



Guía para Padres de Familia en pro del beneficio
de la niñez y juventud para disminuir
“El Bajo Rendimiento Escolar”

Centro Educativo · FORTALECIENDO VIDAS ·



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

Guía para Padres de Familia en pro del beneficio
de la niñez y juventud
para disminuir

el Bajo Rendimiento Escolar

Centro Educativo · FORTALECIENDO VIDAS ·

Ciudad de Guatemala, 2012.

Para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico,

Énfasis Didáctico Creativo

Autor: Andrea María Cuellar Vásquez

Carné 2007-21257

Guatemala, Noviembre 2012



Nómina de Autoridades

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

JUNTA DIRECTIVA

Decano:	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Secretario:	Arq. Alejandro Muñoz Calderón
Vocal I:	Arqta. Gloria Ruth Lara de Corea
Vocal II:	Arq. Edgar Armando López Pazos
Vocal III:	Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal IV:	Br. Jairon Daniel Del Cid Rendon
Vocal V:	Br. Carlos Raul Prado Vides

TRIBUNAL EXAMINADOR

Decano:	Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
Asesor Metodológico:	Lic. Marco Antonio Morales
Asesora Gráfico Creativo (EPS):	Licda. Erika Grajeda
Asesora Especialista:	Licda Ruth María López
Secretario:	Arq. Alejandro Muñoz Calderón

**Guía para Padres de familia en pro del beneficio
de la niñez y juventud para disminuir**

el Bajo Rendimiento Escolar

Centro Educativo · FORTALECIENDO VIDAS ·

Ciudad de Guatemala, 2012

Índice de contenido

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS	11
PRESENTACIÓN	13
1. CAPÍTULO I – INTRODUCCIÓN	15
1.1 Antecedentes	17
1.2 Problema	19
1.3 Justificación	21
1.3.1 Magnitud	21
1.3.2 Trascendencia	21
1.3.3 Vulnerabilidad	22
1.3.4 Factibilidad	22
1.4 Objetivos de Diseño	24
1.4.1 Objetivo General	24
1.4.2 Objetivos Específicos	24
2. CAPÍTULO II - PERFIL DE LA ORGANIZACIÓN	25
2.1 Perfil de la Organización	27
2.1.1 Alcances del Proyecto	27
2.1.2 Características de la Población	28
2.1.3 Público Interrelacionado	28
2.1.4 Misión de Fortaleciendo Vidas	28
2.1.5 Visión de Fortaleciendo Vidas	28
2.2 Grupo Objetivo	29
2.2.1 Características Demográficas Grupo Objetivo 1	29
2.2.2 Características Demográficas Grupo Objetivo 2	29
2.2.3 Características Demográficas Grupo Objetivo 3	30
2.2.4 Estilo de Vida Grupo Objetivo 1	30
2.2.5 Estilo de Vida Grupo Objetivo 2	31
2.2.6 Estilo de Vida Grupo Objetivo 3	31
2.2.7 Hábitos de Consumo Grupo Objetivo 1	31
2.2.3 Hábitos de Consumo Grupo Objetivo 2	31

INDICE DE CONTENIDO

2.2.3 Hábitos de Consumo Grupo Objetivo 3	31
2.2.4 Conducta Visual Grupo Objetivo 1	31
2.2.4 Conducta Visual Grupo Objetivo 2	32
2.2.4 Conducta Visual Grupo Objetivo 3	32
3. CAPÍTULO III – CONCEPTOS FUNDAMENTALES Y DE DISEÑO	33
3.1 Conceptos Fundamentales	35
3.1.1 Rendimiento Escolar	35
3.1.1.1 Rendimiento Escolar en Guatemala	35
3.1.1.2 Estado del Sistema Educativo	36
3.1.2 Causas del bajo Rendimiento Escolar	38
3.1.2.1 Falta de involucramiento por la doble vía	38
3.1.2.2 Falta de motivación en el entorno familiar	39
3.1.2.3 Falta de motivación en la docencia	39
3.1.2.4 Desigualdad social	39
3.1.2.5 La desnutrición	40
3.1.2.6 La Escuela	40
3.1.2.7 La calidad del proceso de educación	41
3.1.2.8 Discapacidad Intelectual	41
3.1.2.9 Discapacidad de Aprendizaje	42
3.1.2.10 Falta de Atención e hiperactividad	42
3.1.2.11 Nivel educativo de los padres	43
3.1.2.12 Problemas Familiares	43
3.1.2.13 La depresión infantil	43
3.1.2.14 La desigualdad	44
3.1.3 Efectos del bajo Rendimiento Escolar	44
3.1.3.1 Fracaso Escolar	44
3.1.3.2 Deserción del Estudio	45
3.1.3.3 Repetición de grados, a nivel primario	45
3.2 Conceptos de Diseño	47
3.2.1 Herramientas para tomar en cuenta en el Proceso del Diseño	47

3.2.1.1 Diseño Gráfico y la comunicación	47
3.2.1.2 El Diseñador y su lenguaje gráfico	47
3.2.1.3 La psicología del Color	47
3.2.1.4 Tipografía en Diseño Gráfico	48
3.2.1.5 Las imágenes y los textos en una pieza gráfica	48
3.2.1.6 Material Educativo	49
3.2.1.7 Juego Educativo	49
3.2.1.8 Material Informativo	50
3.2.1.9 Ilustración	50
3.2.1.10 Logotipo	50
3.2.1.11 Concepto Creativo	50
3.2.1.12 Mapa Mental	51
3.3 Estrategia de Comunicación	52
3.3.1 Detectando la problemática	52
3.3.2 La Intervención del Diseño	52
3.3.3 Material Educativo - Guía para padres de familia	52
3.3.4 Juego Educativo - Niños	53
3.3.5 Material Informativo - Empresarios	53
3.3.6 Logotipo y Papelería - Organización	53
3.4 Cronograma de Actividades	54
3.4.1 Mes de Agosto	54
3.4.2 Mes de Septiembre	54
3.4.3 Mes de Octubre	54
3.5 Concepto Creativo	55
3.5.1.1 Concepto Creativo 1 – Grupo Objetivo 1 - Padres de Familia	62
3.5.1.2 Concepto Creativo 2 – Grupo Objetivo 1 - Padres de Familia	62
3.5.1.3 Concepto Creativo 3 – Grupo Objetivo 1 - Padres de Familia	62
3.5.2.1 Concepto Creativo 1 – Grupo Objetivo 2 – Niños / Niñas	63
3.5.2.2 Concepto Creativo 2 – Grupo Objetivo 2 – Niños / Niñas	64
3.5.2.3 Concepto Creativo 3 – Grupo Objetivo 2 – Niños / Niñas	64
3.5.3.1 Concepto Creativo 1 – Grupo Objetivo 3 – Empresarios	65

3.5.3.2 Concepto Creativo 2 – Grupo Objetivo 3 – Empresarios	65
3.5.3.3 Concepto Creativo 3 – Grupo Objetivo 3 – Empresarios	66
3.5.4 Racionalización de las Propuestas Conceptuales	67
3.6 Proceso de Bocetaje	68
3.6.1 Bocetaje Fase I	68
3.6.1.1 Pieza Gráfica - Logotipo	68
3.6.1.2 Pieza Gráfica –Hoja Membretada	69
3.6.1.3 Pieza Gráfica – Tarjeta de Presentación	70
3.6.1.4 Pieza Gráfica – Bifoliar Impreso	71
3.6.1.5 Pieza Gráfica – Guía para Padres de Familia	72
3.6.1.6 Pieza Gráfica – Personaje para Juego Educativo de niños	73
3.6.1.7 Pieza Gráfica – Juego Educativo para niños	74
3.6.2 Bocetaje Fase II	75
3.6.2.1 Pieza Gráfica - Logotipo	75
3.6.2.2 Pieza Gráfica –Tarjeta de Presentación	76
3.6.2.3 Pieza Gráfica – Hoja Membretada	77
3.6.2.4 Pieza Gráfica – Bifoliar Impreso	78
3.6.2.5 Pieza Gráfica – Guía para Padres de Familia	79
3.6.2.6 Pieza Gráfica – Personaje de Juego Educativo	80
3.6.2.7 Pieza Gráfica –Juego Educativo	81
4. CAPÍTULO III – COMPROBACIÓN DE EFICACIA Y PROPUESTA FINAL	83
4.1 Bocetaje Fase III	84
4.1.1 Pieza Gráfica - Logotipo, Tarjeta de Presentación y Hoja Membretada	84
4.1.2 Propuesta gráfica final Logotipo, Tarjeta de Presentación y Hoja Membretada	85
4.1.3 Pieza Gráfica –Bifoliar Impreso	87
4.1.4 Propuesta gráfica final Bifoliar Impreso	88
4.1.5 Pieza Gráfica – Guía para Padres	89
4.1.6 Propuesta gráfica final Guía Padres de Familia	91
4.1.7 Pieza Gráfica – Personaje y Juego Educativo	93
4.1.8 Propuesta gráfica final Personaje	95

