



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



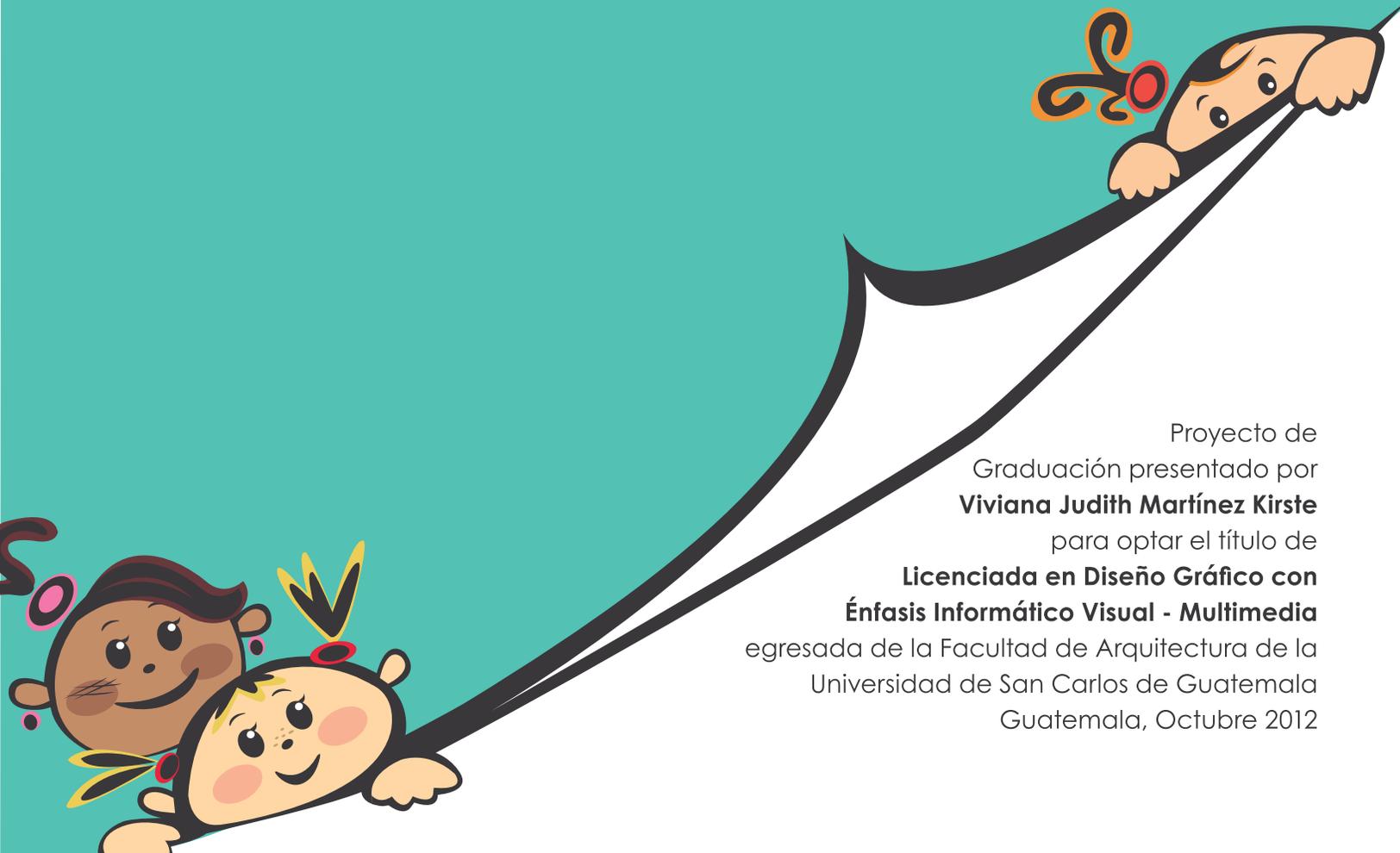
**Facultad de
Arquitectura**
Universidad de San Carlos de Guatemala



diseño gráfico
U S A C

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

Audiovisual que motive a la preparación académica y superación de niños de 6 a 12 años de las colonias de San Rafael zona 18 de la Ciudad de Guatemala



Proyecto de
Graduación presentado por
Viviana Judith Martínez Kirste
para optar el título de
**Licenciada en Diseño Gráfico con
Énfasis Informático Visual - Multimedia**
egresada de la Facultad de Arquitectura de la
Universidad de San Carlos de Guatemala
Guatemala, Octubre 2012

Audiovisual que apoya la preparación académica y superación de niños de 6 a 12 años de las colonias de San Rafael zona 18 de la Ciudad de Guatemala



Audiovisual de apoyo para niños realizado en la Ciudad de Guatemala en el período de agosto a noviembre del año 2011

Índice

Nómina de Autoridades	05
Agradecimientos y Dedicatoria	06
Presentación	07
Capítulo 1: Introducción	09
1.1. Antecedentes	10
1.2. Problema	10
1.3. Justificación	10
1.4. Objetivos	11
Capítulo 2: Perfil de la Organización y Público Destinatario	13
2.1. Perfil de la Organización	14
2.2. Perfil del Grupo Objetivo	16
Capítulo 3: Conceptualización y Bocetos	19
3.1. Conceptos Fundamentales	20
3.2. Estrategia de Comunicación	30
3.3. Concepto Creativo	32
3.4. Desarrollo de Propuestas de Diseño	34
Capítulo 4: Comprobación de Eficacia y Propuesta Final	45
4.1. Grupo Focal	46
4.2. Propuesta Gráfica Final	50
4.3. Racionalización de la Propuesta Final de Diseño	54
Lineamientos para la Puesta en Práctica de la Propuesta	56
Conclusiones	57
Recomendaciones	57
Bibliografía y Fuentes Consultadas	58
Glosario	60
Anexos	62

nómina de autoridades

Junta Directiva

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal I

Arq. Edgar Armando López Pazos
Vocal II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal III

Br. Jairon Daniel Del Cid Rendón
Vocal IV

Br. Carlos Raúl Prado Vides
Vocal V

Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Secretario

Tribunal Examinador

Decano: **Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo**

Secretario: **Arq. Alejandro Muñoz Calderón**

Asesor Metodológico: **Lic. Francisco Chang**

Asesor Creativo: **Licda. Claudia Leal**

Tercer Asesor: **Licda. Rosa Alba López**

Presentación

En Guatemala existen muchos problemas sociales, según el Instituto Nacional de Estadística, Guatemala ha tenido históricamente un nivel muy desfavorable en el campo de la educación, este es sumamente bajo, por lo cual es primordial que sea atendido, por ser la base de una sociedad con valores y principios que llevan a la superación.

Este proyecto está enfocado en los niños y niñas, ya que ellos son el futuro de cualquier nación, de tal manera que hay que animarlos e instruirlos para que se preparen académicamente. Es importante que luchan por sus ideales y logren ser profesionales, por tales razones se decidió investigar y convivir con niños y niñas de una ONG llamada Esperanza Para Guatemala, en donde asisten a niños y niñas que habitan en las colonias de San Rafael Zona 18, y así detectar el problema y buscar la solución para el mismo a través de los medios gráficos. Este trabajo muestra todo un proceso desde el planteamiento de estrategias y tácticas más adecuadas para lograr los objetivos deseados y lograr transmitir lo más importante, en este caso, sobre la preparación académica y superación; también muestra la caracterización del grupo objetivo, su entorno, situación actual y necesidades, logrando con todo esto escoger un concepto de diseño con el que puedan sentirse identificados y así lograr llamar su atención. También las propuestas finales (un audiovisual interactivo y un libro troquelado sobre diferentes profesiones que logrará que los niños se sientan identificados con los personajes utilizados y que los animará e informará sobre lo que deben hacer para lograr ser profesionales); dichas propuestas pasan por una validación para comprobar la eficacia de los mismos y el logro de los objetivos planteados.

La motivación es la fuerza que nos mueve a realizar actividades. Se está motivado cuando se posee la voluntad de hacer algo y, además, se es capaz de perseverar en el esfuerzo que ese algo requiera durante el tiempo necesario para conseguir el objetivo que se haya marcado. Esto se traduce en el deseo incalculable de ser alguien, de crear algo o de alcanzar alguna meta. Este proyecto es un pequeño aporte creativo que apoya a la educación, con el fin de entretener y divertir un rato a los niños, complementándolo con un libro bastante creativo que logre educarlos sobre las profesiones, y con la ayuda de la ONG Esperanza para Guatemala será posible su transmisión y distribución, contribuyendo un poco con la educación de los pequeños, para animarlos a querer superarse y ser profesionales en un futuro y así ellos puedan mejorar las condiciones del país.

Agradecimientos y dedicatoria

A Dios porque en cada momento de mi vida me acompaña, me permite ver cada mañana y me dio las fuerzas, el ánimo, la inteligencia y la sabiduría para realizar este proyecto además de la oportunidad de superarme.

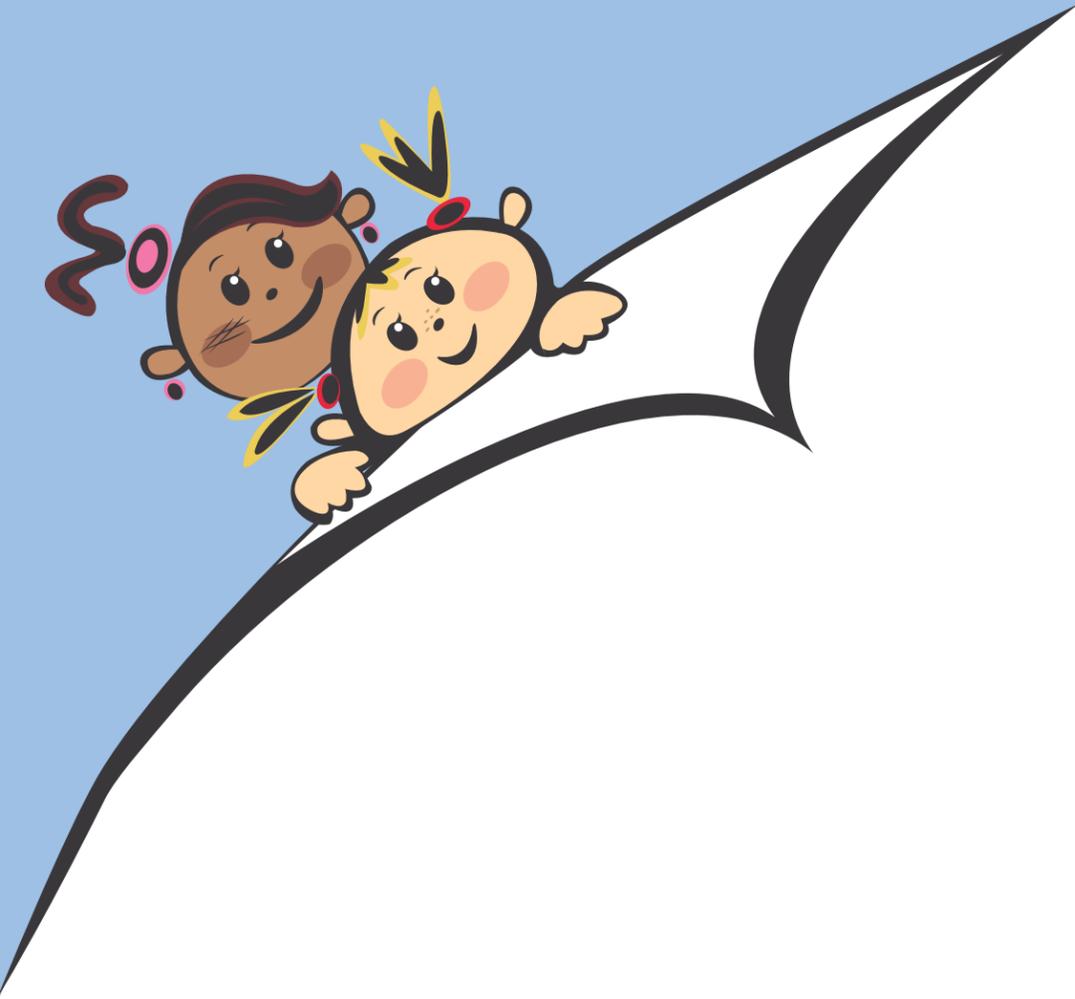
Especialmente a mi Madre Elizabeth porque es un Ser maravilloso que me ha apoyado en todo, por el cariño la comprensión, la ayuda brindada, por los sacrificios que hace por mi bienestar, asimismo a mi hermana por creer en mi y motivarme a seguir adelante.

A mis profesores por ser parte de mi formación académica, por compartir de sus conocimientos y ayudarme a convertirme en una buena diseñadora, al igual que a mis asesores por compartir sus conocimientos, opiniones y críticas en la elaboración de este proyecto.

A la USAC por ser la institución que me exige que ponga en práctica los valores ciudadanos, por brindarme conocimientos sobre gran variedad de temas, y por motivarme a luchar por mis sueños, mis metas y llegar a realizar lo que me proponga.

A la ONG Esperanza para Guatemala por abrirme sus puertas y brindarme su apoyo y orientación para la elaboración de este proyecto. Y a los niños por su participación en este proyecto y servirme como inspiración del mismo.





capítulo 1

Introducción

- *Antecedentes
- *Problema
- *Justificación
- *Objetivos

Capítulo 1

Introducción

1.1. Antecedentes

Los problemas sociales del país son muchos: el crecimiento de la población, pocas oportunidades de empleo, bajos salarios, el escaso acceso a la educación, etc., este proyecto está enfocado en los niños que son el futuro de Guatemala, serán las personas próximas en hacer cambios en nuestro país esperando que sean positivos.

En una sola visita a una ONG llamada Esperanza para Guatemala, ubicada en la zona 18 de la ciudad capital, se puede observar la forma de vida que llevan muchos niños, ya que esta organización es visitada diariamente por más de 200 niños, todos de escasos recursos pero llenos de vida, y con sueños que esperan cumplir.

Según la publicación de La Hora (2011) La Policía Nacional Civil de Guatemala reveló que la zona 18 es una de las diez zonas más peligrosas del país; en las colonias de San Rafael zona 18 existe un gran índice de violencia, de pobreza y falta de preparación académica en las personas que allí habitan.

Torres, E. (2009) Educación, solución a varios problemas sociales. La solución para vencer a la delincuencia está en la educación, de nada sirve llenar las calles de policías o soldados si no somos capaces de tener una sociedad más sana y justa, capaz de revertir estas acciones.

Entonces, la solución para cualquier problema está en la educación, porque una persona que se preparó académicamente, se esfuerza y lucha por sus ideales logra cumplir cualquier meta que se proponga, se supera y son los que tienen más posibilidades de triunfar en la vida, más oportunidades de trabajo, y mejores ingresos, y para lograrlo se planea darles una motivación a los niños para prepararse académicamente y, en un futuro, lograr cambiar su forma de vida y superarse.

En la actualidad las familias de las áreas pobres del país de Guatemala no le toman la importancia debida a la educación de los niños y no les inculcan valores ni el deseo de superarse, a través de la comunicación y métodos más dinámicos de aprendizaje los niños pueden ver una oportunidad de alcanzar sus sueños y lograr una mejor forma de vida.

Según Vera-Valderrama (2008) "La educación no es solo un factor de crecimiento económico, sino también un ingrediente fundamental para el desarrollo social, incluida la formación de buenos ciudadanos".

Reporte UNESCO (2008), citado por Fundación Guatemala 2020 (2009) escribió: Los niños que viven en barrios marginales en Guatemala asisten menos a la escuela. La violencia influye directamente en su baja asistencia y desempeño, y aunque aumente el número de alumnos inscritos, la permanencia de éstos dentro del sistema educativo es aún un reto pendiente.

Según Futuro Vivo(2011) La tasa media de analfabetismo en Guatemala es del 43,9%, concentrándose fundamentalmente en las zonas rurales de mayoría indígena y en las comunidades urbano marginales. El 41% de los niños trabajadores (entre 5 y 14 años) no asisten a centros educativos.

Esperanza para Guatemala es una asociación cristiana no lucrativa dedicada a la ayuda de niños y sus familias de extrema pobreza, en áreas de delincuencia en la Ciudad de Guatemala, les Brinda las herramientas para su desarrollo espiritual, físico, emocional y educativo a través de programas integrales específicos que dan a estos niños la oportunidad de lograr sus sueños para un mejor mañana.

1.2. Problema

Uno de los objetivos más importantes de la ONG Esperanza para Guatemala es ser un canal de motivación para los niños que habitan en San Rafael, zona 18, a seguir estudiando y apoyarlos con ayuda escolar, económica y espiritual y así puedan cumplir con sus sueños, pero para que esto sea posible es necesario utilizar material adecuado para niños.

Lo ONG Esperanza para Guatemala necesita material de apoyo que sea llamativo con el cual los niños puedan sentirse identificados y que sirva de motivación para que ellos tomen mayor importancia a su educación, se preparen académicamente y logren ser personas profesionales.

1.3. Justificación

Es importante motivar a los niños a superarse académicamente, así como también es necesario enseñarles a soñar, a ser proactivos y a tener buenos principios ya que son el futuro de Guatemala, y los procreadores de futuras generaciones.

1.3.1. Magnitud

En la actualidad, la mayor parte de la población del país de Guatemala vive en pobreza en la ciudad capital por ende poca educación, y menos profesionales en el país. Es por lo mismo se ve a niños en la calle pidiendo dinero o trabajando mientras deberían de estar estudiando para tener un mejor futuro.

Con la elaboración de un proyecto para motivar a los niños en la ONG Esperanza para Guatemala se estaría motivando alrededor de 300 niños que asisten a diario en diferentes horarios a la ONG, ubicada en la Colonia Alameda en la Zona 18, (al rededor de 200 o más familias de esa zona), para que puedan tener una vision de lo que quieren ser en el futuro y puedan lograrlo, además para obtener la ayuda financiera que ellos necesitan para poder sobrevivir y, al mismo tiempo, poder continuar con sus estudios.

1.3.2. Trascendencia

Es habitual que las familias que viven en condiciones de pobreza tengan pocas oportunidades para educar a sus hijos. La elaboración de este proyecto podrá mejorar la ideología que tienen los niños respecto a su futuro y así lograr más adelante una mejor calidad de vida de las familias que habitan esa área de la zona 18, con el simple hecho de cambiar una vida, se está cambiando toda su futura generación y su familia,

El que existan personas profesionales, con ideales que transmiten valores y principios a sus hijos da como resultado reducir la pobreza, crecimiento económico, y crea oportunidades para vivir mejor, reduciendo así las desigualdades de la sociedad. Es por eso que este proyecto busca motivar a los niños, además de entretenerlos y divertirlos, a querer ser profesionales, por medio de la preparación académica y mucho esfuerzo.

1.3.3. Vulnerabilidad

Uno de los mayores problemas de la población guatemalteca es la falta de personas profesionales en el país, es por eso importante la realización de un proyecto de diseño que sirva de motivación a los niños a querer ser en un futuro el cambio de la nación.

Al no llevar a cabo el proyecto muchos niños continuarán con su vida tal como la llevan hasta ahora y no podrán ver un mensaje positivo que podrá cambiar su

perspectiva a futuro respecto a su vida, la zona 18, continuará estando entre los primeros lugares peligrosos de la capital, o incluso encabezando la lista, ya que son los niños el futuro de Guatemala y es importante fomentarles algo bueno para que logren cambiar la situación actual de delincuencia, pobreza, etc., si a los niños no se les inculca desde pequeños, en la adolescencia o juventud se revelarán al mundo y a la misma sociedad que los ha rechazado, creando una crisis de violencia en el país y creando un círculo de delincuencia entre generaciones futuras.

Es por eso que el material debe ser realizado por medio de técnicas de diseño gráfico para que sea funcional y sirva como entretenimiento y medio de aprendizaje para los niños.

1.3.4. Factibilidad

La forma de hacer factible el proyecto es con la ayuda de la ONG Esperanza para Guatemala, que apoyará la elaboración del proyecto, aportará la ayuda necesaria para que el material elaborado sea presentado a los niños de la organización, se realizará investigación y

convivencia con los niños para conocerlos mejor y así lograr que el mensaje sea el más adecuado para ellos.

