual y de almacenamiento de carpetas, escritorio, etc. de Macintosh, un entorno muy intuitivo y agradable.

Plataforma Apple/Mac-OS

Está menos extendida a nivel usuario, ya que se ha concentrado en aquellas personas o empresas dedicadas al sector gráfico o

publicitario. Esto fue debido a que los microprocesadores Apple, su estructura y SO, eran más robustos, con mayor fidelidad respecto a los datos manejados y mayor capacidad para manejar grandes datos y efectuar grandes operaciones como las que se realizan a nivel multimedia o gráficos. Poco a poco el PC va adquiriendo una mayor robustez así como unos microprocesadores cada vez más potentes y es por esto que el PC, o WS son muy utilizados actualmente en empresas de este sector.⁵⁵

Formatos y dimensiones para proyectos interactivos en CD-ROM

Los Formatos para desarrollar diferentes proyectos interactivos se puede seleccionar dos software, cada uno cumpliendo ciertas necesidades, son de Macromedia, uno es llamado Director y el otro es Flash, ambos son compatibles.

Macromedia Flash

Con Flash se puede, editar y publicar contenidos multimedia interactivos para la Web y los CD-ROM, ya que puede crear:

- Animaciones interactivas y elementos de navegación: botones y menús
- Sitios Web completos altamente interactivos
- Aplicaciones Multimedia para distribuir en CD-ROM.

⁵⁵ Compatibilidad entre plataformas.(2012). Recuperado de <http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/mem2001/nutricion/program/in/basi.html>

- Películas de formato .avi de Windows o QuickTime de Apple.⁵⁶

Las dimensiones de imagen son el elemento clave en el diseño multimedia. En la actualidad los ordenadores disponen de un grupo de dimensiones de escritorio fijas desde 640 x 480 hasta 1280 x 1024 o incluso mayor. Los interfaz en un multimedia suelen ser diseñados con “resolución segura”, es decir, utilizando el mínimo común denominador, un escritorio de 640 pixeles de ancho y 480 pixeles de altura (640 x 480) como mínimo. Esto asegura que cualquiera que esté visualizando será capaz de ver nuestro multimedia.

⁵⁶ Riquelme, I. (2012). *Desarrollo de Proyectos Interactivos*. Universidad de Londres. p.32

Hipótesis de trabajo

1.- Si al Investigar diferentes teorías relacionados con la temática mediante procesos, métodos y técnicas, entonces obtendremos un resultado favorable para elaborar el producto.

2.- Si al evaluar las necesidades de los niños y niñas viso-gestuales(sordas) por medio del proceso de recolección de información, entonces obtendremos los recursos gráficos idóneos para la ejecución del producto.

3.- Si al elaborar una buena propuesta multimedia con la información adecuada y los componentes, cumplirá con las expectativas como material de apoyo educativo para los niños y niñas viso-gestuales(sordas), entonces será una nueva alternativa de aprendizaje sobre las tradiciones y cultura de nuestra ciudad.

Señalamiento de variables

1. Variable Independiente: Investigación aplicando procesos, métodos y técnicas.

Variable Dependiente: Fundamentar y sustentar la elaboración del multimedia.

2. Variable Independiente: Proceso de recolección de información.

Variable Dependiente: Obtener resultados favorables e idóneos, que ayudarán para la ejecución de la propuesta.

3. Variable Independiente: Elaboración de la propuesta del multimedia.

Variable Dependiente: Dar a conocer una alternativa de aprendizaje, mediante la aplicación de la propuesta.

Enfoque de la modalidad

Se determinó que esta investigación es de tipo Integral, ya que en primera instancia se estableció la necesidad de obtener información mediante el método de investigación Cualitativo (inducción) y Cuantitativo (deducción).

Para esta investigación se utilizará los siguientes métodos tomado del escritor Alberto Moreno Cornejo (2000) “Métodos de Investigación y Exposición”.

Método Inductivo

Es el razonamiento que, partiendo de casos particulares, se eleva a conocimientos generales. Este método permite la formación de hipótesis, investigación de leyes científicas, demostraciones y esta puede ser completa o incompleta.

Método Deductivo

Mediante ella se aplican los principios descubiertos a casos particulares, a partir de un enlace de juicios. El papel de la deducción en la investigación es doble:

a. Primero consiste en encontrar principios desconocidos a partir de los conocidos y una ley o principio puede reducirse a un factor más particular que la incluya.

b. También sirve para descubrir consecuencias desconocidas, de principios conocidos.⁵⁷

Tipos de trabajo de investigación

Para la realización y culminación de nuestra investigación de la carrera universitaria, en nuestra propuesta gráfica se requirió en primer lugar detectar el problema y la dimensión de este, es así que se realizará un análisis, conforme al texto "El proceso de investigación", el cual menciona cuatro importantes momentos según manifiesta Carlos Sabino (1992):

El Momento Proyectivo: Es el momento en que se produce la delimitación o distinción entre sujeto y objeto, ya que allí el investigador se ocupa por definir que es lo que quiere saber y respecto a qué hechos, ordena y sistematiza sus inquietudes.⁵⁸

A continuación el gráfico que interpreta este momento:

⁵⁷ Moreno Cornejo, A. (2000). *Métodos de Investigación y Exposición*. Quito: Corporación Editora Nacional

⁵⁸ Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Buenos Aires: Ed. Lumen



Cuadro No.2: Momento Proyectivo #1 Carlos Sabino.

Realizado por: Diana Albuja

A partir de este punto... debe formular un modelo operativo que le permita acercarse a su objeto y conocerlo, en lo posible, tal cual es. Del mismo modo debe indicarse que, en este segundo momento, es preciso encontrar métodos específicos que permitan confrontar teoría y hechos. La preocupación mayor durante toda esta fase es la de elaborar sistemas de comprobación lo más confiables posibles, y el nombre con que la designamos es... **momento metodológico.**⁵⁹

Al mismo tiempo, este trabajo investigativo es de tipo Descriptiva, porque como su palabra lo indica, describiría las cualidades y atributos de la población, donde este sería nuestro objeto de estudio teniendo en cuenta las reglas de procedimiento y aumentando la probabilidad de que el proyecto sea fecundado.

⁵⁹ Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Buenos Aires: Ed. Lumen

Según se cita del libro "El proceso de investigación", de Carlos Sabino(1992).

Tipo de Investigación Descriptiva: radica en describir algunas características fundamentales de conjuntos homogéneos de fenómenos, utilizan criterios sistemáticos que permiten poner de manifiesto la estructura o el comportamiento de los fenómenos en estudio, proporcionando de este modo información sistemática y comparable con la de otras fuentes.⁶⁰

A continuación un cuadro de interpretación del momento #2 de Carlos Sabino para el presente proyecto.



Cuadro No.3: Momento Metodológico #2 Carlos Sabino.

Realizado por: Diana Albuja

⁶⁰ Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Buenos Aires: Ed. Lumen

Abordar las formas y procedimientos concretos que nos permitan recolectar y organizar las informaciones que necesitamos. A esta tercera fase la denominamos **momento técnico**.

Como técnicas de recolección de información conforme establece en su texto Alberto Moreno Cornejo (2000) “Métodos de Investigación y Exposición”, tenemos las siguientes:

OBSERVACIÓN

Consiste en observar a las personas cuando efectúan su trabajo, el propósito de la organización es múltiple: permite al analista determinar que se está haciendo, como se está haciendo, quien lo hace, cuando se lleva a cabo, cuánto tiempo toma, dónde se hace y por qué se hace.

ENTREVISTA

Las entrevistas se utilizan para recabar información en forma verbal, a través de preguntas que propone el analista. Dentro de una organización, la entrevista es la técnica más significativa y productiva de que dispone el analista para recabar datos.⁶¹

⁶¹ Moreno Cornejo, A. (2000). *Métodos de Investigación y Exposición*. Quito: Corporación Editora Nacional

Hechas las observaciones anteriores tenemos como fuente primaria la técnica de la observación, en este caso a los niños y niñas con discapacidad auditiva y de lenguaje, además fundamental aplicar la técnica de la entrevista y encuesta a expertos en el área de psicología, directiva del establecimiento y ciudadanos quiteños.

A continuación un cuadro de interpretación del momento #3 de Carlos Sabino para el presente proyecto.



Cuadro No.4: Momento Técnico #3 Carlos Sabino.

Realizado por: Diana Albuja

Finalmente, cuando el investigador ya dispone de los datos que le proporcionan los objetos en estudio, se abre una nueva fase... Se vuelve así de los hechos a la teoría, del objeto al sujeto, cerrando el ciclo del conocimiento... El nombre que mejor se adapta a esta fase de la investigación es, por lo tanto, el de **momento de la síntesis**, aunque puede también llamarse momento teórico o momento de la redacción final.⁶²



Cuadro No.5: Momento Teórico #4 Carlos Sabino.

Realizado por: Diana Albuja

Para el proceso creativo de la construcción del soporte visual se aplicará la propuesta de “Bruce Archer”, el cual debe contener una etapa analítica, creativa y ejecutiva. Conforme al gráfico siguiente:

⁶² Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Buenos Aires: Ed. Lumen



Cuadro No.6: Metodología de diseño, según Archer Bruce.

Realizado por: Diana Albuja

Referencia estadística

El universo de estudio se realizará en el norte de la ciudad de Quito, para el Instituto Nacional de Audición y Lenguaje, INAL, ubicado en la Av. Machala N. 51 15 y Dávalos. Su función es educar y ayudar a personas con discapacidad auditiva y de lenguaje, para motivos de esta investigación se tomará en cuenta la parte donde se permite delimitar el universo de la siguiente forma:

Según el INAL, el instituto cuenta con:

Total estudiantes: 188

Total docentes: 24

Total directivos: 2

Total especialistas o expertos: 1

Total administrativos: 7

Total servicio: 3

Población total = 225

Plan de recolección de la información

Se realizará un análisis interno del entorno institucional, donde la entrevista a la Rectora constarán de 10 preguntas abiertas, claras y precisas conforme se establece en la ficha técnica, para conocer la opinión sobre el entorno comunicacional y visual de lo que sucede y ha sucedido dentro del establecimiento.

Así mismo se realizará las encuestas necesarias con preguntas cerradas y de opción múltiple con el fin de obtener resultados más certeros, a un grupo de personas dentro de la institución: docentes, directivos y padres de familia, también se encuestará a ciudadanos quiteños.

Adicionalmente las fichas de observación donde consiste en observar a los niños y niñas viso-gestuales cuando efectúan su trabajo, permitiendo al analista

determinar que se está haciendo, como se está haciendo, quien lo hace, cuando se lleva a cabo, cuánto tiempo toma, dónde se hace y por qué se hace.

Planes de procesamiento y análisis de la información

A continuación los modelos de instrumentos para recolección de información para la propuesta de investigación: (véase anexos)

CAPÍTULO III

RESULTADOS

Análisis de la Entrevista

Según la entrevista que se realizó a la Señora Rocío Cabezas, quién trabaja en la institución desde hace 32 años, con el cargo de rectora encargada.

Respondió las preguntas formuladas y nos dice que considera que todavía hay actitudes discriminatorias en el Ecuador hacia las personas con discapacidad auditiva y de lenguaje, producto del desconocimiento y desinformación, existen formas de entender la sordera, entender que no son personas auditivas, pero son evidentemente visuales, es decir que la función del oído es trasladada a lo visual, a los ojos.

Sobre la inclusión educativa nos cuenta que hay 2 aspectos que se deben tomar en cuenta, es un derecho de equiparación de oportunidades y el derecho a una integración general. Preparar el entorno es importante, el lugar donde ellos van a acudir, las personas que les van a rodear a estos estudiantes, deben tener información previa de la sordera, para q no actúen conforme a la información o desinformación.

En nuestra sociedad actualmente el término sordera esta unido para algunos con el término mudez, y si nosotros tomamos la palabra mudo vemos que lo relacionan con tonto o incompetente y que no entiende. Esto está dentro del

imaginario social. Siendo las personas sordas eminentemente visuales estar preparado para la inclusión educativa significa haber desarrollado plenamente su lengua natural, o sea la lengua de señas, esto le ayudará a incluirse de mejor manera. Hay gran cantidad de personas sordas q no son muy eficientes en la lengua y esto es un gran problema para su plena inclusion educativa y en la comunidad.

El 95% de las personas sordas tienen una sordera que es adquirida, no es hereditaria.