4.1.9 Propuesta gráfica final Juego Educativo	96
4.2 Lineamientos para la puesta en práctica	99
4.2.1 Descripción de Costos del proyecto, Diseño e Impresión	100
4.3 Conclusiones	101
4.4 Recomendaciones	102
4.5 Bibliografía y fuentes consultadas	103
4.6 Glosario	107
4.7 Anexos	114
4.7.1 Encuesta 1 - Grupo Focal Padres y Madres de Familia	114
4.7.1.1 Resultados en Grupo Focal Padres y Madres de Familia	115
4.7.2 Encuesta 2 - Grupo Focal Niños beneficiados de la Organización	116
4.7.2.1 Resultados en Grupo Focal Niños beneficiados de la Organización	117
4.7.3 Encuesta 3 - Grupo Focal Miembros de la Organización	118
4.7.3.1 Resultados en Grupo Focal Miembros de la Organización	119
4.7.4 Encuesta 4 - Grupo Focal Empresarios	120
4.7.3.1 Resultados en Grupo Focal Empresarios	121

Dedicatoria y Agradecimientos

A DIOS

El gran Arquitecto del Universo, por ser la piedra angular sobre la que he cimentado mi confianza; por su fidelidad y ser esa lámpara a mis pies que ilumina el camino y... en los momentos de angustia, ha sido mi fortaleza y refugio.

A MIS PADRES

Mario Augusto Cuellar Lara e Irlanda Leticia Vásquez Laynes, por el gran apoyo y sacrificio brindado en cada faceta de mi vida. Porque juntos son mi ejemplo de vida y el impulso que me motiva a seguir adelante.

A MIS HERMANOS

Mario Alejandro Cuellar Vásquez por aportar lo mejor de sí, para mi superación y bienestar. A María Rebeca Cuellar Vásquez por mostrarme con su ejemplo que el éxito y el triunfo están en la lucha y el esfuerzo.

A MI FAMILIA

Por ser copartícipes de los logros obtenidos y por compartir sus dones y talentos conmigo.

A MIS AMIGOS

Héctor Edgardo Faggioli, porque con amor y paciencia me ha apoyado en las etapas de mi vida.

Ester Quiñónez Moreira por ser mi amiga, apoyarme y mostrarme que con la ayuda de Dios todo es posible.

A mis demás amigos, por compartir inolvidables experiencias; por mostrarse como hermanos y ayudarme a descubrir que de los pequeños detalles nacen las grandezas del corazón y que es posible lograr mucho, cuando existe voluntad, esfuerzo y dedicación.

A LOS DIRECTIVOS Y MIEMBROS DE “FORTELECIENDOS VIDAS”

Ing. Julio Roberto Guerra y a la Licda. Cora Patricia Mazariegos Maldonado, por su entereza y calidad como personas; y por su anuencia a recibir y a aportar mejoras en lo que respecta al proyecto de Tesis. Y también a cada miembro de la Organización que ambos dirigen.

A MIS CATEDRÁTICOS

Por toda la enseñanza y la confianza que nos han brindado, porque han compartido cada uno de sus conocimientos y por enseñarnos que todo se puede lograr con esmero y dedicación.

A MIS ASESORES

Licenciado Marco Antonio Morales

Licenciada Erika Grajeda

Licenciada Ruth María López

Por tener el beneplácito de enseñarme ad honorem, con paciencia y dedicación, las bases sobre las que se sustentan el profesionalismo, la ética y los valores. Por su asesoría y ardua labor que me brindaron desde la etapa inicial, hasta el proceso de finalización del proyecto.

Presentación

El presente informe refiere al tema de la problemática que existe a causa del bajo rendimiento escolar de los niños y jóvenes que estudian en la República de Guatemala. Tomando en cuenta los factores, las causas que inciden y afectan a dicha población, la propuesta editorial plantea las vías didácticas por las cuales exista un proceso de solución que mediante un acompañamiento pedagógico se pueda ir corrigiendo este problema.

Por otra parte, también se brinda información importante y relevante para orientar a los padres de familia, sobre cómo ayudar al niño o joven, para crear en los afectados un sentimiento de apoyo y motivación que los inste a elevar los niveles de rendimiento.

Asimismo, se plantea la forma por la cual se interviene a través del diseño gráfico con la creación de un material educativo, cuya finalidad se enfoca en servir de apoyo a los padres, al momento en que sus hijos presenten indicios de bajo rendimiento escolar. También, se diseña cierto material que servirá como herramienta de reforzamiento para el preescolar, de manera que vaya realimentando conocimientos y ejercitando su cerebro. Y por último, un material que es orientado a empresarios altruistas, de manera que se pueda fomentar el deseo de apoyar a la niñez y juventud de ahora.

Capítulo I: Introducción



Capítulo I

1.1 Antecedentes

Según estudios acerca del Proceso Terapéutico a Padres de niños con problemas de rendimiento escolar, se obtuvo información referente al fenómeno se presenta en la población infantil a causa de ansiedad y frustración, ocasionando diversos problemas, tales como: de aprendizaje, falta de motivación y conducta, entre otros (BERBENA, 2005).

Uno de los factores que incide en el efecto de dicho problema, es la autoestima, ya que de acuerdo al nivel de la misma, será el sentir y actuar de los niños y jóvenes.

Es relevante mencionar que esta actitud es poco comprensible por los padres de familia, quienes aún no saben, no conocen o no han tenido la oportunidad de orientarse sobre qué aspectos son los que influyen para que ocurra bajo rendimiento escolar.

El bajo rendimiento escolar no es un tema nuevo, ni que afecte únicamente a nuestra nación, sino que tiene incidencia en varios países del mundo, generalmente subdesarrollados o tercermundistas y que frecuentemente no se le otorga la importancia que se debiera. En la mayoría de los casos existe, ya sea porque la población infantil y juvenil, tiene inconsistencias de aprendizaje, emocionales y/o sensoriales.

Se da el caso que el niño o joven presta atención en clase, pero si sufre de dificultad al asimilar lo aprendido, es posible que no lo recuerde con lucidez, esto crearía desequilibrio emocional en el niño, pues se sentiría inútil al no poder realizar correctamente su tarea.

Por otra parte, cabe mencionar que otro factor influyente en la problemática mencionada, es la poca preparación docente, ya que de su conocimiento sobre el tema, su experiencia en el manejo de material didáctico y su expectativa con respecto al desempeño de los alumnos, también está asociado con un incremento del logro académico de los estudiantes. (Velez Bustillo, Eduardo, Schiefelbein, Ernesto y Valenzuela, Jorge, 1984).

También la salud, incide en el rendimiento escolar de los niños, según investigaciones realizadas, muestran que los niños sanos y bien nutridos aprenden más, es por eso que de una u otra manera la mala nutrición está asociada con el rendimiento, es decir si la población infantil o juvenil no recibe una adecuada alimentación, puede que esto, forme parte de la causa de problemas en el rendimiento escolar. (Velez Bustillo, Eduardo, Schiefelbein, Ernesto y Valenzuela, Jorge, 1984)

Tomando en cuenta que la Organización Fortaleciendo Vidas, provee educación a niños de escasos recursos y considerando los criterios mencionados, se determina a nivel de Diseño Gráfico la importancia de proponer un material que contenga temas que ayuden a la orientación de acciones que permitan minimizar el bajo rendimiento escolar



1.2 Problema

El bajo rendimiento escolar, se da en todos los países del mundo.

Lo que comúnmente se escucha es: “este niño es un desorganizado, no pone atención, es irresponsable, no hace las tareas”, infinidad de frases que se dicen, ignorando que la causa de estas situaciones es que el niño o joven tiene bajo rendimiento escolar.