1.3.4.1. La propuesta de solución ideal para atender a la necesidad.

Se considera que para los niños las mejores propuestas son las visuales, multimedia en donde ellos puedan interactuar y divertirse al mismo tiempo.

También material impreso que tenga el mismo contenido que lo audiovisual, esto para los que no tengan acceso a lo digital.

1.3.4.2. La disponibilidad de recursos para su ejecución.

Se cuenta con los conocimientos técnicos, creatividad en la elaboración de los materiales, el equipo necesario, asesorías y validación para la aceptación de las personas involucradas. Y como el uso del material será para uso interno de la ONG, no es necesaria la reproducción masiva.



1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

Realizar material audiovisual e impreso para niños entre 6 y 12 años que asisten a la ONG Esperanza para Guatemala que habitan en San Rafael, zona 18 de la ciudad capital, que apoye su preparación académicamente y superación para que en el futuro ellos puedan generar cambios positivos en el país.

1.4.2. Objetivos Específicos

1. Motivar a los niños que asisten a la ONG Esperanza para Guatemala a prepararse académicamente, y así quieran superarse, a través de material audiovisual.
2. Crear propuestas gráficas audiovisuales e impresas que apoyen a la educación informando sobre las profesiones a niños entre de 6 a 12 años que asisten a la ONG Esperanza para Guatemala.
3. Contribuir con material audiovisual e impreso a la ONG Esperanza para Guatemala, para que puedan reforzar el aprendizaje de los niños que llegan allí.



capítulo 2

Perfil de la Organización y
Público Destinatario

*Perfil de la Organización

*Perfil del Grupo Objetivo

Capítulo 2

Perfil de la Organización y Público Destinatario

2.1. Perfil de la Organización

Esperanza para Guatemala



2.1.1. Historia

José es el líder de Esperanza. Dios puso la visión para Esperanza en su corazón en el 2004 y nunca ha mirado para atrás. Después de viajar como misionero desde los 14 años, el Señor lo llamó a comenzar un ministerio de misericordia con su propia gente. A la edad de 23 años, José vendió todas sus pertenencias, y dedicó su vida a los niños de la Zona 18.

Dios ha bendecido el ministerio y actualmente sirve a unos 190 niños de lunes a viernes que representan a unas 112 familias, de esta forma impactan directa y positivamente la vida de más de 1100 personas. Tienen tres distintos horarios a las 7am, 11am, 1pm, y 2pm. Cada Niño o joven recibe un plato nutritivo y caliente diario. En adición recibe instrucción bíblica y de valores y mucho pero mucho amor!

2.1.4. Objetivos

-Ayudar y apoyar a familias en extrema pobreza que viven en áreas de delincuencia de la zona 18, a través del trabajo conjunto de líderes y habitantes locales e internacionales, en cuanto a educación y alimentación en un ambiente solidario y participativo.

-Motivar a los niños para seguir estudiando e incluso para despertar el sueño de ir a la Universidad, a través de refuerzo y ayuda escolar que ofrece Esperanza. Y así cada niño pueda cumplir sus sueños.

-Inculcar valores basados en la enseñanza bíblica recordándoles a los niños que nuestra dependencia es enteramente de Dios y que Esperanza es solamente un medio que Dios usa para mandar su bendición y que cuando padecemos de una necesidad podemos acudir a Dios directamente.



2.1.5. Servicios que brinda.

2.1.5.1. Programa Espiritual

-Cada día se les brinda una cápsula de valores llena de amor basada en la Biblia y juegos para que a los niños se les sea fácil aprender y no solo eso, también el poner en práctica lo aprendido fuera de las instalaciones.

-Oración para enseñar a los niños a comunicarse con Dios y orar unos por otros.

-Lectura de la Biblia acompañada con juegos que motivan a los niños a memorizarla y, de esta forma, cultivan la lectura.

2.1.5.2. Programa Educativo

-Biblioteca y hasta ahora la única en esta zona roja de la Zona 18.

-Computación con acceso a internet.

-Refuerzo en la realización de tareas y se les proporciona material que necesiten.

-Actividades Extracurriculares basadas en exponer a los niños a una experiencia cultural, recreativa o deportiva.

2.1.5.3. Programa Deportivo

-Fútbol en liga de niños y niñas (dependiendo la temporada).

-Día de Juego para cultivar el deporte, convivencia (todos los viernes).

-Maratón en el Día de Independencia de Guatemala el 15 de Septiembre donde se representa la antorcha como símbolo de luz y libertad para nuestro país.

2.1.5.4. Programa Nutricional

-Desayunos, refacción y almuerzo

-Vitaminas diarias gracias a una donación de Vine International.

La comida es donada semanal y mensualmente (verduras, frutas, pollo, etc.) en su mayoría por granjeros, vendedores guatemaltecos y las personas a través del apadrinamiento. Se toma lo necesario para la semana y lo que sobra se distribuye a las de los niños.

2.1.5.5. Programa de Desarrollo

-Talleres de carpintería para que los jóvenes aprendan un oficio.

-Manualidades durante las vacaciones

-Clases de guitarra

2.1.5.6. Programa de Salud e Higiene

-Clínica atendida por Elizabeth Barahona, una enfermera guatemalteca con más de 20 años de experiencia, brinda consultas, primeros auxilios en caso de emergencia, y tratamiento en caso de heridas menores, enfermedades, etc.

-Higiene, ya que Esperanza provee jabón para lavar las manos, cortes de pelo, corte de ungas, y limpieza; proveen cepillos y pasta de dientes, junto con hilo dental.

-Ayuda General de Salud como realización de citas, invitación de doctores y dentistas, chequeos a hospitales y ayudan financieramente con receras, medicinas, exámenes, pruebas, y tratamientos.

2.1.6. ¿Cómo ayudar?

2.1.6.1. Apadrinar

El apadrinamiento es una de las mejores maneras de impactar la vida de un niño a través de Esperanza para Guatemala. La donación ayuda a proveer una multitud de beneficios y servicios a los niños y jóvenes que viven en la Zona 18. \$35 o Q. 280 por mes ayuda a dar esperanza a un niño en las siguientes áreas:

-Útiles Escolares

-Honorarios de la escuela

-Uniformes escolares

-Atención médica

-Medicina

-Almuerzos Nutritivos de lunes a viernes

-Ayuda con las tareas antes y después de la escuela

-Excursiones y Actividades extracurriculares

-Administrativa y los gastos generales

2.1.6.2. Grupos Misioneros

Una manera eficaz de involucrarse con Esperanza para Guatemala, y conocerla mejor, es trabajando a través de un grupo misionero, ayudado con una variedad de proyectos como pintar, Escuelita Bíblica, construcción, servir la comida diaria, pasar tiempo y jugar con los niños, refuerzo escolar, excursiones, y mucho más.

2.1.7. Trascendencia en la Sociedad

Esperanza para Guatemala trasciende en la Sociedad Guatemalteca en la mejora de la calidad de vida de muchas familias y niños de las áreas pobres de la zona 18, brindándoles por medio de la enseñanza de la Biblia y los valores y el Programa de Refuerzo Escolar, las herramientas que los motive a su desarrollo espiritual, físico, emocional y educativo ayudándolos a la superación y a su mejoramiento de capacidades humanas, para hacer de los niños futuros profesionales que contribuirán a un mejor desarrollo del país en cuanto a lo económico, social y cultural.

2.1.8. Contacto

16 calle 22-14 Alameda 2B Zona 18 (Guatemala)

José Armas (Director) 4214-9197

Humberto Armas (Subdirector) 5266-5375

2.2. Perfil del Grupo Objetivo

(ver anexos)

2.2.1. Geográfica

Guatemala, es el mayor estado centroamericano en población, es un muestrario físico, histórico y político del Istmo. Su territorio de 108.899 km² tiene a México al norte y oeste, al noroeste a Belice, y Honduras y a El Salvador al este y sudeste, respectivamente. Un territorio comprendido entre los 14-18° de latitud N y los 88-92° longitud O.

Políticamente, el país se divide en 8 regiones, 22 departamentos, 330 municipios y más de 20.500 lugares poblados. El Departamento de Guatemala tiene un 12,8% de población indígena, y está limitado por los Departamentos de Quiché, Baja Verapaz, El Progreso, Chimaltenango, Sacatepéquez, Escuintla, Santa Rosa y Jalapa. La cabecera departamental es la ciudad de Guatemala. Es un terreno quebradizo con áreas de barrancos, goza de un clima generalmente muy suave, casi primaveral, a lo largo del año.

La Municipalidad de Guatemala (2009), citado por Oficina de Catastro (2010) dio a conocer: Actualmente el municipio de

Guatemala cuenta con 584 centros poblados (aldeas y caseríos), se extiende sobre una superficie de 228 kilómetros cuadrados, con una población de 2.502.390 habitantes, entre ellos población ladina, grupos indígenas, etc., el acceso al municipio puede ser por vía aérea y terrestre, siendo la capital del país. En este municipio encontramos que un 19% de la población es analfabeta. El municipio de Guatemala cuenta con una cobertura de agua potable de un 90%, de electricidad un 98%, de drenajes un 88%.

Según Futuro Vivo (2010) La ciudad de Guatemala tiene alrededor de 4.5 millones de habitantes, sabiendo el imparable crecimiento demográfico (los menores de 15 años constituyen el 44% de la población, con una tasa de crecimiento anual de 2,88%), los problemas económicos y la desigualdad entre clases podremos imaginar la situación generada de marginalidad y pobreza.

Según Siglo 21(2010), la zona 18 está ubicada en el municipio de Guatemala, en el límite norteño de la ciudad. Es el territorio que ocupa el primer puesto del ranking de muertes violentas, extorsiones, en algunos casos, millonarias, así como robos y amenazas. El peligro se acentúa en 8 colonias, de 33, de acuerdo con los

afectados, cuya identidad se protege,

y un comisario de la Policía Nacional Civil, se trata de El Limón, Kennedy, El Cerrito, Las Ilusiones, Lomas de Santa Faz, Maya y El Paraíso, La Alameda.

En las colonias de San Rafael y varias colonias aledañas, es donde habitan los niños que serán beneficiados con el proyecto, principalmente en La Alameda que es donde viven la mayoría. Las colonias aledañas a ésta son: Alameda Norte, Barrio Colombia, Alames I, II, III y Alameda 2B, así como otras como Kennedy, Ilusiones, San Rafael I, II, III, Villas de San Rafael, Paraíso I y II, Fátima, Cerrido, entre otras; se encuentra a un tiempo aproximado de 30 minutos del centro de la ciudad capital. A dicha población se accede por medio de los transurbanos con ruta 266 y 268 tomándolos en el centro por la 9na. avenida. (Transurbano, 2011)

2.2.2. Demográfica

Piaget (1976) citado por Gesell (1992) explica que el desarrollo mental de los niños se ve marcado por el principio de la escolaridad propiamente dicha, la aparición de formas de organización nueva, el establecimiento de relaciones sociales y actividades individuales. Durante esta etapa, el pensamiento del niño es operacional, sus procesos mentales se vuelven más estables e integrados de lo que eran antes. (...) Es el tiempo en el que el niño ha llegado a un principio de reflexión que le permite pensar antes de actuar y llevar a cabo una actividad de la que se vuelve conciente. (p.18)

Durante este período, el niño está ávido de aprender y todo estimula su curiosidad; las conversaciones, las reuniones con sus amigos, las lecturas y sobre todo, la escuela. Quiere conocer la mecánica de las cosas y la manera en que se encuentran construidas, pero todo deje de confundir la realidad de la ficción (Stone, 1987). El niño abandona su egocentrismo y es capaz de

entender que el mundo existe y gira independientemente de él (Piaget, 1976). Por esta razón se presenta una separación con respecto a los padres, puesto que el niño pretende alcanzar una consciencia de sí mismo y otorga su propia independencia, además se percata que tiene un lugar y un rol a desempeñar dentro de la sociedad (Stone, 1983).

John (2011) El rango de edad de los 6 a los 12 años está marcado por la entrada del niño en la escolaridad obligatoria, la Educación Infantil, el período de educación primaria esto supone que el conocimiento de los rasgos que determinan la personalidad de estos niños es esencial para las personas que están en su entorno, padres, profesores, y encargados.

Desde los seis años hasta la pubertad, los niños comienzan a desarrollar una sensación de orgullo con sus logros; inician proyectos, los siguen hasta alcanzarlos y se sienten orgullosos por lo que consiguen. Durante este tiempo, los educadores

tienen un papel muy importante en el desarrollo del niño. Si se le anima por sus iniciativas comienza a sentirse trabajador y tiene confianza en la capacidad para cumplir sus metas. Si esta iniciativa no se anima o se restringe, comienza a sentirse inferior, dudando de todas sus capacidades y por lo tanto no puede alcanzar su potencial.

La escolarización supone una apertura del niño al mundo exterior, principalmente integrado por amigos, compañeros y profesores; como agentes de socialización, aunque la familia continua ejerciendo una influencia notable sobre él. Dentro del marco de ella es donde se realizan los aprendizajes básicos que serán necesarios para el desenvolvimiento autónomo en la sociedad como el sistema de valores, el lenguaje, el control de la impulsividad, etc. A través de distintos mecanismos la familia va modelando las

características psicológicas del niño durante el tiempo que permanece bajo su custodia.

Entre los 6 y 12 años el niño es capaz de trascender la percepción subjetiva de la realidad y emplear un razonamiento de tipo lógico. Se va a transformar en un sujeto operacional.

En este período de su vida, es importante que los niños adquieran el sentido de la responsabilidad, a la vez que van desarrollando su independencia. También podrían comenzar a aparecer los signos de la pubertad, especialmente en las niñas. Otro cambio significativo, para el cual los niños deben prepararse a esta edad es el comienzo de la escuela media. (p.27)



2.2.3. Caracterización

2.2.3.1. Hábitos, preferencias y cultura visual

Los habitantes de San Rafael, basado en entrevistas y observación realizada a los niños de la ONG Esperanza para Guatemala (ver anexos), se considera que un 95% es de un nivel bajo-bajo y un 5% medio-bajo lo cual no les permite satisfacer las necesidades básicas mínimas respecto a la alimentación, vestuario, salud, educación y vivienda.

Gracias a la ONG Esperanza para Guatemala ellos cuentan con alimentación de verduras, frutas y en ocasiones carnes, además de un lugar en donde puedan realizar sus tareas y los niños cuentan su apoyo incondicional, pero en sus hogares se puede observar su mala condición de vida.

En definitiva, la Zona 18 es un sector donde una gran cantidad de niños y niñas, de muy escasos recursos económicos, de los niños que asisten a la ONG un 70% asisten a las escuelas públicas cercanas y el resto a ninguna.

Entre las preferencias de los niños de las colonias de San Rafael zona 18 que asisten a la ONG está el ver Tv, programas de niños como Phineas y Ferb, series animadas, series de adolescentes como Hanna Montana, en los canales locales 3, 11 y 13, en horario después de clases, después de realizar sus tareas (en el caso de los niños que ven Tv dentro de la ONG), otros en sus hogares; navegar en internet, en páginas de juegos, o videos musicales el facebook, youtube, o cualquiera donde puedan comunicarse con sus amigos y la música, especialmente el reggetón, igualmente en horarios establecidos dentro de la ONG, ya que en sus hogares no tienen acceso a internet; a estos niños les gusta la lectura, especialmente en libros ya que en la ONG se les ha fomentado, y les encanta compartir con sus amigos en cualquier actividad, les gusta ir a estudiar pero prefieren la convivencia con las personas y les gusta mucho asistir a la ONG Esperanza para Guatemala ya que allí tienen un lugar seguro y amigable donde estar y sobre todo amigos.



capítulo 3

Conceptualización y Bocetos

- *Conceptos Fundamentales
- *Estrategia de Comunicación
- *Concepto Creativo
- *Desarrollo de Propuestas de Diseño

Capítulo 3

Conceptualización y Bocetos

3.1. Conceptos Fundamentales

3.1.1. Conceptos sobre el tema

3.1.1.1. Educación en Guatemala

Mijangos (2003) La educación es el proceso por el cual le son transmitidos al individuo los conocimientos, actitudes y valores que le permiten integrarse en la sociedad. Este proceso, que se inicia en la familia, afecta tanto a los aspectos físicos como a los emocionales y morales, y se prolonga a lo largo de toda la existencia humana. Es evidente que cada cultura o época histórica ha conferido a la educación el enfoque que imponían sus diferentes concepciones filosóficas, políticas y religiosas. En un sentido lato, cabría considerar que el proceso educativo consiste en la transmisión de los valores y conocimientos de una sociedad.

Según UNICEF, Guatemala (2011) se estima que 657.233 niños y niñas no asisten a la escuela primaria, correspondiendo al 26% de la población total entre los 7 y los 14 años de edad. Cada año 204.593 niños y niñas abandonan la escuela (12% de matriculados).

A pesar de los rezagos de Guatemala en materia de educación, es uno de los países que menos invierte en esta importante área. El gasto en educación como porcentaje del Producto Interno Bruto, PIB, de Guatemala es de aproximadamente 2,4%, en comparación al 4,4% del promedio en América Latina.

3.1.1.1.1. ¿Cuál es el costo de no invertir en educación?

Según UNICEF, Guatemala (2011) Existe una correlación inconfundible entre la educación de la mujer y las tasas de mortalidad de sus futuros hijos, especialmente la mortalidad infantil.

Para producir un egresado de escuela primaria, los países de bajos ingresos gastan, en promedio, recursos equivalentes a cuatro años de enseñanza más de lo que gastarían si ningún niño repitiera grados o abandonara la escuela.

El poder adquisitivo de un jefe o jefa de hogar con educación primaria es un 19,5% más que el de aquellos que no han concluido la educación primaria.

Las personas que han recibido menos estudios son más vulnerables al desempleo y sus consecuencias socioeconómicas.

Más del 25% de las personas que actualmente no tienen trabajo no han completado la secundaria y sólo el 2,5% de los que terminaron sus estudios superiores están desempleados.

3.1.1.1.2. ¿Cuál es el impacto positivo de invertir en educación?

Según UNICEF Guatemala (2011) Por cada US\$1 invertido en educación preescolar, la sociedad recibe US\$7,16.

Cada año de educación escolar representa un incremento salarial del 6%.

Un aumento de 10 puntos porcentuales en la matriculación de las niñas en la enseñanza primaria puede contribuir a reducir la mortalidad de sus futuros hijos lactantes en 4,1 muertes por cada 1.000.

3.1.1.1.3. El sistema Educativo en Guatemala

Vera-Valderrama (2008) Guatemala ha tenido históricamente un nivel muy desfavorable en el campo de la educación. El nivel de escolaridad en Guatemala es sumamente bajo, el Instituto Nacional de Estadística (INE) estima que el promedio es de solo 2.3 años. Incluso menor en los departamentos mayoritariamente indígenas (1.3 años).

Las oportunidades de acceso y permanencia en el sistema educativo no se hayan al alcance de la mayoría de la población guatemalteca. Desigualdades económicas y sociales y otros factores políticos, lingüísticos y geográficos influyen en el acceso de niños a la educación. Esta deficiencia es muy preocupante si se toma en cuenta que la educación no es solo un factor de crecimiento económico, sino también un ingrediente fundamental para el desarrollo social, incluida la formación de buenos ciudadanos.

La población guatemalteca ascendía a 10.8 millones de habitantes en 1996. Como muchos países en vías de desarrollo, la población de Guatemala es una población joven. La población de menos de 14 años asciende al 44.1% del total y los de menos de 25 años representan el 64.7% de la población (INE, 1998). Los niños y jóvenes de hoy pertenecen a una generación de guatemaltecos que han nacido y crecido en momentos de grandes cambios. Esto junto con la presente transición democrática por la que atraviesa el país y su integración en el mercado internacional, hacen de la educación una necesidad básica para el desarrollo y adaptación de los guatemaltecos a esta nueva etapa de desarrollo, democracia y paz.

Los Acuerdos de paz y el Plan Nacional de Desarrollo 1996-2000 plantean la necesidad de reducir el déficit de cobertura, especialmente en los niveles de preprimaria y primaria, con énfasis en el área rural y en la educación de las niñas, así como elevar el nivel de alfabetización y mejorar la calidad educativa. Por otro lado, se requiere un esfuerzo mas amplio de reforma para que la educación responda a la diversidad cultural y lingüística de Guatemala, reconociendo

y fortaleciendo la identidad cultural indígena, los valores y sistemas educativos mayas y de los otros pueblos indígenas.