El manejo de ciclos de estudio dentro del INAL, es igual que cualquier otra institución educativa, se desarrolla por Quimestres, con el contenido curricular igual, como única variante en la educación podemos decir que reciben todas las materia en lengua de señas y aprenden el castellano escrito como un segundo idioma, es decir se aplica una didáctica diferente.

El sistema de educación no vocal que utilizan en los niños y niñas con disfunciones del habla es la lengua visogestual, todos la utilizamos y es los movimientos corporales y faciales.

En este punto nos referimos a la sensibilización en la sociedad sobre los derechos de las personas con discapacidad en especial de audición y lenguaje (sordas) y considera que el primer paso que se debe dar es posicionar a la comunidad sorda como usuario de una lengua viso-gestual, es decir ellos son una

comunidad lingüística y como tal deben ser reconocidos. De esta manera se podrá disminuir una exclusión en la sociedad, se piensa que no hay derechos a las minorías por ejemplo en las preguntas del censo se excluye a este grupo de personas.

Hay un aspecto fundamental, al tratar de fomentar la participación en actividades culturales, las personas sordas han podido acceder a forma de terapia para poder incluirlos, pero la necesidad está ahí. Mencionamos por ejemplo que en los museos no ofrecen lengua de señas en las exposiciones. Otro ejemplo, el teatro para sordos no se realiza, sobretodo en la ciudad.

Rocio nos dice que han existido como estos pocos proyectos que tratan de promover el arte, y si nos ponemos a razonar surgirían muchas ventajas si esto aumentara.

Hablando un poco de historia, en Francia se originó el lenguaje de señas con el primer diccionario en el siglo XVII e inicios del XVIII aproximadamente. Pero las señas como comunicación son tan antiguas como el ser humano mismo, si tomamos al antiguo testamento bíblico como referente, podemos descubrir personas sordas, y si hubo personas sordas es importante reconocer que por ello también existieron personas “signantes”, pegado todo esto a la misma historia de la humanidad. Como lengua propiamente sus orígenes se remontan al año de 1962, donde el lingüista norteamericano William Stokoe realiza el estudio lingüístico de la lengua de señas americana ASL, que es la primera y pionera, que

se posesiona como lengua. Aporta con sus estudios a varias culturas llegando a Europa. Suecia fue el país que siguió con esta iniciativa, posteriormente Dinamarca hasta continuar con los demás países.

Es lamentable que en los establecimientos educativos en la ciudad de Quito, la educación para integrar a niños y niñas especiales exista todavía barreras comunicativas, el desconocimiento del caso es temerario en la actualidad, es por ello que una inclusión debe hacerse siempre y cuando sea responsable. La irresponsabilidad de una inclusión denigra, frustra y limita el estudiante a su aprendizaje.

Para ejercer los derechos no basta con redactar una ley, y posteriormente que dicha ley obligue a abrir una puerta, es necesario que los legisladores y docentes estén bien equipados mental y cognitivamente de cuales son los derechos y necesidades de las personas, si la persona visogestual recibe educación sin un interprete mal podemos llamar integración o inclusión responsable. Por que ahí no hay equiparación de oportunidades.

Una de las formas pedagógicas dentro de la comunicación para integrar a los niños y niñas es la necesidad de poseer un interprete, el docente o maestro deberá incluir material de trabajo y técnicas que sean participativas. Por otra parte, todo lo que tiene que ver con recursos de tipo visual es importante. Resaltar los sentidos, ejemplo videos, imágenes, que faciliten la abstracción del conocimiento.

Otra parte importante es la evaluación, el examen, pruebas del conocimiento en su lengua natural.

Los niños y niñas visogestuales se comportan al igual que en el mundo de los oyentes, todo depende de las variables, oportunidades, familias y hogares funcionales y disfuncionales, todo aquello que acompaña al proceso de crianza y desarrollo psico social, las relaciones interpersonales y demás. Dependiendo de estos factores surgen las fortalezas o debilidades dependiendo del entorno en que se desarrollan.

Interpretación de datos de encuestas

Resultados de encuestas realizadas durante el mes de Abril- Mayo del 2013 a ciudadanos y ciudadanas de la ciudad de Quito.

La muestra investigada es de 50 personas donde se muestra a continuación.

Pregunta N° 1

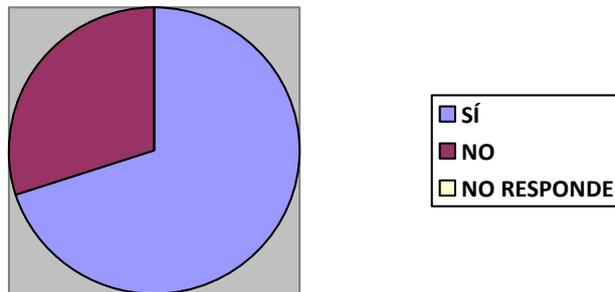
¿Conoce alguna persona viso gestual cercana o distante?

Cuadro No.7: ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA
"CONOCE PERSONAS VISO GESTUALES"

Fuente: Elaboración propia

Respuestas % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
SÍ	35	70%
NO	15	30%
NO RESPONDE		
TOTAL	50	100%

**CONOCE PERSONAS VISO GESTUALES
(SORDAS)**



Con respecto a la pregunta el porcentaje del número total de si se conoce a personas visos gestuales, el 70% expresa que sí conoce a estas personas, el 30% dice que no conoce.

Como conclusión podemos señalar que existe una gran mayoría que sí conoce a personas viso gestuales.

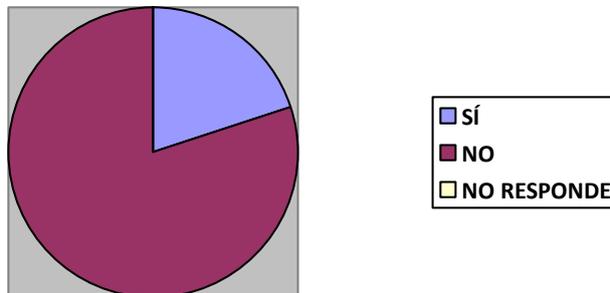
Pregunta N° 2

¿Sabía usted de la existencia de algún libro o cuento que promueva la cultura quiteña para personas viso gestuales (sordas)?

Cuadro No.8: ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA
“LIBRO DE CULTURA VISOGESTUALES”
Fuente: Elaboración propia

Respuestas % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
SÍ	10	20%
NO	40	80%
NO RESPONDE		
TOTAL	50	100%

**LIBROS DE CULTURA PARA VISO
GESTUALES**



Referente a la existencia de algún libro o cuento que promueva la cultura quiteña para personas viso gestuales (sordas) el 80% manifiesta que no sabe de la existencia de libros o cuentos para esta clase de personas, y el 20% dice sí conoce de estos libros o cuentos .

Podemos concluir que la gran mayoría no conoce de libros o cuentos para personas viso gestuales.

Pregunta N° 3

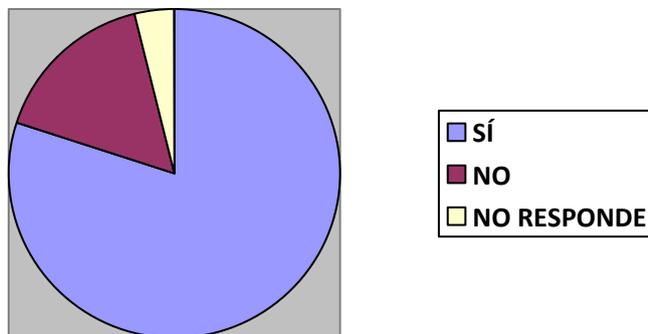
¿Si existiera un CD interactivo que narre leyendas quiteñas para personas visos gestuales (sordas), le interesaría adquirirlo y como le gustaría que sea?

Cuadro No.9: ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA
“ADQUIRIR CD INTERACTIVO”

Fuente: Elaboración propia

Respuestas %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
SÍ	40	80%
NO	08	16%
NO RESPONDE	2	4%
TOTAL	50	100%

ADQUIRIR CD INTERACTIVO



En lo que se refiere a la pregunta de que si existiera un CD interactivo que narre leyendas quiteñas para personas visos gestuales (sordas), le interesaría adquirirlo y como le gustaría que sea; el 80% responde que sí; el 16% considera que no, y el 4% no responde.

Por consiguiente el porcentaje del número total la mayoría de personas encuestadas le interesa adquirir el Cd interactivo de las leyendas quiteñas para personas visos gestuales.

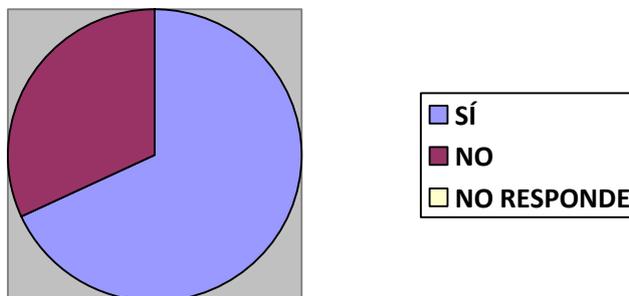
Pregunta N° 4

¿Sabía usted que las personas viso gestuales (sordas) tienen más desarrollado el sentido visual a diferencia de otras personas?

Cuadro No.10: ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA
“DESARROLLO DEL SENTIDO VISOGESTUALES”
Fuente: Elaboración propia

Respuestas %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
SÍ	34	68%
NO	16	32%
NO RESPONDE		
TOTAL	50	100%

**DESARROLLO DEL SENTIDO VISO
GESTUALES**



A la relación a que sí sabía usted que las personas viso gestuales (sordas) tienen más desarrollado el sentido visual a diferencia de otras personas, el 68% consideran sí conocían de este particular, y el 32% expresa que no sabía.

Como conclusión podemos decir que la mayoría sabe que las personas viso gestuales tienen más desarrollado el sentido visual.

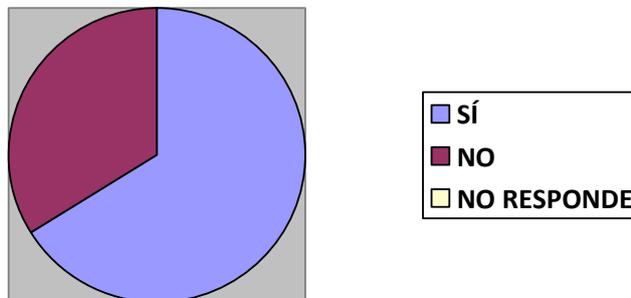
Pregunta N° 5

¿Conoce de la existencia de centros de educación para personas con dicha discapacidad en la ciudad de Quito?

Cuadro No.11: ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA
“CENTROS ESPECIALES PARA VISOGESTUALES”
Fuente: Elaboración propia

Respuestas %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
SÍ	33	66%
NO	17	34%
NO RESPONDE		
TOTAL	50	100%

**CENTROS ESPECIALES PARA PERSONAS
CON DISCAPACIDAD GESTO VISUALES**



Con respecto a sí conoce de la existencia de centros de educación para personas con dicha discapacidad en la ciudad de Quito, el 66% responde que sí conoce de estos centros, el 34% manifiesta que no conoce de la existencia de estos centros de educación especial.

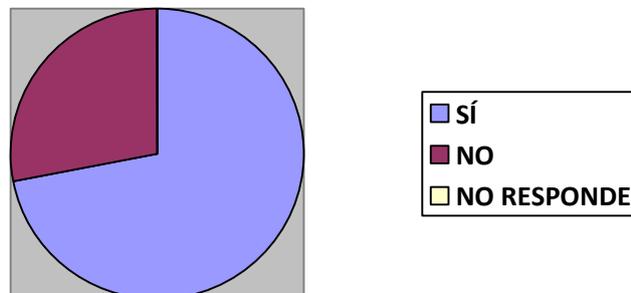
Pregunta N° 6

¿Cree usted que existe discriminación hacia las personas viso gestuales (sordas)?

Cuadro No.12: ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA
“DISCRIMINACIÓN A PERSONAS VISOGESTUALES”
Fuente: Elaboración propia

Respuestas % Equivalencias	Cantidad de respuestas	Porcentajes
SÍ	36	72%
NO	14	28%
NO RESPONDE		
TOTAL	50	100%

DISCRIMINACIÓN A PERSONAS VISOGESTUALES



En esta pregunta podemos ver lastimosamente que todavía existe discriminación hacia las personas viso gestuales (sordas) en la sociedad, tenemos como respuesta el 72% responde que sí existe y el 28% expresa que no hay discriminación.