Los padres podrían influir indirectamente a generar este desorden académico, por ejemplo: el disponer de muy poco tiempo para estar en casa por compromisos o trabajo y por la responsabilidad de llevar el sustento diario a las familias. Estos factores interfieren en el involucramiento de padres con los hijos con respecto a las actividades y desempeño escolar, es por esto que no se dan cuenta que sus hijos sufren de este problema.

Sin embargo es necesario que los padres se preocupen también por el rendimiento escolar de los niños o jóvenes, ya sea platicando con ellos, resolviendo ciertas dudas y sobre todo, ver el comportamiento de estos. A veces no es problema del niño, pero ciertamente tampoco de los padres, pues éstos no han recibido cierta orientación o formación, sobre cómo ayudar a sus hijos, cuando se aviene una situación como ésta.

Por otra parte, factores que inciden en lo mencionado anteriormente, es la sobrepoblación de alumnos, especialmente en el área pública, siendo numerosa la cantidad de alumnos que asisten a las aulas, es difícil prestarle atención a cada uno de los niños, pues la enseñanza es más generalizada. Otro de mencionar es el compromiso que tiene el docente respecto a sus alumnos, pues se ven algunos casos en los que el maestro no le interesa tanto enseñar, más bien únicamente llega a presentar una clase previamente planificada, sin tener ese sentido de valor a la educación y la satisfacción por brindar conocimientos en la niñez y juventud.

Ocasionalmente los padres no prestan la atención adecuada y necesaria al rendimiento del niño o joven, por lo que no denotan las bajas en el mismo. Pues en algunos de los casos pierden el interés por falta de motivación y/o atención.

Es común ver casos en los que el niño o joven puede tener debilidad en alguna de las áreas psicomotrices, ya sea lectura, escritura o expresión; a la vez los padres no buscan una respuesta, o un apoyo para que su hijo se sienta identificado y muestre mejoras. Posibilitando con esto los indicios de la problemática que es la baja en el rendimiento escolar.

Al analizar el aspecto del problema, se detectó la necesidad de crear una Guía Informativa, cuyo enfoque sea fomentar educación generalizada a los padres de familia, facilitándoles las herramientas para estar pendientes del desarrollo de sus hijos en la escuela, y que puedan detectar a tiempo cualquier evento negativo.

De acuerdo con lo anterior, se concluye que dicha guía debe auxiliarse de las bases creativas del Diseño Gráfico, para explicar y dar a conocer consejos y orientación



1.3 Justificación

1.3.1 Magnitud

Los afectados por la problemática del bajo rendimiento escolar son los niños y jóvenes que residen en el país de Guatemala, pero especialmente los más afectados son los niños y jóvenes que asisten a escuela públicas por el alto impacto que tiene la infraestructura en donde se imparte la educación.

Según datos de PRONERE en el año 2005 se determinó que el 53% de la población estudiantil se encuentra por debajo del nivel de suficiencia predeterminado.

Sin embargo, la presente propuesta contiene un proyecto que ayudará de manera directa a un aproximado de 250 padres de familia, beneficiados de la Organización Fortaleciendo Vidas, enfocándose en el área de Santa Lucía Milpas Altas, quienes podrán conocer la forma de apoyar a sus hijos para mejorar en su rendimiento escolar, pues éstos serán los encargados de tomar en cuenta criterios, para que se beneficie de forma directa a la población infantil y juvenil y disminuya la tasa de deserción que es de 5.51%, así como la tasa de repitencia del 11.49%, basándose en datos del MINEDUC, Unidad de Estadística. (MINEDUC, 2010)

1.3.2 Trascendencia

Con el acontecer actual es necesario darle la importancia que requiere el problema del rendimiento escolar, ya que si bien es cierto, los indicadores estadísticos muestran una tasa alta de permanencia y promoción educativa en algunas zonas de la República; existen a su vez otras en las que dicho problema persiste sin que se combata y logren avances positivos con estrategias y recursos. Algunos departamentos en donde persiste el bajo rendimiento escolar son: Sacatepéquez, Alta Verapaz, Sololá, Huehuetenango, Quetzaltenango y Suchitepéquez.

El impacto que el presente proyecto incidirá sobre la comunidad que padece la problemática, es relevante porque la tasa de no promoción disminuirá y existirá un progreso en relación al ingreso y rendimiento académico.

A su vez, se verá reflejado en las tres distintas fases a saber: corto, mediano y largo plazo.

A corto plazo, en el alcance que tendrán los padres de familia de la Organización Fortaleciendo Vidas, de percibir consejos, información y guía educacional, para manejar avenencias de esta índole.

A mediano plazo, en lo que los hijos captan la orientación que sus padres provean, sintiéndose orientados y motivados a elevar sus niveles de rendimiento; y cuando esto suceda, logren proyectarse positivamente ante las otras poblaciones que padezcan dicha situación.

A largo plazo, en el sentido de que se obtengan mejoras de los indicadores estadísticos a nivel nacional, los cuales reflejen que el bajo rendimiento escolar ha disminuido a nivel nacional.

1.3.3 Vulnerabilidad

La información que la guía educativa permite difundir a los padres de familia, es amplia, eficaz y precisa; sin embargo un aspecto que puede ser negativo al principio, cuando sea recibido por ellos, será crear cierto sentimiento de rechazo, debido a que no son enteramente conscientes de que este problema les esté ocurriendo a ellos, es decir que no se sientan seguros frente al tema en sí del rendimiento escolar, pero con el material que se propone, ellos tendrán una idea más clara y comprenderán lo que afecta directamente a sus hijos.

1.3.4 Factibilidad

En países como el nuestro, la población afectada por la problemática del Bajo Rendimiento Académico económicamente es en su mayoría perteneciente a la clase Baja.

Por lo que considerando el grupo objetivo al cual se enfocó el beneficio final del presente proyecto, se redactó con un lenguaje común para que fuera comprensible.

JUSTIFICACIÓN

Asimismo, el contenido es completo, preciso y conciso; siendo factible para los padres de familia la captación de las ideas principales.

La Organización Fortaleciendo Vidas, es quien promoverá la difusión del material en sus beneficiados, por lo que el hecho de que se le entregue un material oportuno y eficaz, sin exceso de tamaño permite que sea realizable el fin primordial, ya que no les implicará gastos innecesarios.

1.4 Objetivos de Diseño

1.4.1 Objetivo General

Desarrollar una propuesta de material informativo y educativo para padres de familia, de manera que los oriente para contribuir al mejoramiento del rendimiento escolar de los niños y jóvenes que asisten al Centro Educativo “Fortaleciendo Vidas”.

1.4.2 Objetivos Específicos

Elaborar una guía para trasladar información, para que los padres de familia sepan cómo estimular a sus hijos a realizar sus tareas y mejorar su rendimiento escolar.

Diseñar un juego educativo que promueva las habilidades y destrezas de los niños, a través de la experiencia lúdica.

Desarrollar un bifoliar informativo impreso que dé a conocer los proyectos de la Organización para captar nuevos patrocinadores.



Capítulo II:

Perfil de la Organización



Capítulo II:

2.1 Perfil de la Organización

“Fortaleciendo Vidas” es una organización con carácter no lucrativo.

Esta organización fue creada por jóvenes que se preocupan, tanto por la integración de niños y jóvenes de escasos recursos incentivándolos como por la práctica del deporte, así como proveyéndoseles de formación académica.

Con la finalidad y el compromiso de contribuir a la integración social de niños y jóvenes de escasos recursos, por medio de la práctica del deporte y formación académica, “Fortaleciendo Vidas” tiene como objetivo principal convertir a estos niños y jóvenes en personas con un futuro próspero, ofreciéndoles becas de estudio en el Centro de Alto Rendimiento, el cual dará inicio en el año 2012.

2.1.1 Alcances del Proyecto

La primera etapa a realizar es el inicio de la Academia de fútbol, la cual está ligada con la Academia de Football ZICO, ubicada en Santa Catarina Barahona, iniciando en el mes de Abril de 2012, estará coordinada por Mateo Dorati, entrenador de origen italiano.

La segunda etapa llevará a cabo la remodelación de 2 canchas de fútbol y del Estadio de la Comunidad de Sta. Catarina Barahona.

La tercera etapa las constituyen las clases o reforzamiento escolar, pero no directamente en el Centro de Alto Rendimiento, ya que las actividades darán inicio en este Centro, a partir del año 2014. Entre los puntos a destacar en la formación que ofrece el Centro de Alto Rendimiento encontramos: Formación académica, deportiva, social, ayuda psicológica y nutrición.

