

Jóvenes en el

*Umbral de la Vida*

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

Enma Maribel Cruz Orellana

**Creación de Material Gráfico e Interactivo**  
para la presentación y difusión de Educación en Valores  
"Aprendiendo para Cambiar Vidas" del Diplomado para  
Maestros de Primaria y Secundaria



Universidad de San Carlos  
de Guatemala

Guatemala, Septiembre 2007



Jóvenes en el

*Umbral de la Vida*

*Creación de Material Gráfico e Interactivo para la presentación y difusión de Educación en Valores “Aprendiendo para Cambiar Vidas” del Diplomado para Maestros de Primaria y Secundaria que se imparte en los establecimientos educativos de la Ciudad Capital.*

**Jóvenes en el**

*Umbral de la Vida*

## **JUNTA DIRECTIVA DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA**

**DE CAÑO:** Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

**SECRETARIO:** Arq. Alejandro Muñoz Calderón

**VOCAL 1:** Arq. Jorge Arturo González Peñate

**VOCAL 2:** Arq. Raúl Estuardo Monterroso Juárez

**VOCAL 3:** Arq. Carlos Enrique Martini Herrera

**VOCAL 4:** Br. Javier Alberto Girón Díaz

**VOCAL 5:** Br. Omar Alexander Serrano De La Vega



### **ASESORES**

Licda. Izabel Meléndez

Licda. Maribel Salazar

Pub. Stuardo Samayoa

### **TRIBUNAL EXAMINADOR:**

Licda. Izabel Meléndez

Licda. Maribel Salazar

*Agradecimiento:*

*A la Universidad de San Carlos, especialmente a la Escuela de Diseño Gráfico en Publicidad, por toda la formación que de ella recibí a través de todo su personal docente.*

*Con mi más sincera gratitud a:*

*Licda. Izabel Meléndez: Por la dirección en mi trabajo de graduación.*

*Licda. Maribel Salazar: Por todo el apoyo incondicional que me prestó para realizar este trabajo.*

*Licda. Marta de Arreaga: Por el apoyo y comprensión que me brindó para realizar mi "Trabajo de Investigación".*

*Gracias a todas las personas que lograron que este "Trabajo de Investigación", se realizara con éxito especialmente Cruzada Estudiantil (Jóvenes en el Umbral de la Vida).*

*Y a todas las personas que me brindaron su apoyo y colaboración en el desarrollo de ésta investigación.*

*Dedicatoria:*

*A Dios:*

*Por su infinita bondad, por haberme dado una familia con la cual logré cumplir uno de mis grandes sueños.*

*A mis padres:*

*Por su amor y apoyo incondicional.*

*A mi tía Felisa Cruz:*

*Por todo su amor.*

*A mi hermano Raúl Cruz:*

*Por su ayuda en los momentos difíciles de mi Trabajo de Investigación.*

*A mi esposo Emilio Méndez:*

*Por su apoyo y comprensión.*

*A mis suegros:*

*Por su incondicional ayuda.*

*A todos mis compañeros de estudio exhortándolos a que hagan realidad su sueño, no importando los desvelos y trabajos hasta lograr la meta que nos hemos trazado en nuestra vida.*

*A todos los educadores que sigan proporcionando cada vez más con amor los conocimientos que Dios les ha proporcionado para guiar a toda esta juventud que tanto lo necesita.*

## INDICE GENERAL

| Contenido   | No. de Página |
|---|---------------|
| <b>I Introducción</b> .....   | 1             |
| 1. Antecedentes .....   | 2             |
| 1.1 Definición del Problema .....   | 4             |
| 1.2 Justificación .....   | 5             |
| 1.3 Objetivos .....   | 7             |
| <b>II Perfil del Cliente</b>  |               |
| <b>2. Perfil del Cliente</b>  |               |
| 2.1 Perfil del Cliente y Servicios que brinda .....   | 8             |
| 2.2 Jóvenes en el Umbral de la Vida.....  | 8             |
| 2.3 Misión.....   | 9             |
| 2.4 Visión .....  | 9             |
| 2.5 ¿Como trabaja?.....   | 10            |
| 2.6 ¿Que resultado ha obtenido? .....   | 10            |
| 2.7 ¿Cuál es la naturaleza de los problemas que enfrenta la<br>niñez y la adolescencia? ..... | 12            |
| 2.8 ¿Qué persigue el Diplomado? .....   | 12            |
| 2.9 ¿Cómo se realiza el Diplomado? .....  | 13            |
| <b>3. Grupo Objetivo</b>  |               |
| 3. Grupo Objetivo .....   | 14            |

III Marco Teórico

|   |    |
|---|----|
| <b>4. Conceptos Fundamentales</b> .....   | 16 |
| 4.1 Aprendizajes .....  | 16 |
| 4.2 Asociación .....  | 16 |
| 4.3 Carácter .....  | 16 |
| 4.4 Diplomado.....  | 16 |
| 4.5 Educación .....   | 17 |
| 4.6 MINEDUC .....   | 17 |
| 4.7 Motivación .....  | 17 |
| 4.8 SIDA .....  | 17 |
| 4.9 Sociedad .....  | 18 |
| 4.10 Tiempo .....   | 18 |
| 4.11 Umbral .....   | 18 |
| 4.12 Valor .....  | 19 |
| 4.13 Valores .....  | 19 |
| <b>4.1 Programas de Software y conceptos que se utilizan en la creación del Material Interactivo de Valores</b> ..... | 31 |
| 4.1.1 Adobe Flash .....   | 31 |
| 4.1.2 Adobe Photoshop .....   | 32 |
| 4.1.3 Diagramación .....  | 33 |
| 4.1.4 Guías .....   | 34 |
| 4.1.4.1 ¿Cómo se elabora una guía? .....  | 34 |

|   |    |
|---|----|
| <b>4.1 Programas de Software y conceptos que se utilizan en la creación del Material Interactivo de Valores</b> ..... | 31 |
| 4.1.5 Guía Interactiva .....  | 37 |
| 4.1.6 Logotipo.....   | 37 |
| 4.1.7 Macromedia Freehand.....  | 38 |
| 4.1.8 Manual .....  | 38 |
| 4.1.9 Método .....  | 38 |
| 4.1.10 Microsoft Powerpoint .....   | 39 |
| 4.1.11 Multimedia .....   | 39 |
| 4.1.12 Significado del color .....  | 41 |

**IV Concepto**

**5. Concepto de Diseño**

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 5.1 Concepto Creativo ..... | 43 |
|-----------------------------|----|

**6. Bocetaje**

|                              |    |
|------------------------------|----|
| <b>6.1 Prebocetaje</b> ..... | 47 |
|------------------------------|----|

|                   |    |
|-------------------|----|
| 6.1.1 Fondo ..... | 47 |
|-------------------|----|

|                           |    |
|---------------------------|----|
| <b>6.2 Bocetaje</b> ..... | 49 |
|---------------------------|----|

|                   |    |
|-------------------|----|
| 6.2.1 Fondo ..... | 49 |
|-------------------|----|

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| <b>6.3 Bocetaje Tipografía</b> ..... | 52 |
|--------------------------------------|----|

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 6.3.1 Propuesta Final ..... | 52 |
|-----------------------------|----|

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| <b>6.4 Bocetaje Colores</b> ..... | 53 |
|-----------------------------------|----|

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 6.4.1 Propuesta Final ..... | 53 |
|-----------------------------|----|



|  |    |
|--|----|
| <b>6.5 Bocetaje Botones</b> .....                            | 54 |
| <b>6.6 Bocetaje Reticulas</b> .....                          | 56 |
| <b>V Comprobación</b>  |    |
| <b>7. Comprobación de Eficacia</b> .....                     | 58 |
| <b>7.1 Método de Diseño</b> .....                            | 58 |
| <b>7.2 Comprobación de Eficacia</b> .....                    | 60 |
| 7.2.1 Muestreo .....   | 60 |
| 7.2.2 Encuesta .....   | 60 |
| <b>7.3 Perfil del Informante</b> .....                       | 61 |
| 7.3.1 Grupo Objetivo A .....                                 | 61 |
| 7.3.2 Grupo Objetivo B .....                                 | 61 |
| <b>7.4 Encuestas de Validación Grupo Objetivo</b> .....      | 62 |
| <b>7.5 Encuesta de Validación Diseñadores Gráficos</b> ..... | 65 |
| <b>7.6 Interpretación de Encuesta No. 1</b> .....            | 68 |
| <b>7.7 Interpretación de Encuesta No. 2</b> .....            | 73 |
| <b>7.8 Propuesta Gráfica Final</b> .....                     | 79 |
| 7.8.1 Fundamentación .....                                   | 79 |
| 7.8.2 Fundamentación de Elementos Gráficos .....             | 80 |
| 7.8.3 Fundamentación del Material Interactivo .....          | 82 |
| 7.8.3.1 Escenas .....  | 82 |
| 7.8.4 Especificaciones técnicas .....                        | 87 |

|  |    |
|--|----|
| <b>8. Propuesta Gráfica Final</b> .....              | 88 |
| <b>9. Lineamientos de la Propuesta Gráfica</b> ..... | 92 |
| <b>Conclusiones</b> .....                            | 93 |
| <b>Recomendaciones</b> .....                         | 94 |
| <b>Bibliografía</b> .....                            | 95 |
| <b>Glosario</b> .....                                | 97 |
| <b>Anexos</b> .....                                  | 99 |

## INDICE DE ILUSTRACIONES

| Figuras              | No. de Página |
|----------------------|---------------|
| 1. Preboceto 1 ..... | 47            |
| 2. Preboceto 2 ..... | 47            |
| 3. Preboceto 3 ..... | 47            |
| 4. Preboceto 4 ..... | 48            |
| 5. Preboceto 5 ..... | 48            |
| 6. Boceto 1 .....    | 49            |
| 7. Boceto 2.....     | 49            |
| 8. Boceto 3.....     | 49            |
| 9. Boceto 4 .....    | 50            |
| 10. Boceto 5 .....   | 50            |
| 11. Boceto 6 .....   | 50            |
| 12. Boceto 7.....    | 51            |
| 13. Botones 8 .....  | 55            |
| 13. Retícula 1 ..... | 56            |
| 14. Retícula 2 ..... | 56            |
| 15. Retícula 3 ..... | 56            |

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| 16. Retícula 4.....         | 57 |
| 17. Escena 1 .....          | 83 |
| 18. Escena 2 .....          | 83 |
| 19. Escena 3 .....          | 84 |
| 20. Escena 4 .....          | 84 |
| 21. Escena 5 .....          | 85 |
| 22. Escena 6 .....          | 85 |
| 23. Escena 7 .....          | 86 |
| 24. Propuesta Gráfica ..... | 88 |

## **INTRODUCCIÓN:**

La actividad educativa de nuestro país en relación a la enseñanza de Valores es muy pobre y actualmente ha alcanzado un grado muy alto de ausencia de ellos. Por eso la Institución Jóvenes en el Umbral de la Vida (Cruzada Estudiantil) ha detectado el problema y ha creado un Diplomado de Educación en Valores: "Aprendiendo para Cambiar Vidas" con el fin de fomentar la importancia de los Valores tanto en la vida familiar como en nuestras relaciones interpersonales.

Para ello esta institución creó un material que sirve de apoyo a los facilitadores para impartir el Diplomado; pero éste se conforma de acetatos en blanco y negro y por lo tanto se convierte en una actividad aburrida y poco motivadora. De esa manera surgió la idea de crear dicho material y un medio de divulgación de la importancia de valores en una forma más dinámica y colorida para atraer la atención del espectador y que le fuese fácil identificar y asimilar el mensaje que en él se transmite.

Este material interactivo está principalmente enfocado a: Jóvenes estudiantes de magisterio y maestros para que ellos como futuros educadores puedan transmitir este mensaje a sus alumnos y de esa manera poder cambiar el futuro de nuestro país y poder vivir en armonía en una cultura de Paz.

## 1. ANTECEDENTES

Al hacer un estudio retrospectivo de la actividad educativa de nuestro país relacionada a la Enseñanza de Valores; nos lleva al fin principal de encontrar explicación a los problemas que se vienen afrontando en este campo de acción.

Jóvenes en el Umbral de la Vida (Cruzada Estudiantil) es una Organización sin fines de lucro fundada en Malawi, África, en 1990 por el doctor Dick Day quien realizó estudios en Desarrollo Humano y Familiar.

Forma parte de una red internacional y es financiada con contribuciones voluntarias de personas y empresarios altruistas del país. En la parte educativa esta formado por un grupo de Profesionales en Educación, Salud y Trabajo Social quienes desarrollan actividades de comunicación, información y educación en valores a jóvenes, maestros y padres de familia.

Actualmente su sede se encuentra ubicada en la 2a. Av. 11-98 Zona 11, Colonia Mirador II, Ciudad de Guatemala y es dirigida por los Licenciados Haroldo Arreaga y Marta de Arreaga.

La principal función es formar nuevas generaciones de jóvenes y maestros que siendo instruidos en principios y valores aprendan a establecer buenas relaciones, tomar decisiones correctas y prevenir problemas sociales, (drogas, alcoholismo, violencia, embarazos no deseados, enfermedades de transmisión sexual, y el VIH/SIDA) ayudando así a formar un país sano tanto espiritual como en lo humano.

La forma en que Cruzada Estudiantil (Jóvenes en el Umbral de la Vida) trabaja es capacitando a maestros de Institutos, Colegios Públicos y Privados, como personas voluntarias, quienes a cambio reciben un Diplomado en Principios y Valores para que éstos puedan aplicarlo en la formación de adolescentes, jóvenes y adultos con la finalidad de formarles su carácter, informarlos y prepararlos ante los problemas sociales que afronta el país.

El problema que actualmente enfrenta esta organización, es el no contar con material de apoyo, que divulgue y facilite a los capacitadores a un mejor desenvolvimiento en el desarrollo de los diversos programas, ya que con lo único que cuentan es con acetatos y marcadores de pizarrón, lo cual hace difícil el desenvolvimiento del trabajo en mención. . .

## 1.1 DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

La falta de material gráfico atractivo, como elemento de apoyo y difusión cuando se imparte el Diplomado en Valores para maestros de Educación Primaria y Secundaria, hace más difícil la transmisión y comprensión de los temas en las comunidades educativas por lo que no se da el resultado esperado. Por lo tanto se hace necesario la elaboración de un material gráfico consistente que cumpla con las expectativas del proyecto.

## 1.2 JUSTIFICACIÓN

En la experiencia vivida en el proceso educativo de la enseñanza de valores, se observa la dificultad que afrontan los diversos capacitadores, Primero: No disponer de los instrumentos necesarios para su interpretación gráfica, los cuales son necesarios para los diversos valores que se plantean, como también una forma de difundir la importancia de éstos, surgiendo así la inquietud de trasladarles una serie de materiales gráficos atractivos y consistentes para un mejor análisis y comentarios de los mismos.

Segundo: Se detectó la necesidad de crear material de apoyo gráfico para impartir y difundir el Diplomado en Valores a las diferentes comunidades educativas especialmente Jóvenes en el Umbral de la Vida (Cruzada Estudiantil).

Al no poseer material gráfico para impartir el Diplomado en valores, los cursos se limitan a charlas o lecturas en acetatos, lo que hace necesario la creación de material que facilite la función de los capacitadores, ya que se puede evidenciar que en cuanto más atractivo sea el material del tema a exponer, más se puede afinar la idea y por lo tanto hacerla más eficiente.

Actualmente nuestro país enfrenta problemas de tipo social y económicos que se agravan por la falta de valores, por lo que Cruzada Estudiantil (Jóvenes en el Umbral de la Vida) contribuye con la creación del Diplomado en Educación de Valores “Aprendiendo para Cambiar Vidas” y así lograr un cambio de actitud en los jóvenes.

Al no poseer el material adecuado, la presentación del Diplomado en Valores se convierte en una actividad poco motivadora para el grupo objetivo. Creando material de apoyo gráfico e interactivo se facilitará la labor de los capacitadores para exponer los temas, así mismo se hará más fácil la comprensión, asimilación y difusión de los contenidos ya que interesará y motivará al grupo objetivo.

La Asociación Cruzada Estudiantil cuenta con ayuda internacional para el desarrollo de todos sus Diplomados Educativos y además cuenta con la autorización del Ministerio de Educación (MINEDUC).

### 1.3 OBJETIVOS

**General:**

- 1- Facilitar la difusión y comprensión de Educación en Valores para los Maestros de Primaria y Secundaria que participan en el Diplomado impartido por Cruzada Estudiantil.

**Específicos:**

- 1- Realización de material interactivo para la presentación del Diplomado de Educación en Valores “Aprendiendo para Cambiar Vidas”.
- 2- Creación de material gráfico que se utilice como apoyo para la difusión del Diplomado en Valores “Aprendiendo para cambiar vidas”.