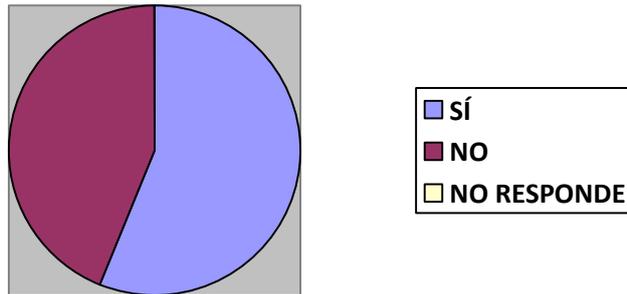
Pregunta N° 7

¿Conoce acerca de los derechos de estas personas viso gestuales (sordas)?

Cuadro No.13: ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA
“CONOCE LOS DERECHOS DE LAS PERSONAS VISOGESTUALES”
Fuente: Elaboración propia

Respuestas %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
SÍ	28	56%
NO	22	44%
NO RESPONDE		
TOTAL	50	100%

**CONOCE LOS DERECHOS DE LAS
PERSONAS VISO GESTUALES**



Siendo este punto muy relevante como son los derechos de las personas en especial de las personas viso gestuales (sordas), las personas encuestadas dicen que el 56% responde que si y el 44% dice que no conoce los derechos de estas personas.

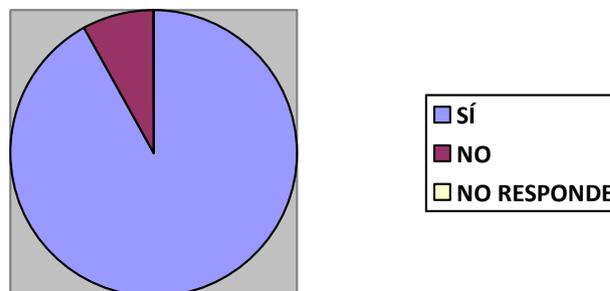
Pregunta N° 8

¿Piensa usted que sería de gran ayuda para el desarrollo infantil de las niñas y niños visos gestuales (sordos) el aprender sobre la cultura de nuestra ciudad a través de un multimedia adaptado a sus necesidades?

Cuadro No.14: ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA
“APRENDIZAJE EN MULTIMEDIA PARA DESARROLLO INFANTIL”
Fuente: Elaboración propia

Respuestas %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
SÍ	46	92%
NO	04	8%
NO RESPONDE		
TOTAL	50	100%

**APRENDIZAJE DE MULTIMEDIA PARA
EL DESARROLLO INFANTIL**



Referente a la pregunta el total de los encuestados, el 92% indica que sería de gran ayuda un material didáctico multimedia adaptado a sus necesidades para los niños y niñas visos gestuales para su desarrollo y aprender sobre la cultura de nuestra ciudad; el 8% indica que no.

Pregunta N° 9

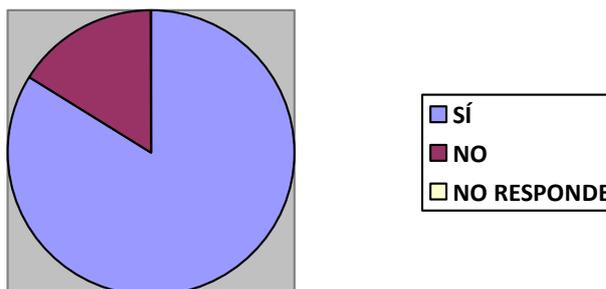
¿Reconoce cuál de estas imágenes internacionales forma parte de las personas viso gestuales (sordas)?



Cuadro No.15: ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA
“RECONOCIMIENTO DE IMÁGENES INTERNACIONALES”
Fuente: Elaboración propia

Respuestas %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
SÍ	42	84%
NO	08	16%
NO RESPONDE		
TOTAL	50	100%

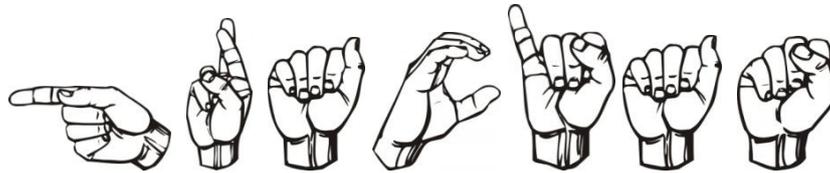
RECONOCIMIENTO DE IMÁGENES INTERNACIONALES



En lo que se refiere a esta pregunta sobre sí reconoce cuál de estas imágenes internacionales forman parte de las personas viso gestuales (sordas), el 84% expresa que sí reconoce estas imágenes y el 16% no las reconoce.

Pregunta N° 10

10. Reconoce usted el mensaje en las siguientes imágenes:

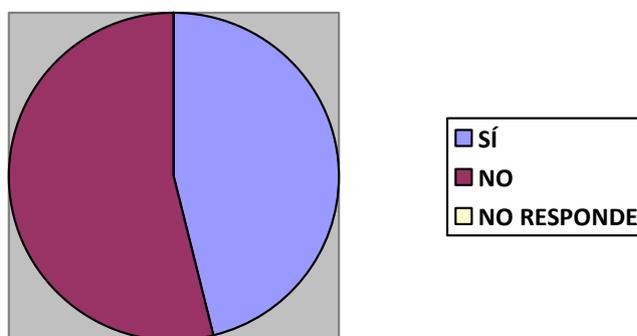


Cuadro No.16: ESTADÍSTICA DESCRIPTIVA
 “CONOCE LA LENGUA DE SEÑAS”

Fuente: Elaboración propia

Respuestas %	Cantidad de respuestas	Porcentajes
Equivalencias		
SÍ	23	46%
NO	27	54%
NO RESPONDE		
TOTAL	50	100%

CONOCE EL LENGUAJE DE SEÑAS



Tan importante que es poder comunicarnos entre las personas, las personas visogestuales tienen su propia lengua y con respecto a esta pregunta de reconocimiento del mensaje en las imágenes en lengua de señas, 46% manifiesta que sí conoce estos mensajes, y el 54% no reconoce estos mensajes.

CAPÍTULO IV

PRODUCTO

PLANIFICACIÓN PARA UN PROYECTO MULTIMEDIA

Tema:

Leyenda quiteña ilustrada digitalmente en formato multimedia

Objetivos:

General

- Proyectar en formato multimedia la leyenda quiteña “Cantuña”, para niños y niñas con discapacidad de audición y lenguaje, vinculando la narración, ilustración y animación, como primer contacto, para que sientan interés de seguir aprendiendo acerca de las tradiciones de Quito.

Específicos

- Recurrir a un interfaz gráfico sencillo, donde el conjunto de imágenes ayude a la manipulación e interacción del usuario con la computadora, el cual puede favorecer el desarrollo de estos niños y niñas.
- Utilizar recursos gráficos que refuercen y formen parte de la comunicación en lengua de señas para niños y niñas viso-gestuales, para un aprendizaje y conocimiento de las tradiciones de Quito.
- Desarrollar mediante la actividad virtual, en este caso el multimedia, la comprensión del medio en el que crece y la interpretación del mismo, el cual ayudará a intervenir en el aprendizaje en etapas posteriores de sus vidas.

Enumeración de elementos multimedia y proceso de optimización

Texto

El producto va dirigido para niños y niñas viso-gestuales y por lo tanto este debe ser claro, llamativo y colorido según el caso.

Se utilizará texto estático en la parte inferior central, donde se narra la leyenda “Cantuña” y texto dinámico entre las ilustraciones al momento de resaltar algún sonido o expresión de los personajes.

La tipografía que se utilizará en la narración de la leyenda y botones de interactividad es: Chalkboard, tipo de fuente *sans serif* (palo seco), la cual tiene ausencia de remates en los extremos, esta ofrece buena legibilidad en pantalla, y según Vincent Connare (2006), chalkboard es “extremadamente legible en pantalla en cuerpos pequeños”. La oficina de discapacidad de la Universidad de Edimburgo, en Reino Unido, ha realizado algunas investigaciones sobre el empleo de Comic Sans en Microsoft y Chalkboard en Apple sirven para ayudar a las personas con dislexia.

A b c

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890^*ç¨?;!`

Imágenes

Para una mejor visualización y definición se utilizará las imágenes e ilustraciones en formato .jpg y .gif, de tamaño 800 x 600 px, como formato estándar.

Sonido

Se utilizará para la grabación de fondo en toda la narración de la leyenda una voz en off y efectos de sonido en formato .mp3 y .wav dependiendo el caso, tomando en cuenta que el sonido en el producto no será de mucha relevancia, ya que lo principal se basa en las ilustraciones y del interprete de lengua de señas.

Video

Tenemos un video que se desarrollará con la ayuda del interprete de lengua de señas, el cual para evitar fallas en su reproducción se lo transformará a .mov, y dependiendo de cómo vaya terminándose el producto puede ser con posibles cambios a .avi o .mpeg

Animación

Cada una de las interfaces posee elementos interactivos, mediante estos el grupo de niños y niñas no perderán el interés sobre el contenido del multimedia.

Para la realización de la animación del multimedia se trabajará en .fla, y se exportará en formatos .swf y .exe para el autorun.

Idea creativa

En el Ecuador existe una enorme riqueza cultural la cual se manifiesta desde hace siglos en sus leyendas. En este multimedia se recopila una de las más reconocidas, adaptada toda ella a un lenguaje accesible a este grupo de niños y niñas del INAL; los mismos que podrán disfrutar como todos los demás mientras aprenden nuevas historias. Se mostrará como idea creativa realizar un multimedia donde se emplee la expresión corporal, y sobre todo la lengua de señas para ejemplificar situaciones o personajes. La combinación de señas, ilustración y texto es importante para mantener enganchado al pequeño en una historia entretenida donde se narra la leyenda de “Cantuña”, de esta manera podremos estimular escenificando situaciones que aunque no se digan directamente en dicha leyenda se dejen percibir.

Diseño, producción y coste

Análisis de la información

A continuación mostramos una versión de la historia de la leyenda de Cantuña, se la ha contado de generación en generación llevándonos a un mundo imaginario, tanto a grandes como ha pequeños.

La leyenda de Cantuña

Se dice que hace muchos años atrás cuando se construía el atrio de la Iglesia de San Francisco trabajaba un indígena llamado Cantuña, que era el responsable de terminar la obra.

El tiempo pasaba y la obra no se concluía, Cantuña era amenazado con ir a prisión si no terminaba la obra a tiempo y esto lo ponía muy nervioso.

Pero un día, cuando regresaba a su casa salió de entre las piedras un pequeño hombrecillo vestido de rojo, con nariz y barba muy puntiagudas que con voz sonora le dijo: Soy Satanás, quiero ayudarte. Yo puedo terminar el atrio de la iglesia antes de que salga el sol. A manera de pago, me entregarías tu alma. ¿Aceptas?

Cantuña, que veía imposible terminar la obra a tiempo le dijo: Acepto, pero no debe faltar ni una sola piedra antes que salga el sol o el trato se anula.

De acuerdo - respondió Satanás. Decenas de diablos se pusieron manos a la obra y trabajaron sin descanso.

Cantuña, que miraba con miedo cómo se iba terminando la obra se sentó en un lugar y se dio cuenta de que faltaba una piedra.

Fue entonces cuando cantó el gallo y al faltar esa piedra para terminar la obra logró salvar su alma.

El diablo, muy enojado, desapareció y Cantuña además de salvar su alma pudo ver terminada la obra que se conserva hasta hoy.

Análisis de los ejes especialistas

1.- Dra. Rocío Cabezas

Directora del Instituto Nacional de audición y lenguaje, INAL

Colaboró en la entrevista a expertos, donde se obtuvo la información real y necesaria para el desarrollo del producto multimedia.

2.- Ing. Carol Velastegui

Diseñadora Gráfica- Tutora de Tesis

Valiosa aportación de ideas y correcciones dentro de todo el proceso de investigación para la realización del proyecto.

3.- Ing. Marco Montenegro

Ilustrador- Diseñador Gráfico

Colaborador dentro del ámbito de ilustraciones digitales, estilos de ilustración y diseño de escenas para el multimedia ilustrado digital.

4.- Lic. Marcelo Viteri

Intérprete de lengua de señas

Excelente aporte personal en la realización del video donde se narra la leyenda de Cantuña en lengua de señas.

Diseño de la marca del producto

El nombre o marca del producto que se eligió para este proyecto debe transmitir la idea creativa, fue así como surgió...