Próximamente, este Centro contará con:

- Aulas en donde se impartirán clases
- Clínicas psicológica y nutricional
- Gimnasio

- Comedor
- Estadio con gramilla para la práctica del deporte Football.
- 2 canchas con gramilla para la práctica de Football

2.1.2 Características de la población

Niños (as) y jóvenes con edades comprendidas entre 5 – 17 años.

Población de escasos recursos y que residan en el Altiplano, tomando en cuenta parte del Occidente del país de Guatemala.

2.1.3 Público Interrelacionado

Ing. Julio Roberto Guerra (Director General)

Cora Patricia Mazariegos M. (Directora Operativa)

Matteo Dorati (Director Academia Zico)

Padres de familia

Comunidad Internacional

2.1.4 Misión de “Fortaleciendo Vidas”

Ser un ente entre proveedor de ayuda a personas que necesitan mejorar sus condiciones de vida.

2.1.5 Visión de “Fortaleciendo Vidas”

Llegar a fortalecer la mente, el cuerpo y el espíritu de cada uno de sus beneficiarios.



2.2 Grupo Objetivo

2.2.1 Características Demográficas

GRUPO OBJETIVO 1 - PADRES Y MADRES DE FAMILIA DE HIJOS BENEFICIADOS DE LA ORGANIZACIÓN

Edades Promedio:

Comprendidas entre 19 y 35 años de edad.

Nivel socioeconómico:

Bajo.

Ocupación:

Obreros: agricultores, zapateros, albañiles, entre otros. Las madres trabajan en maquilas, lavan y planchan ropa ajena.

Nivel Educativo:

Educación básica (primaria, en su defecto, secundaria).

Género:

Masculino y Femenino

Ideología:

Libre

GRUPO OBJETIVO 2 – NIÑOS BENEFICIADOS DE LA ORGANIZACIÓN

Edades Promedio:

Comprendidas entre los 5 y 8 años de edad.

Nivel socioeconómico:

Bajo.

Nivel Educativo:

Educación parvularia y primeros grados de la primaria.

Género:

Masculino y Femenino

Ideología:

Libre

GRUPO OBJETIVO 3 - EMPRESARIOS DE EMPRESAS PRIVADAS

Edades Promedio:

Comprendidas entre 35 y 60 años de edad, residentes de la Ciudad de Guatemala.

Nivel socioeconómico:

Medio alto.

Ocupación:

Puestos administrativos o directivos.

Nivel Educativo:

Profesionales graduados.

Género:

Masculino y Femenino

Ideología:

Libre

2.2.2 Estilo de Vida:

Grupo Objetivo 1

Personas de escasos recursos. La mayoría de las veces, ambos padres trabajan para ayudar con los gastos del hogar. En el caso de las madres, trabajan lavando y planchando ropa ajena.

Grupo Objetivo 2

Son niños que están empezando a asistir a la escuela. Les llama la atención jugar y compartir con sus primos y hermanos.

Les encanta divertirse. Por motivos que empiezan la escuela, se encuentran en la etapa de adaptación al nuevo entorno, que es la escuela y los compañeros de clase.

Grupo Objetivo 3

Son personas que se dedican a los negocios, poseen empresas, organizaciones o bien las tienen a su cargo.

Les gusta vivir de manera cómoda. Altruistas, pues quieren devolverle a la sociedad, lo bueno que les ha dado en su camino. Tienen interés en ayudar de alguna manera al necesitado.

2.2.3 Hábitos de Consumo

Grupo objetivo 1

Generalmente compran en tiendas del barrio. Utilizan el transporte público, y en algunos casos utilizan bicicleta para transportarse.

Grupo Objetivo 2

Les gustan los dulces y golosinas.

Grupo Objetivo 3

A estas personas les gusta lo exclusivo, les llama la atención todo lo novedoso.

Generalmente consumen productos de marcas extranjeras. Lugares en donde realizan compras son: PriceSmart, ClubCo, Office Depot, entre otros.

2.2.4 Conducta Visual

Grupo Objetivo 1

Su medio de noticias es el periódico Nuestro Diario y Al día. Buscan la forma de economizar.

Grupo Objetivo 2

Son muy visuales, les atraen los colores primarios y secundarios y las formas, de esta manera se sienten identificados. También los personajes animados. Están en proceso de aprender a leer y a escribir.

Grupo Objetivo 3

Se interesan en lo actual, como la tecnología. Sus medios de noticias son: la prensa e Internet. Atraen su atención anuncios de carros, casas, viajes y lo relacionado con empresas, administración, etc. Les gusta lo moderno.

Capítulo III:

Conceptos Fundamentales / de Diseño, Concepto Creativo y Bocetaje



3.1 Conceptos Fundamentales

Actualmente la problemática del bajo rendimiento escolar se está dando en gran cantidad, pues existe un número elevado de deserción en el estudio tanto a nivel preescolar como primario.

Como se ha planteado en el problema, este se da por diversas situaciones. Sin embargo gracias al proceso que llevaremos a cabo al aplicar el diseño gráfico, se podrá orientar la realización de una solución al mismo.

Previamente a formular el planteamiento sobre el proceso que se llevó a cabo de manera gráfica, es necesario tomar en cuenta varios criterios y conceptos que ayudarán a comprender de la mejor manera posible dicho proceso.

3.1.1 RENDIMIENTO ESCOLAR

Lo que conlleva el tema tan complejo de rendimiento académico o como se conoce con algunas otras definiciones como aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento escolar, pero que realmente la diferencia entre éstos, se explica por cuestiones semánticas, pues cada una de ellas, son utilizadas como sinónimos, pero teniendo en cuenta la definición de Jiménez la cual hace alusión a la definición del concepto académico como “nivel de conocimientos demostrado en un área o materia comparado con la norma de edad y nivel académico”. (Jiménez Hernández, 2000)

3.1.1.1 El Rendimiento Escolar en Guatemala

En el artículo de Roberto Moreno (2005) sobre el rendimiento escolar infantil, hace un cuestionamiento sobre si los estudiantes están aprendiendo eficazmente, pues es necesario saber la situación del rendimiento escolar para poder mejorar la calidad educativa. Por esto mismo es importante ubicar en el nivel en el que estamos, para tomar las acciones pertinentes que permitan aclarar los estándares para promover la mejoría respecto a este tema, de manera que se pueda visualizar y contribuir al desarrollo del docente.

Desde el año 2000, el Ministerio de Educación no había facilitado la ejecución de la realización de pruebas sobre el rendimiento escolar, sino hasta el año 2004, pues la iniciativa y el interés de su actual administración, fue quien retomó esta tarea.

Así, durante tres años, que no se aplicó la prueba de rendimiento, los resultados obtenidos el año 2004, tanto de los niños y niñas de escuelas del país, en áreas como Matemática y Lectura, están muy lejos de los estándares deseados y de hecho evidencia un deterioro en contraste a la última aplicación en el año 2000, porque muestra que aún continúa un mejor rendimiento en áreas urbanas que en las rurales, y aún siguen persistiendo diferencias entre el rendimiento de los niños y niñas, así como entre la población indígena y la no indígena.

Todo lo mencionado anteriormente reafirma, según lo expresado por las autoridades del MINEDUC, la urgente necesidad de retomar políticas sobre el mejoramiento de la calidad de la educación, que presten atención especial a los grupos o población en desventaja. (Godoy, 2005)

3.1.1.2 Estado del Sistema Educativo

Emilio Porta y Sergio Somerville, quienes son consultores de USAID mencionan que a partir de los Acuerdos de Paz, suscritos en el año 2006, se han visto ciertos avances en cuestiones de expansión sobre la cobertura educativa, sin embargo existen retos y deficiencias, equidad y en lo más importante, que es el nivel de inversión en el sistema de la educación (Emilio Porta Pallais y Sergio Somerville, 2006).

Antes de mencionar los problemas respecto al sector educativo, es importante tomar en cuenta que según este informe, el 53% de la población guatemalteca es menor de 19 años y la tasa de crecimiento poblacional es de 2.9%. Incorporar a toda la población en edad escolar al sistema educativo y brindarles una educación de calidad que les prepare para el mundo del trabajo, para aportar a su comunidad y para realizarse como personas, requiere de un considerable esfuerzo nacional.

Los siguientes problemas que tienen mayor relación respecto al sector educativo en el país de Guatemala son:

Cobertura:

Existe una baja cobertura a nivel de educación tanto preprimaria, primaria, básica y asimismo diversificada (...).