3.1.1.1.4. Estructura del Sistema Educativo en Guatemala

El sistema educativo de Guatemala divide la enseñanza en cuatro niveles:

- Educación Pre-primaria
- Educación primaria
- Educación Media, que a su vez se subdivide en dos ciclos
- Básico
- Diversificado
- Educación superior y universitaria

3.1.1.1.5. Educación Pre-Primaria (5-6 años)

La educación pre-primaria es en la que el Estado menos inversión realiza. Las pocas escuelas nacionales parvularias que funcionan están concentradas en un alto nivel en la ciudad capital y en una mínima parte en los departamentos del interior de la República. En solo tres departamentos se registra una tasa bruta de escolaridad superior al 50%, Guatemala 59%, Sololá 58.9% y Totonicapán 52.7%. En el resto se encuentra en 40% o menos. El caso extremo lo constituye Jalapa 11.1% y Jutiapa 10%. El promedio del país es de apenas 32.8%. La deserción es bastante alta 9.5%. Va desde un mínimo del 4.6% en Guatemala a un máximo de 18% en Alta Verapaz.

En cuanto a la relación alumno/maestro, el promedio nacional es de 31, pero varía desde 20.8 en Guatemala a cifras superiores a 50 en varios departamentos. Al no tener carácter obligatorio, el Estado ha dirigido sus esfuerzos a otros niveles, permitiendo con ello que sea la iniciativa privada, la que absorba mayoritariamente a la población escolar que corresponde a esta enseñanza. En segundo lugar, al permitirse a la iniciativa privada que asuma esta responsabilidad, un fuerte sector de nuestra niñez se queda sin cursar este nivel, por cuanto las cuotas que se cobran no están al alcance de la mayoría de los guatemaltecos. Esto sienta las bases para una serie de marginaciones, pues mientras un minoritario sector poblacional ha tendido una formación académica, cultural y social completas, las grandes mayorías han recibido una formación desde el principio incompleta y deficiente. Por otra parte los colegios privados realizan una labor positiva en esta etapa de la enseñanza, pues su labor va desde la adaptación de los niños a la escuela, pasando por una importante fase de socialización, continuando con el cultivo de principios cívicos y de urbanidad, terminando con el aprendizaje de la lectura y escritura.

3.1.1.1.6. La Educación Primaria (7-12 años)

La Constitución Política de la República establece la obligatoriedad de la educación primaria dirigida a los niños de 7 a 12 años de edad. Las tasas de cobertura y de incorporación son las más altas del sistema escolar. En Guatemala la tasa media de escolaridad en educación primaria es del 84%. Algunos de los departamentos exceden ese valor, por ejemplo: Santa Rosa (99.6%) y Quetzaltenango (95.6%). Mientras que en el extremo inferior se encuentra Baja Verapaz (73.2%) Huehuetenango (69.1%), Alta Verapaz (65.7%) y el Quiché (59.3%). Con la excepción de Quetzaltenango, se observa que la menor cobertura se registra en áreas indígenas.

La tasa de deserción promedio es del 8.2% con el departamento de Guatemala la mas baja (4.%) y Alta Verapaz la más alta (17.7%). Hay una mayor tasa de incorporación en la educación primaria de hombres (61.1%) que de mujeres (58.2%). Sin embargo el porcentaje de repitencia es mayor en los hombres que en las mujeres. La baja calidad de la educación de este nivel tiene múltiples consecuencias. Los indicadores de promoción, repitencia y deserción revelan complejos problemas. En general lo que se enseña no guarda relación con las características regionales y locales y las necesidades educativas de los distintos grupos, en particular en las áreas rurales y urbano-marginales. La poca pertinencia de los contenidos educativos y las limitaciones socio-económicas de la población como desnutrición, migración y bajos ingresos, inciden en la deserción, el ausentismo y la repitencia. Si se analiza el problema que presenta la educación primaria en Guatemala hay que criticar la estructura y contenidos de los programas en vigencia, pues es en este aspecto donde se observa el atraso y estancamiento en que este nivel se ha venido desenvolviendo. Se siguen enseñando conocimientos que han caído completamente en el terreno de los obsoletos. También se imparten materias que la experiencia de los años han indicado que no tienen un fundamento válido para que continúen en vigencia. Finalmente, los programas educativos tienen un carácter estrictamente teórico. Urge, pues, no solo revisar, sino básicamente cambiar estos programas, actualizarlos, adaptarlos a nuestra realidad a nuestras necesidades.

3.1.1.1.7. La Educación Privada

No es posible precisar con exactitud en qué momento se inicia realmente la educación privada en Guatemala. Las primeras escuelas estuvieron en manos de las congregaciones religiosas y no se puede determinar si el estado era parte de la iglesia o la iglesia parte del Estado. Si tomamos a las congregaciones religiosas como parte de la iniciativa privada, la educación privada arrancaría con la





propia conquista, pero el tipo de organización no corresponde al de la empresa privada, sino al de las instituciones religiosas, que manejaban no solo la educación sino al estado completo. Durante el periodo postindependentista aparecieron algunas escuelas privadas, siempre con una fuerte influencia religiosa y dispuestos a atender al grupo elitista. Los cambios políticos de 1871 con Justo Rufino Barrios, desterraron las congregaciones religiosas, eliminó las escuelas que ellos dirigían, dio al ministerio la responsabilidad de la educación y sentó las bases para una mejor organización (educación gratuita, laica y obligatoria). Al principio del s. XX al irse cimentando un sistema económico capitalista fueron apareciendo instituciones educativas privadas. También volvieron a aparecer los religiosos con sus escuelas. En los años 70 la educación privada llegó a atender tal cantidad de población escolar como la estatal o pública, es decir, que atendieron 50% cada una. La tendencia en la década de los 80 es de un crecimiento mas rápido de las escuelas privadas que de las públicas. Durante el S. XX el Estado ha apoyado el régimen de libre empresa, es decir que, un colegio privado no es mas que una empresa que vende sus servicios a quien quiera y pueda pagarlos.

El papel del estado consiste en regular y controlar la calidad de los servicios que dichas empresas brindan. El sector privado esta en la posibilidad de poder financiar mejores edificios, construir mayor numero de aulas, equipar en mayor cuantía y calidad sus laboratorios e instalaciones, pagar mejores salarios a su personal docente y mantener en mejor forma la relación alumno-maestro. Lo anterior se debe básicamente al cobro de cuotas convencionales por el estudio o educación impartida, cosa que el Estado esta imposibilitado de hacer. En la actualidad existen en la ciudad de Guatemala 1,120 colegios y 353 escuelas. Sin embargo estos colegios acogen a 107,263 estudiantes, mientras que en el reducido numero de escuelas se agrupan nada menos que 134,282 alumnos (Prensa Libre, 23 Julio 2000).

Para resumir, diremos que la educación privada si bien es cierto ha ayudado al Estado absorbiendo a un fuerte sector de la población estudiantil, también lo es que muchos colegios que operan en el país lo hacen al margen de lo correcto, pues han hecho de la educación un negocio que no tiene escrúpulos, dándose casos de colegios que venden diplomas, títulos, test, etc... con ello han perjudicado el prestigio y solvencia de la educación privada en general.

3.1.1.18. El Analfabetismo como Problema Nacional

Origen del analfabetismo en Guatemala El origen del analfabetismo en Guatemala lo encontramos en el largo periodo colonial, la escuela fue privilegio de pocas personas (las mas cercanas a los conquistadores) siendo la mayoría explotada en el trabajo únicamente. Posteriormente su crecimiento obedeció en gran parte al desinterés que algunos gobiernos mostraron, particularmente gobiernos dictadores de principios de siglo, a quienes por razones obvias "no convenía" emprender acciones

efectivas para combatir un mal que hemos arrastrado a lo largo de muchos años.

A la fecha se han realizado once campañas de alfabetización y un Programa Nacional para el mismo, esfuerzos que no han sido suficientes para lograr un significativo descenso en el analfabetismo. En Guatemala se considera analfabeto a la persona mayor de 15 años que no ha aprendido a leer y escribir en español. El analfabetismo ha descendido en cerca de un 7% entre 1994 y 1998.

La tasa de analfabetismo alcanzó en 1998 un 31.7%. Esta situación aún coloca a Guatemala entre los países con mayores tasas de analfabetismo en America Latina, con Haití como único país de la región que tiene una tasa de analfabetismo superior. En 1998 la tasa de analfabetismo en el área rural alcanzaba un 40% con tasas de 39.4% entre las mujeres y de 29.7% entre los hombres.

En el área urbana la tasa de alfabetización fue menor (15%) con un 10.3% entre los hombres y 18.8% entre las mujeres. Los departamentos con los mas altos índices de analfabetismo eran Quiché, Alta Verapáz, Huehuetenango, San Marcos, Totonicapán, Baja Verapáz y Sololá.

Lo anterior sugiere que el retraso en la alfabetización se manifiesta de distintas formas. En los departamentos con población mayoritariamente indígena, el multilingüismo, el monolingüismo y una historia de falta de oferta de servicios educativos y la baja calidad de la educación ha influenciado la tasa de analfabetismo.

Dado los altos niveles de analfabetismo se creó en 1991 el Comité Nacional de Alfabetización (CONALFA) encargado de cumplir con la Ley de Alfabetismo. CONALFA ha logrado incrementar la participación de organizaciones gubernamentales y no gubernamentales en esta empresa. CONALFA cubre 22 departamentos y atiende población monolingüe de habla indígena y monolingüe de habla castellana y bilingüe. Se da atención intensiva a aquellos departamentos en que el analfabetismo supera el 50%. Su objetivo derivado de los Acuerdos de Paz, es reducir el analfabetismo al 30%, para el año 2000 e incorporar al 100% de los alfabetizados en programas de postalfabetización, ya sea por medio de educación formal o no.

3.1.1.19. Aspectos Socio-económicos que contribuyen a la baja asistencia y permanencia de los alumnos

Algunos de los problemas de acceso y permanencia en el sistema educativo se remontan a la entrada tardía al mismo, la exclusión de los niños debido al trabajo infantil, la exclusión de las niñas, sobre todo la niña Maya y el bajo presupuesto otorgado a la educación por el Estado, que hace que los centros escolares no cuenten con los recursos y personal docente necesarios para un nivel de educación satisfactorio.

- **Trabajo infantil.** Muchas familias consideran el trabajo infantil como una necesidad frente a una situación de pobreza, ya que el niño aportara algún ingreso al hogar. En 1998, aproximadamente 1.167 millones de

niños y adolescentes participaron de manera formal o informal en actividades económicas, obligados por la pobreza. De este total aproximadamente 56% no contaba con salarios, prestaciones sociales o vacaciones.

El 46% lo hacía en condiciones anormales, en maquilas, trabajos clandestinos, servicios domésticos, etc.. todos ellos con una insuficiente protección legal (citado en NU 1998, OPDH, 1999). El mayor problema es que el trabajo infantil no solo niega las oportunidades educativas a los niños de hoy sino que limita las oportunidades en el adulto del mañana.

- **La pobreza.** La pobreza y como consecuencia la desnutrición es otro problema que afecta la salud y desarrollo de los niños. Niños de familias pobres reciben menos atención médica y a veces ni siquiera vacunas básicas. Su talla corporal es baja y la mayoría padecen desnutrición. De acuerdo con la Encuesta Nacional de Salud Materno Infantil, en 1995 49.7% de los niños mayores de cinco años en Guatemala sufrían desnutrición crónica (UN, 1998). Cuando un niño pobre entra al colegio, está más susceptible a problemas de aprendizaje y a deficiencias de atención. También su nivel intelectual es más bajo comparado con niños de familias más acomodadas que proporcionan al niño con estimulación y experiencias de aprendizaje desde corta edad. Muchos de estos niños que viven en una situación de pobreza, pierden grados y abandonan la escuela prematuramente. También entre ellos se encuentran deficiencias psicológicas como autoconfianza y un bajo autoestima (Prensa Libre 2 Julio 2000).

- **Educación de las mujeres.** El nivel de educación de las mujeres históricamente ha sido inferior a la de los hombres, siendo esta diferencia incluso mayor para las mujeres indígenas. Las niñas indígenas se encuentran triplemente excluidas; primero, el hecho de que viven en áreas puramente rurales dificulta su acceso a la escuela. Segundo el sistema educativo desconoce el valor de su cultura y la necesidad de preservar su visión del mundo y su cultura. Por último, por ser mujer se le pone más impedimentos a la hora de permanecer en el sistema educativo ya que los trabajos domésticos y tareas generalmente atribuidas a las mujeres son aún consideradas una prioridad para la mujer indígena. Para afrontar esta situación se creó, en 1991, la Asociación Eduquemos a la Niña. Esta campaña contó inicialmente con el apoyo del sector privado y, finalmente, en 1995, con la ayuda de MINEDUC (Ministerio de Educación). En 1996 se distribuyeron 5,400 becas a niñas estudiantes, lo que aumentó a cerca de 30,000 en 1997 y a más de 46,000 en 1998 (MINEDUC, 1999). De esta forma se pretende superar el problema sociocultural que impide a las niñas permanecer en sus estudios. La asistencia de las mujeres a preprimaria fue relativamente alta en 1998, especialmente en párvulos.

Los programas bilingües también contribuyeron a una participación relativamente alta por parte de la mujer indígena. Sin embargo, en los programas de adultos, las demandas impuestas a las mujeres en el hogar hace que su participación a estos programas sea muy baja.

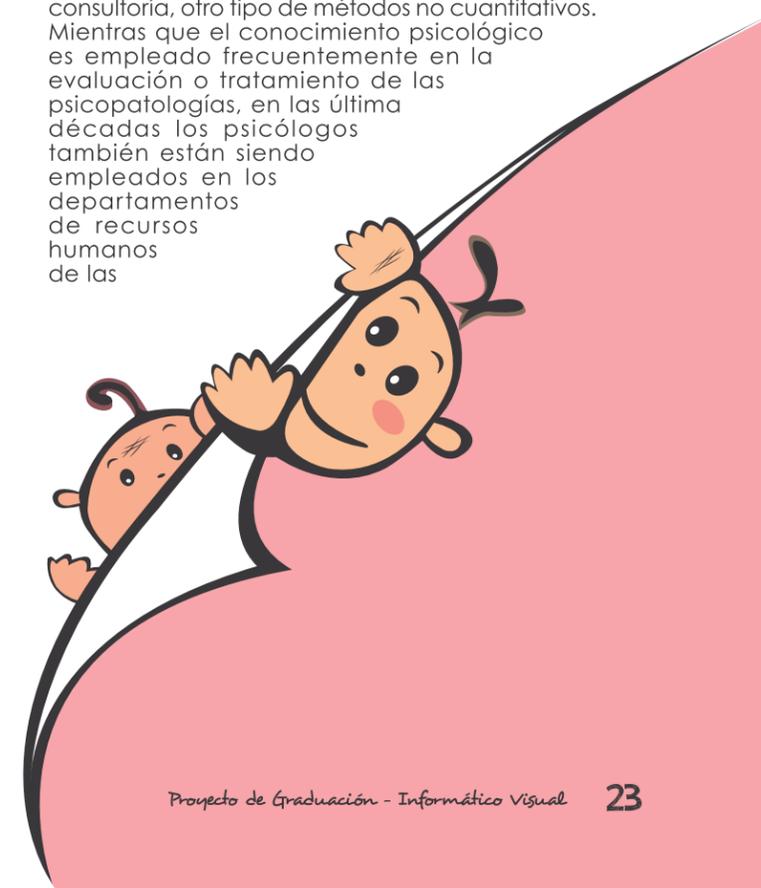
- **Bajo presupuesto invertido en Educación.** La prioridad que el Estado otorga a sus diferentes entidades puede medirse a través del porcentaje de la asignación presupuestaria que representa del PIB (Producto Interno Bruto). Guatemala, junto con Haití, el Salvador y Brasil, es de los países Latinoamericanos que menor porcentaje del presupuesto gubernamental asignan a la educación. En el año 1992 el porcentaje del PIB invertido en educación fue del 1.44%, esto sólo aumentó al 2.15% en 1998 y se espera que en el 2000 aumente a más de un 3% del PIB (Prensa Libre, 16 Julio, 2000). A la baja inversión en educación hay que añadir la escasez de libros y otros recursos necesarios para el aprendizaje y la escasa preparación de personal docentes capacitados para el área rural e indígena, que contribuyen a la alta tasa de deserción y repitencia.

3.1.1.2. Pedagogía

La Pedagogía estudia a la educación como fenómeno complejo y multirreferencial, lo que indica que existen conocimientos provenientes de otras ciencias y disciplinas que le pueden ayudar a comprender lo que es la educación; ejemplos de ello son la Historia, la Sociología, la Psicología y la Política, entre otras. (Wikipedia, Enciclopedia Libre, 2011)

3.1.1.3. Psicología

La Psicología explora conceptos como la percepción, la atención, la motivación, la emoción, el funcionamiento del cerebro, la inteligencia, la personalidad, las relaciones personales, la consciencia y el inconsciente. La Psicología emplea métodos empíricos cuantitativos de investigación para analizar el comportamiento. También podemos encontrar, especialmente en el ámbito clínico o de consultoría, otro tipo de métodos no cuantitativos. Mientras que el conocimiento psicológico es empleado frecuentemente en la evaluación o tratamiento de las psicopatologías, en las última décadas los psicólogos también están siendo empleados en los departamentos de recursos humanos de las





organizaciones, en áreas relacionadas al desarrollo infantil y envejecimiento, los deportes, los medios de comunicación, el mundo del derecho y las ciencias forenses.

Aunque la mayor parte de los psicólogos están involucrados profesionalmente en actividades terapéuticas (clínica, consultoría, educación), una parte también se dedica a la investigación desde las universidades sobre un amplio rango de temas relacionados con el comportamiento humano. (Wikipedia, Enciclopedia Libre, 2011)

3.1.14. Aprendizaje

Flores (2005) Aprender es el proceso por el cual adquirimos una determinada información y la almacenamos, para poder utilizarla cuando nos parece necesaria. Esta

utilización puede ser mental (p. ej., el recuerdo de un acontecimiento, concepto, dato), o instrumental (p. ej., la realización manual de una tarea). En cualquier caso, el aprendizaje exige que la información nos penetre a través de nuestros sentidos, sea procesada y almacenada en nuestro cerebro, y pueda después ser evocada o recordada para, finalmente, ser utilizada si se la requiere.

Por ello, los cuatro procesos que consideramos esenciales: la atención, la memoria, la motivación y la comunicación.

3.1.14.1. Atención

Mediante los sistemas que nuestro cerebro posee para regular la atención, los objetos y acontecimientos externos (visuales, auditivos, etc.) primero evocan o llaman nuestra atención, haciendo que nos orientamos hacia algo concreto y nos desentendamos (nos desenganchemos) de los demás estímulos; así estamos preparados para captar el mensaje que nos llega. En una segunda fase, si ese acontecimiento o mensaje continúan y consideramos que vale la pena seguir recibiendo, ponemos de nuestra parte y mantenemos la atención, la prestamos (incluso, a veces, decimos que "ponemos los cinco sentidos"). Y si nos interesa en grado superlativo, nuestra atención se enfoca en el objeto. Ya podemos adelantar que nuestros intereses (motivación, afecto) van a influir decisivamente en la operatividad de nuestra atención.

Pues bien, en la atención intervienen varias áreas y núcleos del cerebro. Unos están relacionados con las

áreas responsables de recibir y, sobre todo, de integrar la información que nos llega por los sentidos. Otros están relacionados con la retención inmediata de la información para saber de qué va, y para contrastar su importancia ("¿es nueva o ya conocida?, ¿vale la pena retenerla? ¿vale la pena seguir recibiendo? ¿me interesa?"). Otros están encargados de rechazar y filtrar todo aquello que nos pueda distraer y cambiar el objeto de nuestra actual atención.

3.1.14.2. Memoria

La memoria es un proceso que nos permite registrar, codificar, consolidar y almacenar la información de modo que, cuando la necesitemos, podamos acceder a ella y evocarla. Es, pues, esencial para el aprendizaje. Y ya veremos en qué grado depende de la atención que prestemos. La memoria no es única sino que adopta distintas formas que dependen de estructuras cerebrales muy distintas.

a) la que llamamos a corto plazo o de corta duración, inmediata, operacional, y b) la que llamamos a largo plazo o de larga duración.