Gráfico No. 3: enSeñas Cultura
Elaborado por: Diana Albuja

Pues cubría estas necesidades como la cromática y tipografía, ya que motiva al niño o niña a explorarlo y aprender, debido que el multimedia es un recurso interno se pensó en diseñarlo de manera que cubriera las necesidades dentro de la etapa del pensamiento infantil de este grupo de estudiantes del INAL.

Revisar Manual de uso de Marca. (Material impreso)

Diseño de la estructura de navegación

Sistema de navegación Reticular:

Se utiliza el hipertexto para permitir que el usuario tenga total libertad para seguir diferentes caminos cuando navega por el programa, atendiendo a sus necesidades, deseos, conocimientos, etc. Sería la más adecuada para las aplicaciones orientadas al aprendizaje dinámico.

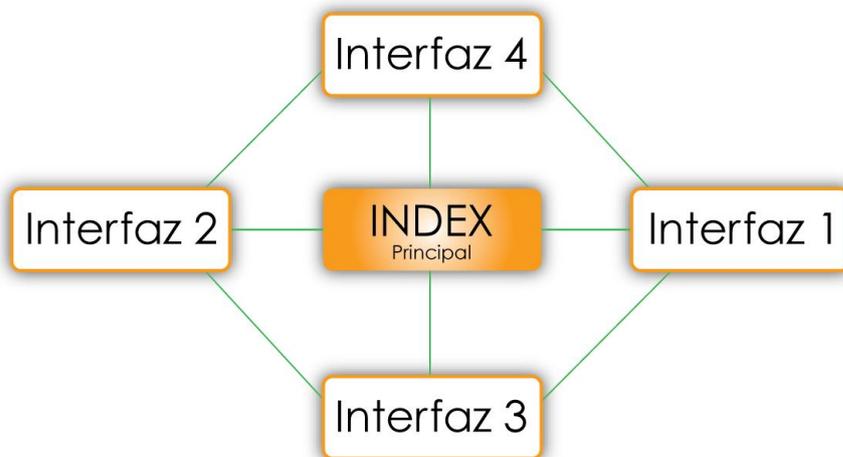


Gráfico No. 4: Sistema de navegación reticular
Elaborado por: Diana Albuja

Guión multimedia

Documento escrito que contiene una descripción detallada de todas y cada una de las pantallas del producto.

Modelo del guión a partir de la siguiente hoja.

GUIÓN MULTIMEDIA

Pilares Multimedia Pantallas	Imagen	Texto	Audio	Animación
INDEX	<p>Fondo Imagen Vectorial 800px X 600px.</p> <p>Ilustración Imagen Vectorial 800px X 600px.</p> <p>Marca Botón 1 Imagen Vectorial 257px X 184px.</p> <p>Botón 2 Imagen Vectorial 67px X 89px.</p> <p>Botón 3 Imagen Vectorial 85px X 114px.</p> <p>Botón 4 Imagen Vectorial 116px X 141px.</p>	<p>Botones: Texto: Estático Fuente: Chalkboard Tamaño: 18 puntos Color: negro RGB 35, 31,32</p>		<p>botones los cuales son los encargados para que el usuario acceda a la siguiente pantalla.</p> <p>- la marca tiene movimiento semicircular.</p> <p>-botón gallito mueve el pico y se agranda.</p> <p>-botón Cantuña mueve el brazo saluda.</p> <p>-botón Diablito mueve los brazos hacia arriba.</p>

Gráfico No.5 y 6: Modelo guión multimedia
Elaborado por: Diana Albuja

GUIÓN MULTIMEDIA

Pilares Multimedia Pantallas	Imagen	Texto	Audio	Animación
Pantalla 1	<p>Fondo Imagen Vectorial 800px X 600px.</p> <p>Ilustración Imagen Vectorial 800px X 600px.</p> <p>Sub Botón 1 Imagen Vectorial 63px X 50px.</p>	<p>Botón: Texto: Estático Fuente: Chalkboard Tamaño: 18 puntos Color: negro RGB 35, 31,32</p>	<p>Narración voz off y música instrumental: T.de Archivo: MP3. Duración: 2.57 min.</p>	<p>el botón encargado para que el usuario regrese al inicio.</p> <p>- flecha de retorno animado aparece texto inicio</p>

GUIÓN MULTIMEDIA

Pilares Multimedia Pantallas	Imagen	Texto	Audio	Animación
Pantalla 2	<p>Fondo Imagen Vectorial 800px X 600px.</p> <p>Ilustración Imagen Vectorial 800px X 600px.</p> <p>Sub Botón 1 Imagen Vectorial 63px X 50px.</p>	<p>Información: actividad a realizarse Texto: estático Fuente: Chalkboard Tamaños: 12 puntos Color: negro RGB: 35,31,32</p> <p>Botón: Texto: estático Fuente: Chalkboard Tamaño: 18 puntos Color: negro RGB 35, 31,32</p>		<p>Action script, para dar animación al puntero del mouse.</p> <p>El botón encargado para que el usuario regrese al inicio. Flecha de retorno animado aparece texto inicio.</p>

Gráficos No.7 y 8: Modelo guión multimedia
Elaborado por: Diana Albuja

GUIÓN MULTIMEDIA

Pilares Multimedia Pantallas	Imagen	Texto	Audio	Animación
Pantalla 3	<p>Fondo Imagen Vectorial 800px X 600px.</p> <p>Ilustraciones Imágenes .PNG 565px X 375px.</p> <p>Sub Botón 1 Imagen Vectorial 63px X 50px.</p> <p>Sub Botón 2 Imagen Vectorial 60px X 73px.</p> <p>Sub Botón 3 Imagen Vectorial 60px X 73px.</p>	<p>Información: Texto: estático Fuente: Chalkboard Tamaños: 14 puntos Color: negro RGB: 35,31,32</p> <p>Sub Botón 1: Texto: estático Fuente: Chalkboard Tamaño: 18 puntos Color: negro RGB 35, 31,32</p>		<p>- Flecha inicio animado aparece texto inicio.</p> <p>- Flecha retroceder Action Script.</p> <p>- Flecha avanzar Action Script .</p>

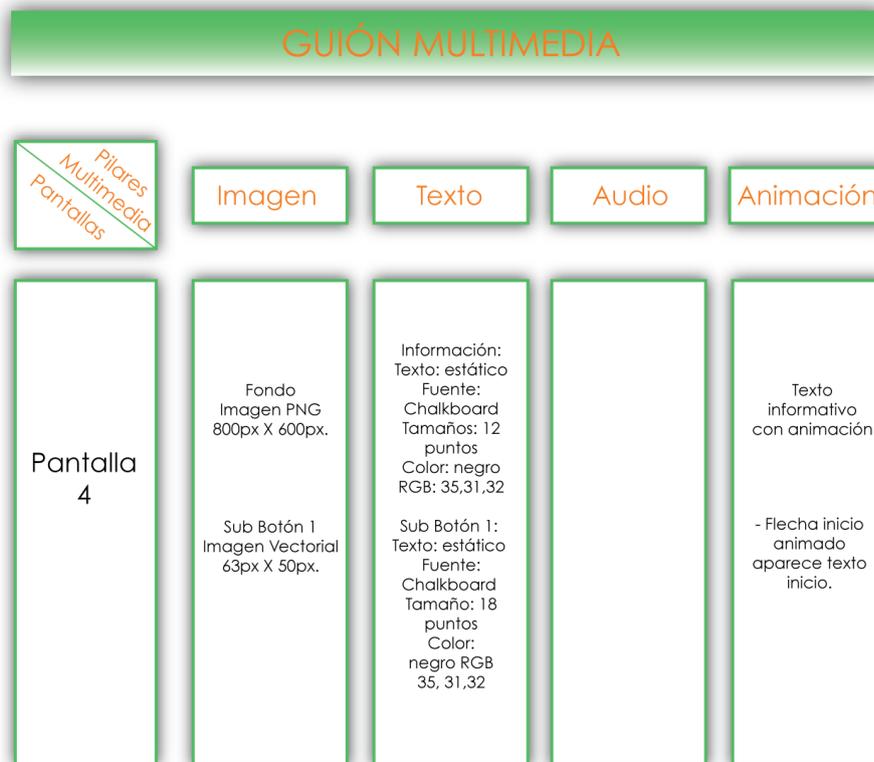


Gráfico No.9: Modelo guión multimedia
Elaborado por: Diana Albuja

Storyboard

Un storyboard representa la historia del guión con imágenes, se refiere a una guía visual de las escenas emanadas del texto, donde es conveniente en la propuesta multimedia realizar primero el guion literario y técnico y así se podrá fragmentar el guión en planos, en escenas donde defina la continuidad de la leyenda, una numeración cronológica a las tomas que realizará y definirá efectos visuales o de sonido que le ayuden a contar la misma.

A continuación el guión técnico literario realizado para la elaboración del video de la leyenda quiteña Cantuña, siendo este el principal objetivo de la propuesta investigativa.

Guión Técnico-Literario: Video Leyenda Cantuña

ESCENA	PLANO	IMAGEN	ACCIÓN	TEXTO	SONIDO	TIEMPO INICIO
ESC. 1 EXTERIOR DÍA	P1	Plano General de la fachada de la Iglesia de San Francisco	fundido a blanco	En Señas Cultura leyenda de cantuña	música instrumental	00:00
ESC. 2 EXTERIOR DÍA	P2	Plano medio de personas (albañiles)trabajando en la plaza de San Francisco, imágenes que demuestran los sonidos de los movimientos (toc toc toc!!)	obreros trabajando	Se dice que hace muchos años atrás cuando se construía la Iglesia de San Francisco sucedió algo especial	P1 voz en off P2 música instrumental	00:08
	P3	Plano General de la iglesia delante de ella Cantuña saludando y en una sus manos sostiene una herramienta (pala, pico, etc) mientras que la otra la mueve o aparenta moverla en saludo.	Cantuña Saludando, disolvenca a siguiente escena	narrador: en la construcción de la iglesia trabajaba un indigena llamado Cantuña, que era un buen hombre y además el responsable de terminar la obra de la construcción de la iglesia. Hola Niños y niñas!! Yo soy Cantuña, un indigena constructor.	P1 voz del saludo de Cantuña P2 música instrumental	00:25
	P4	Plano Medio de Cantuña dialogando con la audiencia, y despidiéndose para seguir trabajando.	fundido a blanco	Bueno, me voy a seguir trabajando dice Cantuña, adiós niños y niñas.	P1 Despedida de Cantuña (voz) P2 música instrumental	01:00:00
ESC. 3 EXTERIOR DÍA	P5	Plano Medio de Cantuña trabajando con su herramienta, mientras que de su rostro brota sudor.	disolvenca	Mientras Cantuña trabajaba arduamente, el tiempo cada vez se hacia más corto	P1 voz en off P2 música instrumental	1:18:00
	P6	Plano General del tiempo transcurriendo en días y noches, sol y luna repetidas veces sobre la iglesia de San Francisco.	disolvenca	El tiempo pasaba, varios días y noches, y la obra no se concluía.	P1 voz en off P2 música instrumental	01:20:00
ESC. 4 EXTERIOR DÍA	P7	Plano Conjunto de Cantuña y el señor Contratista manteniendo un dialogo	fundido a blanco	Narrador: Cantuña era amenazado con ir a prisión si no terminaba la obra a tiempo, y esto lo ponía muy nervioso. CONTRATISTA: ¿Cantuña, por qué no has terminado la obra?, ¡acaso no te das cuenta que si no ubicas pronto hasta la última piedra, tu irás a prisión!. Narrador: Cantuña, muy triste, desesperado y nervioso, le responde: pero señor necesitamos más tiempo, es casi imposible terminar de poner todas las piedras pronto.	P1 voz en off P2 música instrumental	01:25:00
	P8	Plano Conjunto de Cantuña estirando la mano en señal de pedirle al contratista que no se vaya, y el señor Contratista dándole la espalda se va alejando mientras le grita que NO. (GESTO LEVANTANDO LA MANO DE ESPALDA)	fundido a blanco	CANTUÑA: pero señor por favor deme más tiempo. CONTRATISTA: NO! cantuña no pongas más excusas he dicho que tienes poco tiempo, y terminalo rápido sino pronto estarás tras las rejas en la cárcel.	P1 voz en off P2 música instrumental	01:27:00
	P9	Plano Entero de Cantuña sentado con la cabeza agachada y llorando. (lágrimas)	fundido a negro	Narrador: y Cantuña muy triste se sentó a llorar.	P1 voz en off P2 música instrumental	01:37:00