Más de 2 millones de la población infantil de ambos sexos, se encuentra fuera de las aulas de clases, pero esto mismo se debe tanto a los problemas económicos y como al trabajo infantil.

Eficiencia:

Se ha percibido un buen avance de acuerdo con la reducción de la deserción escolar, pero sin embargo es de suma importancia enfocarse respecto a las escuelas del área rural. Pues el país de Guatemala presenta un grave problema, como lo es la repitencia escolar. Se han visto avances sobre este último, pero son extremadamente limitados y perjudican la probabilidad que Guatemala tiene para expandir el sistema de educación.

Calidad:

Respecto a la calidad, se ha observado en las pruebas sobre el desempeño y rendimiento escolar, la extrema urgencia que tiene el país de Guatemala por mejorar su nivel de educación.

Se ve claramente la gran necesidad de reforzar o bien capacitar tanto a los directores de las escuelas como a los docentes de estos mismos.

Respecto a la infraestructura, es necesario proporcionar un espacio que pueda facilitar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por esto mismo es necesario hacer un

esfuerzo para garantizarles a los alumnos, en especial los que más necesitan, para que puedan tener un acceso al proceso de educación.

Equidad:

Este es un factor de importancia en la educación. Como se ve claro en nuestro país, Guatemala, persiste la desigualdad educativa en cuanto al acceso, permanencia, calidad y la inversión en perjuicio de las personas que provienen de familias pobres, de escasos recursos, de áreas rurales, que poseen un idioma materno diferente al español.

Los sectores de zonas marginadas ven el poco acceso a las posibilidades que tienen para ingresar y poder permanecer en la escuela. Es lamentable, pero es evidente y se ha comprobado que estos tienen mayor dificultad para obtener un buen rendimiento escolar.

Inversión:

En cuestiones de inversión, se han observado ciertos avances en los últimos años, sin embargo es importante mencionar que la inversión que esta se encuentra por debajo de las necesidades evidentes, y se ve claramente que para poder alcanzar las metas educativas, es necesario duplicar el nivel de inversión que se realiza con respecto al PIB.

3.1.2 CAUSAS DEL BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR**3.1.2.1 Falta de involucramiento por la doble vía**

QQueda claro que el hecho de involucrarse en el proceso de aprendizaje de los niños y jóvenes, incluye que tanto los padres de familia como los educadores; interactúen en los aspectos de motivación para que el aprendizaje escolar tenga éxito.

Rosario Díez en su tesis doctoral dice que los padres deben conocer e involucrarse en el aprendizaje de sus hijos, de modo que los educadores deben comprender mejor al niño o joven y facilitarle la comunicación, crecimiento del aprendizaje, tanto del niño o joven pues en este caso, si se actúa de esta manera el niño o joven sentirán el apoyo y se dará cuenta que cada uno de sus esfuerzos son tomados en cuenta. (Díez, 2008)

3.1.2.2 Falta de motivación en el entorno familiar

Tomás Chaclán expone que ciertamente los padres de familia forman parte importante en la educación de sus hijos. Por lo tanto de éstos dependerá el buen o mal desenvolvimiento escolar que tengan sus hijos en la escuela. (Chaclán, 2010).

Anteriormente y actualmente la familia forma un papel importante tanto en el contexto educativo y social. Porque prácticamente los padres sirven de ejemplo y son un modelo para los hijos. (Marta Montañés, Raquel Bartolomé, Juan Montañés, Marta Parra, 2008)

3.1.2.3 Falta de motivación en la docencia

La influencia del método de enseñanza del centro es un factor que puede tanto afectar como beneficiar a un alumno. Es decir, en el sentido de no adecuar el interés del alumno con los contenidos que se imparten, o bien la manera de la exigencia. Un ejemplo claro de esto es que, en un mismo salón de clases pueden existir niños que se lleven un poco más de tiempo asimilar los conocimientos que se les imparten, por lo tanto si un docente no se da cuenta de la necesidad del alumno, no podrá entender que el estudiante tiene algún tipo de problema en su proceso. (Villodres, 2010)

3.1.2.4 Desigualdad Social

Una educación es de calidad cuando se pueda tener el libre acceso al conocimiento. La exclusión a la educación, no solamente afecta a todas aquellas personas que no han tenido acceso a esta, a aquellos que son expulsados de manera temprana

a esta, pero es importante mencionar que afecta también en gran manera a todos aquellos que aun siendo personas profesionales con estudios, son discriminados y rechazados ya sea por su origen social y cultural, por su género, por el nivel de rendimiento o bien porque han estudiado en escuelas de muy baja calidad. (LLECE, 2008)

3.1.2.5 La Desnutrición

Diversos estudios confirman que la desnutrición en los primeros años de la vida de un ser humano afecta de manera directa el crecimiento del cerebro, así como el desarrollo intelectual. Obviamente la educación es la palanca de un cambio que mejora la calidad de vida de una comunidad, de un pueblo y de un país, pero que lamentablemente el número o bien el porcentaje de personas desnutridas ha aumentado considerablemente, y esto es de mucha importancia y al mismo tiempo relevante para la educación. Las investigaciones que determinan las interrelaciones entre estado nutricional, desarrollo cerebral, inteligencia y rendimiento escolar, son realmente fundamentales, especialmente en la edad escolar, ya que los problemas de nutrición afectan en gran manera a los sectores y estratos socioeconómicos más pobres de la sociedad. (Yax, 2010)

3.1.2.6 La Escuela

El efecto escuela opera a nivel del sistema escolar en su conjunto, a nivel de cada institución (y/o redes de instituciones) y a nivel de aula. Tiene que ver no únicamente con la enseñanza, sino con todas las dimensiones del quehacer y la cultura escolares, incluyendo la infraestructura y los materiales de enseñanza, el uso del espacio y del tiempo, la organización, las rutinas y las normas, la relación entre directivos y docentes y entre estos, los alumnos, los padres de familia y la comunidad, la relación entre pares, la competencia docente, los contenidos de estudio, la pedagogía, la valoración y el uso del lenguaje en las interacciones informales y en la enseñanza, los sistemas de evaluación (premios y castigos, incentivos, estímulos,

etc.); esto según el estudio encargado por el Movimiento Internacional de Educación Popular y Promoción Social FE Y ALEGRÍA & Torres R. (2005).

3.1.2.7 La calidad del proceso de educación

Según el estudio sobre la calidad de proceso hace referencia a aquellos aspectos que experimentan niños y niñas en sus programas y que incluyen las interacciones docente – niño, entre niños y niñas, las actividades, las rutinas diarias de atención. Estos aspectos del proceso tendrán una influencia directa en el bienestar y en el desarrollo infantil. (Cultura, 2006).

Los elementos clave reconocidos para un proceso de calidad son:

- La protección para el cuidado seguro con la supervisión apropiada por parte de las personas adultas.

- La orientación educativa y las oportunidades de aprendizaje para alentar las habilidades de comunicación, creatividad, habilidades cognitivas y motrices.

- Las relaciones positivas con personas adultas y otros niños y niñas para alentar el crecimiento emocional y social.

3.1.2.8 Discapacidad intelectual

La Dirección de Planificación Educativa DIPLAN, en el informe Estadística Inicial 2010, hace enfoque en que ésta se caracteriza porque la persona no aprende tan rápido, ni recuerda las cosas también como otros de su edad, su capacidad para relacionarse con los demás, por sí solo se ve alterado. Se sospecha de deficiencia intelectual cuando el niño o niña:

- Muestra demasiada pasividad

- No aprende a hablar en el tiempo estipulado

- No se interesa por su entorno

Por otro lado, también considera que una persona tiene discapacidad intelectual, cuando existen limitaciones significativas en dos o más áreas de destrezas de adaptación, que son necesarias en la vida diaria para convivir, trabajar y jugar en

la comunidad, incluyendo cuidado personal, hogar, destrezas sociales, ocio, salud, sentido de dirección. (DIPLAN, 2010)

3.1.2.9 Discapacidad de Aprendizaje

El doctor Grant Martin afirma que una discapacidad de aprendizaje, no es el resultado de una alteración emocional, un retraso mental, alguna dificultad auditiva y/o visual, o bien algún deterioro sensitivo como parálisis cerebral. Sin embargo lo que si puede existir es la discapacidad de aprendizaje con otras condiciones de deficiencias físicas y/o intelectuales. (Martin, 2009)

3.1.2.10 Falta de atención e hiperactividad

En ocasiones los alumnos tiene cierta dificultad para aprender, pero algunas veces, esto se debe a que tienen problemas en prestar atención y son hiperactivos; actualmente a éstos se les conoce como Trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH). Según las investigaciones y la experiencia clínica, como bien lo describe el Dr. Grant, hay 3 categorías de trastorno de atención: 1: predomina la falta de atención, 2: predomina la hiperactividad y la impulsividad y 3: predomina la falta de atención combinándola con la hiperactividad e impulsividad.