3.1.14.3. Motivación

Es la propiedad que nos impulsa y capacita para ejecutar una actividad. Por eso se encuentra tanto en la base de atención (porque si no estamos motivados no mantendremos la atención y menos aún llegaremos a enfrascarnos), como en la base de la memoria (como elemento de reforzamiento importantísimo: cómo recordamos lo que más nos afecta), y en la base de la realización de cualquier actividad: nos impulsa a la acción.

La motivación tiene que ver mucho con la afectividad que, en su aspecto positivo, nos inclina, nos atrae o nos une hacia un objetivo determinado; y en su aspecto negativo nos repele, nos disgusta, nos amenaza.

La motivación nos hace superar cansancios y dificultades. La falta de motivación nos frena en la realización de tareas. En su ejecución intervienen importantes núcleos cerebrales (muy especialmente la amígdala, pero también diversas áreas cerebrales).

3.1.14.4. Comunicación

La comunicación es fundamental para captar cualquier tipo de información verbal, sea visual o auditiva, y por consiguiente, para aprenderla. Pero en la especie humana, la comunicación en cualquiera de sus formas ha adquirido tal grado de protagonismo que se ha convertido en elemento que influye de modo decisivo sobre los otros tres grandes procesos del aprendizaje. Por eso, la comunicación necesita de amplias zonas del cerebro y de complicados

mecanismos de funcionamiento que aseguren la comprensión y la expresión de lo comunicado, sea a través de la expresión corporal y gestual, o del lenguaje en sus variadas formas, de las que el oral es muy importante pero no el único.

Comunicación es intercambio que exige atención, recuerdo y motivación. Pero, a su vez, si la comunicación se establece sobre bases firmes, favorece la atención, el recuerdo y la motivación. Es el elemento lubricante y facilitador de los otros tres.

3.1.15. Cultura Guatemalteca

La Cultura de Guatemala está fuertemente influenciada por la civilización maya y por los colonos españoles del Siglo XVI. La influencia de los indígenas también es, al día de hoy, uno de los tesoros de esta región.

Es un país donde podemos encontrar bibliotecas y museos, la mayor parte de ellos en la Ciudad de Guatemala, donde podemos encontrar la Biblioteca nacional y el interesantísimo Museo de Arqueología. También la ciudad cuenta con un importante número de museos privados. La literatura y la música también destacan en este país, en el segundo de los casos destacamos la música garífuna, una música tropical, aunque también encontramos varios estilos, muchos de ellos fruto de la fusión de la música europea con la música indígena. También podemos destacar que sus lenguas indígenas, la veintena de lenguas mayas distintas forman parte de esta impresionante cultura, lenguas que se hablan en las zonas rurales, como el xinca y el garífuna. Lenguas que se hablan en la zona caribeña y que se reconocen como lenguas oficiales junto con el castellano o español. Su religión principal es la católica, con un 50% aproximado de la población, si bien los protestantes ocupan un 40% de la población. El 10% restante se lo reparten otras culturas y religiones, como la evangelista, judía o musulmana, también reconocidas en este país. (costasur.com, s.f.)

3.1.16. Ignorancia y Conocimiento

En su relación con el conocimiento, la ignorancia adquiere un significado de "carencia" o de imperfección.

El conocimiento en su referente contiene un "estado de ignorancia" o "desinformación", que admite por tanto muchos grados y matices hasta llegar a una situación de conocimiento adecuado que pueda sostener una afirmación de conocimiento válido. (Wikipedia, la Enciclopedia Libre, 2011)

3.1.17. Superación y éxito

Según Vivas, la superación es un impulso, un deseo de ser mejores en todos los aspectos en nuestra Vida. El Trabajo arduo y diligente junto con el entusiasmo, son el motor principal que nos lleva a superarnos y triunfar.

Es un proceso, un cambio radical para mejorar, es la acción y el efecto de superar cualquier obstáculo, vencer los impedimentos y dificultades, exceder un Límite y sobrepasar nuestros mismos talentos.

Superarse y Triunfar es querer llegar a ser mejores cada día, pero ésta transición no es fácil y debe de ser así porque si no, ni tú ni yo tendríamos el chance de competir, cualquiera podría llegar a ser lo que quisiera, esto es real porque la verdad es que todos podemos llegar muy lejos más sin embargo no somos todos los que llegamos porque en el camino se van quedando los que no trabajan duro, ni con entusiasmo, se quedan los que no perseveran ni los que no persisten, por eso estimado emprendedor es que no todos llegamos.

Todos estamos llamados a la superación personal porque estamos capacitados aunque tengamos muchos impedimentos, estos obstáculos solo nos hacen más fuertes, eso es lo mínimo que debemos pensar, y sacarle el mayor provecho a cualquier circunstancia.

3.1.17.1. ¿Qué inspira a la superación?

Son varios los factores que motivan la superación personal, esto se traduce al deseo incalculable de ser alguien, de crear algo o de culminar alguna meta, debes de recordar que cuanto más cerca estemos del éxito es cuanto mayor será el sentimiento o deseo de claudicar, más fuerte será el deseo de dejar todo porque quizás no vemos los resultados esperados y mucho menos en el tiempo en que lo planeamos, pero es ahí en donde debemos de retomar esas fuerzas y rellenar de entusiasmo todo nuestro ser interior, tenemos la habilidad de reprogramarnos para ser siempre ganadores sin importar lo que veamos o lo que nos digan.

3.1.17.2. ¿Quiénes tienen oportunidades para la superación personal?

Aunque todos somos llamados, la superación no es para todo el mundo, la superación es para aquellos que son decididos a iniciar y culminar aquellas metas y propósitos en la vida, convencidos que lo único que lleva al éxito es el esfuerzo, el trabajo diligente, el sacrificio hasta de nuestra propia vida para lograr aquello que tanto anhelamos y todo esto es alimentado con un alto nivel de entusiasmo en nuestra sangre, aquella pasión con que hacemos cualquier trabajo, cualquier invento y cualquier creencia...

Nuestras creencias deben estar muy bien cimentadas, debemos de creer en lo que somos capaces de hacer con tan solo decidimos a buscar de la superación, muchos otros creen en nosotros y si ellos creen; pues nosotros también debemos de creer.



3.1.1.73. ¿Cómo Superarse y Triunfar?

Existen Leyes para regir el mundo, la superación también puede ser guiado por leyes de éxito, estas leyes son infalibles ya que son producto de mucho trabajo, y cualquier trabajo bien hecho y realizado con tanta pasión, nunca queda sin recompensa, aunque no busquemos tal recompensa.

Pero... ¿Qué es el Éxito?... Pues bien, el éxito es el "PRODUCTO" final y definitivo de "la superación", el éxito nunca será producto de la casualidad porque no es magia ni suerte, sino trabajo y sacrificio!

Las 4 Leyes del Éxito son la puerta de entrada a un mundo de grandes decisiones y caminos seguros e infalibles, esto puede traducirse que siempre podemos tener éxito y lo único que esto demanda es la decisión de levantarnos y seguir siempre adelante.

Una Persona con grandes propósitos y grandes planes es más fuerte e invencible que cualquier otra persona sin ningún sueño, por muy talentosa que sea ésta, ya que el talento es nada si no tenemos los complementos necesarios.

3.1.1.8. Niñez

Es el período de la vida humana que se extiende desde el nacimiento del individuo hasta la llegada de la pubertad, entre 11 y 12 años. (Definiciónabc.com)

3.1.1.8.1. Situación De La Niñez En Guatemala

Chiqui (2011) En Guatemala la niñez representa uno de los grupos más vulnerables por sus condiciones sociales, económicas, culturales o psicológicas, en muchos casos son violados sus derechos humanos. La niñez por su condición de edad se encuentra en desventaja con respecto del resto de la población a incorporarse al desarrollo de la sociedad y a acceder a mejores condiciones de vida.

En Guatemala más de la mitad de la población es menor de 18 años, por lo que es necesario mejorar las condiciones de vida de este grupo poblacional para que puedan desarrollarse plenamente. Según las estadísticas en Guatemala el 64% de la niñez vive en la pobreza, y de ese porcentaje los niños menores de cinco años son los más afectados ya que son los que presentan los índices más altos de pobreza y el 61.7% de los niños viven en pobreza extrema.

Otro factor importante es el hecho de que todavía hay muchos niños de los cinco millones de niños y niñas guatemaltecas que no van a la escuela, lo que es preocupante ya que no todos tienen acceso a la educación para formarse y mejorar sus condiciones de vida en un futuro. Otros de los niños y niñas están siendo explotados laboralmente esto debido a la pobreza que obliga a que muchos niños tengan que salir a las calles a trabajar para poder generar ingresos para su familia y así salir adelante, sin embargo esto provoca que se les dificulte acceder a la educación. Lo preocupante de esto es que muchos niños tienen que hacer trabajos que no están de acuerdo con su edad. (p.1)

3.1.1.9. Aspectos Evolutivos de niños de 6 A 12 Años

3.1.1.9.1. Niños de 6 a 8 años

García (s.f.) **Desarrollo psicomotor:** Paso del movimiento global al diferenciado, progresivo representación de la acción del cuerpo lo que permite un desarrollo del control postural y respiratorio, afirmación definitiva de la lateralidad, diferenciación izquierda derecha y la independencia de los brazos respecto del cuerpo.

Desarrollo social: Salida del entorno familiar, aparición de las relaciones sociales.

Desarrollo intelectual: Periodo de transición entre el periodo preoperativo y de las operaciones concretas. Organización de la función representativa, aparición de tareas mentales semirreversibles, paso progresivo del pensamiento egocéntrico y sincrético al pensamiento descentrado y analítico e imbricación del mundo intelectual y del mundo afectivo.

Desarrollo afectivo: Resolución del complejo de edipo y adquisición progresiva de equilibrio emotivo.

3.1.1.9.2. Niños de 8 a 10 años

Desarrollo psicomotor: Toma conciencia de los diferentes segmentos corporales. Posibilidades de relajamiento global y segmentado. Independencia funcional de diversos segmentos y elementos corporales.

Desarrollo social: Juicios de formación de pandillas Protagonismo y liderazgo. Afán de aventuras y prestigio social. Competitividad. Aceptación del mando social dominante.

Desarrollo Intelectual: Subperiodo de operaciones concretas. Constitución de esquemas operativos, reversibilidad, conservación, agrupaciones, casualidad. Operaciones simples y concretas.

Desarrollo afectivo: Equilibrio emotivo. Extraversión. Buen ajuste a las normas sociales.

3.1.1.9.3. Niños de 10 a 12 años

Desarrollo psicomotor: Independencia funcional, independencia derecha- izquierda, de brazos -piernas respecto del tronco y transposición del conocimiento de sí mismo al conocimiento de los demás.

Desarrollo social: Surgen las primeras diferencias entre el comportamiento social de niños y niñas. Reducción del grupo de amigos, oposición al mundo social y edad de los secretos.

Desarrollo intelectual: Comienza el periodo del pensamiento abstracto, separación del mundo interior del exterior y constitución de un sistema de valores relativamente con reglas de juego, conductas sociales.

Desarrollo afectivo: Buena relación con el adulto y maestro, inicio de la pubertad aparición de la intimidad, identificación sexual, reactivación de las tendencias infantiles reprimidas.

3.1.2. Conceptos sobre el Diseño

3.1.2.1. Diseño Gráfico

Es una profesión cuya actividad es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados.

Ésta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. (Wikipedia. La Enciclopedia Libre, 2011)

3.1.2.2. Proceso Creativo

Arraquis (1999) El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual. Los resultados de las decisiones compositivas marcan el propósito y el significado de la declaración visual y tienen fuertes implicaciones sobre lo que recibe el espectador.

Esta etapa del proceso creativo, es donde el comunicador visual ejerce el control más fuerte sobre su trabajo y donde tiene la mayor oportunidad de expresar el estado de ánimo total que se quiere transmitir, en este caso la Web.

No existen reglas absolutas sino cierto grado de comprensión de lo que ocurrirá en términos de significado si disponemos las partes de determinadas maneras para obtener una organización y una orquestación de los medios visuales.

3.1.2.3. Educación desde el Diseño Gráfico

Según Recrea (s.f.) Durante la década de los noventa la realización de material educativo desde el diseño gráfico cobró una importancia insospechada hasta entonces. El gran cambio principal fue la masificación que hubo de los computadores con acceso a redes virtuales de información. Tratar de desarrollar la realización de material educativo desde el diseño gráfico, pensado tanto a nivel material como virtual. Esta dualidad de opciones agigantó los campos donde podía incursionar la educación a modo de hacer más efectivos los mensajes que le da a las personas que están aprendiendo. Con este crecimiento también se le incorporó una especificidad de campos y posibilidades, dependiendo de las personas que usen este tipo de material. Esta diversificación implicó la realización de material educativo desde el diseño gráfico, pero catalogando de manera específica en campos enmarcados y fijados según los cambios que la vida misma de las personas tenía.

3.1.2.4. La Percepción Visual

García. R. (1999) El niño piensa que como él ve, ven todos los demás. Pero yo iría más lejos. ¿Cómo saber lo que ves tú o lo que veo yo? Nadie ve de la misma manera, nadie percibe de la misma manera, nadie procesa la información que ve de la misma manera, porque nadie hemos tenido las mismas experiencias, ni siquiera los niños gemelos. Cada niño va adquiriendo una percepción visual determinada de lo que le rodea. Según las experiencias previas que él ha ido viviendo, cada cosa que ve, lo percibe de una manera única. Nadie percibe lo mismo de la misma manera, la percepción es algo subjetivo. Todos creamos una realidad interna de la realidad externa que nos rodea.

En la confección de mensajes visuales, el significado no consiste solo en la acumulación de efectos causados por la disposición de elementos básicos sino también en el mecanismo perceptivo que comparte universalmente el organismo. Por decirlo con palabras más sencillas: creamos un diseño a partir de muchos colores, contornos, texturas, tonos y proporciones relativas. Interaccionamos activamente esos elementos, y pretendemos un significado. El resultado es la composición, la intención del diseñador. Entre el ambiente de información visual y un mensaje específico y definido se interpone otro campo más que es la funcionalidad. No olvidemos que en la mayoría de los casos la Web a de servir a un propósito.

3.1.2.5. Comunicación Visual

Según Proyecto M. (2011) Los niños juegan con papel y lápices para aprender a dibujar y escribir. De la misma manera, a medida que la gente ha ido jugando con ordenadores, ha desarrollado sus capacidades de comunicación visual e interactuando con herramientas de comunicación digital, como Internet, ha visto potenciada su alfabetización visual.

El entorno social en el que actualmente se desenvuelve la población infantil que cursa el nivel primaria, con un rango de edad de 6 a 12 años de educación primaria, se encuentra fuertemente influenciada por los modernos sistemas de información y comunicación, que incluyen: Internet (con una amplísima oferta de contenidos), los videojuegos, las campañas publicitarias de diversos juguetes, etc.

Estas influencias contienen elementos gráficos y de diseño que inciden de manera importante en su desarrollo. La comunicación visual toma especial importancia, ya que los infantes, por su condición de vulnerabilidad, son fácilmente impactados (no siempre en forma positiva), y las posibles secuelas de esto pueden permanecer durante mucho tiempo.

Las técnicas visuales ofrecen al diseñador una amplia paleta de medios para la expresión visual del contenido. Existe en forma de dípticos o como aproximaciones contrarias al significado. Por ejemplo, la fragmentación, técnica opuesta a la unidad, es una opción excelente para la expresión de la excitación y la variedad.

No hay que concebir las técnicas visuales como elecciones para construir y analizar todo lo que vemos. Es posible modificar los extremos con grados menores de intensidad, lo que implica una gama muy amplia de posibilidades de expresión y comprensión.

3.1.2.6. El material educativo en los medios audiovisuales

Según Recrea (s.f.) Los medios audiovisuales se han ido convirtiendo en elementos esenciales en muchos aspectos de la vida del ser humano. Como la educación es algo tan fundamental para tener hombres de provecho en el futuro, no podía quedar afuera de este avance y se ha creado una enorme cantidad de material audiovisual educativo con esta finalidad. Se ha visto que por lo general estos mecanismos de enseñanza tienen muy buenos resultados, lo que se ha relacionado con muchos factores que parecen influir en ello.

Es muy difícil imaginarse que algún aspecto del desarrollo humano, ya sea en el aspecto educativo o laboral, se desarrolle sin algún material educativo, puesto que este se ha introducido de una manera muy importante en todas partes. Los medios tecnológicos que se van creando y lo obsoletos que quedan los anteriores, conducen indeclinablemente hacia la necesidad de utilizar elementos tecnológicos en la gran parte de las situaciones, rol que pretende jugar el material audiovisual educativo en la enseñanza. En esto radica la importancia de contar con material audiovisual educativo. La mayor parte de las formas de entretenimiento que tienen los niños por estos días, se basan en medios audiovisuales, por lo que la introducción de materiales audiovisuales educativos pretende insertarse por ese lado. Lo principal que se tiene que lograr con ellos, es que sean entretenidos. Si el material audiovisual educativo que se le entrega al niño cumple con sus expectativas, es decir, entretenimiento mezclado con el aprendizaje, ellos terminarán por desinteresarse en ello. Como todo lo nuevo que entra al mercado, debe resultar innovador e interesante para el sujeto que está destinado, situación de la que no queda ajeno el material audiovisual educativo.

3.1.2.7. Comunicación Audiovisual

Almacellas, A. (2001) Relativo a los medios de comunicación y de enseñanza basados en el registro y difusión de sonidos e imágenes. Dentro de la enseñanza audiovisual, en el campo pedagógico, lo podemos definir como método de enseñanza que se basa en la sensibilidad visual y auditiva. Cubre desde la proyección de simples imágenes estáticas a la televisión en circuito cerrado.

Actualmente existe una generación audiovisual, ya que la mayoría de los conocimientos que vamos

adquiriendo los hemos ido tomando a través de imágenes.

De todos estos nuevos conocimientos que vamos adquiriendo, cada vez nos vamos pareciendo más a lo que vemos, y mucho más a lo que más vemos, es decir, a las cosas que más tiempo prestamos en ver.

Llamamos Comunicación Audiovisual a una comunicación de masas donde juegan un papel muy importante el audio y la imagen (son ambos "medios"). Algunos ejemplos son: Visual: Televisión y cine. Audio: Radio.

3.1.2.6.1. El Lenguaje Audiovisual

Almacellas, A. (2001) La escuela debe actualizarse para adaptarse y dar respuesta a esta situación. El discurso audiovisual y los desarrollos tecnológicos que acontecen en la realidad deben estar presentes en el currículo escolar de modo que no haya una fractura entre la escuela y la realidad cotidiana en la que el niño está inmerso. Los medios audiovisuales son instrumentos ya imprescindibles para un aprendizaje adaptado a los nuevos tiempos. Piénsese, por ejemplo, en la capacidad de Internet para acceder a una ingente cantidad de información, en muchos casos no accesible de otro modo; las video conferencias, con la posibilidad de coloquio en tiempo real; los cursos a distancia con la fluidez del correo electrónico... Al mismo tiempo, los medios encierran en sí mismos un enorme potencial formativo si son utilizados con un método pedagógico adecuado [1]. El gran reto de la escuela consiste en enseñar a los niños a ser espectadores críticos, hábiles para descodificar el lenguaje de la imagen y conscientes de los mensajes que recibe diariamente. Además, la imagen cinematográfica puede ser un inestimable recurso para ensanchar las bases de la formación humanística de los alumnos. Su eficacia no se reduce a proporcionar información de contenidos de aprendizaje ni a procurar distracción o evasión, sino que constituye una verdadera escuela de formación ética si se enseña a los niños a interpretarla convenientemente.