Gráfico No.10: Modelo guión técnico literario

Elaborado por: Diana Albuja

A continuación

Gráficos No.11 y 12: Modelo guión técnico literario

Elaborado por: Diana Albuja

	P10	Plano Entero de Cantuña trabajando más rapido con su herramienta y sudando más que antes.	disolvencia	Narrador: y Cantuña empezó a trabajar más rápido, pero aún así no lograría terminar la obra.	P1 voz en off P2 música instrumental	01:40:00
ESC. 5 EXTERIOR NOCHE	P11	Plano General de Cantuña caminando por una calle colonial de Quito, y en la vereda proxima un hombrecillo (diablo con un resplandor llamativo) mirando a Cantuña.	fundido a blanco	Narrador: Pero una noche, cuando Cantuña caminando de regreso a su casa después de su largo trabajo, apareció un pequeño hombrecillo vestido de rojo, con una apariencia muy particular, era el mismo DIABLO!	P1 voz en off P2 música instrumental	01:44:00
	P12	Plano Conjunto del Diablo y de Cantuña dialogando (plaza de San Francisco, o calle colonial...)		Diablo: soy Satanás, quiero ayudarte. Narrador: Cantuña estaba algo asustado y sin decir nada siguió escuchando. Diablo: Yo puedo terminar el atrio de la iglesia antes de que salga el sol (imagen del atrio de la iglesia). Cantuña: esta bien, ayúdame, quiero que termines pronto la iglesia y el atrio o me voy preso. Diablo: Listo, pero tienes que pagarme de alguna manera, dime que tienes?	P1 conversación del Diablo y Cantuña P2 música instrumental	01:47:00
	P13	Primer Plano del bolsillo salido de Cantuña y vacío.		Cantuña: Pero no tengo nada	P1 voz en off Cantuña P2 música instrumental	01:50:00
	P14	Plano General del Diablo con el brazo sobre Cantuña, conversando en la Plaza de San Francisco		Diablo: que tal si me entregas tu alma? ¿Aceptas? Narrador: Cantuña que veía imposible terminar la obra a tiempo le dijo al diablo que aceptaba la propuesta.	P1 Voz del Diablo P2 música instrumental	01:55:00
	P15	Primer Plano (conjunto) del Rostro de Cantuña, sobre el hombro y la silueta del rostro lateral del diablo.	fundido a blanco	Cantuña: Esta bien, Acepto!, pero no debe faltar ni una sola piedra antes de que toque la campana de la Iglesia, y antes que el gallo Cante al amanecer, o el trato de venderte o entregarte mi alma se anula, se cancela!	P1 voz en off Cantuña P2 música instrumental	01:59:00
	P16	Plano Conjunto del Diablo estrechando la mano de Cantuña	disolvencia	Diablo: De acuerdo Cantuña. Trato Hecho.	P1 voz en off Diablo P2 música instrumental	02:05:00

ESC. 6 EXTERIOR NOCHE	P17	Plano General del Diablo sonriendo (boca bien abierta) junto a Cantuña observando a varios de sus diablitos con sus herramientas trabajando rápidamente en la Iglesia de San Francisco.	disolvencia	Narrador: Decenas de diablitos pusieron manos a la obra y trabajaron sin descanso. Mientras Satanás los veía.	P1 voz en off P2 música instrumental	02:09:00
ESC. 7 EXTERIOR DÍA	P18	Plano Conjunto de la campana sonando y del gallo cantando (movimiento)	fundido a blanco	Narrador: Después de una larga noche y ya al amanecer sonó la campana, y canto el gallo.	P1 Sonido de gallo cantando y de campana tocando	02:15:00
	P18	Primer Plano de un espacio vacío o hueco por falta de una piedra en la construcción.	corte	Narrador: la obra habla finalizado, pero se veía un espacio vacío, un hueco por que faltaba una piedra	P1 voz en off P2 música instrumental	02:21:00
	P19	Primer Plano del rostro de alegría de Cantuña	corte	Narrador: y Cantuña al ver que fal'to una piedra se llenó de alegría por que el trato se había cancelado	P1 voz en off P2 música instrumental	02:27:00
	P20	Primer Plano del rostro de ira del Diablo	corte	Narrador: y el viejo diablo se enoja, se enfureció mucho por que no pudo obtener el alma de Cantuña por que falto una piedra	P1 voz en off P2 música instrumental	02:31:00
	P21	Plano Entero de Cantuña saltando de alegría y en un 2do plano el diablo alejándose dando la espalda y con su cabeza agachada		Narrador: y Cantuña saltaba de la alegría, y al diablo no le quedo otra que irse de ahí con la cabeza agachada y sin el alma de Cantuña	P1 voz en off P2 música instrumental	02:35:00
	P22	Plano conjunto del diablo desvaneciéndose y de los diablitos desapareciendo del lugar		Narrador: y el diablo se empezó a desvanecer mientras que los diablitos comenzaron a desaparecer	P1 voz en off P2 música instrumental	02:39:00
ESC.8 INTERIOR NOCHE	P23	Plano entero del diablo en medio de llamas			P2 música instrumental	02:44:00
	P24	Plano General del diablo en el infierno imágenes de llamas y demás			P2 música instrumental	02:48:00
ESC. 9 EXTERIOR DÍA	P25	Plano Entero de Cantuña dialogando con la gente		P1 Gracias por acompañarme en esta construcción, les gustó esta historia esta leyenda de nuestra ciudad de Quito niños y niñas?	P1 voz en off Cantuña P2 música instrumental	02:52:00
		Plano General de la iglesia de San Francisco y de Cantuña despidiéndose		P1 Adios niños y niñas!!	P1 voz en off Cantuña P2 música instrumental	02:59:00

Modelo operativo de ejecución de la propuesta

Descripción de las interfaces

Dentro de cada interfaz se diseñó la mejor distribución en sus elementos para una interactividad sencilla y clara. De esta manera poder llegar a cumplir las necesidades del grupo de niños y niñas viso-gestuales donde puedan interactuar con el menor error posible.

Interfaz Principal o Index

A partir de esta pantalla se podrá acceder a la interactividad del multimedia, consta de elementos interactivos como son los botones, los cuales nos dirigirán a las diferentes interfaces y poder ver el contenido del mismo.



Gráfico No.13: Interfaz principal
Elaborado por: Diana Albuja

Interfaz 1

Presenta la información de acuerdo a los contenidos del multimedia.



Gráficos No.14 y 15: Modelo interfaz 1 y 2
Elaborado por: Diana Albuja

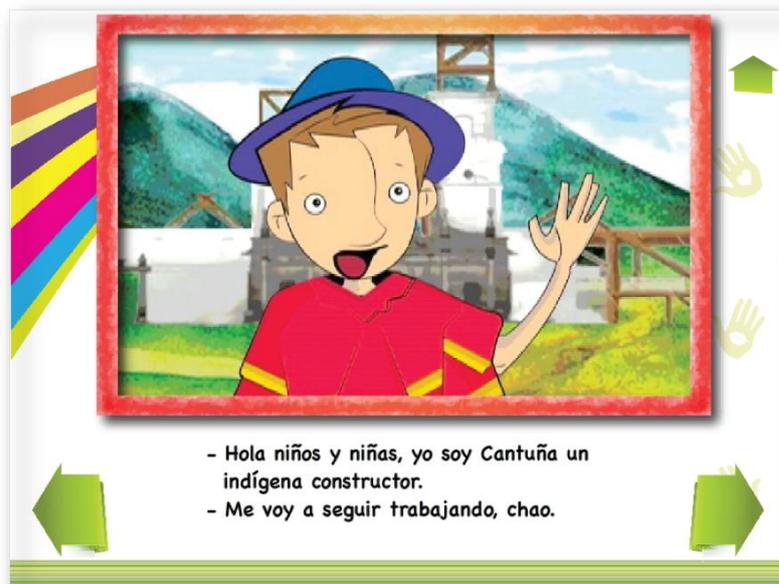
Interfaz 2

Presenta la información de acuerdo a los contenidos del multimedia.



Interfaz 3

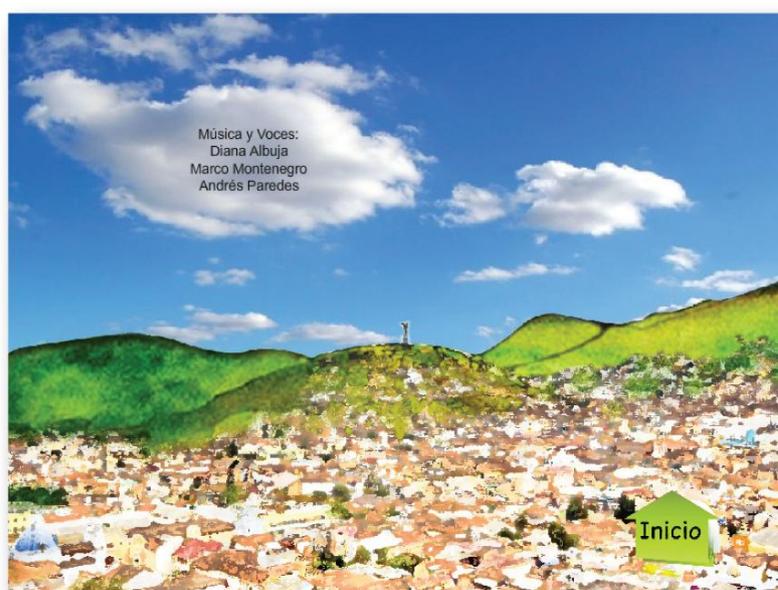
Presenta la información de acuerdo a los contenidos del multimedia.



Gráficos No.16 y 17: Modelo interfaz 3 y 4
Elaborado por: Diana Albuja

Interfaz 4

Presenta la información de acuerdo a los contenidos del multimedia.



Diseño Reticular

Estructura reticular “Index”

- 1.- Fondo de Pantalla (Background)
- 2.- Botón video
- 3.- Botón juegos
- 4.- Botón leer leyenda
- 5.- Botón créditos

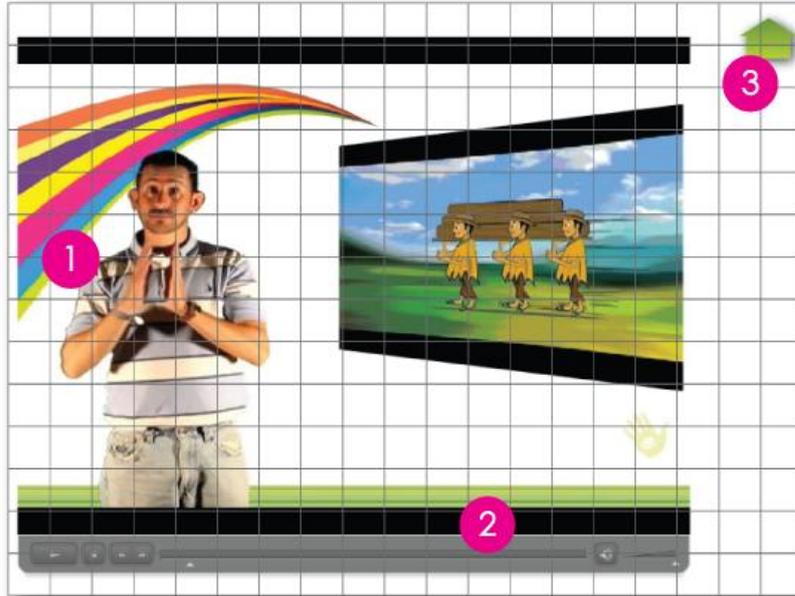


Gráfico No.18: Estructura reticular index
Elaborado por: Diana Albuja

Cada módulo de la retícula establecida tiene una dimensión de 42 px de alto por 42 px de ancho, tomando en cuenta en este caso que la totalidad de la interfaz es de 800 px por 600 px, lo que nos permite que los módulos sean del mismo tamaño, destacando que los elementos de las interfaces se adaptan a los módulos establecidos, horizontalmente existen 19 módulos y verticalmente existen 14 módulos, dando un total de 266 módulos.