La mayoría de niños que sufre de TDAH no son hiperactivos.

Según categoría 1: Los niños que sufren de falta de atención, tienden a ser ansiosos, tímidos, solitarios, no realizan mucho deporte y no tienen un buen rendimiento escolar. Estos niños con facilidad se distraen, sueñan despiertos, son olvidadizos y soñolientos, muestran tener poca energía.

Según categoría 2: Los niños que son hiperactivos y a la vez impulsivos, se comportan de manera extraña y agresiva. Parecen no sentir culpa alguna respecto a sus actos; son explosivos, destructores, desordenados, irresponsables y en ocasiones inmaduros para su edad.

Según categoría 3: Los niños que sufren de falta de atención y a la vez son hiperactivos e impulsivos. La mayor parte del tiempo presta poca atención a los detalles, cometen muchos errores sin darse cuenta y tienden fácilmente a distraerse. Incluso con frecuencia mueven las

manos y los pies, no pueden quedarse quietos, interrumpen a los demás y difícilmente esperan. (Martin, 2009)

3.1.2.11 Nivel educativo de los padres

Algo importante en el desarrollo cognoscitivo de un niño o niña, es el nivel educativo de los padres. Es por eso que los padres con una mayor educación crean ambientes que estimulan a sus hijos y de la misma forma tienen una manera distinta de interactuar con ellos. Al igual que las madres con una educación superior, utilizan un vocabulario enriquecido, y leen más a sus hijos que aquellas madres que sólo estudian el Nivel básico y diversificado. Por lo tanto, la educación de los padres también se relaciona con la asistencia de los niños a la escuela y con su desarrollo en general. (Esmeralda Matute Villaseñor, Araceli Sanz Martín, Emilio Gumá Díaz, Mónica Rosselli, Alfredo Ardila, 2009)

3.1.2.12 Problemas familiares

Los problemas familiares pueden ser factores que afectan directamente a un niño o joven. Un divorcio como hace mención el Dr. Grant Martin, es un factor estresante que causa un trauma emocional, pues surge un colapso en el sistema de apoyo familiar de protección de apoyo que necesita un niño.

Por otro lado este se convierte en una experiencia acumulativa que dura meses o incluso años. (Martin, 2009)

3.1.2.13 La depresión infantil

La depresión puede afectar a las personas de todas las edades según el Dr. Grant en su libro: Socorro mi hijo tiene problemas en la Escuela. Por lo general a los niños deprimidos se les deteriora la autoestima. No tienen mayor deseo de hacer algo, les resulta aburrida la escuela, no comparten con su familia y amigos y se van alejando poco a poco. Sucede la mayoría de los casos que se desaniman a tal grado de huir de su casa e incluso de suicidarse.

La depresión puede ser una respuesta a algún tipo de sufrimiento, a un trauma, como la muerte de un ser querido, la falta de alimentación, falta de sueño, entre otros. (Martin, 2009)

3.1.2.14 La desigualdad

La desigualdad incrementa la pobreza y limita los efectos del crecimiento, aumenta la conflictividad, la violencia y la delincuencia.

Por otro lado, la desigualdad tiene múltiples expresiones y generan situaciones de profunda exclusión en las oportunidades de desarrollo humano que trascienden, en su mayoría, a múltiples generaciones de guatemaltecos y guatemaltecas. (Estratificación social, desigualdades y desarrollo humano, 2005)

Según algunos determinantes que explican que un niño/a asista o tenga derecho a la educación, exponen los siguientes puntos:

La pobreza extrema es uno de los factores que mayor impacto tienen en la cobertura educativa.

Las niñas tienen una menor probabilidad de asistir a la escuela que los niños, porque en ocasiones lo enfocan en el sentido que disminuye el tiempo dedicado a tareas domésticas.

Ser del área rural no tiene fuerte impacto en los niños de 7 a 12 años, en contraste a los adolescentes con edades comprendidas entre 13 a 18 años, pues su probabilidad de inscribirse al sistema disminuye si residen en esta área.

Los niños y niñas del área urbana presentan ventajas sobre los del área rural. Los niños y niñas indígenas presentan resultados inferiores al resto de sus compañeros en todas las áreas y en todos los niveles. ((ICEFI), Junio 2007)

3.1.3 EFECTOS DEL BAJO RENDIMIENTO ESCOLAR

3.1.3.1 Fracaso Escolar

Es uno de los efectos que actualmente es de preocupación tanto para padres como para docentes. En el caso de los estudiantes, también tomados en cuenta los de niveles más elementales del sistema educativo, y sus familias, ven en él un temible riesgo, cuando los afecta directamente. (Gimeno, 1984)

Es alarmante, la magnitud que alcanzan las cifras de fracasos escolares y lo que ellas suponen como indicador del rendimiento y calidad de los sistemas educativos.

No sería correcto centrarse que el resultado del bajo rendimiento escolar se debe a las calificaciones obtenidas por los alumnos, pues es necesario tomar en cuenta los siguientes criterios, como lo son las posibilidades que han tenido de escolarización, la calidad del nivel de escolarización, y en parte que en algunas ocasiones no son el profesor, la escuela o bien la sociedad.

3.1.3.2 Deserción del Estudio

Según el informe de la UNESCO, en estadísticas del Programa de Gobierno 1996 – 2000, Secretaría General de Planificación; Indicadores de Educación para Todos EPT y Anuario Estadístico de 1998, Ministerio de Educación menciona que la reducción de deserción a nivel escolar pre primario y primario presenta crecimientos lentos, aunque existen ciertos que muestran que el rendimiento del primer grado de la educación primaria, puede estar influenciando un alto porcentaje de niños y niñas que ingresan al nivel primario escolar. (UNESCO, 2010)

El informe de la UNESCO, también trata sobre la importancia que existe en la educación preescolar, así como debe de existir en la capacitación, profesionalización de motores educativos, y formación de círculos de calidad docente, así como el uso de métodos y talleres a madres y padres de familia para una atención integral del niño menor.

Durante mucho tiempo, la poca promoción del primer grado y deserción de estudio se ha visto mayormente en las áreas rurales, y esto tiene un impacto negativo.

3.1.3.3 Repetición de grados, a nivel primario

Otro punto en contra a tomar en cuenta, en lo que respecta al bajo rendimiento escolar, es la repitencia de grados escolares. Pues según los indicadores de repetición por grados, muestran que en el primer grado de primaria, el fenómeno abarca a más de la cuarta parte de la población atendida (28.4%).

Los indicadores de eficiencia interna demuestran que de continuar las condiciones de promoción, repetición y deserción en la enseñanza primaria, a partir de 1998, de cada 1,000 niños y niñas que ingresen al nivel, sólo 212 tendrán posibilidades de alcanzar el 6º grado sin repetir; y el número de años que se necesitará como promedio nacional para egresar del nivel será de 10.8, tanto para niños como para niñas. (UNESCO, 2010)

A pesar de que poco a poco, se está logrando que haya un aumento promoción y disminución de deserción, la repetición permanece con casi un tercio de estudiantes de primer grado repitentes, esto no importando el género y ubicación. (Fernando E. Rubio, Otto Rego, Juárez & Asociados, Inc., Ray Chesterfield, PhD , Mariposa Consulting, 2005)

Principales metas del programa de Educación
1996-2000

	1995	1996	1997	1998		1999	2000
				Metas	Logros		
Alfabetización (15-29 años) (%)	61	65	69	73	...	77	80
Inscripción educación preprimaria (%)	33	42	51	60	37.4	70	80
Inscripción educación primaria (7-14 años) (%)	65	70	75	80	94.2	85	90
Inscripción de la niña en educ. Primaria (%)	60.2	64	69	72	88.6	76	80
Incremento de Tasa de Promoción (Educ. Prim.)	80.4	83.3	86.2	89.2	82.2	92.1	95
Reducción de Tasa de deserción (Educ. Prim.)	8.4	7.1	4.6	3.8	4.8	3.3	2.0
Presupuestos para Educación PIB (%)	2.0	2.0	2.0	2.2	2.2**	2.3	2.3
(%) del presupuesto para preprimaria/ primaria	53.8	57.2	57.8	57.9	51.8***	57.9	58.0

Fuente Programa de Gobierno 1996 - 2000, Secretaría General de Planificación; Indicadores de Educación para Todos EPT y Anuario Estadístico 1996 Ministerio de Educación. Guatemala



3.2 Conceptos de Diseño

3.2.1 HERRAMIENTAS PARA TOMAR EN CUENTA EN EL PROCESO DEL DISEÑO GRÁFICO

Al momento de plantear la propuesta que se utilizará para comunicar el o los mensajes al grupo o segmento, se debe conocer la definición del proceso gráfico que éste conlleva consigo y así mismo dar a conocer algunos conceptos, de manera que sean comprensible cada punto tomado en cuenta.