El lenguaje audiovisual es los distintos modos artificiales de organizar la imagen y el sonido para que posean sentido. Decimos que es un lenguaje: - Mixto: porque posee los lenguajes del sonido y los lenguajes de la vista. - Superior: porque la suma de estos dos o más lenguajes genera un nuevo tipo de expresividad. Debido a estos dos conceptos podemos decir que este nuevo lenguaje es experimental. En el mundo audiovisual, los lenguajes de la vista o el del sonido no son legibles uno sin el otro; es decir, la desaparición de uno de estos dos lenguajes provoca una incompreensión debido a la falta de una parte del sentido. El lenguaje Audiovisual tiene 3 características que lo hacen característico, que son:

El hecho de que siempre existe la voluntad del emisor para estimular a otras personas que van a presenciarlo y comparten el sentido.

La capacidad que tiene de generar imágenes en el espectador muy parecidas a la realidad, es decir, el lenguaje audiovisual simula la realidad.

La capacidad que tiene este lenguaje para articular dentro de él cualquier lenguaje inventado por el hombre.

El lenguaje audiovisual es multisensorial porque para que alcance su sentido total, se usan distintos sentidos dependiendo de los mensajes. Es un lenguaje que permite un conocimiento global del mensaje, debido, en parte, a su multisensorialidad; además, es un lenguaje sintético, porque sintetiza los demás lenguajes en él. Podemos decir que este lenguaje es un lenguaje a priori, promueve antes la sensibilidad que la inteligencia.

3.1.2.6.2. La Imagen y el Sonido

Se puede decir que aunque varios componentes de una sociedad conozcan el lenguaje audiovisual, estos quizás no sepan estructurar los morfemas y la forma del lenguaje para formar un discurso. En el lenguaje audiovisual hay una serie de elementos que van a través de 2 bandas: la de imagen y la de sonido; dos factores de implicación obligatorios. También existen otros elementos o factores de implicación optativos. Los elementos básicos del factor imagen poseen unas características que son iconicidad/abstracción en función de si la imagen

pretende representar más o menos la realidad. Si representa fielmente se denomina iconicidad y si no, abstracción. También tienen características simbólicas y esquemáticas:

Es polisémico, ya que posee varios significados puesto que es un lenguaje mixto formado por varios tipos de lenguajes.

Simplicidad o complejidad, dependiendo de su iconicidad, etc.

Originalidad o redundancia, formas nuevas o ya muy utilizadas.

3.1.2.6.3. Elementos Sonoros

Palabras, silencio, música y los efectos de sonido. Son elementos de la materialidad del lenguaje audiovisual. (Si fuera muda sólo sería una imagen secuencial, mientras que se pone una banda sonora para que esto no suceda). Tienen una función informativa, formativa, recreativa, sugestiva y testimonial.

3.1.3. Relación entre el tema y diseño

Según Recrea (s.f.) La educación ha avanzado considerablemente a partir de la realización de material educativo, lo cual también incluye los cd rooms, cds interactivos, materiales audiovisuales educativos. Así la educación irá siempre un paso más adelante en cuanto a tecnología, los libros para niños ya no serán algo aburrido para ellos, pues al ser totalmente didácticos, los pequeños querrán con mayor razón acercarse a la lectura por medio de estos textos educativos.

La realización de material educativo, se concentra sobre todo en conseguir una manera más útil de educar, en este caso de manera interactiva a través de material gráfico, situación que será trascendental a la hora de evaluar los logros obtenidos.

Bambua (2010) Los CD's interactivos son una muy buena herramienta de venta, en un solo CD, se puede tener, fotos, videos, texto, animaciones, datos de contacto, todos los productos o servicios, catalogos, precios y todo lo que se requiera para hacer una presentación de un producto o servicio.

El CD interactivo suele parecerse a una pagina web pues así, el usuario puede entender mejor su funcionamiento de esta manera, además puede ser visto en cualquier computadora que tenga CD-Rom o bien enviar la carpeta por mail, o memorias USB. Y no necesita Internet.

Los medios audiovisuales tienen gran aplicación en la Educación Infantil, al igual que en el resto de la enseñanza. Probablemente los niños no lleguen a conocer todos los medios con los que se puede contar pero si los más comunes. Con la ayuda de los medios audiovisuales los maestros especializados en Educación Infantil pueden enseñar a los niños temas, paisajes, etc., aunque no estén al alcance de los mismos. Por medio de la televisión y el vídeo, animaciones, etc.

La finalidad del diseño gráfico es transmitir ideas, mensajes, afirmaciones visuales. Son muchos los aspectos psicológicos que se asocian al consumo entre los que se pueden mencionar, la búsqueda de emociones y sensaciones, la ansiedad, la capacidad imaginativa y creativa, la agresividad en las relaciones con otros, etc.



3.2.1. Planteamiento Estratégico

OBJETIVO GENERAL

Realizar material audiovisual e impreso para niños entre 6 y 12 años que asisten a la ONG Esperanza para Guatemala que habitan en San Rafael, zona 18 de la ciudad capital de Guatemala que apoye su preparación académicamente y superación para que en el futuro ellos puedan generar cambios positivos en el país.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ESTRATEGIA	TÁCTICA	CURSO DE ACCIÓN	MEDIO	TIEMPO/ FECHA	RESPONSABLE
-A través de material audiovisual motivar a los niños que asisten a la ONG Esperanza para Guatemala a prepararse académicamente, y así quieran superarse.	Audiovisual animado de 1 a 2 minutos sobre la superación.	Cortometraje animado incluido como introducción a las animaciones del disco interactivo de las profesiones.	-Creación de un guión y storyboard	-Imaginación -investigar en internet -bocetar	- 1 día	Viviana M.
			-Ilustración vectorial de personajes y fondos. -Animación de los mismos. -Grabación de audio.	-Utilización de programas de Adobe	- 3 días - 3 días - 2 días - 2 días	
			-Implementación de audio y sonidos a la animación.	-Agregarlo al disco interactivo de las profesiones.	- Minutos	
			-Transmisión y distribución.	-Mostrarlo en alguno de los talleres que se dan diariamente en la ONG.	-lo que dure el audiovisual 2 o 3 minutos.	José Armas Director ONG. Hna. Dina ONG

OBJETIVOS ESPECÍFICOS	ESTRATEGIA	TÁCTICA	CURSO DE ACCIÓN	MEDIO	TIEMPO/ FECHA	RESPONSABLE
-Crear propuestas gráficas audiovisuales que apoyen a la educación informando sobre las profesiones a niños entre de 6 a 12 años que asisten a la ONG Esperanza para Guatemala.	Elaborar un audiovisual interactivo con varias animaciones en donde vean y practiquen las diferentes profesiones.	-Disco interactivo sobre las profesiones	-Investigación sobre las profesiones -Elaborar storyboards	-Internet -Bocetaje	-1 día - 1 día	Viviana M.
			-Ilustración vectorial de personajes y fondos. -Animación de los mismos. -Grabación de audio. -Implementación de audio y sonidos a la animación.	- Utilización de programas de Adobe	- 5 días. - 5 días - 2 días - 2 días	
-Contribuir con material didáctico a la ONG Esperanza para Guatemala para que puedan reforzar el aprendizaje de los niños que llegan allí.	Material impreso en donde puedan aprender sobre cada profesión.	Libro troquelado sobre las profesiones	-Transmisión y distribución.	-Quemar en CD -Realización de un taller en horario especial	- 1 hora -lo que dure el audiovisual, aprox. una hora. - 4 días	Viviana M. Hna. Dina ONG
			-Implementar las ilustraciones vectoriales utilizadas en las animaciones. -Agregar la información investigada sobre las profesiones	- Utilización de programas de Adobe	- 1 día	Viviana M.
			- Distribución	-Impresión en papel grueso, corte y pegado. - Entrega en formato digital e impreso al director de la ONG para la biblioteca y para que lo muestre en el taller.	- 1 día	Viviana M. José Armas Director.



3.3. Concepto Creativo

3.3.1. Planteamiento Creativo

La forma de comunicación es de vital importancia para llegar de una manera directa al público, ya que se tiende a prestar atención a imágenes antes que a palabras es por eso que los medios audiovisuales tienen gran aplicación en la Educación Infantil, al igual que en el resto de la enseñanza. Es por eso que para el proyecto se plantean artes audiovisuales animados e interactivos ya sea impreso o multimedia ya que son los que más llaman la atención del grupo objetivo y se sienten identificados con ellos.

3.3.1.1. Método o Herramienta Creativa: Los Seis Sombreros

Es una técnica creada por Edward De Bono, una herramienta de comunicación utilizada en todo el mundo para facilitar la resolución o el análisis de problemas desde distintos puntos de vista o perspectivas. Se trata de un marco de referencia para el pensamiento que puede incorporar el pensamiento lateral.

Es un método que permite pensar de manera más eficaz. Los seis sombreros representan seis maneras de pensar y deben ser considerados como direcciones de pensamiento más que como etiquetas para el pensamiento, es decir, que los sombreros se utilizan proactivamente y no reactivamente. Los beneficios derivados del uso de esta técnica son tres:

- Fomenta el pensamiento paralelo
- Fomenta el pensamiento en toda su amplitud
- Separa el ego del desempeño

Los seis estilos de pensamiento representados por cada sombrero son:

3.3.1.1.1. Sombrero Blanco Con este pensamiento debemos centrarnos en los datos disponibles. Ver la información que tenemos y aprender de ella.

3.3.1.1.2. Sombrero Rojo Con él observamos los problemas utilizando la intuición, los sentimientos y las emociones. El participante expone sus sentimientos sin tener que justificarlos.

3.3.1.1.3. Sombrero Negro Haciendo uso de este sombrero pondremos en marcha el pensamiento del juicio y la cautela, poniendo de manifiesto los aspectos negativos del tema tratado.

3.3.1.1.4. Sombrero Amarillo Con este sombrero pensaremos positivamente, nos ayudará a ver por qué algo va a funcionar y por qué ofrecerá beneficios.

3.3.1.1.5. Sombrero Verde Este es el sombrero de la creatividad. Algunas de las técnicas existentes para desarrollar la creatividad pueden ser utilizadas en este momento.

3.3.1.1.6. Sombrero Azul Es el sombrero del control y la gestión del proceso del pensamiento. Con él se resume lo que se ha dicho y se llega a las conclusiones".



3.3.1.2.

Implementación del Método o Herramienta Creativa

Se escogió la herramienta de los 6 sombreros ya que se enfoca en todos los aspectos importantes para tomar decisiones, la información actual, lo negativo y positivo del proyecto, sobre características del grupo objetivo y lo mejor para atraer su atención, se enfoca en distintos factores que muchas veces no tomamos en cuenta y el lograr unificarlo hace que se tenga una visión más clara de lo que se quiere transmitir y de la mejor manera.

3.3.1.2.1. Sombrero Blanco

En Guatemala existen varios problemas por tratar, uno de ellos es la falta de preparación académica de niños que viven en condiciones complicadas de pobreza y delincuencia; el proyecto se enfocará en edades comprendidas entre 6 y 12 años, que habitan en una de las zonas más problemáticas del país, las colonias de San Rafael, principalmente La Alameda, mismo lugar en donde se encuentra la ONG Esperanza para Guatemala que apoyará el proyecto; se considera que los niños necesitan un estímulo para animarlos a querer superarse para que ellos en un futuro logren el cambio en Guatemala. Se deben realizar propuestas de diseño que atraigan a los niños.

3.3.1.2.2. Sombrero Rojo

A los niños les puede no gustar el tipo de propuesta o ilustración, el material puede ser muy útil para un grupo de niños mientras que para otros puede ser rechazado, el material podría ayudar a obtener más ayuda económica. Podría ser una pérdida de tiempo o innecesaria la realización del proyecto ya que a las personas ya no les importa lo que sucede con el país, vivimos en un país en donde las personas solo piensan en sí mismas, además existe un conformismo en la mente de muchos que los limita a explotar su intelecto.

3.3.1.2.3. Sombrero Negro

Es posible que las personas no quieran seguir ayudando a la ONG, o que el grupo objetivo rechace la propuesta planteada o que no les cause ninguna reacción positiva, que la ONG deje de apoyar la propuesta y no ayude a su distribución. La ONG podría no tener los recursos para la impresión de algunos materiales.

3.3.1.2.4. Sombrero Amarillo

Los niños tendrán una mejor idea de lo que quieren ser cuando crezcan y tendrán una visión de querer superarse, los niños podrían querer transmitir el mensaje a otros fuera de la ONG, (sus amigos, familia), que la ONG transmita el mensaje a personas extranjeras y puedan obtener más ayuda para su organización. Será una pequeña semilla plantada en niños y que posiblemente genere

resultados positivos tanto para cada niño como para el país en un futuro.

3.3.1.2.5. Sombrero Verde

Elaboración de material audiovisual que atraiga la atención de los niños, material que sea divertido, creativo y colorido; además que sea interactivo; implementarlo con talleres para fomentar la educación; preparación y superación; animaciones con personajes con que puedan sentirse identificados. También la elaboración de un libro troquelado que sirva de complemento igualmente creativo y diferente a lo que están acostumbrados que informe también sobre las profesiones.

3.3.1.2.6. Sombrero Azul

Tomando en cuenta que la educación es fundamental para la superación personal, y para el desarrollo del país, los niños son el futuro del país; por lo que es importante que los niños crezcan con una visión clara de lo que quieren lograr y que se esfuerzen para ello; están en una edad que piensan en diversión, son hiperactivos es por eso que a través de la implementación del diseño se pretende fomentarles el alcanzar el éxito, por medio de audiovisuales creativos, animaciones interactivas, ilustraciones con las que se identifiquen de acuerdo a su edad, además de material impreso que les sirva de información pero que tenga un toque creativo para que puedan transmitir también el mensaje a otros.

3.3.1.3. Racionalización del concepto de diseño

De acuerdo al tipo de vida del grupo objetivo (niños y niñas de 6 a 12 años, de un nivel socioeconómico bajo que habitan en un área de delincuencia); a la convivencia con ellos y el conocer sus hábitos, gustos, costumbres, además de tomar en cuenta la realidad y contexto actual del país, los factores negativos, positivos de la elaboración del proyecto se llegó a los siguientes conceptos:

3.3.1.3.1. Diversión

Por su edad en lo que más piensan los niños es pasarla bien con sus amigos, el reírse, compartir, jugar nintendo, play station, pin pon, bicicletas, patineta, a las niñas jugar a la casita, muñecas, al salón de belleza. A ambos les gusta ver televisión, series animadas como Phineas y Ferb, Bob Esponja, series de Disney Chanel, les encanta escuchar música, ver videos musicales, cantar, bailar, estar en movimiento.

3.3.1.3.2. Educación

Son niños de nivel primaria que les gusta estudiar, leer libros de historias, pero no tienen la visión clara de llegar a ser personas importantes en un futuro, todo lo toman de un juego; y es una edad importante para empezar a fomentarles la superación y el éxito, ya que su nivel de aprendizaje es mejor que el de un adulto. Están en una etapa en donde no solo aprenden en su escuela sino que de su entorno.

3.3.1.3.3. Amistad

A los niños les gusta estar con compañía, el conocer mas niños y compartir momentos, juegos, estudios, diversión, todo les gusta hacerlo al lado de sus amigos; al convivir con ellos aprenden muchas cosas y es con quienes más se relacionan en esta etapa de su vida, buscan compañía.

3.4. Desarrollo de las Propuestas de Diseño

3.4.1. Primer Nivel de Visualización

3.4.1.1. Concepto 1. Diversión

Tema	Color	Tipografía	Tratamiento de imagen	Tendencia
Música	Vivos y contrastantes.	Caligráfica o cursive (PR8 Charade, chocolate dealer bold)	Imagen real con ilustración vectorial.	Art and craft o deco
Fiesta	Vivos y dobles complementarios	Miscelanea 3D (Yippy skippy, jabjai)	Ilustración vectorial	Surrealista
Superhéroes	Contrastes con negro	Con serif bold (cooper black, sketch rockwell)	Ilustración vectorial	Cubismo



3.4.1.1. Concepto 2. Educación

Tema	Color	Tipografía	Tratamiento de imagen	Tendencia
Comics	Oscuros y contrastes	Palo seco bold y miscellanea (comic strip mn, poplar std black)	Ilustración hecha a mano	Pop art
Sueños	Colores vivos	Miscelanea con movimiento (appleberry,)	Ilustración vectorial	Art Nouveau
Inteligencia	Análogos con blanco	Palo seco light (London MM, century gothic)	Ilustración vectorial simple	Minimalista



3.4.1.3. Concepto 3. Amistad

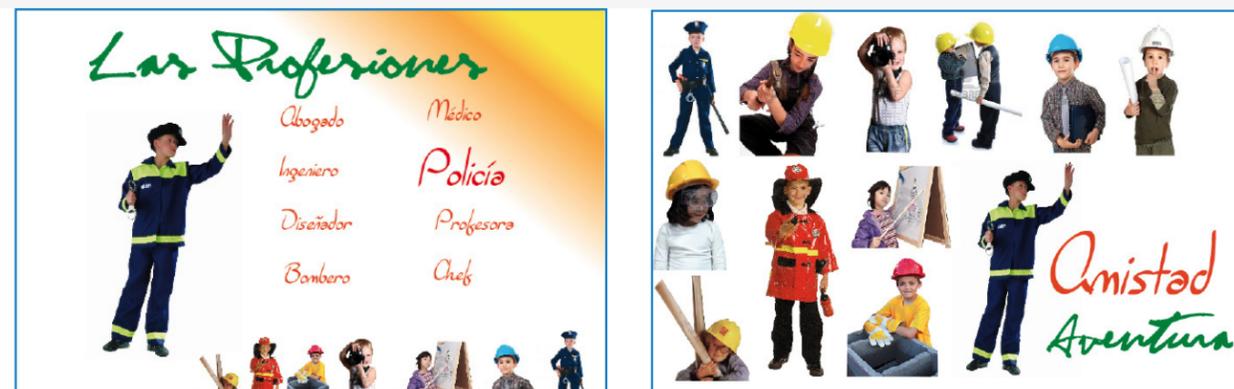
Tema	Color	Tipografía	Tratamiento de imagen	Tendencia
Convivencia	Análogos pastel	Cursiva (snickles, komica axis, fangtasia, automobile)	Imagen anime vectorial	Art Nouveau
Aventura	Vivos y calidos	Miscelanea con movimiento (sr Burlington script, cuty) frutty)	Imagen real	Tipo collage con movimiento y surrealista
Juegos	Vivos y contrastante	Miscelanea bold (whoopas, dream fo me)	Ilustración vectorial parecida a mano	Art naïf o brut art

3.4.2. Ejercicio de Autoevaluación de las Propuestas

Es un procedimiento objetivo, a través del cual el estudiante determina cual de las propuestas desarrolladas reúnen las condiciones necesarias para continuar trabajando en ellas. Se pondera de 0 a 3 puntos cada uno de los aspectos siguientes. En donde 0 si no hay evidencia del componente, 1 si es baja, 2 si es moderada y 3 si está bien.

La evaluación dará como resultado una ponderación de entre 0 y 30 puntos, las propuestas quee resultan mejor evaluadas, son las que técnica y objetivamente se ajustan de mejor forma a los requerimientos del proyecto.

Este ejercicio se realizó como autoevaluación y también se consultó con otros diseñadores, tomando en cuenta estos mismos principios para tener una opinión más y así poder escoger las más adecuadas.



Principios a evaluar en el diseño

Nombre de la versión	Principios a evaluar en el diseño										RESULTADO
	Pertinencia	Memorabilidad	Fijación	Legibilidad	Composición	Abstracción	Estilización	Diagramación	Diseño tipográfico	Uso de color	
1 DIVERSIÓN-Música	2	2	1	3	2	1	2	2	3	3	21
2 DIVERSIÓN-Fiesta	2	2	3	3	2	2	3	2	3	3	25
3 DIVERSIÓN-Superhéroes	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	19
4 EDUCACIÓN-Comics	1	1	2	1	1	1	2	1	2	2	14
5 EDUCACIÓN-Sueños	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	24
6 EDUCACIÓN-Meta	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	16
7 AMISTAD-Convivencia	2	3	3	2	2	3	3	2	2	2	24
8 AMISTAD-Aventura	1	2	1	2	1	1	2	2	2	2	16
9 AMISTAD-Juegos	3	3	2	3	1	2	2	2	2	3	23

3.4.3. Segundo Nivel de Visualización

De las tres propuestas que obtuvieron mayor puntaje en la autoevaluación realizada, se hicieron tres propuestas por cada concepto.