## II PERFIL DEL CLIENTE Y GRUPO OBJETIVO

### 2. PERFIL DEL CLIENTE

#### 2.1 Perfil del Cliente y Servicio que Brinda

La institución Cruzada Estudiantil (Jóvenes en el Umbral de la Vida) tiene como misión servir a todas aquellas personas que se acercan a ella buscando el bienestar espiritual y humano.

Esta institución está ubicada en: 20 Av. 11-98 Z. 11, Col. Mirador II, de la Ciudad de Guatemala. Esta a cargo de los Licenciados Anibal Duarte, Haroldo Arreaga y Marta de Arreaga.

#### 2.2 Jóvenes en el Umbral de la Vida (Cruzada Estudiantil)

Es una organización sin fines de lucro, fundada en Malawi, África en 1990 por el doctor Dick Day, quien realizó estudios en Desarrollo Humano y Familiar. Forma parte de una red internacional y se financia con las contribuciones voluntarias de personas y empresarios altruistas del país.

Está formado por un grupo de Profesionales en Educación, Salud y Trabajo Social, que desarrollan actividades de comunicación, información y educación en valores a jóvenes, maestros y padres de familia.

### 2.3 MISIÓN

Ayuda a formar una nueva generación de jóvenes y maestros que siendo instruidos en principios y valores aprenden a establecer buenas relaciones, tomar decisiones correctas y prevenir problemas sociales, (drogas, alcoholismo, violencia, embarazos no deseados, enfermedades de transmisión sexual, y el VIH/SIDA) ayudan a formar una nueva generación para el país.

### 2.4 VISIÓN

Atender las necesidades sentidas, a los problemas sociales, que afectan a nuestra población, especialmente a la juventud, enseñándoles principios, valores y fundamentos para el desarrollo de su carácter, a través del Sistema Educativo del País. Dentro de estas necesidades están: La Pandemia del VIH/SIDA, embarazos no deseados, violencia intra-familiar, juvenil y otros.

## 2.5 ¿Cómo trabaja?

Capacitando a maestros de Instituciones Públicas y Privadas como a personas voluntarias, quienes a cambio reciben el Diplomado en Principios y Valores, para luego ponerlo en práctica en donde se encuentre la población más vulnerable como son: los pre-adolescentes, adolescentes, jóvenes y adultos con la finalidad de formar su carácter e informarlos de todos los peligros que se encuentran en su contexto social y para que sean capaces de afrontar todos los problemas sociales del país.

## 2.6 ¿Qué resultados han obtenido?

Jóvenes en el Umbral de la Vida (Cruzada Estudiantil) han realizado varias campañas para informar a todos los grupos de personas en riesgo de las consecuencias de muchas de las actitudes y creencias que se dan en nuestra sociedad, por lo que llevó a cabo la Encuesta ACTITUDES Y CREENCIAS sobre sexualidad, Síndrome de Inmunodeficiencia Adquirida (SIDA) y Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS) por lo que tomó la decisión de llegar a estudiantes de Magisterio y a 12,000 niños de 5to. y 6to. grado de escuelas primarias dentro y fuera de la capital. Ya que desde 1,996 comenzaron con el programa, para maestros de grado y voluntarios.

Por lo tanto las autoridades de Jóvenes en el Umbral de la Vida en 1,998 y 1,999 decidieron tocar a las puertas del Instituto Normal Para Señoritas Belén, para que las alumnas de Cuarto Magisterio recibieran las Unidades del Síndrome de Inmuno Deficiencia Adquirida (SIDA) y Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS). Luego en el año 2001-2002 llevan el programa a las alumnas del Instituto Normal para Señoritas Centroamérica "INCA" J.M. quienes deciden recibirlo mensualmente, integrándose en el mismo alumnos y maestros. Dicho programa ha tenido éxito ya que en el año 2002 se graduaron: 87 estudiantes, 51 maestros y 24 Directores Administrativos haciendo un total de 162 graduados del Diplomado de Educación, siendo éstos agentes multiplicadores para 8,000 estudiantes.

En el año 2003 se capacitaron y graduaron: 102 Catedráticos, 13 Maestros de Educación Primaria, 18 Directores y personal administrativo de institutos y escuelas, 67 Estudiantes de 4to. año de Magisterio, Secretariado y Perito Contador. Haciendo un total de 200 personas graduadas de 41 planteles educativos. Del año 2002 al 2003 se capacitaron a 12,000 estudiantes y estos a la vez capacitaron a 6,000 alumnos de 5to. y 6to. primaria.

### 2.7 ¿Cuál es la naturaleza de los problemas que enfrenta la niñez y la adolescencia?

Guatemala es un país con problemas de tipo social, económico y político que se agravan con la degradación de valores, desintegración familiar, la cultura de violencia, la drogadicción y otros. El problema del SIDA en Guatemala se expande por la falta de información y educación, registrándose 4,345 casos acumulados durante el período 1984-2001 según el Programa de Conjunto de las Naciones Unidas sobre el VIH /SIDA (ONUSIDA).

Se han reportado 694 personas fallecidas. Se calcula por cada caso cero positivo que existen 15 contactos más a su alrededor y la principal vía de transmisión fue la sexual según el Programa de Conjunto de las Naciones Unidas sobre el VIH /SIDA (ONUSIDA)

El 50% de niños y niñas en Guatemala son abusados sexualmente, en su mayoría por parientes cercanos. El 40% de adolescentes mujeres resultan embarazadas desde 5to. año de Primaria.

### 2.8 ¿Qué persigue el Diplomado?

El Diplomado es un programa de capacitación no formal que persigue que sus egresados tengan conciencia sobre la importancia del conocimiento adquirido sea transmitido a sus semejantes para obtener los mejores resultados, por eso decidió formar a Maestros de Educación Primaria, Profesores de Secundaria y Estudiantes de Cuarto y Quinto de Diversificado en el Currículo Educación de Valores "Aprendiendo para cambiar vidas", para que ellos se conviertan en agentes de cambio, contribuyendo con el Sistema Educativo Nacional para formar jóvenes con fundamentos que les motive a practicar valores y una conducta saludable.

### 2.9 ¿Cómo se realiza el Diplomado?

#### 2.9.1 Facilitador a estudiante

Los estudiantes del Diplomado son capaces de practicar y aplicar el contenido y la metodología del Currículo en Educación de Valores "Aprendiendo para Cambiar Vidas". Este Currículo se dirige a la implementación de herramientas básicas para contribuir a la formación en valores, enseñando a personas compendidas desde los 12 años. En este Currículo se enseñan valores, Moral, Ética, Toma de Decisiones y Crecimiento Personal; presentando educación e información en la prevención del Síndrome de Inmuno Deficiencia Adquirida (SIDA) y otras Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS) formando grupos de estudiantes dirigidos por un facilitador.

#### 2.9.2 Estudiante a otros

A los estudiantes se les facilitan talleres de discusión para ser analizados y realizados con su familia y otros miembros de la sociedad. Se espera que los estudiantes del Diplomado en Educación de Valores "Aprendiendo para Cambiar Vidas", practiquen el currículo como foco primario de la estrategia, enseñando a otros en un ambiente donde exploren juntos los fundamentos de valores.

#### 2.9.3 Estudiante a estudiante

Los estudiantes del Diplomado en Educación de Valores "Aprendiendo para Cambiar Vidas" se reúnen en parejas dentro del aula para analizar y discutir el contenido, compartiendo las experiencias y asumir conductas responsables ante los compromisos adquiridos.

#### 2.9.4 Alcanzando a la comunidad

En el Diplomado Educación de Valores "Aprendiendo para Cambiar Vidas" se realiza una actividad de cierre del ciclo, involucrando a la comunidad educativa de los establecimientos representados.

### 3 GRUPO OBJETIVO

El Diplomado de Educación en Valores "Aprendiendo para Cambiar Vidas" tiene como función principal "Capacitar a Maestros y Maestras" tanto del sector público como privado para que ellos en sus respectivos Centros Educativos promuevan la Educación de Valores a sus alumnos y de esa manera orientarlos y provocar un cambio de actitud positiva en los jóvenes.

Por lo tanto nuestro grupo objetivo corresponde a:

Maestros de Institutos, Colegios y Escuelas Públicas, de nivel Primario y Secundario del Área Metropolitana del País.

- **Género:** Ambos Géneros.
- **Edad:** Entre 25 y 50 años.
- **Nacionalidad:** Guatemaltecos.
- **Intereses:** Lectura, superación, música variada pero, no moderna, ver programas de T.V. especialmente noticias.
- **Personalidad:** Pasivos, gustan de estar con la familia, educar a otros, enseñar con el ejemplo.

- **Formas de expresión verbal:** Lenguaje culto, buenos modales.
- **Habilidades y destrezas:** Capaces de dirigir a grupos de jóvenes, fluidez de vocabulario, poder de persuasión.
- **Formas de entretenimiento:** Lecturas variadas, compartir con la familia, televisión, radio, lectura de medios de información escrita.
- **Lugares frecuentados:** Diferentes zonas de la ciudad capital, Centros Comerciales, Mercados, Tiendas de Consumo, Teatros, Museos, Cines, Kermeses.
- **Demografía:** Diferentes Zonas de la Ciudad Capital.
- **Nivel socioeconómico:** - B, C y -C.

## III MARCO TEÓRICO

### 4. CONCEPTOS FUNDAMENTALES

#### 4.1 Aprendizajes:

Enciclopedia General de la Educación Oceano, Didáctica General, pag. 691: 2003 menciona: "El concepto de aprendizaje incluye adquirir informaciones y conocimientos, modificar actitudes y relaciones de comportamiento, enriquecer las propiedades perspectivas y reflexiones, desarrollar perspectivas innovadoras y abordar con sentido crítico los hechos y las creencias".

#### 4.2 Asociación:

El Diccionario Enciclopédico Oceano: 1992 dice: "La Asociación se forma de un conjunto de cosas asociadas"

#### 4.3 Carácter:

Pedagogía General, Luis Arturo Lemus, pag. 93: 2,000 explica: El carácter significa la unidad psíquica de la persona, su manera de sentir y obrar con respecto de ciertos hechos y direcciones; el carácter constituye el sello psíquico del individuo, lo que lo distingue de los demás; determina el perfil de la conducta de la persona.

#### 4.4 Diplomado:

Internet, Google menciona: El Diplomado es un programa de capacitación no formal que persigue que sus egresados tengan conciencia sobre la importancia del conocimiento adquirido sea transmitido a sus semejantes para obtener los mejores resultados.

### 4.5 Educación:

El Diccionario Enciclopédico Ilustrado Sopena, Tomo II: 1982 menciona: Educación, acción de educar, es un proceso por el cual una persona desarrolla sus capacidades para enfrentarse efectivamente a un medio social determinado e integrarse a él.

### 4.6 MINEDUC:

Página Web Ministerio de Educación de Guatemala. Siglas que significan "Ministerio de Educación".

### 4.7 Motivación:

El Estudiante Exitoso, Oceano, pag. 70: 2006 menciona: La motivación son los actos de la vida, y entre ellos el aprendizaje, serían más difíciles de llevar a cabo, por lo que la motivación se considera uno de los pilares para lograr el éxito en cualquier actividad. Entre los factores que pueden explicar la motivación podemos citar: el aprendizaje, la personalidad, los incentivos, y los castigos que son los encargados de poner en marcha el "motor" que activa al ser humano hacia un objetivo.

### 4.8 SIDA:

Página de Internet (<http://es.wikipedia.org/wiki/SIDA>) expresa: El significado de la palabra SIDA es Síndrome de Inmuno Deficiencia adquirida el cual afecta a los humanos infectados.

El SIDA se detectó en Estados Unidos a comienzos de los años ochenta, inicialmente en hombres que acudieron a la asistencia sanitaria con un síndrome de infecciones múltiples, donde el sistema inmune de los mismos no daba respuestas y la medicación convencional no lograba estabilizar la descompensación. Ya en los noventa el síndrome se había convertido en una Pandemia. En la actualidad la mayoría de las víctimas de la enfermedad son hombres y mujeres heterosexuales, y niños de países en vías de desarrollo.

En la actualidad se considera a la infección por VIH incurable, aunque existen medicamentos antiretrovirales que son capaces de contener dicha infección. En los países desarrollados, los infectados pueden llevar una vida totalmente normal, como un enfermo crónico, sin desarrollar un cuadro de SIDA gracias al tratamiento; sin embargo, en otras partes del globo donde no están disponibles estos medicamentos (África, por ejemplo) los infectados desarrollan SIDA y mueren pocos años después de haber sido diagnosticado.

El VIH se transmite a través de los fluidos corporales, tales como sangre, semen, secreciones vaginales y la leche materna. Es capaz de infectar las células T CD4+, un tipo de leucocito que coordina la respuesta inmune a las infecciones y al cáncer. Cuando la cantidad de células T CD4+ de una persona disminuye lo suficiente, esa persona queda susceptible de sufrir enfermedades que una persona sana sería capaz de rechazar.

#### 4.9 Sociedad:

Sociología de la Educación, Fernando de Azevedo, pp. 58: 1973 menciona: "Es un conjunto complejo de individuos o grupo con reciprocidad de acción y unidos en una misma comunidad, una sociedad, sea cual fuere su estructura, no podrá subsistir sin cierto grado de cohesión social (unidad del todo) y de continuidad a través del tiempo (perpetuidad del todo). En una sociedad determinada tenemos, pues, que estudiar dos órdenes de hecho, la solidez y continuidad del grupo como tal, o en otras palabras, la unidad en el espacio (cohesión) y la unidad en el tiempo (tradición)".

#### 4.10 Tiempo:

El Diccionario Enciclopédico Océano: 1992 dice: El tiempo es la época durante la cual vive una persona o sucede algo, momento en que se realiza la acción.

#### 4.11 Umbral:

El Diccionario Enciclopédico Océano: 1992 expresa: Umbral se representa como la parte inferior o escalón, por lo común de piedra y contrapuesto al dintel, en la puerta o entrada de una casa. Primer paso o entrada de cualquier cosa.

### 4.12 Valor:

Valores para el Ejercicio Profesional, Juan Gerardo Garza Treviño, pp.46: 2006 explica: En las corrientes más actuales el valor es aquello que orienta a la acción. Al rededor de su concepto se han desarrollado varias corrientes; una de las más útiles y comprensibles es la propuesta por Emma Godoy, quien visualiza los valores como "estrellas polares" que nunca vamos a alcanzar pero que siempre nos servirán de guía.

### 4.13 Valores:

El Diccionario Enciclopédico Océano: 1992 menciona: El valor es el grado de utilidad o aptitud de las cosas, para satisfacer las necesidades o proporcionar bienestar o deleite.

Valores para el Ejercicio Profesional, Juan Gerardo Garza Treviño, pp.46: 2006 menciona: "Valor es una vocablo afín a las palabras apreciar, reconocer, aceptar. Valorar es dar valor a algo o a alguien."

([http://www.encuentra.com/documento.php?f\\_doc=1902&f\\_tipo\\_doc=9](http://www.encuentra.com/documento.php?f_doc=1902&f_tipo_doc=9)) destaca que Un valor abarca contenidos y significados diferentes y ha sido abordado desde diversas perspectivas y teorías. En ese sentido humanista, se entiende por valor lo que hace que un hombre sea tal, sin lo cual perdería la humanidad o parte de ella. El valor se refiere a una excelencia o a una perfección. Por ejemplo, se considera un valor decir la verdad y ser honesto; ser sincero en vez de ser falso; es más valioso trabajar que robar.

la práctica del valor desarrolla la humanidad de la persona, mientras que el contravalor lo despoja de esa cualidad. Desde un punto de vista socio-educativo, los valores son considerados referentes, pautas o abstracciones que orientan el comportamiento humano hacia la transformación social y la realización de la persona. Son guías que dan determinada orientación a la conducta y a la vida de cada individuo y de cada grupo social.

Prieto Figueroa, pp. 186: 1984 destaca: "Todo valor supone la existencia de una cosa o persona que lo posee y de un sujeto que lo aprecia o descubre, pero no es ni lo uno ni lo otro. Los valores no tienen existencia real sino adheridos a los objetos que lo sostienen. Antes son meras posibilidades."