3.2.1.1 Diseño Gráfico y la comunicación

Es necesario entender la relación que existe entre el diseñador gráfico y lo que comunicaremos. El sitio Web Arte dinámico explica que el diseñador gráfico se encarga de interpretar, ordenar y presentar los mensajes de forma visual.

3.2.1.2 El Diseñador y su lenguaje gráfico

El diseñador gráfico es planificador y estructurador de comunicaciones. Por lo tanto éste se encarga de hacer uso de los 3 lenguajes del diseño gráfico, que son: Icónico (como su nombre lo indica utiliza íconos, ilustraciones y/o fotografías, que sirven de apoyo visual para transmitir un mensaje, es decir explica, complementa o refuerza de manera gráfica algún tipo de información); Lingüístico (hace uso de mensajes verbales y/o escritos) y cromático (éste último utiliza los colores que se utilizarán en un mensaje a enviarse, haciendo uso de la psicología del color), que le ayudarán a formar un mensaje más efectivo.

3.2.1.3 La psicología del color

Según la Licenciada Raquel Aguilar, en el documento Material de Apoyo para la materia de Diseño Gráfico sobre el color, menciona la importancia de conocer y comprender los colores de manera que se utilicen apropiadamente para poder transmitir el mensaje deseado. Es por esa razón que cuando se diseña se debe equilibrar cuidadosamente los colores. (Durán, sf)

3.2.1.4 Tipografía en Diseño gráfico

Es importante elegir la adecuada, pues esta forma parte importante para hacer llegar el mensaje que queremos enviar.

Algunos criterios a tomar en cuenta al momento de elegir una tipografía adecuada son:

Es recomendable no utilizar muchas tipografías o bien que sean diferentes, pues en su mayoría causan desorden y dificultad en la lectura.

Elegir una o dos, tomando en cuenta criterios de legibilidad.

Tomar en cuenta las variantes, como: inclinación, bold o bien si tienen diversas modalidades. (Santiago, 2010).

3.2.1.5 Las imágenes y los textos en una pieza gráfica

Las imágenes se definen como fotografías y/o ilustraciones y se utilizan para complementar o ampliar por medio del mensaje visual, dejando claro que ambas son herramientas esenciales. En el caso de las fotografías se utilizan para crear realismo, y las ilustraciones son estéticas y creativas, pero también atraen la atención del lector.

Las imágenes aportan un aspecto visual muy importante a toda composición, justifica el sitio Web CiberAula, pues son capaces de transmitir por sí solos un mensaje de forma adecuada. (CiberAula, 2010).

Sin embargo, el medio de transmisión de ideas por excelencia es la palabra escrita. La esencia del buen diseño gráfico consiste en comunicar ideas por medio de la palabra escrita, combinada a menudo con dibujos o fotografías.

Además de su componente significativo, cada letra de una palabra es por sí misma un elemento gráfico, que aporta riqueza y belleza a la composición final.

Es por esto, que el aspecto visual de cada una de las letras que forman los textos de una composición gráfica es muy importante.

De este planteamiento se deriva que el diseñador gráfico debe emplear las letras en una composición tanto para comunicar ideas como para configurar el aspecto visual de la misma, siendo necesario para ello conocer a fondo los diferentes tipos existentes y sus propiedades, conocimientos que se agrupan en la ciencia o arte de la tipografía.

El término tipografía se emplea para designar al estudio, diseño y clasificación de los tipos (letras) y las fuentes (familias de letras con características comunes), así como al diseño de caracteres. (CiberAula, 2010)

3.2.1.6 Material Educativo

Según el sitio Web, la red Maestros de Maestros, los materiales educativos son componentes de calidad, son elementos concretos físicos que portan mensajes educativos.

Luego de abordar aspectos conceptuales sobre los materiales educativos, podemos tomar como referencia una definición, la cual nos parece la más acertada. Cuando se expresa que “el material educativo es un medio que sirve para estimular y orientar el proceso educativo, permitiendo al alumno adquirir informaciones, experiencias, desarrollar actitudes y adoptar normas de conducta, De acuerdo con los objetivos que se quieren lograr.” (Tanka, sf)

3.2.1.7 Juego Educativo

El juego educativo es el juego que tiene un objetivo educativo implícito o explícito para que los niños aprendan algo específico. Un objetivo que explícitamente programa el maestro con un fin educativo, y está pensado para que un niño o unos niños aprendan algo concreto de forma lúdica. El juego educativo está pensado y diseñado para que los niños aprendan algo concreto, por lo tanto con un objetivo externo, con un objetivo de aprendizaje. (Reeduca.com, 2009)

3.2.1.8 Material Informativo

Según el sitio Web, Definición ABC, el término divulgación lo aplica al acto de divulgar, de dar a conocer algo y hacerlo por lo tanto público. Normalmente, la palabra divulgación se utiliza para hacer referencia a material informativo de diverso tipo y forma que tiene como objetivo principal hacer públicos diferentes temáticas al común de la sociedad, temas que quizás pueden resultar más difíciles de comprender y poco tradicionales. (Definición ABC)

3.2.1.9 Ilustración

Son las imágenes reproducidas por cualquiera de los procedimientos en grabados, fotografías o dibujos y que sirven para explicar o embellecer cualquier composición.

El fin principal de la ilustración, particularmente es, llamar la atención del lector.

3.2.1.10 Logotipo

Un logotipo es un conjunto de símbolos, formas, colores y letras, que se asocian a una marca y que reflejan la identidad corporativa de la misma. El logotipo estará presente en cualquier interacción entre la empresa o producto y el cliente.

El logotipo puede afectar a este proceso, facilitándolo o dificultándolo. De ahí la importancia de prestar mucha atención al diseño de la imagen pública, de modo que sea atractiva y profesional, y se pueda identificar y recordar fácilmente. (Logorapid, 2012)

3.2.1.11 Concepto Creativo

En Emagister, se define el concepto creativo como una formulación construida para sintetizar todos aquellos elementos que permiten transmitir la diversidad de información y la profundidad de comunicación que el anunciante desea establecer con su mercado o grupo objetivo.

Es una formulación construida para sintetizar todos aquellos elementos que permiten transmitir la diversidad de información y la profundidad de comunicación que el anunciante desea establecer con su mercado. (Slideshare, 2009)

3.2.1.12 Mapa Mental

En el Sitio de herramientas creativas Neuronilla, se menciona que esta es una técnica creada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation.

La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante. El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro.

Es una técnica de usos múltiples. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. En la exploración del problema es recomendable su uso para tener distintas perspectivas del mismo. (Neuronilla para la Creatividad e Innovación, 2011)

3.3 Estrategia de Comunicación

Dejando en claro la función de cada uno de los procesos que actúan en el diseño gráfico, definiremos cómo se estableció la estrategia de comunicación utilizada en el proyecto.

3.3.1 Detectando la problemática

Es un importante mencionar que al momento de detectar el problema, la finalidad principal fue poder llegar a cada grupo objetivo, de la mejor manera, informándoles sobre el problema existente y ayudándoles por medio de material que puede ser de utilidad para ellos.