3.4.3.1. Propuestas de Concepto 1.

Diversión/Fiesta



3.4.3.2. Propuestas de Concepto 2.

Educación/Sueños

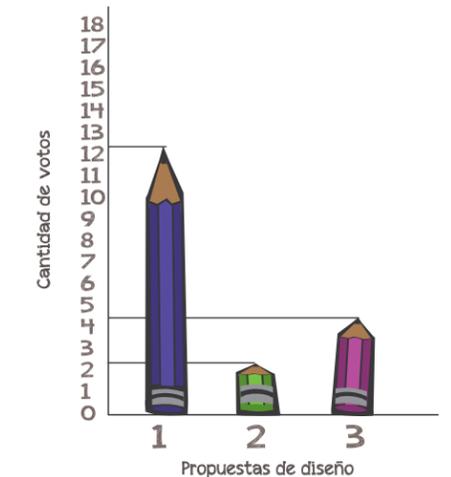
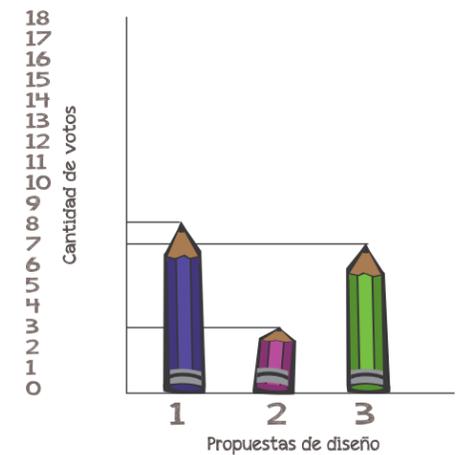
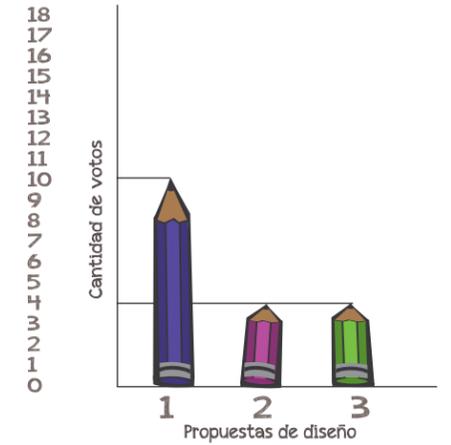
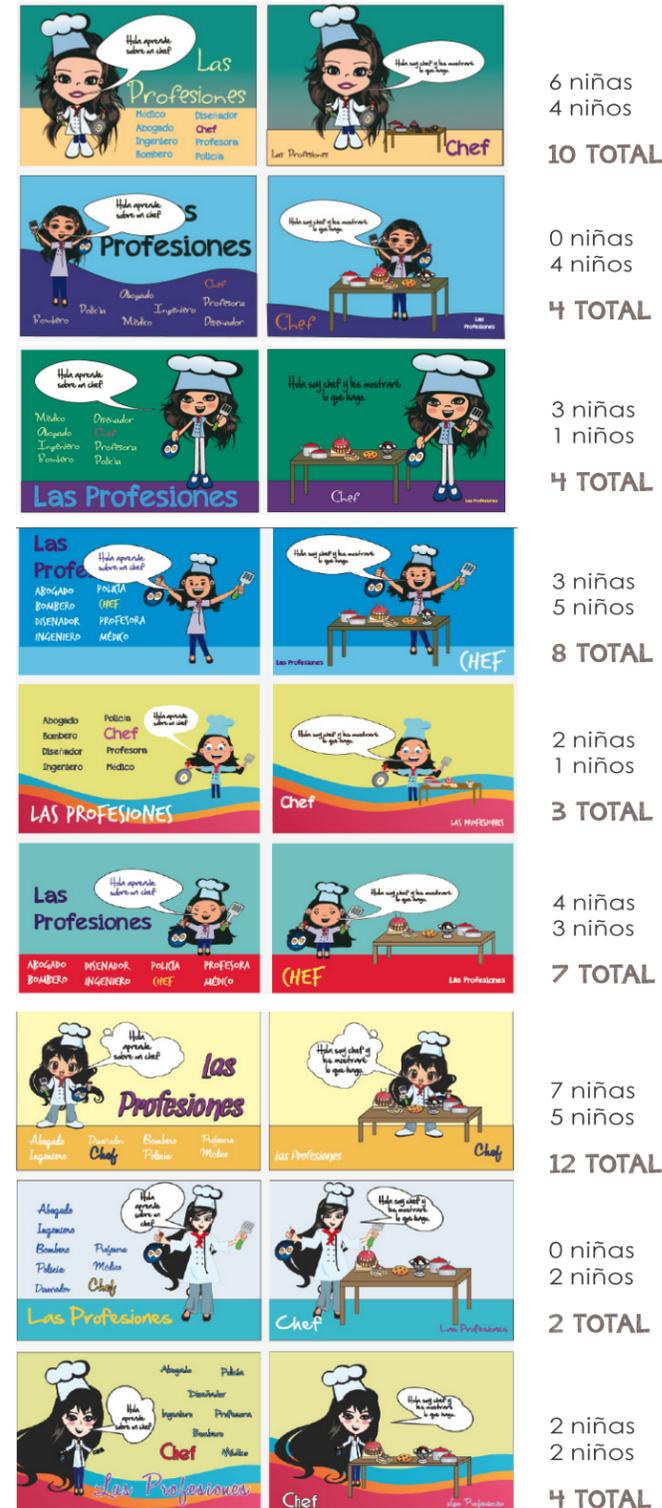


3.4.3.3. Propuestas de Concepto 3.
Amistad/Convivencia



3.4.4. Validación por Comparación con el Grupo Objetivo

Para la selección de las mejores propuestas del segundo nivel de bocetaje se preguntó a un grupo de 18 niños 9 niñas y 9 niños, ellos se encontraban en el área de comedor.



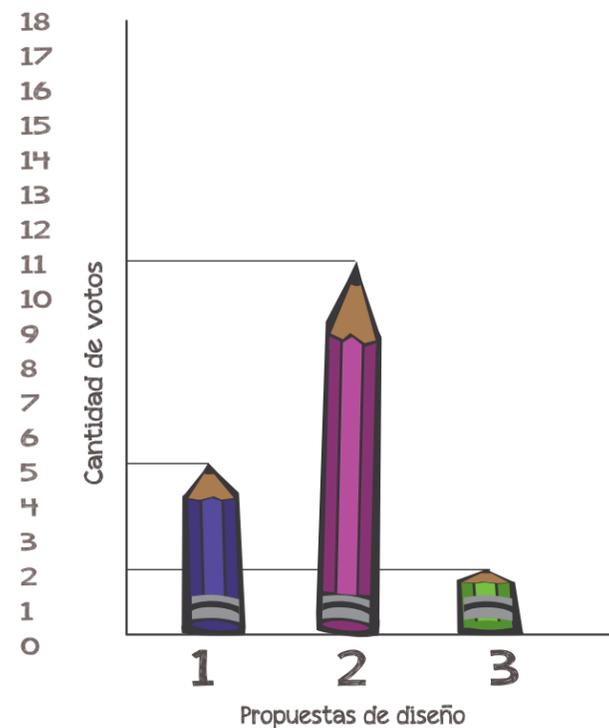
Luego con las ganadoras, se les pidió a los mismos 18 que escogieran cuál era la más fea de las tres para ser eliminada.



2 niñas
3 niños
5 TOTAL

7 niñas
4 niños
11 TOTAL

0 niñas
2 niños
2 TOTAL



3.4.5. Tercer Nivel de Visualización

De las dos que fueron seleccionadas por el grupo objetivo, se realizaron otras ilustraciones implementando otras profesiones, al igual que animaciones que luego serán evaluadas por el grupo objetivo para seleccionar un solo concepto.

3.4.5.1. Propuesta 1. Concepto Amistad



El concepto de esta ilustración es Amistad con tema convivencia, ya que a los niños les gusta mucho la compañía de sus compañeros, están en una etapa en donde aprenden a compartir, este concepto fue evolucionando y como primer propuesta final seleccionada, se crearon ilustraciones tipo anime vectorial, con una tendencia Art Nouveau que fue evolucionando de acuerdo a las evaluaciones, con tipografía cursiva (snickles, Komika Axis); se utilizaron colores contrastantes y llamativos, tipo de animación 3D.



3.4.5.2. Propuesta 2. Concepto Educación



El concepto de esta ilustración es Educación con tema sueños, ya que los niños tienden a ser muy soñadores, y por lo mismo hay que enseñarles a ser emprendedores y a luchar por sus sueños, están en una etapa en donde la educación es muy importante para su desarrollo y aprenden mucho; como segunda propuesta seleccionada, se crearon ilustraciones también vectoriales pero esta vez más simples, con tipografía miscelánea con movimiento (appleberry) y con colores vivos, el tipo de animación mostrada fue bidimensional para destacar más las acciones de los personajes y no tanto el fondo.





capítulo 4

Comprobación de Eficacia y
Propuesta Final

- *Grupo Focal
- *Propuesta Gráfica Final
- *Racionalización de la Propuesta Final

Capítulo 4

Comprobación de Eficacia y Propuesta Final

4.1. Grupo Focal (ver anexos)

Grupo de 11 personas

Niños de edades entre 6 a 12 años de nivel socioeconómico bajo que asisten a la ONG Esperanza para Guatemala y que aún están en el nivel primario.

5 niños y 6 niñas

Lugar: Esperanza para Guatemala, Área de Videojuegos

Día: Lunes 19 de septiembre de 2011

Duración: Aprox. una hora 10:35 a.m. a 11:30 a.m.

4.1.1. Escaleta de la Actividad

*Se explicó el problema que existe y los objetivos del proyecto

En la actualidad hay muchos niños que, al finalizar la primaria, dejan a un lado sus estudios y se dedican a otras cosas, porque piensan que el estudio no es tan importante para la vida adulta.

Con este proyecto se quiere, a través de propuestas audiovisuales, animar a los niños a prepararse académicamente, para seguir adelante, prepararse, y así salir de la pobreza y que logren ser personas profesionales.

*Se explicó la técnica a utilizar para resolver el problema

Realización de un disco interactivo que oriente sobre diferentes profesiones

Realización de un libro troquelado de profesiones como complemento al disco interactivo.

*Se mostraron las dos propuestas diferentes

Las dos animaciones realizadas y también las dos propuestas del home del disco interactivo.

*Llegó el momento de discusión sobre ambas propuestas (preguntas)

Lo que se pretende lograr a través de las preguntas es ver si las propuestas son eficaces y las más adecuadas para que se cumpla lo planteado; es por eso que las preguntas estuvieron enfocadas en la comprensión, atracción, aceptación, involucramiento y persuasión.

4.1.2. Resultados

De acuerdo a la discusión realizada respecto a las dos propuestas de diseño se obtuvieron los siguientes resultados de las preguntas.

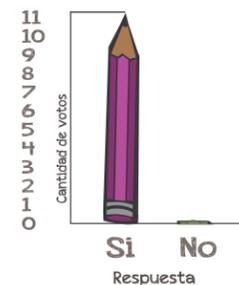
4.1.2.1. Comprensión

-¿Qué entendieron con el audiovisual?

Tomando en cuenta la animación del Bombero, que para que él pudiera apagar el incendio y poder salvar a la señora tuvo que tener preparación, por ende para lograr ser profesionales deben estudiar mucho, luchar por sus sueños y cumplir sus metas;. Además están emocionados por ver las demás animaciones y por aprender sobre cada profesión y lo que tienen que hacer para lograrlo.

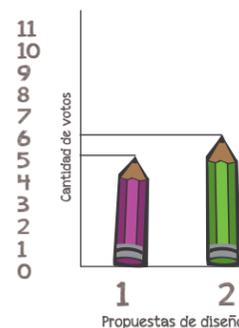
-¿Consideran que el diálogo de los personajes es adecuado?

En la discusión dijeron que el diálogo si es adecuado, ya que el mensaje es corto y dice lo más importante, pero que sería mejor con otra voz y de una forma más dinámica.



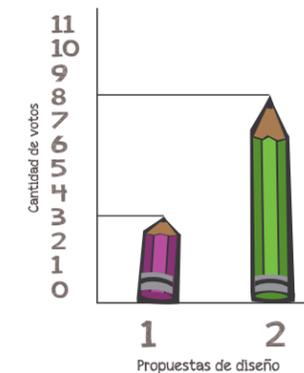
-¿En cuál de las dos animaciones entendiste mejor el mensaje?

A pesar de que el mensaje es el mismo en las dos animaciones, de 11 niños 6 (4 niñas y 2 niños) prefirieron la No. 2 y 5 (2 niñas y 3 niños) la No. 1, les pareció más simple y ordenada, ambas les pareció llamativa, pero si recalcaron el cambio de voz.



-¿Cuál de las dos animaciones está mejor ejecutada o hecha?

Dijeron que ambas tenían errores, les causó risa, en su mayoría como 8 de 11 escogieron la segunda propuesta, ya que se ve más simplificado, más fácil de entender.



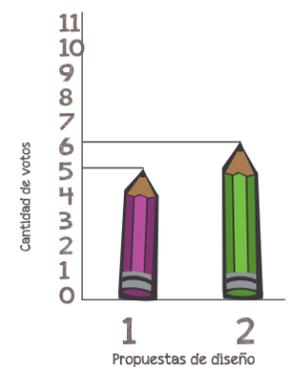
4.1.2.2. Atracción

-¿Qué les llama la atención de estas animaciones?

Que son ilustraciones y no video, graciosas, los detalles de los vestuarios de los personajes, que son muy bonitos y aplicados a la vida real, les gusta la interacción que tienen los personajes.

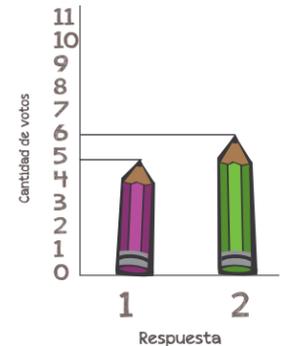
-¿Cuál de las dos animaciones les gusta más?

Hubo bastante discusión en esta pregunta de 11 niños presentes 6 (4 niñas y 2 niños) respondieron que les gustaba más la segunda propuesta, y los otros 5 (2 niñas y 3 niños) la primera, mencionaron que las dos podrían funcionar muy bien, pero por el tipo de proyecto y el fin de que el mensaje llegue claro a los niños, optaron por la segunda propuesta como mejor opción.



-¿Cuál de los dos homes les gusta más?

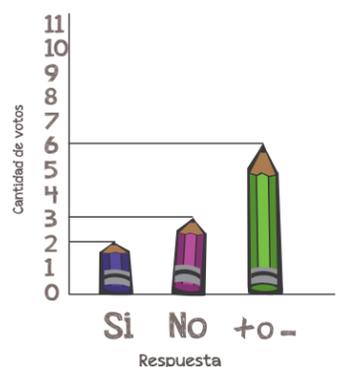
En esta también costó que se pusieran de acuerdo, 5 (2 niñas y 3 niños) escogieron la primera y 6 (4 niñas y 2 niños) la segunda, ya que son muy parecidas solamente cambian los colores y posición de botones, les gusta el globo de diálogo en donde el personaje menciona su profesión y les pareció interesante que exista un menú interactivo del cual puedan conocer mucho más sobre las profesiones.



4.1.2.3. Aceptación

-¿Es creíble la manera en que hablan y actúan los personajes?

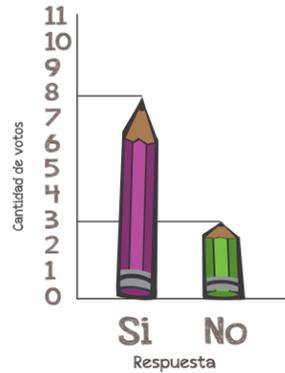
2 (niñas) dijeron que sí, 3 (2 niños 1 niña) que no, y 6 (3 niñas y 3 niños) que más o menos, se discutió que se debía agregar un poco más de acción a las animaciones, que se cambie la voz de los personajes con el mismo diálogo.



-¿Agregarían algo más al audiovisual?

8 de 11 niños dijeron que sí, agregarle más emoción para que llame más la atención, acción, trama o movimientos a los personajes, que utilicen más

el escenario. Les gustó la idea de que sea un disco interactivo y están ansiosos por ver los resultados finales y el resto dijeron que así estaba bien.



-¿Qué le cambiarían?

Como ya se había mencionado, la voz, para que llame más la atención, y un poco de colores más vivos en los fondos pero que no se pierda lo más importante que es el personaje principal.

-¿Qué piensas de la elaboración de este proyecto?

Que está muy bien ya que ayudará a los niños a distraerse un poco, divertirse y lo más importante aprender sobre las profesiones y que algunos tendrán una mejor idea de que se trata cada una.

¿Qué piensas de agregar al proyecto un libro troquelado(se les mostrará un ejemplo de otro libro) que también explique las profesiones?

Que es una buena idea a parte del audiovisual para los que no tienen tv, o computadora puedan aprender también, y les parece muy creativa la idea, ya que es un libro diferente.

4.1.2.4. Involucramiento

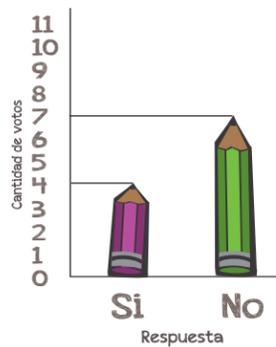
-¿Creen ustedes que muchos niños de su edad o incluso ustedes tienen el problema de no querer seguir estudiando?

Dijeron que a ellos les gustaba ir a estudiar, pero que si consideran que hay muchos niños que no les gusta porque les aburre hacer tareas, también mencionaron que hay otros que si les gusta

el estudio pero que tienen que dejar de estudiar por problemas familiares o económicos, pero se sienten agradecidos con la ONG Esperanza que los apoya en todo para salir adelante.

-¿Ya saben lo que quieren ser cuando crezcan?

De 11 niños 4 (3 niñas y 1 niño) dijeron que si sabían lo que querían ser cuando crezcan, el resto no está seguro, pero todos tienen poco conocimiento cada profesión y necesitan variedad.



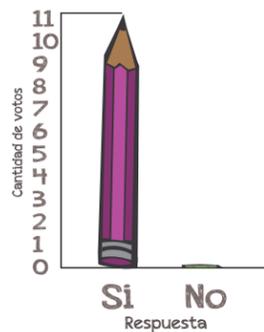
-¿Creen que estos audiovisuales puedan orientarlos a tomar una decisión respecto a que ser cuando sean grandes?

Dijeron que les serviría para informarse más sobre cada profesión y tener alguna idea de lo que hay que hacer para lograrlo si decidieran seguir una de las expuestas en el audiovisual.

4.1.2.5. Persuasion

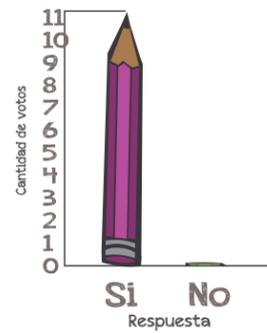
-¿Creen que se divertirán al ver estas animaciones?

Todos dijeron que sí, porque son graciosas y divertidas, y que es un tipo de aprendizaje diferente que al de la escuela.



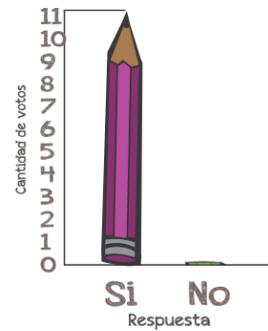
-¿Creen ustedes que aprenderán algo con estas animaciones?

Todos dijeron que si aprenderán sobre cada profesión, de lo que hay que hacer para ser cada una de ellas.



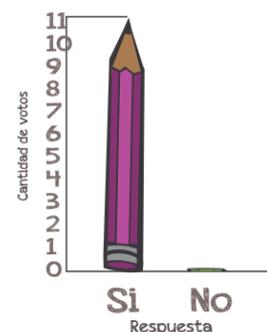
-¿Les motiva este tipo de audiovisual a llegar a ser profesionales algún día?

Dijeron que sí, ya que quieren ser profesionales en el futuro y que si les gustaría prepararse aunque les aburra un poco para ser muy buenos en lo que hagan.



-¿Le mostrarían este audiovisual a sus amigos?