### ▪ ¿Cuáles son las características de los valores?

Lifton, pp. 263-264: 1972 comenta: La humanidad ha adoptado criterios a partir de los cuales se establece la categoría o la jerarquía de los valores. Algunos de esos criterios son: (a) **Durabilidad**: los valores se reflejan en el curso de la vida. Hay valores que son más permanentes en el tiempo que otros. Por ejemplo, el valor del placer es más fugaz que el de la verdad. (b) **Integralidad**: cada valor es una abstracción íntegra en sí mismo, no es divisible. (c) **Flexibilidad**: los valores cambian con las necesidades y experiencias de las personas. (d) **Satisfacción**: los valores generan satisfacción en las personas que los practican. (e) **Polaridad**: todo valor se presenta en sentido positivo y negativo; todo valor conlleva un contravalor. (f) **Jerarquía**: hay valores que son considerados superiores (dignidad, libertad) y otros como inferiores (los relacionados con las necesidades básicas o vitales). Las jerarquías de valores no son rígidas ni predeterminadas; se van construyendo progresivamente a lo largo de la vida de cada persona. (g) **Trascendencia**: los valores trascienden el plano concreto; dan sentido y significado a la vida humana y a la sociedad. (h) **Dinamismo**: los valores se transforman con las épocas. (i) **Aplicabilidad**: los valores se aplican en las diversas situaciones de la vida; entrañan acciones prácticas que reflejan los principios valorativos de la persona. (j) **Complejidad**: los valores obedecen a causas diversas, requieren complicados juicios y decisiones.

### ▪ ¿Qué es un Antivalor?

(<http://www.monografias.com/trabajos11/derhum/derhum.shtml>) explica: Es lo opuesto a un valor, lo que no es estimable. Cada valor tiene un antivalor.

Ejemplo:

|          |   |            |
|----------|---|------------|
| Justicia | - | Injusticia |
| ↓        |   | ↓          |
| Valor    |   | Antivalor  |

### • Tipos de Valores

([http://www.encuentra.com/documento.php?f\\_doc=1903&f\\_tipo\\_doc=9](http://www.encuentra.com/documento.php?f_doc=1903&f_tipo_doc=9)) describen los tipos de valores.

#### Valores Religiosos

Fin Objetivo: Dios

Fin Subjetivo: Santidad

Actividades: Culto interno y externo

Preponderancia: Toda la persona dirigida por la Fe

Intelectualidad que satisface: Auto-realización

Tipo de Persona: Santo

Ciencia que lo estudia: Teología

#### Valores Morales

Fin Objetivo: Bondad

Fin Subjetivo: Felicidad

Actividades: Virtudes humanas

Preponderancia: Libertad dirigida por la razón

Intelectualidad que satisface: Auto-realización

Tipo de Persona: Íntegro

Ciencia que lo estudia: Ética

#### Valores Estéticos

Fin Objetivo: Belleza

Fin Subjetivo: Gozo de la armonía

Actividades: Contemplación, creación, interpretación

Preponderancia: Toda la persona ante algo material

Intelectualidad que satisface: Auto-realización

Tipo de Persona: Íntegro

Ciencia que lo estudia: Estética

#### Valores Estéticos

Fin Objetivo: Belleza

Fin Subjetivo: Gozo de la armonía

Actividades: Contemplación, creación, interpretación

Preponderancia: Toda la persona ante algo material

Intelectualidad que satisface: Auto-realización

Tipo de Persona: Íntegro

Ciencia que lo estudia: Estética

#### Valores Intelectuales

Fin Objetivo: Verdad

Fin Subjetivo: Sabiduría

Actividades: Abstracción y Construcción

Preponderancia: Razón

Intelectualidad que satisface: Auto-realización

Tipo de Persona: Íntegro

Ciencia que lo estudia: Lógica

#### Valores Afectivos

Fin Objetivo: Amor

Fin Subjetivo: Agrado, afecto, placer

Actividades: Manifestaciones de afecto, sentimientos y emociones

Preponderancia: Afectividad

Intelectualidad que satisface: Del Yo

Tipo de Persona: Sensible

Ciencia que lo estudia: Psicología

**Valores Sociales**

Fin Objetivo: Poder  
Fin Subjetivo: Fama, prestigio  
Actividades: Relación con hombre masa,  
liderazgo, política  
Preponderancia: Capacidad de interacción  
y adaptabilidad  
Necesidad que satisface: Sociales  
Tipo de Persona: Famosa, líder, política  
Ciencia que lo estudio: Sociología

**Valores Físicos**

Fin Objetivo: Salud  
Fin Subjetivo: Bienestar Físico  
Actividades: Higiene  
Preponderancia: Cuerpo  
Necesidad que satisface: Fisiológicas  
Tipo de Persona: Atleta  
Ciencia que lo estudio: Medicina

**Valores Económicos**

Fin Objetivo: Bienes, riqueza  
Fin Subjetivo: Confort  
Actividades: Administración  
Preponderancia: Cosas a las que se da valor convencional  
Necesidad que satisface: Seguridad  
Tipo de Persona: Hombre de Negocios  
Ciencia que lo estudio: Economía

### ° OTROS CONCEPTOS DE VALOR:

(<http://www.ecojoven.com/uno/05/valores2.html>) encontramos otros conceptos importantes que describen lo que es un valor y sus funciones.

### INTEGRIDAD MORAL

Elige el éxito pero conserva tu integridad moral. La credibilidad de una persona se fundamenta en los siguientes principios básicos: Hondo sentido del conocimiento y aceptación de la realidad, sentido de la responsabilidad, sentido de la justicia y de la honradez, sentido de la generosidad, sentido de la lealtad, sentido de la sinceridad.

### ° ¿Qué son los valores?

Distintas posiciones filosóficas y antropológicas han sostenido diferentes posturas acerca de su definición y realidad. Uno de los puntos de vista defiende la existencia de los valores por sí mismos, independientemente de todo e independientemente de que el hombre los perciba o no. Por otro lado, está la teoría que sostiene, que los valores son producto de la capacidad intelectual del hombre.

**valor** es todo aquello que hace a las cosas buenas.

### ° Interiorización de los valores

El ser humano, para comportarse como tal, ha de tender al bien que la razón le propone como objetivo de su natural tendencia a la felicidad. Toca a la persona hacer una **valoración** de las cosas y establecer una jerarquía de importancia. Así comprenderá que hay valores que deben ser sacrificados en aras de valores más altos: la salud es más importante que el dinero. La diferente jerarquización de los valores es lo que otorga la talla moral a cada individuo. Es evidente que la educación de una persona dependerá de esta "escala moral" que haya interiorizado y que se encuentra en congruencia con el propio proyecto de vida.

### ▪ Función de los valores

El sujeto valora las cosas que le rodean en función de sus circunstancias. Nuestros valores siempre están influidos por nuestras motivaciones y necesidades. Hablar de valores humanos significa aceptar al hombre como el supremo valor entre todas las realidades humanas. La valoración que hacemos de las cosas no la efectuamos con la sola razón, sino con el sentimiento, las actitudes, las obras... Con todo nuestro ser. Cuando contemplamos una obra de arte, con frecuencia sentimos que nos conmueve, y nos lleva a pronunciamos en emotivas exclamaciones de aprobación y admiración.

### ▪ Educar en valores

Educar al hombre en los valores humanos es educarlo para que se oriente en el valor real de las cosas. La organización sobre los derechos humanos de la ONU recoge el común sentir de los hombres que reconocen los valores que dignifican y acompañan la existencia de **cualquier** ser humano. Hablar de valores humanos significa aceptar al hombre como el supremo valor entre todas las realidades humanas, y que no debe supeditarse a ningún otro valor temeno, dinero, estado, ideología...

### ▪ VALORES HUMANOS

([http://www.urp.edu.pe/informacion/noticias/cyberpalma/valores\\_humanos.htm](http://www.urp.edu.pe/informacion/noticias/cyberpalma/valores_humanos.htm))  
menciona que para hablar sobre el tema de valores humanos es muy importante enfocar desde la perspectiva de tres dimensiones: Desde el punto de vista filosófico, desde el punto de vista de las comunicaciones, y desde el punto de vista de nuevas tecnologías. Por otro lado, es imprescindible enfocar socialmente e individualmente.

### ▪ La dimensión filosófica de los valores

La Ética como disciplina filosófica o científica, es una disciplina autónoma, que tiene por finalidad la construcción metódica de la estructura argumentativa o práctica nacional de la moralidad, entendiéndose en este campo, las obligaciones incondicionales que forman el ámbito de la acción social y política.

Estudio y análisis de los hechos reales, esto es existenciales históricas, culturales, sociales y políticas, donde se aplican la moral universal, especialmente en el mundo de la fe católica y Latinoamericano, el hombre o sujeto moral es formado mediante la educación religiosa, cultural, y en general en conocimientos históricos, los que impriman una IDENTIDAD CON VALORES HUMANOS que constituye su real naturaleza «La Moral, de la que no debe apartarse el hombre en toda su vida terrenal».

### • La comunicación social y los valores humanos

La Comunicación, es un conjunto de técnicas que permiten la difusión masiva de mensajes escritos, orales, audiovisuales, a una audiencia numerosa y heterogénea y como, teléfonos, fax, televisión, periódicos, revistas, internet, a los cuales tiene acceso un público diverso: Niños, hombres, mujeres, ancianos de diferentes estratos sociales y de educación.

Las comunicaciones masivas, tratándose de seres humanos con inteligencia, voluntad, libertad y razonamiento deben tomar muy en cuenta la moral para transmitir en forma positiva constructiva y formativa que permitan alcanzar el objetivo de cada país de cualquier parte del mundo una comunicación humana y cristiana, usando el vocabulario imágenes y la escritura, sin olvidar que va dirigido al hombre como persona con cuerpo, alma, espíritu que merece todo respeto y ayuda en su formación como ciudadano integrante de una familia, y de una sociedad.

### • La tecnología moderna y los valores humanos

Las tecnologías modernas, son los medios materiales y organizaciones estructurales que sirven para aplicar los recientes descubrimientos científicos. Son un conjunto de instrumentos y de medios que se aplican en los procesos de diferentes ramas de la industria del sector productivo de bienes y servicios. Uno de los instrumentos que ha revolucionado la producción y distribución de bienes y servicios son las Importadoras Electrónicas a través de su dispositivo el Ship de Siesb.

El uso actual de Páginas Web y Correo Electrónico, Internet, abarcan millones de usuarios que navegan en el Internet noche y día para bajar una serie de informaciones de diversa naturaleza, razón fundamental para los autores que publican, cultura, imágenes, publicidad, marketing, se sujeten a los principios morales, debido a que los usuarios son niños, adultos de diferentes niveles de cultura que hacen uso de dichas informaciones para su vida laboral, familiar, y social y política.

### • La conciencia moral

Se entiende como un conjunto muy complejo de tendencias de sentimientos de ideas, en el que debe intentarse discriminar lo que hay de innato y lo que hay de adquirido. Valor de la Conciencia Moral ¿Qué valor atribuir a esa norma de obediencia a la conciencia que muchos moralistas consideran fundamental? La vida en sociedad para nosotros es la condición indispensable para nuestro desenvolvimiento y reconocemos lo bien fundado de esas reglas, universalmente válidas, que nos invitan a contribuir al bien de todos los hombres. Sin embargo, si debemos obedecer a nuestra CONCIENCIA, es a una conciencia que debemos perfeccionar por la REFLEXIÓN, considerándola un medio de contribuir el bienestar de la Sociedad, que es del deber moral, y verdadero del bien individual del hombre.

### • El deber

El deber, es el sentimiento de la obligación que nos hace conocer y apreciar determinado ideal de conducta del hombre dentro de la sociedad e individualmente. A primera vista el deber conlleva la responsabilidad del individuo autor del acto. La Sociedad por sus leyes, impone o prohíbe realizar determinados actos, pero deja al hombre en libertad respecto de otros.

El hombre según los principios de moral se forja conscientemente una conciencia, se impone así mismo, ciertas reglas que él ha juzgado buenas. Indudablemente, no fabrica él esas reglas totalmente, sino que es la sociedad la que plantea ciertos imperativos, que el hombre se dedica a comprender o a justificar o a modificar. Finalmente el Deber, es un valor Humano, que aplicándose a la vida actual del hombre debería producir beneficios para él y servir de modelo para las futuras generaciones.

### • La responsabilidad

El hombre reflexiona y dice, soy responsable ante mi conciencia, tiene en sí mismo el sentimiento de tal acción que depende de la voluntad y que al realizarla, merece un gozo o remordimiento. La responsabilidad social, por el contrario, es la responsabilidad ante la Sociedad, ante la Ley: La ley determina las condiciones por las cuales un individuo será considerado el verdadero autor de ciertos actos. La responsabilidad, es un valor, que conduce al premio o castigo, según los actos del hombre.

### ▪ Justicia y caridad

La justicia consiste en reconocer y en respetar los derechos de todos; la caridad es desear y hacer a otros un bien. La justicia impone deberes estrictos es decir, exigibles por las leyes; la caridad prescribe deberes amplios, que corresponden a derechos ideales que la ley no garantiza, y tiene su fundamento en las tendencias altruistas. Ser justo es obrar con respecto a otro, de manera proporcionada a sus méritos. Ser caritativo es darle más de lo que él merece, concederle, en suma un favor.

### ▪ El valor y la vida doméstica

La familia, es un conjunto de personas que provienen de una misma sangre, de un mismo linaje de una misma casa, especialmente, el padre, la madre y los hijos. La evolución de la familia parece ser regida por una gran ley: La concentración; el grupo familiar no comprende generalmente más que los padres y los hijos. La familia incumbe en parte, el DEBER de dirigir el desarrollo del niño, de sacar el mayor provecho posible de sus dones para su propia felicidad y de la Sociedad.

### ▪ El valor y la vida económica

La vida económica, es el conjunto de actividades de una colectividad humana relativa a la producción y consumo de las riquezas en forma racional. La economía política es el estudio positivo de las relaciones de los hombres que viven en sociedad, en tanto que esas relaciones tiendan a la satisfacción de sus necesidades materiales.

### ▪ Valor humano desde la perspectiva cristiana

Dios ha creado el hombre racional confiriéndole la dignidad de una persona dotada de la iniciativa y del dominio de sus actos. Quiso Dios dejar al hombre en manos de su propia decisión de modo que busque a su creador sin coacciones y adhiriéndose a ÉL, llegue libremente a la plena y feliz perfección. La libertad se ejercita en las relaciones entre los seres humanos. Toda persona humana, creada a imagen de Dios, tiene el derecho natural de ser reconocida como un ser libre y responsable. Todo hombre debe prestar a cada cual el respeto al que éste tiene derecho. El derecho al ejercicio de la libertad es una exigencia inseparable de la dignidad de la persona humana, especialmente en materia MORAL y RELIGIOSA.

### ▪ OTROS VALORES DEL HOMBRE:

([http://www.urp.edu.pe/informacion/noticias/cyberpalma/valores\\_humanos.htm](http://www.urp.edu.pe/informacion/noticias/cyberpalma/valores_humanos.htm)) menciona la importancia de:

- \* La Honestidad
- \* La Puntualidad
- \* La Responsabilidad

### ▪ LA HONESTIDAD

Es aquella cualidad humana por la que la persona se determina a elegir actuar siempre con base en la verdad y en la auténtica justicia (dando a cada quién lo que le corresponde, incluida ella misma). Ser honesto es ser real, acorde con la evidencia que presenta el mundo y sus diversos fenómenos y elementos; es ser genuino, auténtico, objetivo. La honestidad expresa respeto por uno mismo y por los demás, que, como nosotros, "son como son" y no existe razón alguna para esconderlo. Esta actitud siembra confianza en uno mismo y en aquellos quienes están en contacto con la persona honesta. La honestidad no consiste sólo en franqueza (capacidad de decir la verdad) sino en asumir que la verdad es sólo una y que no depende de personas o consensos sino de lo que el mundo real nos presenta como innegable e imprescindible de reconocer.

#### Lo que no es la honestidad:

No es la simple honradez que lleva a la persona a respetar la distribución de los bienes materiales. La honradez es sólo una consecuencia particular de ser honestos y justos. No es el mero reconocimiento de las emociones "así me siento" o "es lo que verdaderamente siento". Ser honesto, además implica el análisis de qué tan reales (verdaderos) son nuestros sentimientos y decidimos a ordenarlos buscando el bien de los demás y el propio. No es la desordenada apertura de la propia intimidad en aras de "no esconder quien realmente somos", implicará la verdadera sinceridad, con las personas adecuadas y en los momentos correctos. No es la actitud cínica e impúdica por la que se habla de cualquier cosa con cualquiera... la franqueza tiene como prioridad el reconocimiento de la verdad y no el desorden.

Hay que tomar la honestidad en serio, estar conscientes de cómo nos afecta cualquier falta de honestidad por pequeña que sea... Hay que reconocer que es una condición fundamental para las relaciones humanas, para la amistad y la auténtica vida comunitaria. Ser deshonesto es ser falso, injusto, impostado, ficticio. La deshonestidad no respeta a la persona en sí misma y busca la sombra, el encubrimiento: es una disposición a vivir en la oscuridad. La honestidad, en cambio, tiene la vida de confianza, sinceridad y apertura, y expresa la disposición de vivir a la luz, la luz de la verdad.