Estructura reticular “Pantalla video leyenda”

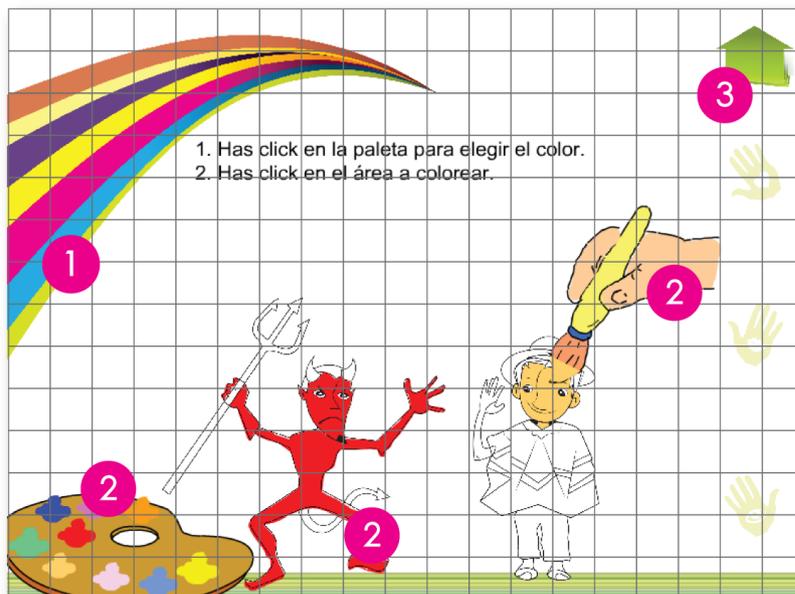
- 1.- Fondo de Pantalla (Background)
- 2.- Zona de carga del video
- 3.- Botón Inicio



Gráficos No.19 y 20: Estructura reticular pantallas video y juego
Elaborado por: Diana Albuja

Estructura reticular “Pantalla juego”

- 1.- Fondo de Pantalla (Background)
- 2.- Zona interactiva para pintar
- 3.- Botón Inicio



Estructura reticular “Pantalla leer leyenda”

- 1.- Fondo de Pantalla (Background)
- 2.- Botones para avanzar y retroceder
- 3.- Zona de información
- 4.- Botón Inicio



Gráfico No.21 y 22: Estructura reticular pantallas leer leyenda y créditos
Elaborado por: Diana Albuja

Estructura reticular “Pantalla créditos”

- 1.- Fondo de Pantalla (Background)
- 2.- Botón Inicio
- 3.- Zona de información



Diseño de interactividad

FUNCIONALIDAD

El CD interactivo tiene una óptima funcionabilidad, no es muy pesado y su instalación es muy fácil, está diseñado para utilizarse en sistema operativo Windows XP, el cual manejan en los laboratorios informáticos de la institución.

NAVEGABILIDAD

El usuario puede navegar fácilmente a través del multimedia, mediante el menú que encontrará en la página principal (INDEX), y los botones de avance y regreso.

USABILIDAD

Es de fácil uso para los niños y niñas del INAL, por sus elementos básicos, accesos rápidos y sencillos, interfaces dinámicos y comprensibles que van acordes al grupo de estudiantes, y lo más importante con contenido coherente y previamente analizado.

FACILIDAD DE APRENDIZAJE

Es muy fácil aprender a usar el el presente producto multimedia, una vez que se lo ha explorado por completo, el usuario esta en la capacidad de usarlo cuantas veces desee.

RETROALIMENTACIÓN

El CD multimedia siendo un apoyo educativo que contiene actividades que ayudarán a determinar un grado de asimilación no tiene el fin de ser instrumento de evaluación, la retroalimentación dependerá del docente si cree necesario como modo de ciclo de comunicación.

Descripción de Personajes

Nombre: Cantuña



Gráfico No.23: Modelo personaje Cantuña
Elaborado por: Diana Albuja

Características Físicas: hombre indígena con cabello castaño, ojos negros, trigueño y delgado.

Personaje principal que tiene como objetivo terminar la obra, estilo de ilustración, vectorial, tipo caricatura, siendo este el más sencillo y adecuado para niños y niñas viso-gestuales.

Nombre: Satanás



Gráfico No.24: Modelo personaje Satanás
Elaborado por: Diana Albuja

Características Físicas: hombre vestido de rojo, nariz y orejas punteagudas, barba, y cola.

Personaje muy peculiar lleno de codicia por el alma de Cantuña, igualmente mantenemos el mismo estilo de ilustración y técnica para poder llamar la atención de los estudiantes (sordos).

Descripción de los Elementos Multimedia

Revisar Manual de Procesos (Material impreso)

Presupuesto y Costos

Hoja de costos Multimedia

Nº de Unidades: Prototipo

Fecha de Inicio: 2 de Abril 2013

Fecha de Finalización: 28 de Mayo 2013

Orden de Producción: Nº 01

Fecha: 31 de Mayo 2013

MATERIA PRIMA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
1		CD	0,50	0,50
1		Impresiones sobre CD	1,20	1,20
				2,70

MANO DE OBRA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
240	H	Diseñador	2,00	480,00
60	H	Programador Ilustrador	2,00	120,00
				600,00

COSTO INDIRECTO DE FABRICACIÓN

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
120	H	Computadora	0,10	12,00
120	H	Internet	0,70	84,00
				96,00

Materia prima:	2,70
Mano de obra:	600,00
Costo Indirecto:	96,00
Costo Total:	698,70

Observaciones: para obtener la hora del Diseñador, se dividió el sueldo básico mensual que es de 320,00 para 240 horas de trabajo

Hoja de costos Packing

Nº de Unidades: Prototipo

Fecha de Inicio: 10 de Abril 2013

Fecha de Finalización: 15 de Abril 2013

Orden de Producción: Nº 02

Fecha: 31 de Mayo 2013

MATERIA PRIMA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
1	papel couché	Impresión Laser	1,20	1,20
1		Plastificado	12,00	12,00
				13,20

MANO DE OBRA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
4	H	Diseñador	2,00	8,00
				8,00

COSTO INDIRECTO DE FABRICACIÓN

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
5	H	Computadora	0,10	0,50
1	H	Internet	0,70	0,70
				1,20

Materia prima:	13,20
Mano de obra:	8,00
Costo Indirecto:	1,20
Costo Total:	22,40

Observaciones: para obtener la hora del Diseñador, se dividió el sueldo básico mensual que es de 320,00 para 240 horas de trabajo

Hoja de costos Manual de uso de Marca y Procesos

Nº de Unidades: Prototipo

Fecha de Inicio: 25 de Abril 2013

Fecha de Finalización: 29 de Abril 2013

Orden de Producción: Nº 03

Fecha: 31 de Mayo 2013

MATERIA PRIMA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
14	papel couché	Impresión Laser	1,20	16,80
1	espiral	Color blanco	1,50	1,50
2	Tapas cobertoras	Plastificado	5,00	10,00
				28,30

MANO DE OBRA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
60	H	Diseñador	2,00	120,00
				120,00

COSTO INDIRECTO DE FABRICACIÓN

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
50	Horas	Computadora	0,10	5,00
28	Hojas	Impresión color	0,35	9,80
				14,80

Materia prima:	28,30
Mano de obra:	120,00
Costo Indirecto:	14,80
Costo Total:	163,10

Observaciones: para obtener la hora del Diseñador, se dividió el sueldo básico mensual que es de 320,00 para 240 horas de trabajo

Hoja de costos Guía de Usuario

Nº de Unidades: Prototipo

Fecha de Inicio: 25 de Abril 2013

Fecha de Finalización: 27 de Abril 2013

Orden de Producción: Nº 04

Fecha: 31 de Mayo 2013

MATERIA PRIMA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
6	papel couché	Impresión Laser	0,60	3,60
6	Hojas papel couché	Plastificado	2,00	12,00
				15,60

MANO DE OBRA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
30	H	Diseñador	2,00	60,00
				60,00

COSTO INDIRECTO DE FABRICACIÓN

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
22	Horas	Computadora	0,10	2,20
6	Hojas	Impresión color	0,35	2,10
				4,30

Materia prima:	15,60
Mano de obra:	60,00
Costo Indirecto:	4,30
Costo Total:	79,90

Observaciones: para obtener la hora del Diseñador, se dividió el sueldo básico mensual que es de 320,00 para 240 horas de trabajo

Hoja de costos Colgante

Nº de Unidades: Prototipo

Fecha de Inicio: 23 de Abril 2013

Fecha de Finalización: 23 de Abril 2013

Orden de Producción: Nº 06

Fecha: 31 de Mayo 2013

MATERIA PRIMA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
1	papel couché	Impresión Laser	1,20	1,20
1		Plastificado	5,00	5,00
				6,20

MANO DE OBRA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
2	H	Diseñador	2,00	4,00
				4,00

COSTO INDIRECTO DE FABRICACIÓN

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
4	Horas	Computadora	0,10	0,40
1	Hora	Internet	0,70	0,70
				1,10

Materia prima:	6,20
Mano de obra:	4,00
Costo Indirecto:	1,10
Costo Total:	11,30

Observaciones: para obtener la hora del Diseñador, se dividió el sueldo básico mensual que es de 320,00 para 240 horas de trabajo

Hoja de costos Roll up

N° de Unidades: Prototipo

Fecha de Inicio: 24 de Abril 2013

Fecha de Finalización: 24 de Abril 2013

Orden de Producción: N° 06

Fecha: 31 de Mayo 2013

MATERIA PRIMA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
1	Lona para interiores	Impresión Ploter	12,00 m.	14,50
1		Estructura roll up	25,00	25,00
				39,50

MANO DE OBRA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
2	H	Diseñador	2,00	4,00
				4,00

COSTO INDIRECTO DE FABRICACIÓN

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
3	Horas	Computadora	0,10	0,30
1	Hora	Internet	0,70	0,70
				1,00

Materia prima:	39,50
Mano de obra:	4,00
Costo Indirecto:	1,00
Costo Total:	44,50

Observaciones: para obtener la hora del Diseñador, se dividió el sueldo básico mensual que es de 320,00 para 240 horas de trabajo

Hoja de costos Informe

N° de Unidades: Prototipo

Fecha de Inicio: 8 de Enero 2013

Fecha de Finalización: 24 de Mayo 2013

Orden de Producción: N° 08

Fecha: 31 de Mayo 2013

MATERIA PRIMA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
125	Hojas Inen	Impresión B/N	0,15	18,75
55	Hojas Inen	Impresión color	0,35	19,25
				38,00

MANO DE OBRA DIRECTA

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
480	H	Diseñador	2,00	960,00
				960,00

COSTO INDIRECTO DE FABRICACIÓN

Cantidad	Unidad	Detalle	V. unitario	V. total
400	Horas	Computadora	0,10	40,00
200	Horas	Internet	0,70	140,00
				180,00

Materia prima:	38,00
Mano de obra:	960,00
Costo Indirecto:	180,00
Costo Total:	1178,00

Observaciones: para obtener la hora del Diseñador, se dividió el sueldo básico mensual que es de 320,00 para 240 horas de trabajo

Resumen Hoja de Costos

RESUMEN HOJAS DE COSTOS

Producto	Costo
Multimedia	698,70
Packing	22,40
Manual de uso de Marca y Procesos	163,10
Guía de usuario	79,90
Colgante	11,30
Roll up	44,50
Informe	1178,00
COSTO PRODUCTO	2197,90

Presupuesto General

1.- Equipos

EQUIPOS

Código	Cantidad	Detalle	V. unitario	V. total
1.1	1	MacBook	1050,00	1050,00
1.2	1	Impresora	250,00	250,00
1.3	1	Cámara fotográfica	230,00	230,00
1.4	1	Filmadora	580,00	580,00
				2110,00

2.- Materiales

MATERIALES

Código	Cantidad	Detalle	V. unitario	V. total
2.1	1	Flash memory	12,00	12,00
2.2	10	CD's	0,50	5,00
2.3	5	Resma Papel	4,50	22,50
2.4	4	Recarga cartuchos	7,00	28,00
				67,50

3.- Recurso Humano

RECURSO HUMANO

Código	Cantidad	Detalle	V. unitario	V. total
3.1	818	Diseñadora	2,00	1636,00
3.2	60	Programador	2,00	120,00
				1756,00

4.- Servicios

SERVICIOS

Código	Cantidad	Detalle	V. unitario	V. total
4.1	329	Internet	0,70	230,30
4.2	159	Impresiones	0,20	31,80
4.3	477	Copias	0,03	14,31
4.4	10	Anillados	1,00	10,00
4.5	3	Empastados	10,00	30,00
				316,41

5.- Misceláneos

MISCELÁNEOS

Código	Cantidad	Detalle	V. unitario	V. total
5.1	1	Derechos de Grado	900,00	900,00
5.2	1	Donación	250,00	250,00
				1150,00

Resumen del Presupuesto General

RESUMEN PRESUPUESTO GENERAL

Rubro	Total
Producción e Investigación	2198,70
Equipos	2110,00
Materiales Suministros	67,50
Recurso Humano	1756,00
Servicios	316,41
Misceláneos	1150,00
TOTAL COSTO PROYECTO	7598,61

Plan de Financiamiento

PLAN DE FINANCIAMIENTO

Fuente	Valor	Porcentaje
Recurso propio	1636,00	20 %
Donación (Familiar 0%)	1150,00	15 %
Préstamo (Familiar 0%)	4812,61	65 %
TOTAL FINANCIAMIENTO	7598,61	100 %

Costo Total del Proyecto de Grado

Tomando en cuenta todos los aspectos investigativos y costos de producción se ha estimado un precio referencial para:

Precio de Venta al Público del Multimedia:

(CD, Empaque, Guía de Usuario) Valor: 22,00 USD.