Dijeron que sí, para verlos en grupo y que sus amiguitos puedan aprender un poco sobre las profesiones.



4.1.4. Conclusiones del Grupo Focal

La sesión del Focus Group se realizó el día lunes 19 de septiembre, empezando la discusión a las 10:35, se había planificado hacer con 10 niños (5 niñas y 5 niños) pero se incorporó una niña al grupo quedando un grupo de 11 niños de los cuales 6 eran niñas y 5 niños, la realización del proyecto les parece interesante y muy bonita para que muchos niños puedan tener una idea de las profesiones que existen y de lo que tienen que hacer para lograrlo; se logra el objetivo de que el mensaje es el adecuado y que se entiende muy bien, pero que hay que hacer ciertas modificaciones en la voz para hacerlo más llamativo, las ilustraciones están muy bien, les llama la atención el hecho de que el tipo de aprendizaje es diferente al de la escuela por lo que consideran que el proyecto es perfecto para los niños y que se divirtan y aprenderán al verlo.

Al realizar un estudio de los resultados obtenidos con las respuestas se llegó a la conclusión que la propuesta No. 2 es la más acertada y apropiada para el proyecto debido a su simplicidad, y orden y que evitará que los niños se distraigan con otros elementos de la animación, se pidió más dinamismo e interacción con el fondo, se sintieron bastante identificados con el tipo de ilustración. Les agradó mucho la idea que sea un disco interactivo con menú ya que les facilitará el uso del mismo, y la ubicación de cada profesión, además de que se divertirán al verlo e interactuar con el mismo.

Los niños piensan que este tipo de proyecto es muy bueno para animarlos a querer ser profesionales algún día y que para ello deben prepararse y que por consiguiente tienen que estudiar aunque no les guste mucho, además cuentan también con la ayuda de la ONG Esperanza para Guatemala que los orienta en todo y que a su vez será de gran ayuda para la difusión de este proyecto.

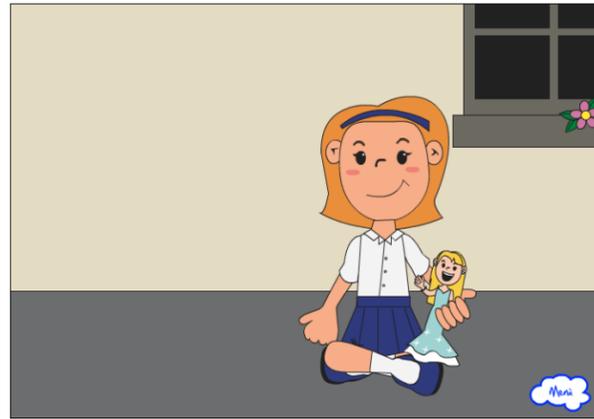
Están muy emocionados por hacer uso del proyecto terminado y por ver la otra pieza del proyecto que aún no han visto (el libro troquelado) ya que piensan que es otra forma creativa de aprender, y para los que no tienen los medios de ver el audiovisual puedan tenerlo en impreso.

4.2. Propuesta Gráfica Final

4.2.1. Disco Interactivo

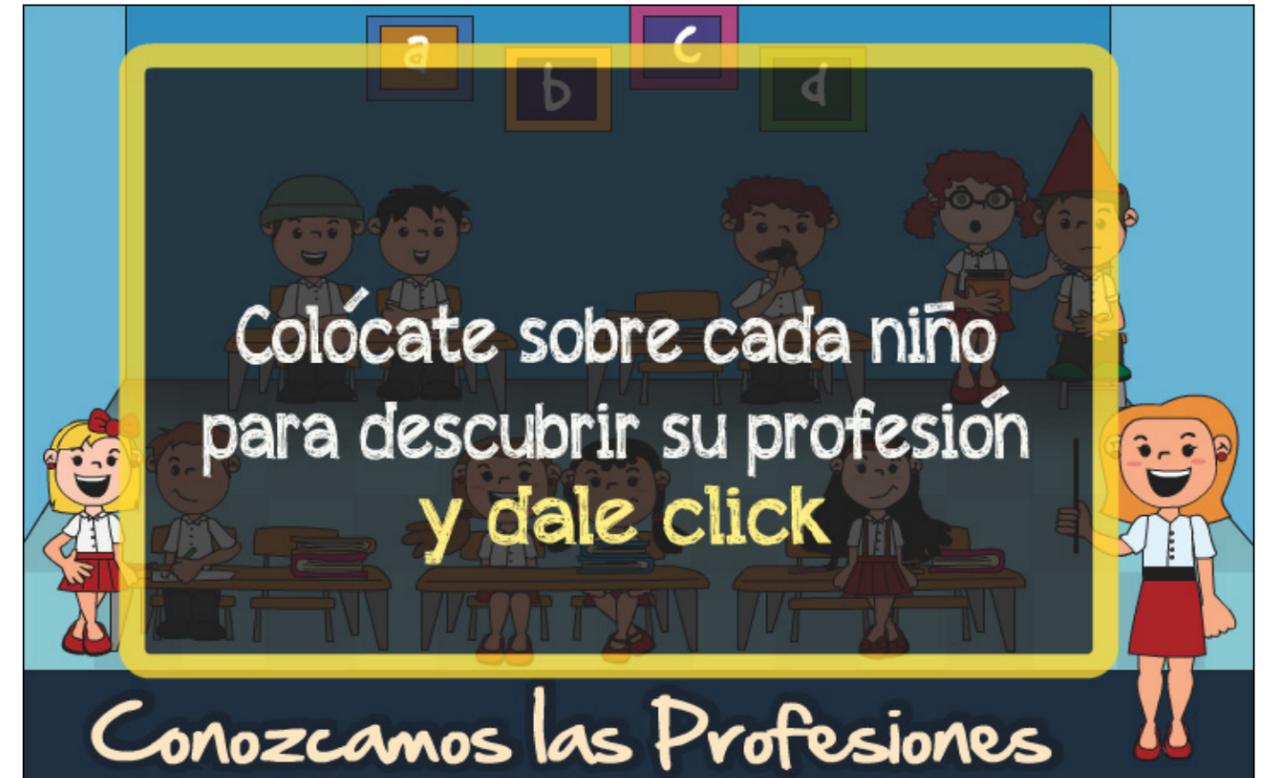
4.2.1.1. Historia de la Maestra como intro del disco

Como parte del proyecto se creó una introducción en donde se muestra la superación por medio de la historia de una niña que se da cuenta su condición es muy difícil ya que su familia es muy pobre, pero que con la ayuda y motivación de su profesora ella logra continuar sus estudios y también se da cuenta que su vocación es ser maestra y que para lograrlo debe esforzarse mucho, estudiar e ir a la universidad.



4.2.1.2. Menú del Disco Interactivo

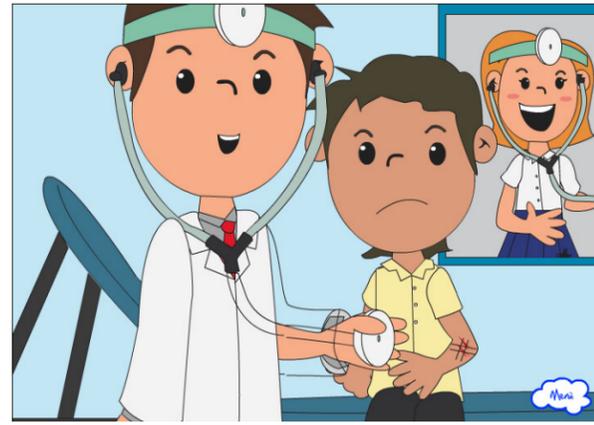
Al terminar la historia introductoria de la maestra aparecerá un cuadro de diálogo con las instrucciones que deben seguir los niños par poder interactuar con el mismo, después aparecerá el menú que consiste en niños que representan una profesión diferente y al posicionar el cursor cada niño menciona su profesión y al darle click se reproducirá la historia de la profesión seleccionada.



4.2.1.3. Las Profesiones

Se escogieron 10 profesiones, bombero, policía, abogada, médico, chef, diseñador gráfico, veterinaria, diseñadora de modas, piloto y arquitecto, cada una de las animaciones muestra de lo que se trata dicha profesión, además de explicar lo que se debe hacer para lograrlo.





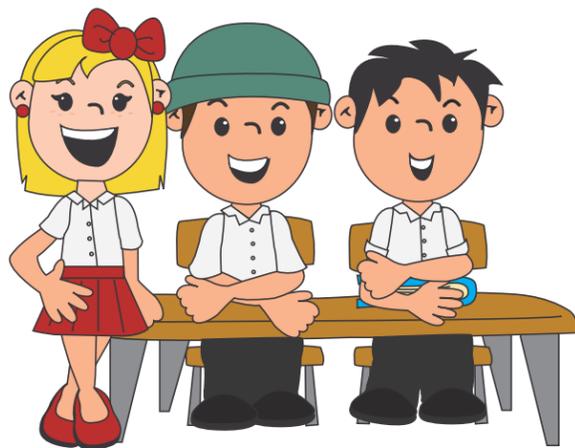
4.2.2. Libro Troquelado

Como complemento al disco interactivo se creó también un libro troquelado sobre las profesiones con las mismas ilustraciones e información de las animaciones.



4.3. Racionalización de la Propuesta Final de Diseño

Uno de los problemas que existen en la actualidad es la falta de educación y superación en muchas personas, es por eso que es importante inculcarles a los más pequeños del hogar, los niños, valores, principios y animarlos a superarse en la vida y llegar a ser profesionales.



La elaboración del proyecto se realizó pensando especialmente en los niños el uso de ilustraciones vectoriales simples, con tendencia de Art Nouveau, es un arte muy relacionado con la ilustración y la fantasía, característico por tratar al espacio de la representación visual en forma plana o bidimensional (sin profundidad espacial); este estilo revoluciona las formas de diagramación espacial más libres y dinámicas, ya que los títulos y los textos participan activamente dentro del espacio de la ilustración y con los elementos decorativos; asimismo se utilizó una tipografía Miscelanea con movimiento, (appleberry y Hand of Sean) que parecen escritas a mano, siempre tomando en cuenta la simplicidad y el que sean legibles.

hand of sean

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

appleberry

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklm
nopqrstuvwxyz
1234567890

Se utilizaron colores vivos y planos que transmiten alegría y diversión; además animadas que llaman mucho su atención, ya que ellos se sienten más atraídos por objetos en movimiento que estáticos, para los niños, las experiencias motrices constituyen la base de un desarrollo físico y mental saludable. No existe ninguna otra etapa de la vida en la que el movimiento desempeñe un papel tan determinante como durante la infancia.



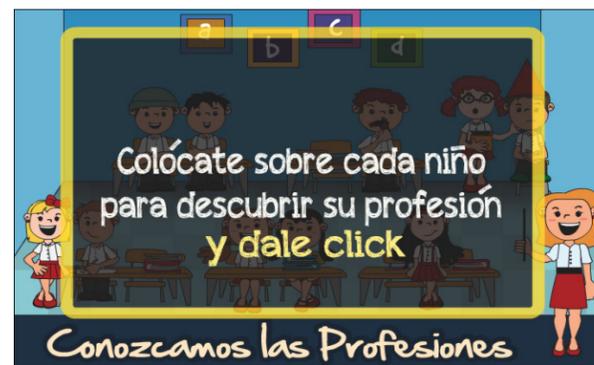
Se utilizó el concepto de educación ya que están en una etapa en donde el aprendizaje es muy importante para su desarrollo, en donde es indispensable el fomentarles la superación y éxito, ya que su nivel de aprendizaje es mejor que el de un adulto, por lo que se pensó en un aula en donde la maestra cuenta su historia de superación y que a pesar que su nivel socioeconómico no era bueno, ella se esforzó y se superó, esto con el fin de que los niños se sientan identificados con su situación, y lo más importante, motivados para que no se rindan y alcancen sus sueños.



Además se relacionó el concepto educación con el tema "Sueños" ya que en esta etapa de su vida los niños son muy soñadores, por lo que hay que animarlos a convertir sus sueños en realidad e inculcarles la disciplina de trabajar todos los días con la mente puesta en el logro de su objetivo.



Lograr metas es una de las habilidades más importantes que una persona puede aprender, y cuanto más temprano la aprenda, más probabilidades tendrá de tener resultados exitosos en la vida. El lograr sus metas les dará una sensación de que son capaces de hacer todo lo que deseen, y eso es muy valioso.



En el menú los niños están en un salón de clases, ellos expresan lo que desean ser al crecer y cada uno al darle click muestra su su sueño hecho realidad y lo que deben hacer para lograrlo, el menú se realizó de esta forma para que los niños se sientan más animados al querer conocer el sueño de cada niño.



Las ilustraciones de los niños son diferentes y muestran diferentes personalidades para el niño que vea la animación se sienta identificado y asimismo pueda aprender, se utilizó diálogo simple y claro para que sea de fácil comprensión.

Para las animación se escogieron once profesiones incluyendo la del ser maestra, explicadas y demostradas unas por niñas y otras por niños, dando a entender que las profesiones no tienen género, pueden ser realizadas tanto por mujeres como por hombres, simplemente hay que esforzarse para lograrlo.



También se creó un libro troquelado igualmente de las diferentes profesiones, para aquellos niños que no posea computadora pueda también aprender de una manera creativa y diferente, en donde cada página muestra una diferente profesión al igual que en la animación a través de un mecanismo sencillo pero llamativo que entretendrá, divertirá y educará al niño que lo vea.



Se decidió la creación de estas piezas gráficas, el disco interactivo y el libro troquelado con el fin de educar a los niños pero no de la manera convencional sino de una manera más creativa y dinámica, ya que es un hecho que los niños captan de mejor manera las cosas si se sienten atraídos por ellas.

Dichas piezas gráficas pasaron por una validación en donde fue evolucionando hasta obtener el producto final, se tomó en cuenta opinión de diseñadores, expertos en el tema de educación y en el grupo objetivo (niños); logrando así cumplir el principal objetivo de animar a los niños a volverse algún día profesionales y luchar por sus sueños.

lineamientos para la puesta en práctica de la propuesta

Estrategias de Medios y formas de Distribución

PIEZA	MEDIO	DISTRIBUCIÓN		
		QUIÉN	DURACIÓN	CÓMO / LUGAR
Audiovisual animado de 1 a 2 minutos sobre la superación.	Digital en CD Incluido como introducción a las animaciones del disco interactivo de las profesiones.	El audiovisual y libro troquelado es para uso de los niños pero siempre con supervisión de algún maestro o encargado de la ONG	A partir del año 2012 Se utilizará a partir del año 2011 Noviembre de 2010	Se utilizará como material de apoyo para un taller sobre las profesiones en el horario que ellos consideren necesario dentro de la ONG. Y para que los niños hagan uso de este material en cualquier momento deben pedirselo al encargado del área de cómputo.
Disco interactivo sobre las profesiones.	Digital en CD			
Libro troquelado sobre las profesiones	Impreso			Para que lo enseñen en el taller que realizarán dentro de la ONG como material de apoyo y permanecerá en la biblioteca para que hagan uso de él siempre con supervisión.

Especificaciones Técnicas de Reproducción

PIEZA	REPRODUCCIÓN	TAMAÑO	SOPORTE	COLOR
Audiovisual animado de 1 a 2 minutos sobre la superación.	Quemadora de discos o dvd Impresión para disco	720 x 480 pixeles	Archivo digital en formato swf	Full color
Disco interactivo sobre las profesiones.	Litografía para empaque y troquelado			
Libro troquelado sobre las profesiones	Litografía	8" x 5" pulgadas cada hoja	Opalina y empastado	Full color

Conclusiones

La educación es parte fundamental en la existencia del ser humano, ya que de esta depende el futuro de cada persona e incluso el futuro del país en el que vivimos, es por eso que el crear piezas audiovisuales educativas sobre las profesiones es fundamental para que los niños crezcan con una idea clara de lo que desean ser cuando sean grandes. ES importante darles a conocer en qué consisten las profesiones, el disco interactivo y libro troquelado resultan una buena herramienta para la enseñanza y aprendizaje visual, los niños pueden divertirse, entretenerse y, asimismo, aprender.

La elaboración de piezas de diseño como es el disco interactivo y el libro troquelado sobre las profesiones motiva a los niños a querer llegar a ser personas importantes en un futuro, debido a la creatividad de las propuestas de diseño, ellos se emocionan, se divierten y aprenden; además, les deja la inquietud de querer superarse y lograr un cambio positivo en el país.

Con la elaboración del disco interactivo y del libro troquelado se contribuye con material didáctico para la ONG Esperanza para Guatemala ya que uno de los principales objetivos de la misma es el lograr que los niños se eduquen, se esfuercen y logren cumplir sus sueños, es por eso que el material les servirá como apoyo en los talleres que realicen o para orientar a los niños que llegan allí.

La elaboración de este proyecto, junto con la investigación y convivencia con el grupo objetivo sirvió para conocer la situación en que habitan muchos niños y la necesidad que existe en el país de superación. La creación del material audiovisual e impreso como es el disco interactivo y el libro troquelado se realizó pensando en los niños, de tal manera que puedan sentirse identificados y animados a querer prepararse académicamente y, por ende, a superarse en la vida y así lograr mejorar en un futuro las condiciones del país.

Recomendaciones

Los niños son el presente y el futuro y se les debe tratar con respeto y darles su lugar en la sociedad, apoyarlos e incentivarlos para seguir adelante y luchar por sus ideales; por eso, es necesario inculcarles valores, desarrollar actitudes e incentivar el deseo por alcanzar una buena preparación académica.

Es importante integrar el uso de material didáctico interactivo y creativo como apoyo en la enseñanza de los niños, es por eso que el Ministerio de Educación debe invertir en ello; asimismo generar proyectos educativos que animen a los niños a su preparación académica para que puedan tener más oportunidades en el campo laboral y logren mejorar su condición económica.