### • LA PUNTUALIDAD

El valor que se construye por el esfuerzo de estar a tiempo en el lugar adecuado. El valor de la puntualidad es la disciplina de estar a tiempo para cumplir nuestras obligaciones: una cita del trabajo, una reunión de amigos, un compromiso de la oficina, un trabajo pendiente por entregar.

El valor de la puntualidad es necesario para dotar a nuestra personalidad de carácter, orden y eficacia, pues al vivir este valor en plenitud estamos en condiciones de realizar más actividades, desempeñar mejor nuestro trabajo, ser merecedores de confianza.

La falta de puntualidad habla por sí misma, de ahí se deduce con facilidad la escasa o nula organización de nuestro tiempo, de planeación en nuestras actividades, y por supuesto de una agenda, pero, ¿qué hay detrás de todo esto? Muchas veces la impuntualidad nace del interés que despierta en nosotros una actividad. El resultado de vivir de acuerdo a nuestros gustos, es la pérdida de formalidad en nuestro actuar y poco a poco se reafirma el vicio de llegar tarde.

Para ser puntual debemos ser conscientes que toda persona, evento, reunión, actividad o cita tiene un grado particular de importancia. Nuestra palabra debería ser el sinónimo de garantía para contar con nuestra presencia en el momento preciso y necesario.

### • LA RESPONSABILIDAD

La responsabilidad (o la irresponsabilidad) es fácil de detectar en la vida diaria, especialmente en su faceta negativa, sin embargo plantearse qué es la responsabilidad no es algo tan sencillo. Un elemento indispensable dentro de la responsabilidad es el cumplir un deber. La responsabilidad es una obligación, ya sea moral o incluso legal de cumplir con lo que se ha comprometido.

La responsabilidad tiene un efecto directo en otro concepto fundamental: la confianza. Confiamos en aquellas personas que son responsables. Ponemos nuestra fe y lealtad en aquellos que de manera estable cumplen lo que han prometido.

La responsabilidad es un signo de madurez, pues el cumplir una obligación de cualquier tipo no es generalmente algo agradable, pues implica esfuerzo. Cuando alguien cae en la irresponsabilidad, fácilmente podemos dejar de confiar en la persona.

El origen de la irresponsabilidad se da en la falta de prioridades correctamente ordenadas.

## 4.1 Programas de Software y conceptos que se utilizan en la creación del Material Interactivo de Valores

### 4.1.1 ADOBE FLASH



([http://es.wikipedia.org/wiki/Macromedia\\_Flash](http://es.wikipedia.org/wiki/Macromedia_Flash)) explica que: Adobe Flash (hasta 2005 Macromedia Flash) o Flash se refiere tanto al programa de edición multimedia como a Macromedia Flash Player, escrito y distribuido por Adobe, que utiliza gráficos vectoriales e imágenes ráster, sonido, código de programa, flujo de video y audio bidireccional (el flujo de subida sólo está disponible si se usa conjuntamente con Macromedia Flash Communication Server). En sentido estricto, Flash es el entorno y Flash Player es el programa de máquina virtual utilizado para ejecutar los archivos generados con Flash.

Los archivos de Flash, que tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página Web para ser vista en un navegador, o pueden ser reproducidos independientemente por un reproductor Flash. Los archivos de Flash aparecen muy a menudo como animaciones en páginas Web y sitios Web multimedia, y más recientemente Aplicaciones de Internet Ricas. Son también ampliamente utilizados en anuncios de la Web.

En versiones recientes, Macromedia ha ampliado Flash más allá de las animaciones simples, convirtiéndolo en una herramienta de desarrollo completa, para crear principalmente elementos multimedia e interactivos para Internet.

**4.1.2 ADOBE PHOTOSHOP**

([http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)) menciona que: Adobe Photoshop es una aplicación informática de edición y retoque de imágenes bitmap elaborada por la compañía de software Adobe inicialmente para computadores pero posteriormente también para plataformas PC. Photoshop en sus primeras versiones trabajaba en un espacio formado por una sola capa, donde se podían aplicar toda una serie de efectos, textos, marcas y tratamientos. En cierto modo tenía mucho parecido con las tradicionales ampliadoras. En la actualidad lo hace con múltiples capas. A medida que ha ido evolucionando el software ha incluido diversas mejoras fundamentales, como la incorporación de un espacio de trabajo, inclusión de elementos vectoriales, gestión avanzada de color (ICM / ICC), tratamiento extensivo de tipografías, control y retoque de color, efectos creativos, posibilidad de incorporar plugins de terceras compañías, exportación y otros. Photoshop se ha convertido, casi desde sus comienzos, en el estándar mundial en retoque fotográfico, pero también se usa extensivamente en multitud de disciplinas del campo del diseño y fotografía, como diseño Web, composición de imágenes, estilismo digital, fotocomposición, edición y grafismos de video y básicamente en cualquier actividad que requiera el tratamiento digital de imágenes.

Photoshop ha dejado de ser una herramienta únicamente usada por diseñadores, ahora Photoshop es una herramienta muy usada también por fotógrafos profesionales de todo el mundo. Aunque el propósito principal de Photoshop es la edición fotográfica, este también puede ser usado para crear imágenes, efectos, gráficos y más en muy buena calidad.

**Formatos de archivo:** Photoshop soporta muchos tipos de archivos de imágenes, como BMP, JPG, PNG, GIF, entre otros, pero tiene ciertos formatos de imagen propios como lo son:

- PSD (Photoshop Document): Es un formato que guarda una imagen como un grupo de capas, métodos de fusión, colores, textos, máscaras, canales de color, canales alfa, trazados, formas, configuración de tonos, entre otras. Este es un formato muy popular que incluso es soportado por programas de la competencia.
- PSB: Es una nueva versión del formato PSD, diseñado especialmente para archivos mayores a 2 GB.
- PDD: Es una versión del PSD que sólo soporta las opciones del programa discontinuado PhotoDeluxe.

### 4.1.3 DIAGRAMACIÓN:

Es ordenar en un espacio un contenido determinado, para hacer fácil la comprensión de la enseñanza de los valores a quienes va dirigido como son: los jóvenes con conducta vulnerable por medio de las diagramaciones hacerlos pensar y reflexionar sobre sus actitudes positivas y negativas.

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Diagramaci%C3%B3n>) indica que: La Diagramación es un oficio del Diseño Editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales (multimedia) en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.

Estrictamente, el acto de diagramar se relaciona con la distribución de los elementos en un espacio determinado de la página, mientras que el Diseño Editorial incluye fases más amplias del proceso, desde el proyecto gráfico, hasta los procesos de producción denominados preprensa (preparación para impresión), prensa (impresión) y post-prensa (acabados); sin embargo, usualmente todo el aspecto gráfico de la actividad editorial y periodística se conoce por el término diagramación.

En el caso de un diario, la diagramación sigue los objetivos y líneas gráficas y editoriales de ese impreso. Las principales líneas editoriales para la diagramación de un diario incluyen la jerarquización de los artículos por orden de importancia. Las consideraciones gráficas incluyen legibilidad e incorporación balanceada y no, obstructiva de los anuncios publicitarios.

#### 4.1.4 GUÍAS:

Las guías para la enseñanza de los valores son de vital importancia por lo que es necesario tener bien claro el concepto de para qué se hacen y como se ejecutan.

(<http://www.elrincondelvago.com>) dice: Las guías son manuales preparados por los profesores que resumen clases, pero dejan un espacio en "blanco" para conceptos clave, hechos, definiciones. A medida que la clase avanza, el estudiante llena los espacios con contenidos.

Las guías lo ayudan a seguir una clase, identificar sus puntos importantes, y desarrollar un fundamento de contenido para estudiar y aplicar.

##### 4.1.4.1 ¿Cómo se elabora una guía?

###### ▫ Conocer estructuras para diseñar guías:

1. Revise las guías con las cuales ha estado trabajando con el objeto de determinar su estructura.
2. Haga un esquema que muestre la estructura de las guías de esa unidad.
3. Si se dispone de guías propias o hechas en el establecimiento puede analizar su estructura y hacer lo mismo.

Una guía de aprendizaje puede ser tan simple como un listado de preguntas o problemas, o tan elaborada como se desee.

###### ▫ Partes de la Guía: Título, objetivos, conceptos, actividades, evaluación.

### ▪ **Seleccionar el tema o la experiencia:**

Lo primero que el docente hace es un diagnóstico para conocer las debilidades y fortalezas como las necesidades urgentes del grupo en el cual hará el estudio. Al conocer la problemática del grupo el docente podrá hacer su listado de temas que desarrollará en las futuras sesiones con sus alumnos. La idea es que la guía sea efectiva al ser aplicada, y así obtener los resultados deseados, y cada vez mejorarlos hasta conseguir lo óptimo.

Por lo que se debe tener bien claro los pasos a seguir para realizar una guía de valores los cuales son:

1. Elegir el tema o la experiencia acerca de lo que se va tratar.
2. Usar este espacio para organizar las preguntas y actividades motivando al alumno con el orden y distribución de las preguntas de manera de no cansarlo y desmotivarlo obteniendo resultados negativos.
3. Consideraciones del diseño. por medio de imágenes, no muy cargadas, con colores que no lastimen su vista que su pensamiento se refleje claramente al momento de trajarbar en la guía.

Por lo que es necesario enfatizar las distinciones centrales teniendo en cuenta los pasos para realizar una guía de trabajo, colocando el fondo y la forma de la guía adecuadamente.

El fondo: Es la imagen que se presenta en el material didáctico, el cual tiene que ver con lo siguiente:

1. El conocimiento o la experiencia que se desea proponer a los estudiantes.
2. La transformación didáctica que ese conocimiento o experiencia requieren para que se aumenten las probabilidades de éxito de quienes las usen.

La forma es la que complementa una guía la cual se refiere a:

- 1- La estructura o secuencia que se usa para expresar esa estrategia de enseñanza.
- 2- Los aspectos de presentación como son: lenguaje, tipografía, diagramación.

Una guía de calidad es la que atiende estas cuatro dimensiones integrándolas adecuadamente.

Para la confección o para la revisión de guías de aprendizaje es necesario aplicar los siguientes criterios que son:

- Conocimiento
- Estrategia Didáctica
- Estructura
- Presentación

#### ▫ **Objetivos:**

Una vez seleccionado el tema y se tienen bien claras las consideraciones para el diseño de la guía, se definen los objetivos, los cuales nos señalan hacia dónde va dirigida la guía.

#### ▫ **Conceptos:**

Cuando ya se ha definido el tema y los objetivos de la guía, se explican los conceptos involucrados.

#### ▫ **Actividades:**

Una vez que han seleccionado el tema, el objetivo y los conceptos, deben definirse las actividades.

#### ▫ **Recursos:**

Es aconsejable antes de hacer un material didáctico ver con qué medios tecnológicos cuenta el establecimiento, a manera de obtener de él imágenes y textos que puedan ser útiles al realizar una guía de estudios que se está implementando.

### 4.1.5 GUÍA INTERACTIVA:

Según (<http://es.wikipedia.org/wiki/multimedia>) menciona que: Una guía interactiva es un medio el cual permite que el usuario vaya paso a paso siguiendo la información que en él se transmite y a la vez pueda aprender o descubrir información de su interés. La vinculación interactiva no sólo limita a textos sino que también interactúa con sonidos, animaciones y servicios de internet relacionados con el tema que se está tratando. El término interactividad se utiliza hoy con dos sentidos muy diferentes. Uno como sinónimo de participación en relaciones comunicativas establecidas entre las personas, donde es corriente utilizar la voz interactuar en vez de conversar, dialogar, colaborar, votar, etc. Y otro como la relación que se establece entre los seres humanos y las máquinas.

### 4.1.6 LOGOTIPO:

(<http://es.wikipedia.org/wiki/logotipo>) indica: Un logotipo es un dibujo que le sirve a una entidad o un grupo de personas para representarse. Los logotipos suelen encerrar indicios y símbolos acerca de quienes representan. Históricamente, los artesanos del barro, del cristal, los fabricantes de espadas y artilugios de hierro fino, y los impresores utilizaban marcas para señalar su autoría. Los reyes que sabían firmar además cruzaban los documentos legales con un logotipo de su creación, a mano o con un sello. El logotipo como parte de la identidad visual de una empresa o institución, es la representación tipográfica del nombre de la marca.

En un logotipo se diferencian dos entes: Icono= Símbolo visual gráfico (ej. manzana de Apple), Nombre= Representación fonética de la marca. La funcionalidad de un logotipo radica en su capacidad para comunicar el mensaje que se requiere como ej. "Somos una empresa responsable" o "este producto es de alta calidad", y para el logro de esto se requiere del uso de colores y formas que contribuyan a que el espectador final le de esta interpretación. Un logotipo, en términos generales, requiere del apropiado uso de la semiótica como herramienta para lograr la adecuada comunicación del mensaje y la interpretación por parte del espectador más cercano a este mensaje.

Isologo es distinto de Logotipo ya que éste último se corresponde con el primero; es decir: Iso: ícono, imagen Logo: tipografía, texto, logotipo juntos forman Isologo.

### 4.1.7 MACROMEDIA FREEHAND:

([http://es.wikipedia.org/wiki/Macromedia\\_FreeHand](http://es.wikipedia.org/wiki/Macromedia_FreeHand)) menciona que éste es un programa informático de creación de imágenes mediante la técnica de gráficos vectoriales. Gracias a ella, el tamaño de las imágenes resultantes es escalable sin pérdida de calidad, lo que tiene aplicaciones en casi todos los ámbitos del diseño gráfico: Imagen Corporativa, Páginas Web, rótulos publicitarios, etc.

La historia de este programa en el mercado ha sido azarosa. El programa fue creado originalmente por la compañía Altsys, y luego licenciado a Aldus. Cuando esta compañía y su cartera de productos fueron adquiridos por Adobe Systems, los nuevos propietarios se vieron obligados a defenderse de él. FreeHand se situaba en competencia directa con uno de los productos originales más importantes de la empresa (Adobe Illustrator), algo que incluso podía constituir un indicio de prácticas monopolistas. Después de la intervención de la Comisión Federal de Comercio de los EE.UU., el programa volvió a manos de Altsys, que fue comprada posteriormente por Macromedia. Esta firma continuó desarrollando el programa desde la versión 5.5 hasta la MX; sin embargo, desde 2003 hasta 2006 Macromedia ha mostrado poco interés en el desarrollo del producto, pese a lo cual ha mantenido su cuota de mercado gracias a su excelente integración con el resto de los productos de la firma (Flash o Fireworks).

### 4.1.8 MANUAL:

Diccionario Enciclopédico Océano: 1997expresa: Un manual es un libro en el que se recoge y se resume lo fundamental de una asignatura o ciencia.

### 4.1.9 MÉTODO:

Diccionario Enciclopédico Océano: 1997 menciona: Un método es un procedimiento que se sigue para alcanzar un determinado fin. Sistema que se adopta para enseñar o educar.

Diccionario Enciclopédico ilustrado, Sopena: 1982 expresa: Modo de decir y hacer con orden una cosa. Orden que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla.

### 4.1.10 MICROSOFT POWERPOINT

([http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_PowerPoint](http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_PowerPoint)) dice: Es un popular programa de presentación desarrollando para sistemas operativos Microsoft Windows y Mac OS. Ampliamente usando en distintos campos como en la enseñanza, negocios, etc. Según las cifras de Microsoft Corporation, cerca de 30 millones de presentaciones son realizadas con PowerPoint cada día. Es un programa diseñado para hacer presentaciones prácticas con texto esquematizado, fácil de entender, animaciones de texto e imágenes, imágenes prediseñadas o importadas desde imágenes de la computadora. Se le pueden aplicar distintos diseños de fuente, plantilla y animación. Este tipo de presentaciones suele ser muy llamativo y mucho más práctico que los de Microsoft Word.

De todas las funciones para las que es útil un sistema informático, son quizá las relacionadas con las imágenes las que llaman más la atención; desde los sencillos programas de dibujo que aparecieron con las primeras tarjetas gráficas, hasta los modernos y sofisticados programas de diseño gráfico y CAD, pasando por los sistemas de tratamiento de imágenes, tanto estáticas como en movimiento. Hoy en día, mediante un sistema informático, pueden crearse imágenes sencillas o diseñarse secuencias completas de imágenes cinematográficas. Con PowerPoint podemos crear todo tipo de productos relacionados con las presentaciones: Diapositivas estándar de 35mm, transparencias, documentos impresos para los asistentes a la presentación, así como notas y esquemas para el presentador.