Precio del Proyecto:

Aspectos a tomarse en cuenta:

Costo del PG: 7568,91 USD

12% (IVA): 908,27 USD

100% (Autor del Proyecto): 7568,91 USD

PRECIO FINAL DEL PROYECTO: 16046,09 USD

Pruebas y testeos

VALIDACIÓN

Expertos y Especialistas

Con respecto a la validación del Multimedia, siendo éste un material didáctico, aportaron sus opiniones la Dra. Rocío Cabezas, el Lcdo. Marcelo Viteri, la Lcda. Paulina Luna, el Ing. Marco Montenegro, el Ing. Byron Chamorro, el Tnlg. Santiago García.

Usuario o Cliente

Para el proceso de ejecución del presente proyecto fue constantemente supervisado por la Lcda. Paulina Luna, persona que nos ayudó como interprete para poder comunicarnos en lengua de señas, con quién se mantuvo reuniones, para la pertinente verificación y desarrollo de los producto multimedia.

Sin olvidar la enorme colaboración de la Rectora del Instituto de Audición y Lenguaje INAL, Dra. Rocío Cabezas y del Lcdo. Marcelo Viteri (Docente, persona viso gestual), quienes oportunamente brindaron su ayuda y facilitaron toda la información necesaria para la elaboración y validación de la propuesta.

Como resultado de las evaluaciones y criterios de los involucrados en el presente proyecto, se puede concluir que es satisfactorio, considerando a éste producto en óptimas condiciones y listo para que hagan uso los niños y niñas viso gestuales del INAL.

Revisar anexos (ficha de valoración)

Distribución de la propuesta

Plataforma

En lo que se refiere a plataformas se utilizará para PC/Windows, siendo ésta la que se utiliza actualmente en el Instituto por ser la más accesible para nuestro usuario.

Como requisitos mínimos se necesita:

- Un Ordenador Pentium 4 o superior
- Windows XP
- Windows 7-8 o superior
- Memoria RAM de 512
- Monitor con resolución en color 800 x 600
- Tarjeta de video de 512

Soportes

El soporte digital que se recomienda es el CD, utilizado para almacenar cualquier tipo de información (audio, imágenes, vídeo, documentos y otros datos), siendo este de bajo costo y el cual posee la capacidad necesaria para guardar el producto multimedia.

Packaging

Imagen externa del disco

(ver siguiente hoja)



Gráfico No.25: Modelo imagen externa CD
Elaborado por: Diana Albuja

Imagen externa del CD

- Logotipo o Marca del producto.
- Logotipo agradecimiento Instituto INAL.
- Año y normas de reproducción.

La imagen del Disco mantiene la misma línea de diseño que se ha manejado en toda la propuesta.

Imagen Externa del Empaque para el CD



Gráfico No.26: Modelo imagen externa empaque CD
Elaborado por: Diana Albuja

El empaque del CD está impreso en papel couché de 290g. y plastificado UV

brillante para una mejor presentación y elegancia al mismo.

Promocionales

Colgante



Gráfico No.27: Modelo promocional colgante
Elaborado por: Diana Albuja

El colgante móvil, está impreso reverso y anverso, en papel couché de 290g

Piezas gráficas adicionales

Roll up

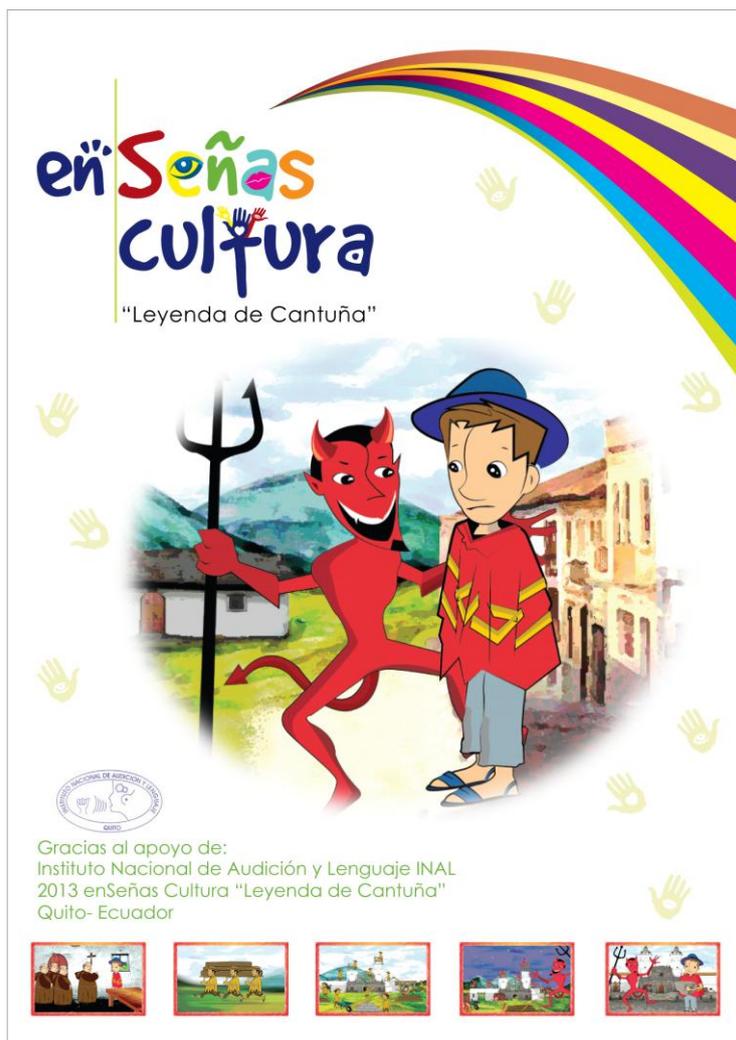


Gráfico No.28: Modelo roll up

Elaborado por: Diana Albuja

El banner servirá para promocionar el producto multimedia, será en lona y está impreso en plotter, contiene un soporte que servirá para el roll up.

Manual de usuario
(Revisar Guía de usuario)



Gráfico No.29: Modelo imagen manual de usuario
Elaborado por: Diana Albuja

El manual o guía de usuario mantiene la misma línea de la propuesta, está impreso en papel couché de 150g. y plastificado UV brillante para una mejor presentación, durabilidad y elegancia al mismo.

CONCLUSIONES

A través de la investigación, y pruebas realizadas se ha llegado a las conclusiones más importantes que se describen a continuación:

Conocer a personas visogestuales personalmente es una experiencia única que te motiva a dar todo de sí y por ende a disfrutar de este hermoso proyecto que desea aportar en gran manera a una mejor calidad de estudio para personas diferentes, hombres y mujeres bastante expresivas, niños y niñas especiales, tan especiales que pueden robarse el corazón de las personas con una sola cita.

Posteriormente se pudo analizar y exponer las líneas de investigación que se usarán, el problema, el planteamiento de él, el lugar y contexto donde se realizará el estudio y el aporte tal es el caso del INAL El Instituto Nacional de Audición y Lenguaje, INAL. Es una institución educativa que forma niños, niñas y jóvenes sordos, con un buen nivel académico, conscientes de sus derechos y obligaciones, su educación es en su lengua natural, que es la lengua de señas ecuatoriana. Fue necesario también recorrer por una prognosis, una justificación y el desarrollo de objetivos para poder reforzar el primer capítulo y así llevar al lector e investigador a adueñarse e interesarse inmensamente del tema que se refiere a una leyenda quiteña llamada “Cantuña” pero en esta única ocasión, enfocada a estos maravillosos niños y niñas con una lengua diferente, personas con sordera, pero con una idea, un mensaje y un mismo derecho; estudiar.

Al ingresar a este amplio tema, fue necesario recorrer por sendas nuevas y por otras ya conocidas, experimentar nuevas experiencias, conocer varios temas y tratar de aplicar todo el conocimiento investigativo posible para seguir aprendiendo y aportando a la realización de este proyecto de tesis.

Como todo proyecto y éste no es la excepción, inicia con un análisis de antecedentes, y en este primer punto del segundo capítulo, fue interesante descubrir temas que para ser muy relevantes eran poco, más que poco, escasa e increíblemente conocidos. La pregunta aquí fue: ¿por qué un ecuatoriano diferente carece de las mismas oportunidades? Responder esta pregunta nos llevo a conocer varios aspectos de nuestra historia, de las etapas de nuestro hermoso país, de los diferentes mandantes y de un antes y un después de el ex vicepresidente de la república Lenin Moreno. Temas tan importantes como el de las personas visogestuales nos invitan a recorrer por estos amplios caminos y a descubrir que un “sordo no es un tonto, y un mudo no es un torpe”, a conocer también que la manera de relacionarse y comunicarse con estas personas es una experiencia única y gratificante, y que entre ellos existe mucha expresividad y que aunque parezca paradójico “las personas sordomudas son las más conversonas”.

Conocer también que en la realidad ecuatoriana ha existido una evolución y un avance enorme con el mejoramiento de la calidad de vida de estas personas, y esto nos ha llevado a la conclusión de que instituciones como el INAL deben ser tomadas en cuenta igual o más que otras instituciones educativas.

Temas como una educación inclusiva, derechos humanos y varios artículos que identifican esto son aspectos importantes para la realización de este capítulo, pues no muchos sabíamos o sabemos que el Plan Nacional del Buen Vivir requiere de gobernabilidad y participación ciudadana. Por ello es fundamental la reestructuración del Estado para la construcción de una democracia plural, plurinacional e intercultural y poder construir un porvenir digno dentro de la sociedad.

Aplicar en este agradable proyecto, todos los niveles técnicos y humanos aprendidos a lo largo de la carrera de diseño gráfico, ha sido todo un desafío y a la vez toda una hermosa experiencia llena de gratas bendiciones y experiencias. Otro tema como es la responsabilidad social del diseño gráfico vinieron a cambiar expectativas y a romper esquemas en lo personal y profesional. ¿Cómo no pensarlo antes? Si el diseño es en su mayoría para los ojos, ¿Por qué no aplicarlo para el beneficio de las personas que usan más de lo común sus ojos y su mirada? Fueron preguntas que se plantearon detrás de éste proyecto, y con el mismo desarrollo fueron respondidas y aplicadas.

Si la Semiótica trata acerca del manejo de signos que se emplean y así formar una propuesta de acuerdo a las necesidades de nuestro objetivo, por consiguiente. ¿es el lenguaje sordomudo parte de la semiótica? Esta y otras dudas similares se pueden despejar en éste interesante capítulo que concierne al marco teórico y otros temas.

Para profundizar un poco más en el tercer capítulo tenemos la investigación del tema, donde se realizó entrevistas y encuestas a diferentes grupos de personas tanto visogestuales como con habla y oído; dentro y fuera de la institución, y posteriormente proceder a un análisis exhaustivo donde se intentó determinar la cantidad de información que las personas tenían del tema, la lengua de señas, derechos y oportunidades para las personas visogestuales, entre otros, con el enorme aporte de Rocío Cabezas directora del INAL que con su vasta experiencia y sus varios años relacionada con el tema, se concluyó que:

- Existe bastante desinformación y se ignora enormemente el tema en cuestión, como las varias cualidades de las personas visogestuales.
- La discriminación que reciben por parte de la sociedad.
- Los estudios formales que realizan como estudiantes de primaria, secundaria, y superior. Entre otros.

Con el estudio realizado en el tercer capítulo se destacó también que:

Las instituciones no disponen de material didáctico visual o impreso que enseñe parte de la cultura, historia, y leyendas quiteñas tales como la de “Cantuña” el cual nos ha servido para realizar el producto final de esta investigación que es un cd interactivo para niños y niñas visogestuales.

Este producto está enfocado y dirigido a niños y niñas, por lo tanto fue necesario hacer un estudio exhaustivo en este tema, el diseño gráfico y los estudiantes, la pedagogía y está dirigida a niños y niñas visogestuales. ¿Qué

colores usaremos que imágenes aplicaremos? Estas y varias preguntas fueron respondidas y aplicadas para el perfeccionamiento del producto final.