Proponer métodos de enseñanza creativa o el uso de técnicas en donde utilicen material interactivo y dinámico, tanto impreso como digital, para impulsar y desarrollar la creatividad del niño y su enseñanza, con el propósito de que no sea monótona, sino que ellos puedan divertirse y, al mismo tiempo, aprender.



bibliografía y fuentes consultadas

Ensayos

Chiqui, C. (2011) Situación de la Niñez en Guatemala. Guatemala. Extraído en octubre de 2011 de: <http://www.buenastareas.com/ensayos/Situación-De-La-Niñez-En-Guatemala/1537822.html>

La Comunicación Audiovisual. (1998). Salamanca. Extraído en octubre de 2011 de: <http://html.rincondelvago.com/la-comunicacion-audiovisual.html>

Lectura del contexto (histórico, político, social, económico, cultural de Guatemala. (2009). Republica Dominicana. Extraído el 27 de agosto de 2009 de: http://www.futurovivo.org/pv_obj_cache/pv_obj_id_3E620B791B2A647C05C27E328A5F9E6880DF0000/filename/Guatemala%20FSU.pdf

John. (2011). Desarrollo Evolutivo del Niño/a De 6 A 12 Años. Extraído en agosto 2011 de: <http://clubensayos.com/Temas-Variados/Desarrollo-Evolutivo-Del-Ni%C3%B1o-a/1831.html>

Blogs

Bambua (2010). CD's o discos Interactivos. México Extraído en octubre de 2011 de: <http://www.bambua.net/cds.htm>

Vera-Valderrama, C. (2008). La Educación en Guatemala: El Sistema Educativo en Guatemala. Guatemala. Extraído en agosto de 2012 de: <http://mazariegoslamblogspot.es/1210624740>

Recrea (s.f.) Material Educativo desde el Diseño Gráfico. Extraído en agosto de 2011 de: http://www.recrea-ed.cl/de_material_educativo/realizacion_desde_el.htm

Almacellas, M. (2001). Medios Audiovisuales en la Escuela y Formación de Espectadores Críticos. Extraído en abril de 2012 de: <http://www.hottopos.com/videtur20/angeles2.htm>

García, A. (s.f.) Aspectos Evolutivos de niños de 6 a 12 años. Extraído en octubre de 2011 de: <http://www.escolares.com.ar/educacion-fisica/aspectos-evolutivos-del-nino-de-6-a-12-anos.html>

Gesell, A (1992). Psicología Infantil. Extraído en octubre 2011 de: http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/reyes_v_m/capitulo1.pdf

Mijangos, A. (2003) Educación. [online] Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos14/sistemaseducativos/sistemaseducativos.shtml>

Vivas, L. (s.f.) Superación y Éxito. Extraído en agosto de 2011 de: <http://superateytriumfa.com/blog/superacion-y-exito/>

García, R. (2009). Percepción Visual. Extraído en Abril de 2012 de: <http://visionyaprendizaje.blogspot.com/2009/08/tu-ves-lo-que-yo-veo-percepcion-visual.html>

Instituciones

Armas, J. (2009) Esperanza para Guatemala. Guatemala. Extraído en agosto de 2011 de: <http://esperanzaparaguatemala.org>

Oficina de Catastro, Municipalidad de Guatemala. (2009) Datos del Municipio. Guatemala Extraído el 27 de agosto de 2009 de: www.femica.org/experiencias/documentos/gpl/guate_descon.htm

Fundación Educativa Héctor A. García. (s.f.) Educación y Pedagogía. En El Portal educativo de América. Puerto Rico. Extraído agosto 2011 de: http://www.salonhogar.net/Enciclopedia/NE_educacion.htm

Fundación Guatemala 2020. (2009). Educación. Guatemala. Extraído en agosto de 2012 de: <http://guatemala2020.wordpress.com/plan-vision-de-pais/educacion/>

Cultura en Guatemala Centroamérica (s.f.). Costa Sur. Extraído en octubre 2011 de: <http://guatemala.costasur.com/es/arte-cultura.html>

Flórez, J. (2005). Las Bases del Aprendizaje. España. Extraído en octubre de 2011 de: http://www.down21.org/salud/neurobiologia/bases_aprend.htm

Rutas de Transurbano. SIGA. (2011). Extraído de: <http://www.transurbano.com.gt/transurbano/content/información-de-rutas>

UNICEF Guatemala. (s.f.). La Educación en Guatemala. Guatemala. Extraído en agosto de 2011 de: http://www.unicef.org/guatemala/spanish/resources_2562.htm

Futuro Vivo (s.f.). Republica Dominicana. Extraído en agosto de 2011 de: <http://www.futurovivo.org/>

Periódicos

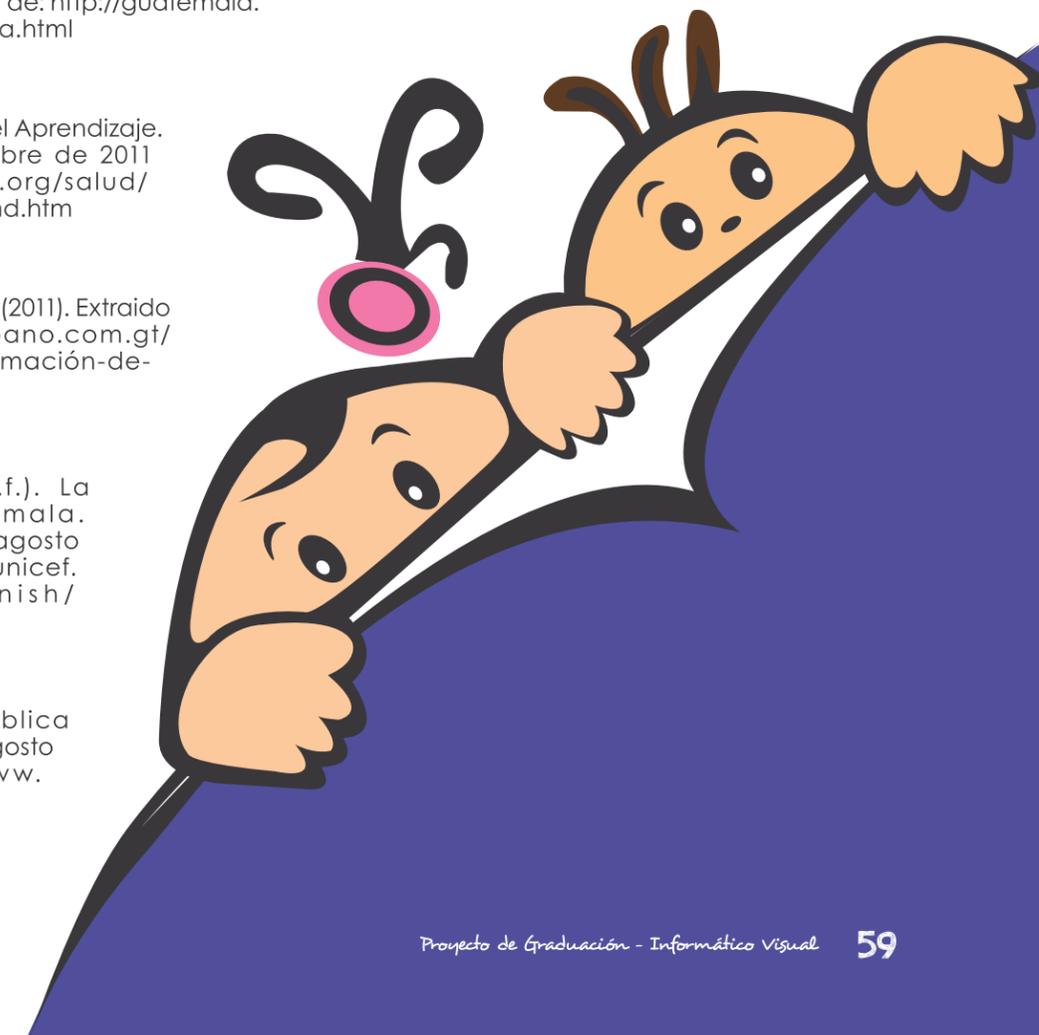
Zona 18: 8 Colonias rebasadas por el Crimen (2010, 26 de sept.) Siglo 21. Extraído en agosto 2011 de: <http://www.s21.com.gt/nacionales/2010/09/26/zona-18-8-colonias-rebasadas-crimen>

Diccionarios o Enciclopedias

Wikipedia. La Enciclopedia Libre. 2011

Alegsa, Diccionario online 2011)

Arrakis (1999) Conceptos de Diseño. Extraído en octubre del 2011 de: <http://www.arrakis.es/~wenceslao/CursoWeb/menu.html>



glosario



Boceto: Idea básica de un anuncio o diseño.

Color: Tono de un objeto determinado por la frecuencia de la luz emitida por el mismo.

Contraste: Es la gama global de tonos desde los más oscuros hasta los más claros.

Crecimiento humano: El crecimiento es el proceso mediante el cual los seres humanos aumentan su tamaño y se desarrollan hasta alcanzar la forma y la fisiología propias de su estado de madurez.

Crecimiento: El aumento de tamaño del organismo.

Crianza: Proceso de educación, enseñanza y aprendizaje de un niño o un joven.

Cultura: Es el conjunto de símbolos (como valores, normas, actitudes, creencias, idiomas, costumbres, ritos, hábitos, capacidades, educación, moral, arte, etc.) y objetos (como vestimenta, vivienda, productos, obras de arte, herramientas, etc.) que son aprendidos, compartidos y transmitidos de una generación a otra por los miembros de una sociedad, por tanto, es un factor que determina, regula y moldea la conducta humana.

Desarrollo: Proceso de transformación de un cualidad, que contribuye a perfeccionar a un individuo, ya sea mental o social.

Desnutrición: Es la causa de falta de alimento del cual requiere nuestro organismo, pues del cual adquiere nutrientes, proteínas, carbohidratos, enzimas, etc. Es la falta del porte adecuado de alimentos

nutritivos o de la carencia de los mismos, que se requieren para el buen funcionamiento de la salud, el cuerpo, al igual que la energía que se necesita para desempeñar actividades vitales o funcionales, si no hay una buena nutrición o una alimentación balanceada (sin caer en los excesos o los límites) podemos crear problemas a nivel funcional óptimos para la supervivencia... esto se debe a factores económicos, o algunas veces a factores estéticos (anorexia o bulimia), otras veces a la deficiencia en la orientación nutricional, creencias y mitos.

Diseñar: Plasmar el pensamiento a través de esbozos, dibujos, bocetos y esquemas trazados en cualquier soporte. Puede ser considerado como creatividad.

Diseño: Se utiliza en el contexto de las artes, ingeniería, arquitectura y diversas disciplinas creativas, es el proceso previo de configuración mental en la búsqueda de una solución.

Diversión: Actividad o espectáculo que gusta y produce placer. Entretenimiento.

Email: Comunicación entre partes a través del servicio de correo electrónico de Internet. Email puede aludir a los mensajes intercambiados entre usuarios o a la dirección de correo electrónico de un usuario particular.

Emoción: Se define como el estado de ánimo producido por impresiones de los sentidos, ideas o recuerdos que con frecuencia se traducen en gestos, actitudes u otras formas de expresión.

Enseñanza: Es una de las actividades prácticas más nobles que desarrolla el ser humano en diferentes instancias de su vida; implica el desarrollo de técnicas y métodos de variado estilo que tienen como objetivo el pasaje de conocimiento, información, valores y actitudes desde un individuo hacia otro.

Escuela: Se refiere al establecimiento donde se da

cualquier género de instrucción.

Estudio: Es el desarrollo de aptitudes y habilidades mediante la incorporación de conocimientos nuevos.

Éxito: Lograr o alcanzar exactamente lo que quieres en cualquiera de estos 3 aspectos de tu vida; salud, dinero y amor (relaciones). La Realización Progresiva de un Ideal Digno.

Flash: Denominación que usualmente recibe una animación vectorial que puede reproducirse en web u otros medios que soportan el plug-in de Flash player. El nombre proviene de Macromedia Flash, aplicación utilizada para crear las animaciones.

Fotografía: Es el procedimiento y arte que permite fijar y reproducir, a través de reacciones químicas y en superficies preparadas para ello, las imágenes que se recogen en el fondo de una cámara oscura.

Fotografiar: Quiere decir diseñar o escribir con luz, es el proceso de capturar imágenes mediante algún dispositivo tecnológico sensible a la luz, que se basa en el principio de la cámara oscura.

Gráfico: Elemento visual que complementa al texto para hacer a un mensaje impreso más interesante o facilitar su comprensión.

Identidad Corporativa: El conjunto de características específicas y personales de una Entidad, las cuales crean una forma perceptible y memorable de sí misma y la diferencian de los demás entidades.

Identidad Visual: La parte visible de la identidad de una empresa. A menudo se utilizan de manera indiscriminada Identidad Corporativa e Identidad Visual. No obstante, la primera se encuentra en un plano superior a la segunda.

Ilustración: Estampa, figura, dibujo que ilustra o adorna un libro.

Imagen Corporativa: La percepción que una determinada persona o un colectivo tienen de una entidad. Es la imagen mental ligada a una Corporación y a lo que ella representa. Las organizaciones proyectan valores y actitudes a través de su imagen.

Imagen: Es la representación visual de un objeto, una persona, un animal o cualquier otra cosa plausible de ser captada por el ojo humano a través de diferentes técnicas como ser la pintura, diseño, la fotografía y el video entre otras.

Innovar: Es crear o modificar un producto e introducirlo en el Mercado. La capacidad de las personas de aplicar la creatividad en beneficio del retorno económico de la organización o de sí mismas.

Internet: Es un conjunto de dispositivos de hardware interconectados para crear una red enorme en todo el mundo.

Los contornos: Partes límites de los elementos, que permiten distinguirlos de los demás y del fondo, pudiendo estar definidos mediante border, cambios de color o cambios de saturación.

Manual de Identidad Corporativa: Conjunto de normas que regulan el uso y aplicación de la identidad corporativa en el plano del diseño.

Niñez: Es el período de la vida humana que se extiende desde el nacimiento del individuo hasta la llegada de la pubertad, entre 11 y 12 años.

Niños: Es un ser humano que aún no ha alcanzado la pubertad. Por lo tanto, es una persona que está en la niñez y que tiene pocos años de vida.

Píxeles: El píxel es la mínima unidad de las imágenes de mapas de bits (bitmaps), que son matrices cartesianas bidimensionales, o sea, con coordenadas verticales y horizontales, que determinan la posición de un píxel en una imagen.

Pobreza: Situación de una persona cuyo grado de privación se halla por debajo del nivel que una determinada sociedad considera mínimo para mantener la dignidad. Personas que no tienen lo necesario para vivir dignamente, que son humildes o que son desdichadas; por lo tanto es una forma de vida que aparece cuando las personas carecen de los recursos necesarios para satisfacer sus necesidades básicas. Implica una mala calidad de vida ante las deficiencias en la alimentación, asistencia sanitaria, educación y vivienda.

Salud: Es el estado de completo bienestar físico, mental, espiritual, emocional y social, y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades. La salud implica que todas las necesidades fundamentales de las personas estén cubiertas: afectivas, sanitarias, nutricionales, sociales y culturales. Esta definición es utópica, pues se estima que sólo entre el 10 y el 25% de la población mundial se encuentra completamente sana.

Simetría: Disposición espacial regular y equilibrada de los elementos que forman la composición gráfica.

Tarea: Conciste en un hacer que demanda esfuerzo (pasear o descansar no son tareas) y que generalmente tiene un tiempo límite para su realización.

Vectores: Es la descripción geométrica y matemática de una imagen.



anexos

Fotos de ONG Esperanza para Guatemala y Grupo Objetivo



Entrevista para Conocer al Grupo Objetivo

ENTREVISTA A NIÑOS DE ESPERANZA PARA GUATEMALA
 Sexo F _____ M _____ Edad _____

¿En qué colonia vives? _____
 ¿Cuántos hermanos/as tienes? _____
 ¿Vives con tus dos papás? _____
 ¿A parte de tus papás y hermanos vive alguien más contigo?
 No _____ Sí _____ ¿Quién o quiénes? _____
 ¿Tienes mascota? No _____ Sí _____ ¿Qué mascota? _____

HÁBITOS Y PREFERENCIAS
 ¿Qué es lo que normalmente comes a diario? _____
 ¿Qué es lo que más te gusta comer? _____
 ¿Te enfermas seguido? No _____ Sí _____ ¿De qué? _____
 ¿Estudias? _____ ¿Qué grado? _____
 ¿Te gusta estudiar? No _____ Sí _____ ¿Por qué? _____
 ¿Te gusta venir a Esperanza? No _____ Sí _____ ¿Por qué? _____
 ¿Qué haces en tu día normal? _____
 ¿Qué haces tus fines de semana? _____
 ¿Qué es lo que más te gusta hacer? _____
 ¿Cuál es tu color favorito? _____
 ¿Cuál es tu juego favorito? _____

¿Qué quieres ser cuando seas grande? _____ ¿Por qué? _____
 ¿Qué crees que tienes que hacer para lograrlo? _____

CULTURA VISUAL
 ¿Tienes Tv? No _____ Sí _____
 ¿Qué miras? _____ ¿Por qué? _____
 ¿Escuchas la radio? No _____ Sí _____
 ¿Qué miras? _____ ¿Por qué? _____
 ¿Te gusta leer? No _____ Sí _____
 ¿Qué lees? _____ ¿Por qué? _____
 ¿Usas Internet? No _____ Sí _____ ¿Para qué? _____
 ¿Qué páginas te gusta ver en Internet? _____

ENTREVISTA A ESPERANZA SOBRE EL GRUPO OBJETIVO

Nombre: _____
 Cargo: _____

¿A cuántos niños recibe diariamente Esperanza? _____
 ¿Qué edades tienen los niños que vienen a Esperanza? _____
 ¿De qué colonias vienen niños a Esperanza? _____
 ¿Qué porcentaje de niños están estudiando? _____
 ¿En que nivel escolar se encuentran? _____
 ¿Cuál es el mayor problema que ha observado que tienen los niños? _____
 ¿A cuántas familias aprox. de los niños ayudan económicamente y alimenticia? _____

INFO SOBRE ELLOS MISMOS
 Quienes considera su competencia
 Objetivos de la ONG que ya tienen fijados

Elaboración de Grupo Focal

Ficha de grupo focal

Grupo de informantes: Niños y Niñas ☺	Niños y niñas de edades entre 9 a 12 años de nivel socioeconómico bajo que asisten a la ONG Esperanza para Guatemala y que aún están en el nivel primario.		
Grupo objetivo			
Fecha: Lunes 19 de Septiembre 2011	Hora de inicio: 10:35		
Lugar: ONG Área de Videojuegos	Hora de finalización: 11:30		
Número de participantes: 11	No. de hombres: 5	No. de mujeres: 6	

Listado de participantes

Nombre y Apellido	Colegio o Escuela	Grado	Edad	Firma
Sandra Suret	San José 1	5to	11	<i>[Firma]</i>
Yaquelin yup	Alameda Norte 440	6to	13	<i>[Firma]</i>
Mara Rojas	Alameda Norte 440	6to	12	<i>[Firma]</i>
Miguel Boyan	Alameda Norte 440	4to	11	<i>[Firma]</i>
Jefferson M.	Alameda Norte 440	6to	12	<i>[Firma]</i>
Edgar Caal	INUEB Alameda	6to	12	<i>[Firma]</i>
Dolores Pascoal	Alameda Norte 440	3o	10	<i>[Firma]</i>
Esperanza Reyes	Alameda Norte 278	6to	10	<i>[Firma]</i>
Juan Raul	Alameda Norte 440	5to	12	<i>[Firma]</i>
Leonel Puac	Bosque Colombia	3to	9	<i>[Firma]</i>
Thelma Ordoñez	Escuela Oficial Alameda N.	1ro	9	<i>[Firma]</i>



Preguntas realizadas en el Grupo Focal

Preguntas que servirán para la selección de la propuesta final

<p>Comprensión</p> <p>-¿Qué entendieron con el audiovisual?</p> <p>-¿Consideran que el diálogo de los personajes es adecuado?</p> <p>Si</p> <p>No</p> <p>Xq?</p> <p>-¿En cuál de las dos animaciones entendieron mejor el mensaje?</p> <p>Propuesta 1.</p> <p>Propuesta 2.</p> <p>Xq?</p> <p>-¿Cuál de las dos animaciones está mejor ejecutada o hecha?</p> <p>Propuesta 1.</p> <p>Propuesta 2.</p> <p>Xq?</p> <p>Atracción</p> <p>-¿Qué les llama la atención de estas animaciones?</p> <p>-¿Cuál de las dos animaciones les gusta más?</p> <p>Propuesta 1.</p> <p>Propuesta 2.</p> <p>Xq?</p> <p>-¿Cuál de los dos homes les gusta más?</p> <p>Propuesta 1.</p> <p>Propuesta 2.</p> <p>Xq?</p>	<p>Aceptación</p> <p>-¿Es creíble la manera en que hablan y actúan los personajes?</p> <p>Si</p> <p>No</p> <p>Xq?</p> <p>-¿Agregarían algo más al audiovisual?</p> <p>Si</p> <p>No</p> <p>¿Qué cosa?</p> <p>-¿Qué le cambiarían?</p> <p>-¿Qué piensas de la elaboración de este proyecto?</p> <p>¿Qué piensas de agregar al proyecto un libro troquelado (se les mostrará un ejemplo de otro libro) que también explique las profesiones?</p> <p>Involucramiento</p> <p>-¿Creen ustedes que muchos niños de su edad o incluso ustedes tienen el problema de no querer seguir estudiando?</p> <p>Si</p> <p>No</p> <p>Xq?</p> <p>-¿Ya saben lo que quieren ser cuando crezcan?</p> <p>Si</p> <p>¿Qué cosa?</p> <p>No</p> <p>Xq?</p>	<p>-¿Creen que estos audiovisuales puedan orientarlos a tomar una decisión respecto a que ser cuando sean grandes?</p> <p>Si</p> <p>No</p> <p>Xq?</p> <p>Persuasión</p> <p>-¿Creen que se divertirán al ver estas animaciones?</p> <p>Si</p> <p>No</p> <p>Xq?</p> <p>-¿Creen ustedes que aprenderán algo con estas animaciones?</p> <p>Si</p> <p>No</p> <p>¿Qué cosa?</p> <p>-¿Les motiva este tipo de audiovisual a llegar a ser profesionales algún día?</p> <p>Si</p> <p>No</p> <p>Xq?</p> <p>-¿Le mostrarían este audiovisual a sus amigos?</p> <p>Si</p> <p>No</p> <p>Xq?</p>
---	---	---