### 4.1.11 MULTIMEDIA

(<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>) indica: Multimedia es el sistema que se utiliza más de un medio de comunicación al mismo tiempo en la presentación de la información, como el texto, la imagen, la animación, el video y el sonido. Este concepto es tan antiguo como la comunicación 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). Con el auge de las aplicaciones multimedia para computador este vocablo entró a formar parte del lenguaje habitual.

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos, cuando empleamos varios sentidos para comprender un mismo objeto o concepto.

La vinculación interactiva no se limitó a textos solamente. También se puede interactuar con sonidos, animaciones y servicios de internet relacionados con el tema que se está tratando, o cual ha dado origen a un nuevo concepto: Hipermmedia, resultado de la fusión de los conceptos Hipertexto y multimedia.

La hipermmedia y el hipertexto son la base funcional y estructural de la Web (World Wide Web) la red mundial de información más utilizada en internet. La multimedia es el uso de diversos medios (e.g. texto, audio, gráficos, animación, video e interactividad) de transporte de la información. La multimedia encuentra su uso en varias áreas incluyendo, pero no limitado a: arte, educación, entretenimiento, ingeniería, medicina, matemáticas, negocio y la investigación científica.

Tipos de información multimedia:

- **Texto:** Sin formatear, formateado, lineal e hipertexto.
- **Gráficos:** Utilizados para representar esquemas, planos, dibujos lineales...
- **Imágenes:** Son documentos formados por píxeles.
- **Animación:** Presentación de un número de gráficos por segundo que genera en el observador la sensación de movimiento.
- **Video:** Presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento. Pueden ser sintetizadas o captadas según sea el caso.
- **Sonido:** Puede ser habla, música u otros sonidos.
- **Mensaje clave:** Saber qué se quiere decir y para ello se deben conocer al cliente.
- **Conocer al público:** Buscar que le puede gustar al público para que interactúe con el mensaje.
- **Desarrollo o guión:** Es el momento de la definición de la Game-Play: funcionalidades, herramientas para llegar a ese concepto. En esta etapa sólo interviene la agencia que es la especialista.

### 4.1.12 SIGNIFICADO DEL COLOR:

Artes Plásticas 1, Alma G. de Ovalle, pp.69: 1995 menciona: El color atrae por la belleza que presenta gracias a la luz y a nuestro aparato visual que posee sensibilidad de captar el color de la naturaleza que nos hace ver claramente todos sus matices.

En el año 1,666 el Físico Isaac Newton realizó el experimento de pasar un rayo de luz solar a través de un prisma y logró con ello la descomposición de la luz en siete colores que son: Rojo, azul, anaranjado, amarillo, verde, azul, índigo y violeta; ésto también se puede observar en el arcoiris (la luz blanca pasa a través de las gotas de agua que funcionan como prisma y se forma el espectro solar).

Teoría del Color: El color le interesa al artista como fenómeno y mediante pigmentos puede plasmar en el lienzo sus inquietudes, emociones y habilidades.

Clasificación del Color: Se clasifican en: Primarios o Básicos, Secundarios o Compuestos, Intermedios, Complementarios (contrastantes)

(<http://www.mailxmail.com/curso/informatica/diseño/capitulo23.htm>) se explica el significado de los colores.

**ROJO:** Significa vitalidad, es el color de la sangre, de la pasión, de la fuerza bruta y del fuego. Color fundamental, ligado al principio de la vida, expresa la sensualidad, la virilidad, la energía: es exultante y agresivo. El rojo es el símbolo de la pasión ardiente y desbordada, de la sexualidad y erotismo. En general los rojos suelen ser percibidos como osados, sociables, excitantes, potentes y protectores. Este color puede significar cólera y agresividad. Así mismo se puede relacionar con la guerra, la sangre, la pasión, el amor, el peligro, la fuerza, la energía... Estamos hablando de un color cálido, asociado con el sol, el calor, de tal manera que es posible sentirse más acalorado en un ambiente pintado de rojo, aunque objetivamente la temperatura no haya variado.

**AZUL:** Es el símbolo de la profundidad, inmaterial y frío, suscita una predisposición favorable. La sensación de placidez que provoca el azul es distinta de la calma o reposo terrestres, propios del verde. Es un color reservado y entra dentro de los colores fríos. Expresa armonía, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego... y posee la virtud de crear la ilusión óptica de retroceder. Este color se asocia con el cielo, el mar y el aire. El azul claro puede sugerir optimismo. Cuanto más se clarifica más pierde atracción y se vuelve indiferente y vacío. Cuanto más se oscurece más atrae hacia el infinito.

**VIOLETA:** (Mezcla del rojo y azul) es del color de la templanza, de la lucidez y de la reflexión. Es místico, melancólico y podría representar también la introversión. Cuando el violeta deriva el lila o morado, se aplana y pierde su potencial de concentración positiva. Cuando tiende al púrpura proyecta una sensación de majestad.

**VERDE:** Es el color más tranquilo y sedante. Evoca la vegetación, el frescor y la naturaleza. Es el color de la calma indiferente: no transmite alegría, tristeza o pasión. Cuando algo reverdece suscita la esperanza de una vida renovada. El verde que tiene al amarillo, cobra fuerza activa y soleada: si en él predomina el azul resulta más sobrio y sofisticado.

**MARRÓN:** Es un color masculino, severo, confortable. Es evocador del ambiente otoñal y da la impresión de gravedad y equilibrio. Es el color realista, tal vez porque es el color de la tierra que pisamos.

Cada color tiene un significado y expresa una sensación agradable o desagradable, fría o cálida, positiva o negativa. El estudio de la influencia psicológica de los colores, es hoy en día una ciencia que se aplica a muy diferentes campos debido a la importancia que puede tener en los ambientes, en la vida diaria y en la publicidad. También hay que tener en cuenta, que el color puede cambiar su significado dependiendo del país y su cultura. La función de los elementos gráficos, no es simplemente adorar, sino atraer, representar la realidad y proporcionar más información que la escrita, o hacerla más evidente.

## IV CONCEPTO

### 5. CONCEPTO DE DISEÑO

#### 5.1 CONCEPTO CREATIVO

(<http://www.mailxmail.com/curso/empresa/publicidad/capitulo6.htm>) explica: Un concepto creativo es una formulación construida para sintetizar todos aquellos elementos que permiten transmitir la diversidad de información y la profundidad de la comunicación que el anunciante desea establecer con su mercado. En el papel de uso comunicativo, el concepto surge de la codificación y se fundamenta en el carácter del producto, del anunciante, del mercado y por supuesto de la marca.

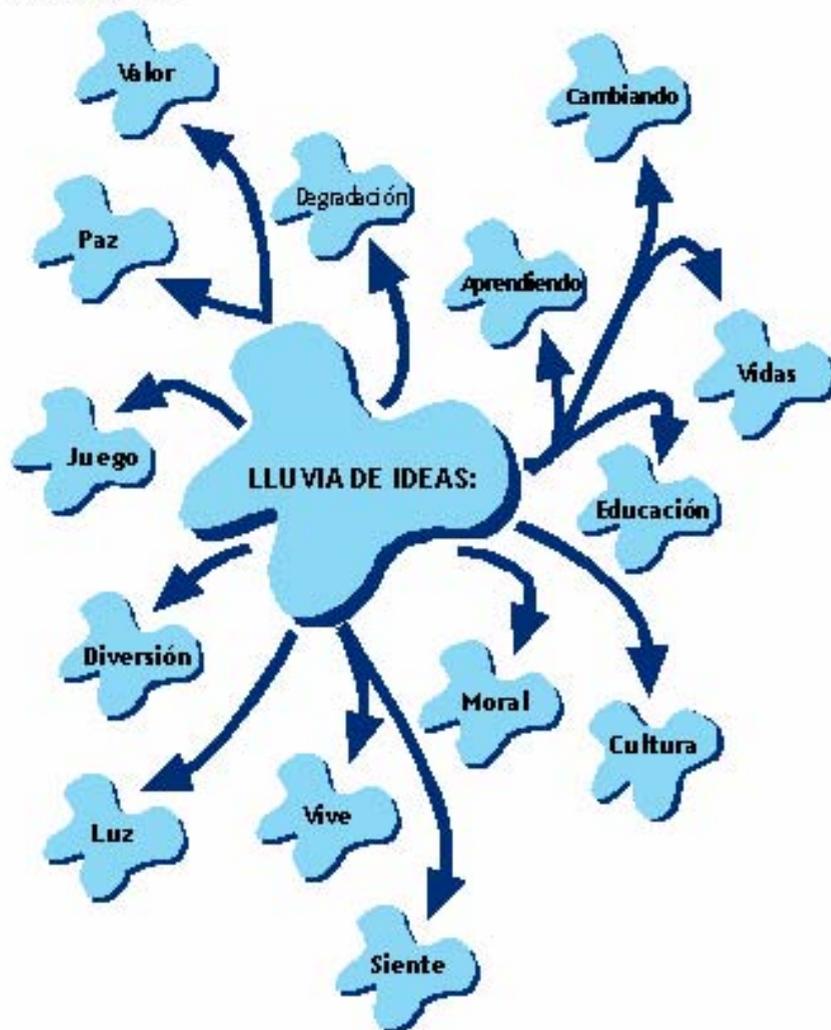
Según el análisis de Christian Regouby, la trascendencia de los conceptos se puede establecer a partir de tres dimensiones:

- a) Profundidad: Raíces culturales del concepto.
- b) Amplitud: Aplicaciones del concepto.
- c) Perennidad: Duraciones del concepto.

La validez de un concepto se juzga por ocho criterios:

- a) Claridad: ¿Qué tan comprensible es?
- b) Realismo: ¿Refleja o corresponde a una realidad?
- c) Diferenciación: ¿Destaca respecto a otras formulaciones que tienen el mismo fin?
- d) Memorización: ¿Se retiene en la mente por sí mismo?
- e) Movilización: ¿Puede ser utilizado para llegar a distintas audiencias?
- f) Aplicabilidad: ¿Se puede utilizar en varios espacios o medios de comunicación?
- g) Vigencia: ¿En qué tiempo será obsoleto?
- h) Agrupamiento: ¿Cuántos elementos puede agrupar sin perder el sentido de comunicación?

Por lo tanto en la elaboración de un concepto creativo se inicia con la técnica de Lluvia de Ideas que consiste en palabras sueltas:





## Jóvenes en el

### *Umbral de la Vida*

#### CONCEPTO CREATIVO:

Se trabajó el concepto creativo: **Valórate tú mismo y valora a los demás.**

**"Valorate y valora"**

Este parte de la idea que: Tu mejor amigo es valorarte a tí mismo, como también a los demás.

Este concepto se basa en la idea de interacción que se realiza dentro del Diplomado de Educación en Valores (alumnos - maestros - familias).

Representa el cambio de actitud que necesita nuestra sociedad en conflicto para transformar la forma de pensar actual y progresar, ya que si aprendemos a valorarnos nosotros podemos llegar a respetar y valorar a las demás personas y de esa manera lograr que la paz y la armonía llegue a nuestro país.

## 6. BOCETAJE

### 6.1 PREBOCETAJE

#### 6.1.1 FONDO

Se realizó a mano alzada para expresar las primeras ideas sobre la diagramación de las diapositivas que conforman el material interactivo.

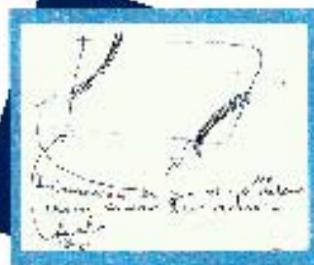


Figura 1

Se comienza creando unas líneas entrelazadas en 2 esquinas opuestas que simbolizan la interacción del concepto "Valorate y Valora". (Figura 1)

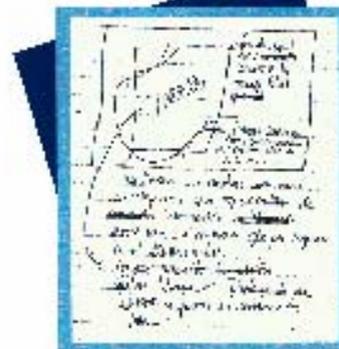


Figura 2

Se trabaja la orientación del logotipo. (Figura 2)

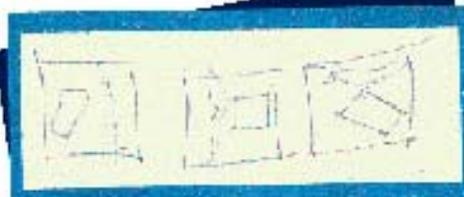


Figura 3

Se juega con la posición de las líneas entrelazadas para la diagramación del fondo. (Figura 3)

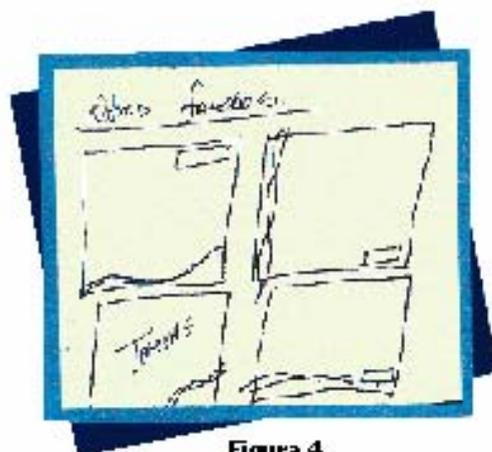


Figura 4

Se comienza a jugar con la posición de las líneas entrelazadas para la diagramación del fondo. (Figura 4)

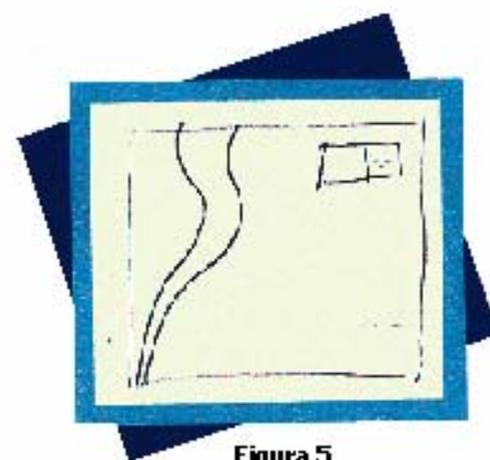


Figura 5

Se juega con la posición de las líneas entrelazadas para la diagramación del fondo. (Figura 5)

### 6.2 BOCETAJE

#### 6.2.1 FONDO

Se realizó en computadora para probar las posibles soluciones sobre la diagramación de las diapositivas y elegir la que mejor se adapta al material interactivo.



Figura 6

No se acepta este boceto por ser muy simple y plano. (Figura 6)



Figura 7

No se acepta este boceto por ser muy simple y plano, además el logotipo se pierde en el fondo. (Figura 7)

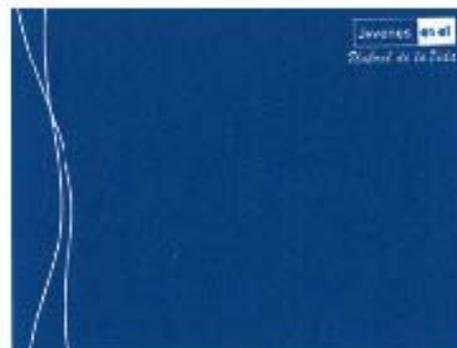


Figura 8

No se acepta este boceto por ser muy simple y plano, únicamente podría aceptarse la posición del logotipo. (Figura 8)



Figura 9

No se acepta este boceto por ser muy simple y plano, únicamente podría aceptarse la posición del logotipo. (Figura 9)



Figura 10

No se acepta este boceto por ser muy simple y plano, el logotipo se pierde en el fondo. (Figura 10)



Figura 11

Este boceto se acepta porque es más dinámico, no es tan plano y permite una mejor distribución de los elementos. (Figura 11)

**Logotipo:**

Jóvenes en el Umbral de la Vida  
quién dirige el Diplomado en  
Valores y que es el guía y que nos  
une a todos bajo un mismo pensamiento.

**Color Blanco:**

Representa la ausencia  
de valores.

**Punto Brillante:**

Punto de partida  
para un cambio  
de actitud.

**Líneas:**

→ Caminos del bien y del mal.

**Líneas Entrelazadas:**

Representan dos caminos distintos que se  
unen y significa la interacción que existe  
entre los miembros que participan en el  
Diplomado de Valores.



Figura 12



### 6.3 BOCETAJE TIPOGRAFÍA

Se probó con una variedad de tipografías para encontrar las adecuadas según su estilo y funcionalidad para los titulares y textos en el material interactivo.