El producto multimedia interactivo en el cual narra la leyenda de Cantuña resultó de fácil manejo y con interfases acordes a sus necesidades, puede ser una opción efectiva como material didáctico para los alumnos del INAL.

RECOMENDACIONES

1.- Dado el estudio del tema “leyenda de cantuña” se recomienda investigar más a fondo para después de recopilar la información de las historias y leyendas de cantuña, pues existen varias versiones, se pueda entregar una o dos finales y válidas. No dejarán de ser leyendas pero incrementará más el valor del tema.

2.- Existen varias instituciones que educan y forman a niños, niñas, adolescentes y jóvenes con capacidades diferentes, tal es el caso del INAL y de instituciones para personas con ceguera, y muchas por no decir en su mayoría, sufren de un olvido gubernamental y sobretodo social. Todos somos responsables y corresponsables del bienestar de nuestros ciudadanos, sobretodo de los más frágiles como ancianos, niños y personas con capacidades diferentes, por lo tanto dependen de nosotros. ¿De qué manera? se podrán preguntar, pues en pequeñas acciones se crea un gran mundo. Al no estacionar nuestros autos en lugares prohibidos en aceras, en estacionamientos para personas especiales, en dar prioridad a dichas personas en los medios de transporte, en denunciar las irregularidades. En exigir el mejoramiento de las vías; es triste ver casos de personas sordas que por no escuchar los pitos de autos son atropellados cuando los malos conductores se pasaron en la luz amarilla o roja del semáforo, y tan triste es observar como personas con seguera sufren de varios golpes y accidentes por huecos en las calles veredas y autos mal estacionados sobre ellas. Dicho esto nos damos cuenta que el lema “la patria ya es de todos” no debe ser solo tema de

campañas politiqueras, tampoco de “labios para adentro” sino de acciones y de las buenas acciones y de las mejores actitudes por que así no solo estaremos cambiando y aportando con un granito de arena a nuestro Ecuador querido, sino que también estaremos afectando el mundo, nuestra generaciones y las futuras.

3.- Temas que en parte se vuelven sociales como el de esta investigación deberían ser tomados en cuenta y recibir el apoyo no solo por las instituciones educativas como la Universidad Israel, sino también por la municipalidad y el mismo gobierno, pues son temas que destacan y aportan, temas que brindan conocimiento y enseñan. Es por ello que otorgando al estudiante seguridades y derechos de autor se unan esfuerzos y se expongan dichos temas para el beneficio de la sociedad, en este caso para el beneficio de la ciudad de Quito. Y que un futuro no muy lejano se mejore el trabajo investigativo realizado y se traduzca a otros idiomas, pues el lenguaje de señas ecuatoriano es muy diferente al lenguaje de señas de otro país.

MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFÍA

1.- Antonio Yagüe. (2012). *Presidente de la Asociación para la dislexia*.

Recuperado

http://www.psiquiatria.com/noticias/trastornos_infantiles/hiperactividad/tdah_y_comportamiento_perturbador/diagnostico515/8740/

2.- Aprile, O.(2000). *La publicidad estratégica*. Buenos Aires: Paidós.

3.- Artículos que guardan relación con la Constitución del Ecuador. (20, octubre 2008). Publicado en el R. O. No. 449

4.- Beneyto. (1988). *Biblioteca de Manuales Prácticos de Marketing: Cómo evaluar su publicidad*. Edición ilustrada. Ediciones Díaz de Santos.

5.- Copley, P.(2003). *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Longseller.

6.- Compatibilidad entre plataformas.(2012). Recuperado de

<http://www.cnice.mecd.es/eos/MaterialesEducativos/mem2001/nutricion/programa/in/basi.html>

7.- Conadis. (2012). Recuperado de <http://www.conadis.gob.ec/>

- 8.- Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad. (5 de mayo de 2008). Publicación R. O. 329.
- 9.- Costa, J.(2001). *Imagen corporativa en el siglo XXI*. Buenos Aires: La Crujía
- 10.- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. La Paz-Bolivia: Grupo Editorial Design.
- 11.- Costa, J. (23 de octubre 2008). *El Futuro del Diseño*. Recuperado de http://www.joancosta.com/disenio_04.htm
- 12.- Derechos. (s.f.). *Derechos de las personas con discapacidad y grupos de atención prioritaria*. Recuperado de <http://www.sidar.org>
- 13.- Eco, U. (1984). *Semiótica y Filosofía del Lenguaje*. Barcelona: Lumen.
- 14.- Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicación*. Buenos Aires: Infinito.
- 15.-Fotonostra.(2012).*EnDefinicióndeDiseño*.Recuperadode <http://www.fotonostra.com/grafico/definiciondiseno>.
- 16.- González, M. (1998). *Teoría Conceptual de Diseño*. Universidad de Londres.

- 17.- Hess, W.(2012). *10 Principios para Diseñar una Buena experiencia de usuario*. Recuperado de <http://www.enter.co/secretosdetecnologia/10-principios-para-disenar-una-buena-experiencia-de-usuario/>
- 18.- Inal. (2012). *Breve historia del Instituto Nacional de Audición y Lenguaje*. Recuperado en <http://www.inal.com.ec>
- 19.- Inclusión y Plan del Buen Vivir. (s.f.) Recuperado de <http://www.inclusion.gob.ec/programa-de-provision-de-alimentos-ppa/>
- 20.- Lynch, P.&Gili, G.(2002). *Principios de Diseño Básicos para la creación de Sitios Web*. Barcelona
- 21.- López Martín, J.(2002). *En el espíritu y la verdad*. Salamanca-España: Secretariado Trinitario
- 22.- López Salas, J. (1999). *Didáctica específica de la expresión plástica*. Universidad de Oviedo: Servicio de Publicaciones.
- 23.- Mariño, R. (2005). *Diseño de páginas web y Diseño gráfico/web page and Graphic Desing: Metodología y técnicas para la implementación de sitios web y para el diseño gráfico*. España: Ideaspropias. S.L.

- 24.- Marzal, M. (1997). *Historia de la Antropología*. Quito: Impresiones Digitales Docu Tech. Pag. 357.
- 25.- Mensajes Visuales. (s.f.). En *Innovación en Creatividad*. Recuperado de http://disegnaresidear.wordpress.com/_c2_bfque-son-los-mensajes-visuales
- 26.- Mentor Interactivo. (2000). *Enciclopedia Temática Estudiantil*. Barcelona-España: Parramón Ediciones, S.A. p.
- 27.- Merlo Flores, T. (2007). *La imagen como nuevo símbolo cultural*. Buenos Aires-Argentina. p. 1
- 28.- Molestina, C. (1987). *Fundamentos de comunicación científica y redacción técnica*. Montevideo- Uruguay: ICCA
- 29.- Molliner, M. (2007). *Diccionario de Uso del Español*. Volumen 2. 3ra Edición: Gredos.
- 30.- Moreno Cornejo, A. (2000). *Métodos de Investigación y Exposición*. Quito: Corporación Editora Nacional
- 31.- Multimedia. (2007). Recuperado de <http://www.hipertexto.info/documentos/hipertexto.htm>

- 32.- Publicado en el R. O. No. 449 del lunes 20 de octubre de 2008
- 33.- Ráfols, R. & Colomer, A. (2006). *Diseño Audiovisual*. Barcelona-España: GG Diseño
- 34.- Riquelme, I. (2012). *Actualización Gráfica*. Universidad de Londres
- 35.- Riquelme, I. (2012). *Desarrollo de Proyectos Interactivos*. Universidad de Londres.
- 36.- Rollié, R. & Branda, M. (2004). *La enseñanza del diseño en comunicación visual*. Argentina: Nobuko. Pág. 27
- 37.- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Buenos Aires: Ed. Lumen
- 38.- Sartori, G.(1998) , *Homo videns, la sociedad teledirigida*. Madrid: Santillana, S.A. Taurus.
- 39.- Técnicas de ilustración.(s.f.). Recuperado de <http://redgrafica.com/La-Ilustracion-infantil-y-juvenil>
- 40.- Terense, D.(1982). *Guía completa de Ilustración y Diseño: Tecnicas y materiales*. España: H. Blume. p.10

41.- UNESCO. (1982). En *La Cultura*. Recuperado de
<http://www.unesco.org/new/es/culture>.

42.- Vilchis, L.(1998). *Metodología del diseño: fundamentos teóricos*.
México:Claves Latinoamericanas/UNAM.

ANEXOS

CUESTIONARIO PARA ENTREVISTA A RECTORA DEL INSTITUTO NACIONAL DE AUDICIÓN Y LENGUAJE - INAL

1. ¿Cree usted que en el Ecuador existe discriminación hacia las personas con discapacidad auditiva y de lenguaje y de ser afirmativa su respuesta porque lo cree?
2. ¿Cómo persona involucrada en el área, cuál cree que sea la forma o manera de poder asegurar y garantizar el acceso a una educación inclusiva y de calidad a los estudiantes con discapacidad auditiva y de lenguaje?
3. ¿Dentro de la educación dirigida a los estudiantes del INAL, cual es el manejo de los ciclos de estudio?
4. ¿Qué sistema de educación no vocal se utiliza en niños y niñas con disfunciones del habla?
5. ¿Cómo cree usted que se puede sensibilizar en la sociedad sobre los derechos de las personas con discapacidad en especial de audición y lenguaje (sordo - mudo)?

6. ¿Cómo se puede fomentar la participación de las personas con discapacidad de audición y lenguaje en actividades culturales?

7. ¿Cómo se originó la lengua de señas?

8. ¿Conoce usted si en los establecimientos educativos en la ciudad de Quito existe la integración de niños y niñas con discapacidad de audición y lenguaje para una educación de enseñanza y aprendizaje sin barreras comunicativas?

9. ¿Qué formas de intervención pedagógica siendo estas muy necesarias, se utilizan para que se integren estos niños y niñas a formas de educación como otras normales?

10. ¿Cómo se comporta el niño o niña con este tipo de discapacidad?

CUESTIONARIO PARA ENCUESTA A CIUDADANOS DE QUITO

Fecha:.....

Nombre:.....

Edad:.....

Género: F M

1. ¿Conoce alguna persona viso-gestual (sorda) cercana o distante?

SI.....

NO.....

2. ¿Sabía usted de la existencia de algún libro o cuento que promueva la cultura quiteña para personas viso gestuales (sordas)?

SI.....

NO.....

3. ¿Si existiera un CD interactivo que narre leyendas quiteñas para personas viso gestuales (sordas), le interesaría adquirirlo y como le gustaría que sea?

SI.....

NO.....

¿Por qué?

.....
.....

4. ¿Sabía usted que las personas viso gestuales (sordas) tienen más desarrollado el sentido visual a diferencia de otras personas?

SI.....

NO.....

¿Por qué?

.....
.....

5. ¿Conoce de la existencia de centros de educación para personas con dicha discapacidad en la ciudad de Quito?

SI.....

NO.....

¿Dónde?

.....
.....

6. ¿Cree usted que existe discriminación hacia las personas viso gestuales (sordas)?

SI.....

NO.....

¿Por qué?

.....
.....

7. ¿Conoce acerca de los derechos de estas personas viso gestuales (sordas)?

SI.....

NO.....

¿Por qué?

.....
.....

8. ¿Piensa usted que sería de gran ayuda para el desarrollo infantil de las niñas y niños viso gestuales (sordas) el aprender sobre la cultura de nuestra ciudad a través de un multimedia adaptado a sus necesidades?

SI.....

NO.....

¿Por qué?

.....
.....

9. ¿Reconoce cuál de estas imágenes internacionales forma parte de las personas viso-gestuales (sordas)?



SI.....

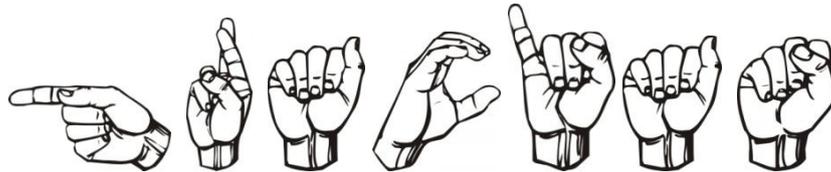
NO.....

¿Por qué?

.....

.....

10.- Reconoce usted el mensaje en las siguientes imágenes:



SI.....

NO.....

¿Por qué?

.....

.....

GRACIAS por su colaboración.