Arial  
**Braendland**  
 Bangle  
 BANK GOTHIC MD BOLD  
 Berlin Sans FB  
**BOMBERMAN**  
 Brady Bunch  
 Comic Sans Ms  
*ArtBrush*

COPPERPLATE 33 BC  
 Felt  
 Franklin Gothic  
**INFORMLO11 BT**  
 Plover  
 Tahoma  
 Verdana Ref  
 Balloon  
**BALLOON XBD BT**  
*BALLOON BD BT*

TÍTULO  
**INFORMLO11 BT**  
 Felt  
**BALLOON XBD BT**  
*ArtBrush*

Texto  
 Berlin Sans FB  
 Comic Sans Ms  
 Tahoma  
*BALLOON BD BT*  
 Balloon

#### 6.3.1 PROPUESTA FINAL

Se escogió la tipografía Balloon XBD BT para los titulares por poseer las siguientes características:

- Es legible desde larga distancia.
- Es dinámica.
- Juvenil.
- Graciosa.
- Resalta titulares.

**BALLOON XBD BT**

Se escogió la tipografía Tahoma para el texto de la presentación por poseer las siguientes características:

- Es legible a larga distancia.
- Juvenil
- Libre
- Sencilla

Tahoma

### 6.4 BOCETAJE COLORES

Se probó con una variedad de tonalidades de azul para encontrar el adecuado para las diapositivas que conforman el proyecto.



No se aprueba este color porque no permite que se resalte la información.



No se aprueba este color porque no es un tono de azul llamativo, es muy opaco.



No se aprueba este color porque éste es muy suave y no permite que se resalte la información.



Boceto aprobado.



No se aprueba este color porque éste es suave y se pierde en el fondo.



No se aprueba este color porque aún no es lo suficiente oscuro para que resalte la información.

#### 6.4.1 PROPUESTA FINAL

Se eligió el color azul ya que es un color frío y a la vez tranquilo que representa la frialdad ante la ausencia de valores.



Es un color fuerte que permite que resalte la información que sobre él se coloque.

El matiz utilizado para el color base de fondo de la presentación está conformado de la siguiente manera:

C 100 M 100 Y 2 K 3



Se utilizó el color Blanco para el texto y líneas en el diseño. Este color representa, la ausencia de todo, el vacío, la nada. Se utilizó en las líneas para representar la ausencia de valores. En el texto permite que las tipografías sobresalgan y se aprecien mejor sobre el fondo oscuro, también representan la ausencia de valores.

### 6.5 BOCETAJE DE BOTONES

Se trabajó en la elaboración de botones que permitan la mejor movilización dentro de las diapositivas en el material interactivo.



Se acepta este boceto porque identifica mejor "Home".



No se acepta este boceto porque no identifica "Home".



No se acepta este boceto porque los colores no son llamativos.



No se acepta este boceto porque los colores no son llamativos sólo la forma es funcional.



No se acepta este boceto porque es muy simple.



No se acepta este boceto porque es muy simple.



Se acepta esta propuesta ya que los colores contrastan bien.



Se acepta esta propuesta porque su forma es funcional.



1. Se elige esta abstracción de punta de flecha porque indica la dirección (adelante o atrás) para poder avanzar en la presentación. El ícono posee una forma simple de triángulo girado, fácil de identificar. Se utiliza un matiz más oscuro al del fondo para que no resalte demasiado y parezca parte del mismo. (Figura 13)
2. Se elige una forma ovalada sencilla, con colores contrastes para demostrar la jerarquía que tienen ya que éstos serán los botones del menú principal. (Figura 13)
3. Se elige una forma de casa para que represente el home o índice de cada menú principal. Se utiliza siempre el contraste para que forme parte de los botones principales. (Figura 13)

6.6 BOCETAJE RETÍCULAS

Se investigó sobre las retículas usadas para la diagramación las cuales son: Retícula Matemática que distribuye los elementos tomando medidas exactas, es rígida; Retícula Orgánica que se forma según la distribución de los elementos, es flexible. Para la elaboración de la diagramación se utilizó la Retícula Orgánica.



Figura 14

No se acepta este boceto por ser muy cuadrado y pesado en relación al espacio utilizado. No es funcional. (Figura 14)



Figura 15

No se acepta este boceto porque el contenido no se ve ordenado y la imagen cubre parte del diseño del fondo y se pierde el significado. (Figura 15)



Figura 16

Boceto Aprobado. (Figura 16)



Figura 17

Se utiliza una retícula orgánica, ya que en ésta el contenido da las proporciones que se trabajarán.

Está conformada por cuatro columnas y seis filas en las que se distribuye el contenido, fotografías, logotipo, botones de acción, y banner en movimiento. (Figura 17)

Es una retícula ordenada y permite que se comprendan claramente todos los elementos que conforman la presentación.

## V COMPROBACIÓN

### 7. COMPROBACIÓN DE EFICACIA

#### 7.1 Método de Diseño:

Se utiliza el Proceso de 4 Etapas que se conforma así:

#### Etapa 1:

##### RACIONAL

- 1- Recopilación de datos: Se realiza una recopilación de información tanto en la institución Cruzada Estudiantil (Jóvenes en el Umbral de la Vida), por medio de fuentes escritas y consultas en Internet.
- 2- Lista de cotejo: Se utiliza para colocar en orden las actividades a realizar.
- 3- Investigación: Se realiza la recopilación general para poder realizar la propuesta.

#### Etapa 2:

##### CREATIVA:

- 1- Análisis mental: Primeras ideas para la propuesta.
2. Bocetaje: Bocetaje a mano de la propuesta.
3. Bocetaje: Propuestas digitales.
4. Bocetaje final: Propuestas digitales finales.

**Etapas 3:**

**CONSTRUCTIVA**

- 1- Elaboración de Arte Final:      Elaboración del material interactivo.
- 2- Producción Técnica:              Creación del material interactivo en Flash Mx.
- 3- Entrega al cliente de la producción.

**Etapas 4:**

**EVALUATIVA:**

- 1- Al diseñador gráfico:              Se realiza una encuesta especial para los expertos en el tema.
- 2- Al cliente:                              Se muestra el proyecto al cliente para su aprobación.
- 3- Al público objetivo:                Se realiza una encuesta especial para nuestro grupo objetivo para verificar si es adecuado el material.

### 7.2 COMPROBACIÓN DE EFICACIA:

Para comprobar la eficacia del proyecto se utilizaran las siguientes técnicas:

- 1- Muestreo
- 2- Encuestas

#### 7.2.1 MUESTREO

Para poder realizar la comprobación de la eficacia del material interactivo para el Diplomado de Educación en Valores fue necesario seleccionar a un grupo de nuestro universo que lo constituyen: Dos escuelas Nacionales: Escuela Nacional de Niñas No. 4 Justo Rufino Barrios, Jornada Matutina; Escuela Nacional Mixta República de España, Jornada Vespertina (13 Av. 1-28 Zona 6) constituyendo la muestra veinte maestros y cinco Diseñadores Gráficos de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

El estudio estadístico se realizó con un nivel de confianza y para determinar la muestra se utiliza el método de porcentaja partiendo de un listado del universo previamente elaborado. Con esta distribución para formar la muestra se evalúa el material interactivo y se realiza los cambios pertinentes.

#### 7.2.2 ENCUESTA:

Se elabora una encuesta estructurada la cual permite la medición de los indicadores en base a las variables definidas. Se utiliza la encuesta por considerarse que es la que presenta más ventajas ya que la investigación por encuesta es la mejor adaptada para obtener hechos, creencias, actitudes personales y sociales. Para recabar la información se elabora una encuesta con veinte preguntas de respuesta directa  Sí  No las cuales permiten evaluar todos los aspectos de color, tipografía, diagramación y otros del material interactivo. Se realizaron dos encuestas, una especial para el grupo objetivo y otra únicamente para Diseñadores Gráficos, de esa manera obtener una mejor opinión para evaluar el material interactivo.

### 7.3 PERFIL DEL INFORMANTE:

#### 7.3.1 GRUPO OBJETIVO A:

Maestros de Educación Primaria de Escuelas Públicas Nacionales del Área Metropolitana del País.

**Género:** Ambos sexos.

**Edad:** Entre 25 y 50 años.

**Nacionalidad:** Guatemaltecos.

**Intereses:** Lecturas, superación, música variada pero no moderna, ver programas de T.V. especialmente noticias.

**Personalidad:** Pasivos, gustan de estar con la familia, educan a otros, enseñan con el ejemplo.

**Demografía:** Diferentes zonas de la Ciudad Capital.

**Nivel Socioeconómico:** -B, C y -C.

#### 7.3.2 GRUPO OBJETIVO B:

Diseñadores Gráficos, estudiantes y catedráticos de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

**Género:** Ambos sexos.

**Edad:** Entre 25 y 50 años.

**Nacionalidad:** Guatemaltecos.

**Intereses:** Creatividad, innovación, tecnología, buscan un cambio.

**Personalidad:** Activos, creativos, innovadores.

**Demografía:** Diferentes zonas de la Ciudad Capital.

**Nivel Socioeconómico:** -B, C.

#### 7.4 Encuesta de validación Grupo Objetivo.

Encuesta elaborada para Maestros de Educación Primaria Urbana de Escuela Nacional de Niñas No. 4 Justo Rufino Barrios y Escuela Nacional Mixta República de España.

Instrucciones: Conteste cada pregunta colocando una X sobre su respuesta.

1. ¿Es importante la educación de valores para mejorar nuestro país?

SI NO

2. ¿Es de utilidad que se imparta un Diplomado de Educación en Valores a la juventud guatemalteca?

SI NO

3. ¿Es más dinámico que se imparta el Diplomado de Educación en Valores por medio de una presentación interactiva que con acetatos?

SI NO

4. ¿Se distingue con claridad el contenido de la presentación acerca del Diplomado de Educación en Valores?

SI NO

5. ¿Es legible el tipo de letra utilizado?

SI NO

6. ¿El color de fondo en la presentación permite resaltar el contenido?

SI NO

7. ¿Se relacionan las imágenes con el contenido?

SI NO

8. ¿Se distingue el logotipo de la institución?

SI NO

9. ¿La imagen del lápiz es llamativa?

SI NO

10. ¿Se distingue con facilidad el texto dentro del scroll?

SI NO

11. ¿Se encuentra ordenado el contenido de la presentación?

SI NO

12. ¿Se identifican fácilmente los botones de acción de la presentación?

SI NO

13. ¿Es adecuada la velocidad con que se desplaza el contenido?

SI NO

14. ¿Comprende con facilidad el mensaje de cada diapositiva?

SI NO

15. ¿Es más fácil la comprensión del contenido del Diplomado de Educación en Valores por medio de esta presentación interactiva?

SI NO

16. ¿Es más fácil recordar el contenido por medio de esta presentación interactiva a una presentación en acetatos?

SI NO

17. ¿El uso de este método facilita a los capacitadores impartir el curso?

SI NO

18. ¿Con este método es más fácil tomar nota de los contenidos cuando es necesario?

SI NO

19. ¿Con el uso de este método es más fácil resaltar la importancia de la enseñanza de los valores?

SI NO

20. ¿Es posible que esta presentación contribuya a mejorar la atención hacia el tema de valores en las personas a las que se les presente?

SI NO



### 7.5 Encuesta de validación Diseñadores Gráficos:

Encuesta elaborada para Diseñadores Gráficos de la Escuela de Diseño Gráfico Universidad de San Carlos de Guatemala.

Instrucciones: Conteste cada pregunta colocando una X sobre su respuesta.

1. ¿Cree usted que un material interactivo facilita la exposición de temas diversos?

SI NO

2. ¿Es más dinámico que se imparta el Diplomado de Educación en Valores por medio de una presentación interactiva que con acetatos?

SI NO

3. ¿El color que se utilizó de fondo atrae la atención del espectador?

SI NO

4. ¿Es visualmente agradable la diagramación de fondo?

SI NO

5. ¿Es legible el tipo de letra utilizado?

SI NO

6. ¿Están distribuidos ordenadamente los elementos que componen cada diapositiva?

SI NO



7. ¿Se relacionan las imágenes con el contenido?

SI NO

8. ¿Se distingue el logotipo de la institución?

SI NO

9. ¿El color de la tipografía es adecuado?

SI NO

10. ¿Se distingue con facilidad el texto dentro del scroll?

SI NO

11. ¿Es fácil para el observador distinguir el contenido?

SI NO

12. ¿Se identifican fácilmente los botones de acción de la presentación?

SI NO

13. ¿Es adecuada la velocidad con que se desplaza el contenido?

SI NO

14. ¿Se comprende con facilidad el mensaje de cada diapositiva?

SI NO

15. ¿Es adecuada la animación en las diapositivas?

SI NO

16. ¿El tamaño de la tipografía es adecuado para el material interactivo?

SI NO

17. ¿Se utilizó la retícula adecuada?

SI NO

18. ¿Es adecuado el tamaño del Scroll?

SI NO

19. ¿Con el uso de este material interactivo es más fácil enfocar la importancia de la educación en valores?

SI NO

20. ¿Es posible que esta presentación contribuya a mejorar la atención hacia el tema de valores en las personas a las que se les presente?

SI NO

## 7.6 INTERPRETACIÓN ENCUESTA No. 1

Interpretación de encuestas para Maestros de Educación Primaria.

1. ¿Es importante la educación de valores para mejorar nuestro país?



2. ¿Es de utilidad que se imparta un Diplomado de Educación en Valores a la juventud guatemalteca?

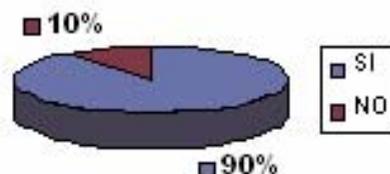


3. ¿Es más dinámico que se imparta el Diplomado de Educación en Valores por medio de una presentación interactiva que con acetatos?



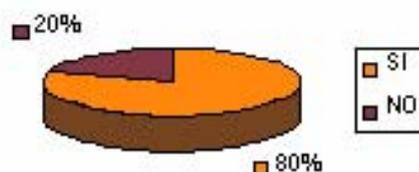
4. ¿ Se distingue con claridad el contenido de la presentación acerca del Diplomado de Educación en Valores?

PREGUNTA 4



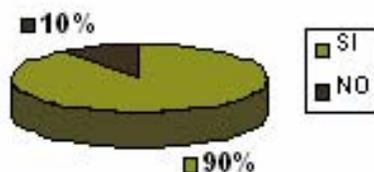
5. ¿ Es legible el tipo de letra utilizado?

PREGUNTA 5



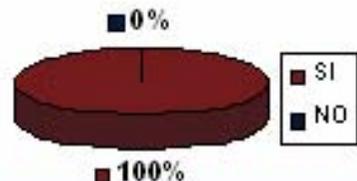
6. ¿ El color de fondo en la presentación permite resaltar el contenido?

PREGUNTA 6



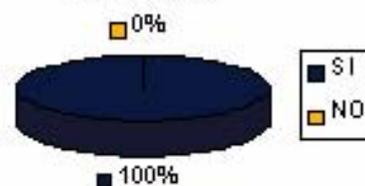
7. ¿Se relacionan las imágenes con el contenido?

PREGUNTA 7



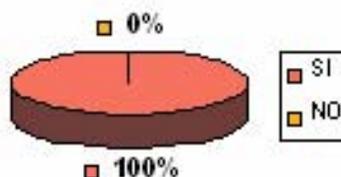
8. ¿Se distingue el logotipo de la institución?

PREGUNTA 8



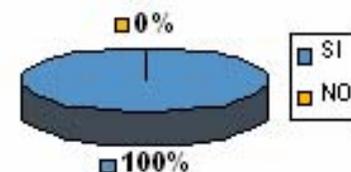
9. ¿La imagen del lápiz es llamativa?

PREGUNTA 9



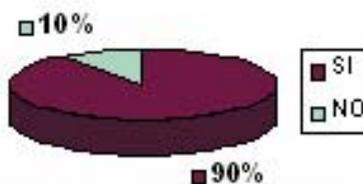
10. ¿Se distingue con facilidad el texto dentro del scroll?

PREGUNTA 10



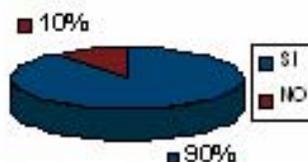
11. ¿Se encuentra ordenado el contenido de la presentación?

PREGUNTA 11



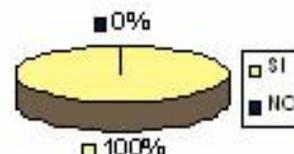
12. ¿Se identifican fácilmente los botones de acción de la presentación?

PREGUNTA 12



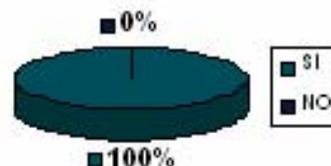
13. ¿Es adecuada la velocidad con que se desplaza el contenido?

PREGUNTA 13



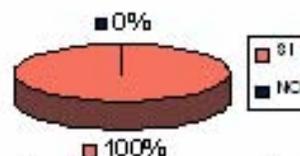
14. ¿Comprende con facilidad el mensaje de cada diapositiva?

PREGUNTA 14



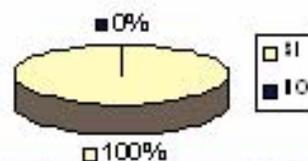
15. ¿Es más fácil la comprensión del contenido del Diplomado de Educación en Valores por medio de esta presentación interactiva?

PREGUNTA 15



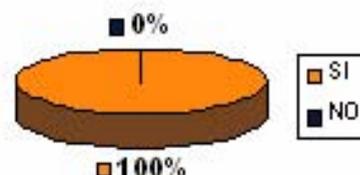
16. ¿Es más fácil recordar el contenido por medio de esta presentación interactiva a una presentación en acetatos?

PREGUNTA 16



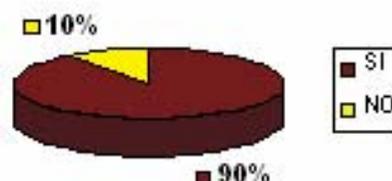
17. ¿El uso de este método facilita a los capacitadores impartir el curso?

PREGUNTA 17



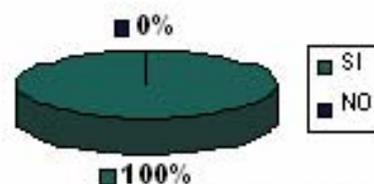
18. ¿Con este método es más fácil tomar nota de los contenidos cuando es necesario?

PREGUNTA 18



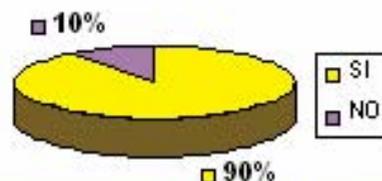
19. ¿Con el uso de este método es más fácil resaltar la importancia de la enseñanza de los valores?

PREGUNTA 19



20. ¿Es posible que esta presentación contribuya a mejorar la atención hacia el tema de valores en las personas a las que se les presente?

PREGUNTA 20

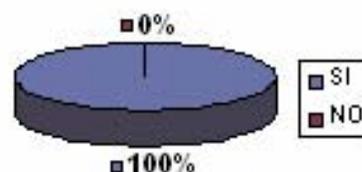


### 7.7 INTERPRETACIÓN ENCUESTA No. 2

Interpretación de encuestas para Diseñadores Gráficos.

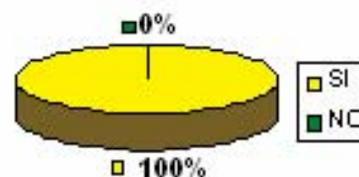
1. ¿Cree usted que un material interactivo facilita la exposición de temas diversos?

PREGUNTA 1



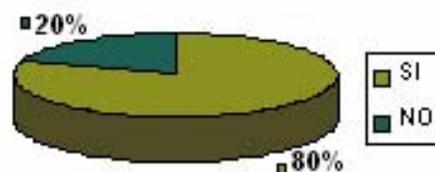
2. ¿Es más dinámico que se imparta el Diplomado de Educación en Valores por medio de una presentación interactiva que con acetatos?

PREGUNTA 2



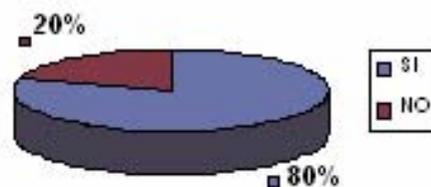
3. ¿El color que se utilizó de fondo atrae la atención del espectador?

PREGUNTA 3



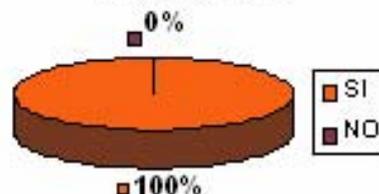
4. ¿Es visualmente agradable la diagramación de fondo?

### PREGUNTA 4



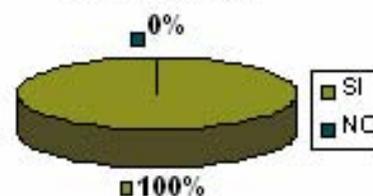
5. ¿Es legible el tipo de letra utilizado?

### PREGUNTA 5



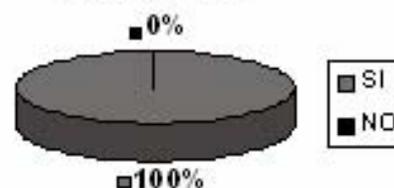
6. ¿Están distribuidos ordenadamente los elementos que componen cada diapositiva?

### PREGUNTA 6



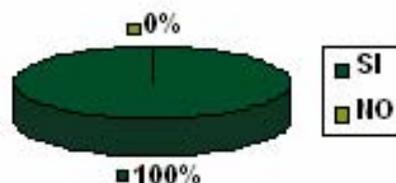
7. ¿Se relacionan las imágenes con el contenido?

### PREGUNTA 7



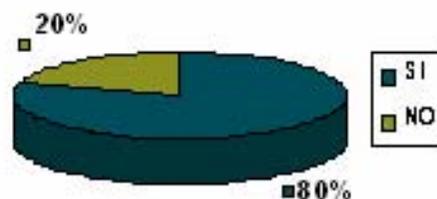
8. ¿Se distingue el logotipo de la institución?

### PREGUNTA 8



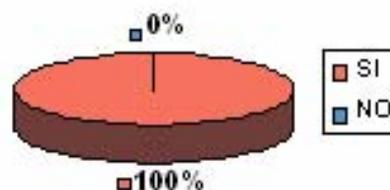
9. ¿El color de la tipografía es adecuado?

### PREGUNTA 9



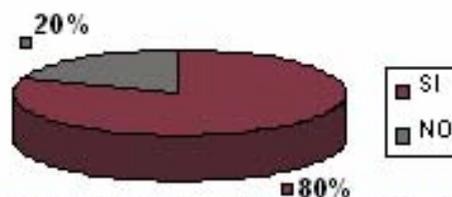
10. ¿Se distingue con facilidad el texto dentro del scroll?

### PREGUNTA 10



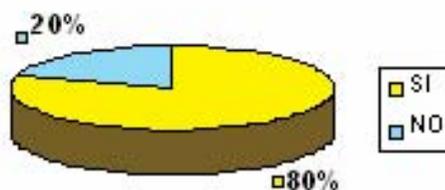
11. ¿Es fácil para el observador distinguir el contenido?

### PREGUNTA 11



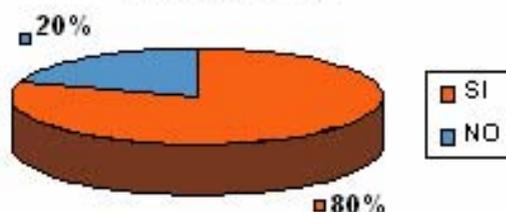
12. ¿Se identifican fácilmente los botones de acción de la presentación?

PREGUNTA 12



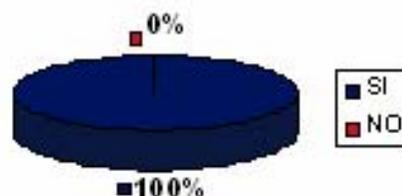
13. ¿Es adecuada la velocidad con que se desplaza el contenido?

PREGUNTA 13



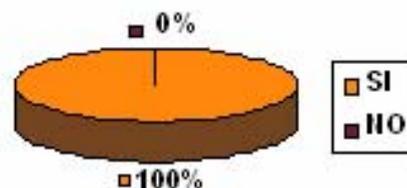
14. ¿Se comprende con facilidad el mensaje de cada diapositiva?

PREGUNTA 14



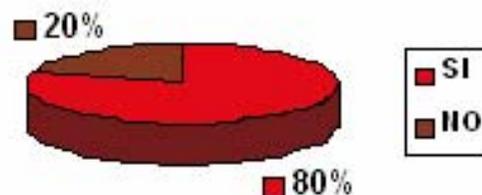
15. ¿Es adecuada la animación en las diapositivas?

PREGUNTA 15



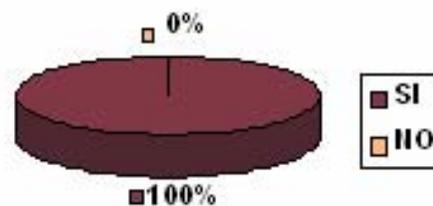
16. ¿El tamaño de la tipografía es adecuado para el material interactivo?

PREGUNTA 16



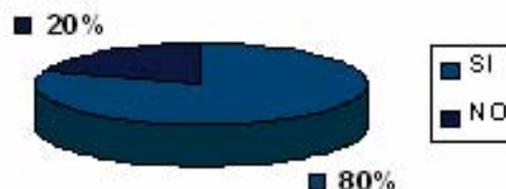
17. ¿Se utilizó la retícula adecuada?

PREGUNTA 17



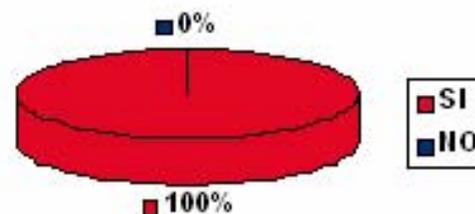
18. ¿Es adecuado el tamaño del scroll?

PREGUNTA 18



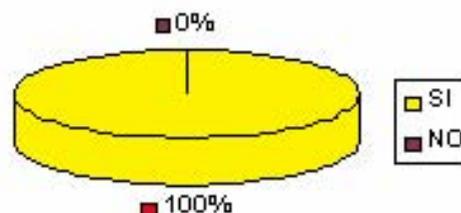
19. ¿Con el uso de este material interactivo es más fácil enfocar la importancia de la educación en valores?

PREGUNTA 19



20. ¿Es posible que esta presentación contribuya a mejorar la atención hacia el tema de valores en las personas a las que se les presente?

PREGUNTA 20



## 7.8 PROPUESTA GRÁFICA FINAL

### 7.8.1 FUNDAMENTACIÓN



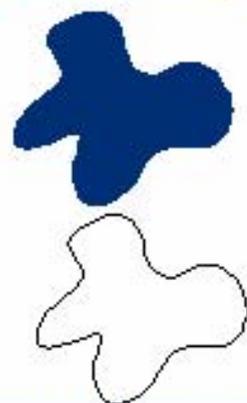
La creación de un material interactivo para la presentación del Diplomado de Educación en Valores permite facilitar la función de los capacitadores que imparten dicho Diplomado, ya que visualmente es más atractivo y permite que sea interesante; además es mucho más fácil llevar el orden de los contenidos y sus actividades a tener una variedad de acetatos sueltos que en cualquier momento se pueden confundir.

El colocar animación e imágenes llamativas permite que la atención se centre en el material expuesto y que sea mucho más fácil la comprensión y asimilación del contenido.

Conforme se imparta este Diplomado de Educación en Valores en la mayor parte de establecimientos educativos privados y públicos o instituciones varias, se va disminuyendo la falta de conciencia por parte de la población hacia los valores y permite a los jóvenes encontrar una nueva manera de llevar su vida, con respecto hacia ellos mismos y a los demás, así como formar de una mejor manera su carácter y por ende serán mejores ciudadanos.

### 7.8.2 FUNDAMENTACIÓN DE ELEMENTOS GRÁFICOS

Los elementos de diseño que se utilizaron para la creación del material interactivo fueron seleccionados para cumplir una función "Enseñar la importancia de los valores" y ser soporte del contenido del Diplomado de Educación en Valores.



1. El formato utilizado es del tamaño adecuado para que el contenido que se coloque dentro de él sea visible y legible a distancia.
2. La diagramación utilizada representa la ausencia de los valores y la importancia que tienen los mismos. Esta diagramación consiste en dos líneas entrelazadas en cada esquina que representan dos caminos distintos que se unen y la interacción que existe entre los miembros que participan en el Diplomado de Valores. Un punto brillante representa el inicio para un cambio de actitud. Dos líneas pequeñas representan los caminos del bien y del mal.
3. Se utilizó una retícula orgánica, ya que en ésta el contenido nos da la proporciones que se trabajarán. Está conformada por tres columnas y cuatro filas en las que se distribuirá el contenido, fotografías, logotipo, botones de acción y banner en movimiento.
4. El matiz utilizado para el color base de fondo de la presentación está conformado de la siguiente manera: C 100, M 100, Y 2, K 3. Se eligió el color azul ya que es un color frío y a la vez tranquilo que representa la frialdad ante la ausencia de valores. Es un color fuerte que permite que resalte la información que sobre él se coloque.

Se utilizó el color Blanco para el texto y líneas en el diseño. Este color representa, la ausencia de todo, el vacío, la nada. Se utilizó en las líneas para representar la ausencia de valores. En el texto permite que las tipografías sobresalgan y se aprecien mejor sobre el fondo oscuro, también representan la ausencia de valores.

## BALLOON XBD BT

- Se escogió la tipografía Balloon XBD BT para los titulares por poseer las siguientes características:
  - Es legible desde larga distancia
  - Es dinámica
  - Juvenil
  - Graciosa
  - Resalta titulares

## Tahoma

- Se escogió la tipografía Tahoma para el texto de la presentación por poseer las siguientes características:
- Es legible desde larga distancia
  - Juvenil
  - Libre
  - Sencilla

### VALORATE Y VALORA

- Se colocó un slogan "Valórate y Valora" para que se posicione en la mente del grupo objetivo.
- Se colocó el logotipo de la institución para que las personas a las que se les imparta el Diplomado puedan recordar con facilidad quién es el organizador de esta actividad y puedan avocarse a ellos en cualquier momento.
- Se colocaron imágenes de actividades que se realizan dentro de la institución, así como figuras llamativas para resaltar los temas importantes sobre valores.
- El contenido distribuido tiene como función crear un cambio de actitud en las personas ante la importancia de los valores y como podemos mejorar nuestra calidad de vida y relaciones con los demás.
- Los botones de acción permiten que el contenido se desarrolle poco a poco y pueda ser asimilado de una mejor manera.

Jóvenes en el

Umbral de la Vida



Se eligió una abstracción de punta de flecha porque indica la dirección (adelante, atrás) para poder avanzar en la presentación. El ícono posee una forma simple de triángulo girado. También se eligió la forma de un óvalo con colores contrastes y un ícono pequeño en forma de casita como botón de Home.

### 7.8.3 FUNDAMENTACIÓN DE MATERIAL INTERACTIVO

Se decidió utilizar una técnica interactiva para la creación del material para impartir el Diplomado de Educación en Valores ya que es una manera más dinámica, llamativa y creativa de enseñar.

La educación tradicional se ha limitado a la utilización de recursos como pizarrón, hojas de contenido, charlas, acetatos, rotafolios entre otros; pero ninguno de ellos es llamativo o interesante para los que reciben la información.

La mejor manera de enseñar para que haya una mejor asimilación es viendo, escuchando y practicando.

Tomando en cuenta esta idea, se creó el material interactivo para facilitar a los educadores la labor de enseñar un contenido y además realizar actividades con su grupo.

Por medio de esta forma de trabajo, el facilitador puede proyectar el contenido, avanzar según sea conveniente y trabajar con su grupo las actividades que se requieren y mientras tanto nuestro grupo objetivo se interesa en el mensaje que se desea transmitir.

Medio utilizado:

Creación de CD interactivo en Macromedia Flash MX que incluye el contenido del Diplomado de Educación en Valores dividido por días según lo que abarca el contenido.

#### 7.8.3.1 ESCENAS

A continuación se fundamentarán las principales escenas utilizadas para crear el material interactivo.

- Se utilizó la misma diagramación en las escenas.
- La animación es parecida, casi no varía en las escenas.
- Las imágenes utilizadas son fotografías o la imagen de un lápiz animado.
- Se utilizaron los mismos botones, exceptuando los del menú principal.
- Se creó una unidad en todo el diseño para que éste no se pierda y pueda ser aceptado más fácilmente por el grupo objetivo.



Figura 18

### Escena 1:

En esta escena se colocó una pequeña introducción para que desde el principio nuestro grupo objetivo se sienta identificado con el proyecto, y a la vez se presente a que se refiere el contenido del Diplomado de Educación de valores "Aprendiendo para Cambiar Vidas". De fondo se colocó una melodía titulada: The Battle of the Noble del disco Spirit of Crusaders (The Noble Collection) ya que se identifica con la labor de Cruzada Estudiantil. La animación que se creó en esta escena es sencilla y se basa en un juego de imágenes dentro de elipses las cuales representan lo que encierra nuestro mundo, nuestros límites. (Figura 18)



Figura 19

### Escena 2:

En esta escena se colocó el menú principal, éste se conforma por cinco botones que representan cada día de la semana y de esa manera crear un orden en el contenido de la presentación. Los botones poseen una pequeña animación al pasar el mouse sobre ellos para hacer más dinámica la presentación. Cada botón lleva a su respectivo contenido. A la par de cada botón se encuentra uno más pequeño en forma de casita, este es el que lleva al índice de cada uno. (Figura 19)



Figura 20

### Escena 3:

En esta escena se muestra el índice que corresponde al contenido de una de las escenas. Cada botón es un link para cada tema a tratar según el día de la semana. (Figura 20)



Figura 21

### Escena 4: Introducción

En estas escenas se colocó el contenido que se relaciona a la información sobre Jóvenes en el Umbral de la Vida, su labor y contenido del Diplomado de Educación en Valores. Se colocó fotografías que se relacionan con las actividades que realiza la institución. En esta escena se incluyen la animación del Slogan: Valórate y Valora, también la animación del logotipo. Cuenta también con los botones de acción "adelante" "atrás" y un botón que lleva a un menú secundario. (Figura 21)



Figura 22

### Escena 5: Introducción

En esta escena se colocó el contenido que se relaciona a la información sobre Jóvenes en el Umbral de la Vida, su labor y el contenido de la presentación (Diplomado de Educación de Valores "Aprendiendo para Cambiar Vidas"). Se colocó fotografías que se relacionan con las actividades que realiza la institución. También se incluyen la animación del Slogan y del logotipo. Cuenta con botones de acción "adelante y atrás". Se utilizó un scroll para colocar el contenido dentro de él y que fuese más fácil su lectura. (Figura 22)



Figura 23

### Escena 6: Contenido

En esta escena se colocó la información que corresponde al contenido del Diplomado de Educación en Valores "Aprendiendo para Cambiar Vidas". Se utilizó nuevamente el scroll para facilitar la lectura del texto. Contiene la animación del slogan y del logotipo. Adicionalmente contiene la animación del dibujo de un lápiz para atraer más la atención de nuestro grupo objetivo y que sienta agradable la presentación. Contiene los botones de acción "adelante y atrás". (Figura 23)



Figura 24

**Escena 7: Contenido**

En esta escena se colocó la información que corresponde al contenido del Diplomado de Educación en Valores "Aprendiendo para Cambiar Vidas". Se utilizó nuevamente el scroll para facilitar la lectura del texto. Contiene la animación del slogan y del logotipo. Adicionalmente contiene la animación de varios dibujos para atraer más la atención de nuestro grupo objetivo y que sienta agradable la presentación. Contiene los botones de acción "adelante y atrás". (Figura 24)

#### 7.8.4 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- 1- El contenido del Diplomado de Educación en Valores se presenta por medio de un material interactivo, el cual recopila tanto conceptos fundamentales como actividades, dividido por días hasta completar el contenido.
- 2- El programa en que se realiza el material interactivo para el Diplomado de Educación en Valores es Macromedia Flash MX, dividido en escenas para mayor facilidad de manipulación, en cada escena hay un botón de acción y animación.
- 3- El color del fondo que se utiliza se conforma de la siguiente manera: C-100, M -100, Y-2, K-3.
- 4- La tipografía utilizada es de la siguiente manera: Título: Balloon XBD BT y Texto: Tahoma
- 5- Los botones de acción se colocan del lado izquierdo de la diagramación.
- 6- Los elementos que conforman cada escena del material interactivo son distribuidos de la siguiente manera:
  - Logotipo y slogan en la parte superior.
  - Imágenes en la parte izquierda hacia el centro.
  - Texto o scroll: de la parte derecha al centro.
  - Título centrado sobre el scroll.
- 7- El material interactivo se guarda en disco con las siguientes extensiones: .exe y .swf, se incluye un documento de autorun y los archivos mp3 utilizados.

8. PROPUESTA GRÁFICA FINAL



Figura 25



Figura 26



Figura 27



## 9. LINEAMIENTOS DE LA PROPUESTA GRÁFICA

- Se sugiere a Jóvenes en el Umbral de la Vida emplear materiales interactivos para impartir el curso del Diplomado de Educación en Valores y facilitar a los capacitadores su labor educativa.
- Costo estimado:
  - Elaboración del Diseño: Q.6,000.000  
(Creación de Material Interactivo en Flash)
  - Reproducción del material interactivo Q.75.00.  
(disco original y cuatro copias, quemados e impresos)
- Costo Total: Q6,075.00
- No es necesario sacar más copias de los discos ya que éstas serán suficientes para cumplir la función.
- Se recomienda que la reproducción del material interactivo sea en CD, no se recomienda que se guarde en Disquete ya que no es seguro y puede perderse la información, se puede utilizar USB siempre y cuando se tenga una copia de seguridad.
- Este material se utiliza por un año o más según los cambios que se deban realizar en el contenido para actualización. Después de este período se podrá utilizar un año más la diagramación y posteriormente deberá actualizarse según las tendencias.

## CONCLUSIONES

- Por medio de la investigación Bibliográfica y de campo se logró conocer la importancia que tienen los valores para mejorar la vida familiar y relaciones interpersonales, especialmente a los jóvenes para formar su carácter y que puedan aprender lo bueno y lo malo que nos ofrece la sociedad y las consecuencias de sus actos para que en un futuro puedan desarrollarse con éxito como personas.
- Es importante que se promueva la enseñanza de valores, y para ello utilizar métodos dinámicos, como es el material interactivo, lo que facilita la comprensión y asimilación del mensaje.
- La diagramación y contenido del material interactivo deben mantener siempre una armonía para que se pueda divulgar el mensaje y refleje la importancia de la educación de valores.
- Al momento de diseñar, es importante llevar a cabo una planificación, en este caso, el método de cuatro etapas. Con este método paso a paso se logró desarrollar un diseño gráfico efectivo para el material interactivo para la enseñanza del Diplomado de Educación en Valores "Aprendiendo para Cambiar Vidas".

## RECOMENDACIONES

- Se sugiere a Jóvenes en el Umbral de la Vida emplear este material interactivo por un año y posteriormente actualizarlo según las variantes en el contenido.
- Se recomienda emplear el material interactivo creado en este proyecto para facilitar la enseñanza del Diplomado de Educación en Valores, pues se ha comprobado que es eficaz y que creará un cambio de actitud en nuestro grupo objetivo.
- Al momento de elaborar alguna otra pieza de Diseño se deberá guardar la misma línea que se ha realizado en este proyecto para guardar unidad.
- Que todo medio de divulgación utilizado por Jóvenes en el Umbral de la Vida, mantenga armonía reflejada en el mensaje y su importancia.
- Es importante que toda planificación del material interactivo siga estrictamente los lineamientos dados.

*Bernard, Paola*

*Chapero, Vicente*

*Chávez Zepeda, Juan José*

*de Azevedo, Fernando*

*de Ovalle, Alma G.*

*Garza Treviño, Juan Gerardo*

*Swann, Allan*

*Tórtola Navarro, Julia Roberto*

## BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

**Glosario, Términos de Diseño Gráfico**, 1991, Guatemala.

**Biblioteca de Diseño Gráfico**, 1994, México, Navas Internacionales de Ediciones, S.A.

**Metodología de la Investigación**, 1998, Guatemala, Litografía Delgado.

**Elaboración de Proyectos de Investigación**, 1997, Guatemala, Litografía Delgado.

**Sociología de la Educación**, 1973, México, Editorial Fondo de Cultura Económico.

**Artes Plásticas 1**, 1995, Guatemala, Impresos Industriales.

**Diccionario Enciclopédico**, 1992, España, Editorial Océano.

**Diccionario Enciclopédico**, 1983, México, Salvat, Tomo 10.

**Diccionario Enciclopédico Ilustrado**, 1982, España, Editorial Sopena, Tomo II.

**El Estudiante Exitoso**, 2006, España, Editorial Océano.

**Enciclopedia General de la Educación (Didáctica General)**, 2003, España Editorial Océano, Tomo II.

**Valores para el Ejercicio Profesional**, 2006, España, Editorial Mc. Graw Hill.

**El Color en el Diseño Gráfico, Principios y Uso Efectivo del Color**, 1990, Barcelona, Editorial Gustavo Gil, S.A.

**Métodos del Diseño para Diseñadores Gráficos**, 1999, Guatemala, BJ Impresos.

**Direcciones Web:**

**Retículas en Materiales Interactivos y Páginas Web**

<http://www.desarrolloweb.com/articulos/2259.php>

**Los Valores**

<http://www.monografias.com/trabajos15/valores-humanos/valoreshumanos.shtml>

[http://www.encuentra.com/seccion.php?f\\_doc=21&f\\_tipo\\_doc=6](http://www.encuentra.com/seccion.php?f_doc=21&f_tipo_doc=6)

<http://www.educacion.jalisco.gob.mx/consulta/educar/04/4ayala.html>

**Adobe Flash**

[http://es.wikipedia.org/wiki/Macromedia\\_Flash](http://es.wikipedia.org/wiki/Macromedia_Flash)

**Photoshop**

[http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Photoshop](http://es.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop)

**Diagramación**

<http://es.wikipedia.org/wiki/Diagramaci%C3%B3n>

**Logotipo**

<http://es.wikipedia.org/wiki/Logotipo>

**FreeHand**

[http://es.wikipedia.org/wiki/Macromedia\\_FreeHand](http://es.wikipedia.org/wiki/Macromedia_FreeHand)

**Microsoft PowerPoint**

[http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft\\_Powerpoint](http://es.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Powerpoint)

**Multimedia**

<http://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>

**El Color**

<http://www.google.com.gt/search?hl=es&q=significado+del+color&lr=>

## GLOSARIO:

GLOSARIO

**Arte:**

Eficacia y facilidad de hacer algo bien hecho.

**Boceto:**

Ensayo que hace un diseñador en forma de ensayo para lograr un arte final.

**Color:**

Impresión producida en los ojos por la luz difundida por los cuerpos, todo lo que se opone a negro o blanco.

**Composición:**

Forma de ordenar los elementos dentro de un espacio determinado.

**Comunicación:**

Acción de comunicar o comunicarse, trato o correspondencia. Aviso.

**Diapositiva:**

Imágen fotográfica puesta en un soporte transparente para la proyección.

**Estrategia:**

Conjunto de acciones que se van a realizar para llevar a cabo planes.

**Figura:**

Línea o conjunto de líneas con las que se representa un objeto.

**Hojas:**

Papel en el cual se puede escribir, pintar y hacer diversidad de cosas.

**Imágen:**

Figura, representación, apariencia de una cosa.

**Línea:**

Sucesión de puntos.

**Medio:**

Elemento en que vive o se mueve una persona animal o cosa.

**Publicidad:**

Calidad o estado de público, conjunto de medios para divulgar o extender algo.

**Punto:**

Máxima expresión gráfica.

**Relación de color:**

Expresión utilizada para denominar varios colores los cuales rondan en el círculo cromático teniendo una relación.

**Secuencias:**

Serie de cosas las cuales van unas tras otras y que tienen entre si cierta relación.

**Tipografía:**

Tipo de letra.

**Transparencia:**

Detalle visual a través del cual es posible ver, de modo que lo que está de tras es percibido por el ojo.

**Unidad:**

Equilibrio adecuado de elementos diversos en una totalidad que es perceptible visualmente.

**Visual:**

Relativo a la vista. Lo que se capta por medio del sentido de la vista.

Jóvenes en el

*Umbral de la Vida*

# ***ANEXOS***



Encuesta de validación Grupo Objetivo.

Instrucciones: Conste cada pregunta colocando una X sobre su respuesta.

- ¿Es importante la educación de valores para mejorar nuestro país?  
SI NO
- ¿Es de utilidad que se imparta un diplomado de educación en valores a la juventud guatemalteca?  
SI NO
- ¿Es más dinámico que se imparta el Diplomado de Educación en Valores por medio de una presentación interactiva que con acetatos?  
SI NO
- ¿Se distingue con claridad el contenido de la presentación acerca del Diplomado de Educación en Valores?  
SI NO
- ¿Es legible el tipo de letra utilizado?  
SI NO
- ¿El color de fondo en la presentación permite resaltar el contenido?  
SI NO
- ¿Se relacionan las imágenes con el contenido?  
SI NO
- ¿Se distingue el logotipo de la institución?  
SI NO
- ¿La imagen del lápiz es llamativa?  
SI NO
- ¿Se distingue con facilidad el texto de otro de los otros?  
SI NO



Encuesta de validación Grupo Objetivo.

- ¿Se encuentra ordenado el contenido de la presentación?  
SI NO
- ¿Se identifica fácilmente los botones de acción de la presentación?  
SI NO
- ¿Es adecuada la velocidad con que se desplaza el contenido?  
SI NO
- ¿Comprende con facilidad el mensaje de cada diapositiva?  
SI NO
- ¿Es más fácil la comprensión del contenido del Diplomado de Educación en Valores por medio de esta presentación interactiva?  
SI NO
- ¿Es más fácil recordar el contenido por medio de esta presentación interactiva a una presentación en acetatos?  
SI NO
- ¿El uso de este método facilita a los capacitadores impartir el curso?  
SI NO
- ¿Con este método es más fácil tomar nota de los contenidos cuando es necesario?  
SI NO
- ¿Con el uso de este método es más fácil resaltar la importancia de la enseñanza de los valores?  
SI NO
- ¿Es posible que esta presentación contribuya a mejorar la actitud hacia el tema de valores en las personas a las que se les presenta?  
SI NO



Encuesta de validación Diseñadores Gráficos.

Instrucciones: Conteste cada pregunta colocando una X sobre su respuesta.

1. ¿Cree usted que un material interactivo facilita la exposición de temas diversos?

SI NO

2. ¿Es más dinámico que se imparta el Diplomado de Educación en Valores por medio de una presentación interactiva que con acetatos?

SI NO

3. ¿El color que se utilizó de fondo atrae la atención del espectador?

SI NO

4. ¿Es visualmente agradable la diagramación de fondo?

SI NO

5. ¿Es legible el tipo de letra utilizado?

SI NO

6. ¿Están distribuidos ordenadamente los elementos que componen cada diapositiva?

SI NO

7. ¿Se relacionan las imágenes con el contenido?

SI NO

8. ¿Se distingue el logotipo de la institución?

SI NO

9. ¿El color de la tipografía es adecuado?

SI NO

10. ¿Se distingue con facilidad el texto dentro del scroll?

SI NO



Encuesta de validación Diseñadores Gráficos.

11. ¿Es fácil para el observador distinguir e interactuar?

SI NO

12. ¿Se identifican fácilmente los botones de acción de la presentación?

SI NO

13. ¿Es adecuada la velocidad con que se desplaza e interactúa?

SI NO

14. ¿Se comprende con facilidad el mensaje de cada diapositiva?

SI NO

15. ¿Es adecuada la animación en las diapositivas?

SI NO

16. ¿El tamaño de la tipografía es adecuado para el material interactivo?

SI NO

17. ¿Se utilizó la retina adecuada?

SI NO

18. ¿Es adecuado el tamaño del scroll?

SI NO

19. ¿Con el uso de este material interactivo es más fácil enfocar la importancia de la educación en valores?

SI NO

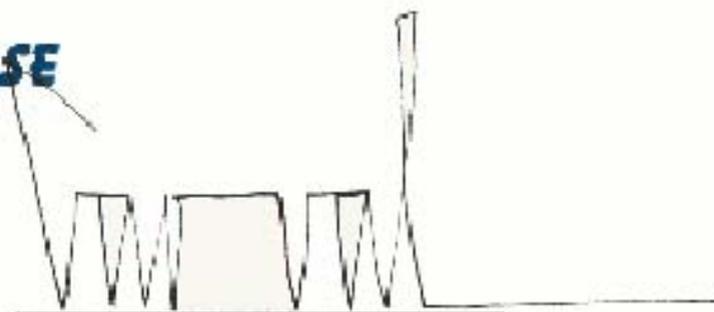
20. ¿Es posible que esta presentación contribuya a mejorar la actitud hacia el tema de valores en las personas a las que se les presenta?

SI NO

Jóvenes en el

Umbral de la Vida

**IMPRÍMASE**



Arq. Carlos Valladares Cerezo  
**DECANO**

Licda. Miriam Isabel Meléndez  
**ASESORA**

Licda. Maribel Salazar  
**ASESORA**

Emma Maribel Cruz Orellana  
**SUSTENTANTE**

LICENCIATURA DISEÑO GRÁFICO EN PUBLICIDAD