3.3.2 La Intervención del Diseño

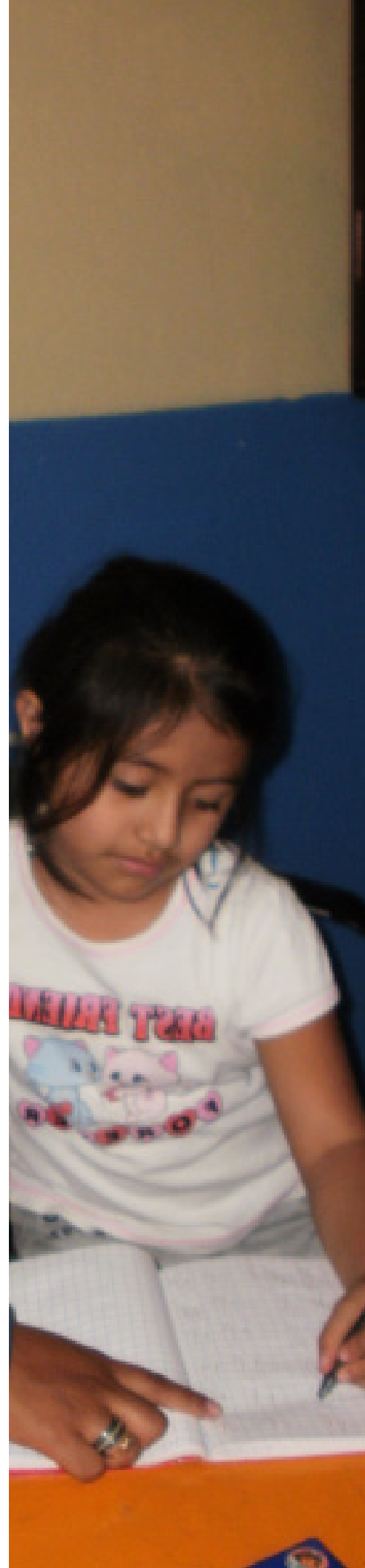
Es de suma importancia definir qué medios se utilizan para poder transmitir los mensajes a cada grupo objetivo o segmento que se definió, según las necesidades captadas en la organización.

Como lo hemos planteado anteriormente en el capítulo de grupo objetivo, se han tomado en cuenta 3 diferentes. A continuación mencionaremos qué medio se utilizaron durante el proyecto.

3.3.3 Material Educativo - Guía para padres de familia

En el caso de la guía para padres de familia, es necesario mostrarles el mensaje a través de un material educativo, la finalidad de este es orientarles en cierto proceso, en este caso la problemática planteada es el bajo rendimiento escolar que existe en la población infantil y juvenil, pues de la misma forma se les informa sobre ésta y qué caminos o respuestas pueden tomar en cuenta al momento de que sus hijos la presenten.

Esta guía se hará de manera impresa, para que puedan observar cada uno de los temas definidos sobre el rendimiento escolar.



3.3.4 Juego Educativo - Niños

En el caso del Juego Educativo, funciona con el fin de desarrollar las destrezas y habilidades de cada niño o niña, de manera que este sirva como medio de ejercicio mental, pues el niño tiene la oportunidad de observar, asociar y manipular el material de manera que aprenda.

De igual manera, para que el niño pueda manipularlo e identificarse con éste, se hará de manera impresa.

3.3.5 Material Informativo - Empresarios

Este material se enfoca a empresarios y empresas, con la finalidad de informarles las actividades que promueve la organización y al mismo tiempo llegar con el mensaje de apoyar a la organización.

Este material se distribuirá de manera impresa. Pero en este mismo incluiremos información de la página Web de la organización, pues actualmente es tan accesible el medio de Internet, y como bien se ve, el mayor porcentaje de organizaciones, poseen sitios Web y manejan la información vía Internet, es por eso que parte de nuestra estrategia desarrollada es, explotar este medio que tiene mayor auge en la actualidad.

3.3.6 Logotipo y Papelería - Organización

Este material será de mucha utilidad para la organización pues anteriormente no tenía una imagen que lo definiera como tal. Esto mismo ayudará a que tenga mejor reconocimiento a nivel empresarial.

Para llevar a cabo el proyecto, se desarrolló la planificación de las actividades a realizar durante este proceso, esto con el fin de llevar un mejor orden de, cómo, cuándo y qué se realizó.

3.4 Cronograma de Actividades

3.4.1 Mes de Agosto

Se planteó las piezas que se trabajarían, y se definió qué se necesitaba incluir en cada una de ellas que se plasmaría en cada una de ellas. Definiendo también qué conceptos se utilizarían en cada pieza gráfica, utilizando herramientas para desarrollar cada concepto.

Se empezó a trabajar con la innovación del logotipo de la organización, pues ésta ya tenía un logotipo, pero carecía de imagen, por lo mismo se trabajó en este aspecto.

Se planteó la manera de realizar el bifoliar, qué información se incluirá, tomando en cuenta criterios de diseño.

Responsables:

Los miembros de la Organización con respecto al tema de la innovación del logotipo y mi persona, quién es responsable de este último.

3.4.2 Mes de Septiembre

Durante este mes se detectó la necesidad de qué artículos incluir en la guía para padres. Se empezó a investigar sobre diversos temas que involucraran y tuvieran relación con el tema del rendimiento escolar, para que se sustentara de la mejor manera ésta última.

Se continúa con proyecto de Guía de Padres.

3.4.3 Mes de Octubre

Surge la necesidad en la organización del diseño del Juego educativo, para los niños de la Organización. Se empieza con el diseño de éste.

Se lleva a cabo, las validaciones de cada una de las piezas diseñadas, desde a nivel personal, junto con los miembros de la organización, profesionales en el tema y por último con cada grupo objetivo, con el fin de analizar de qué manera perciben ellos, las piezas dirigidas hacia ellos.

A final del mes de octubre se empieza a reunir toda la información que se debe incluir en el proyecto, tomando en cuenta cada una de las fases que se llevaron a cabo durante este proceso.





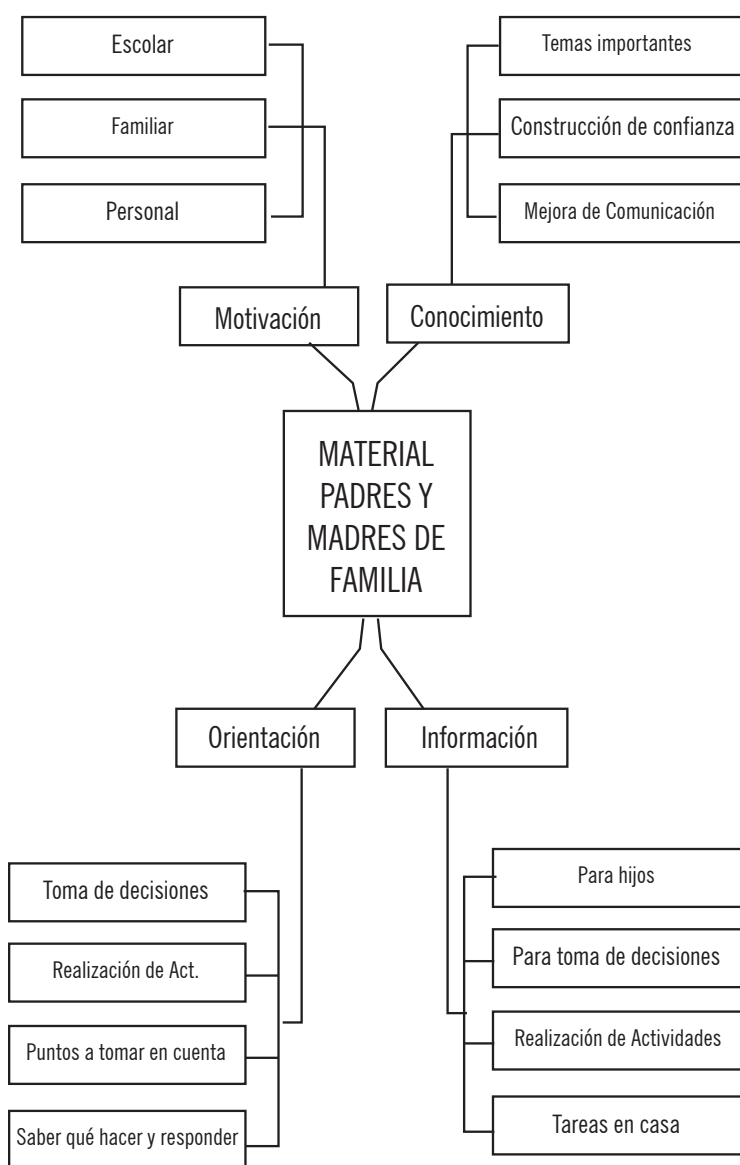
3.5 Concepto Creativo

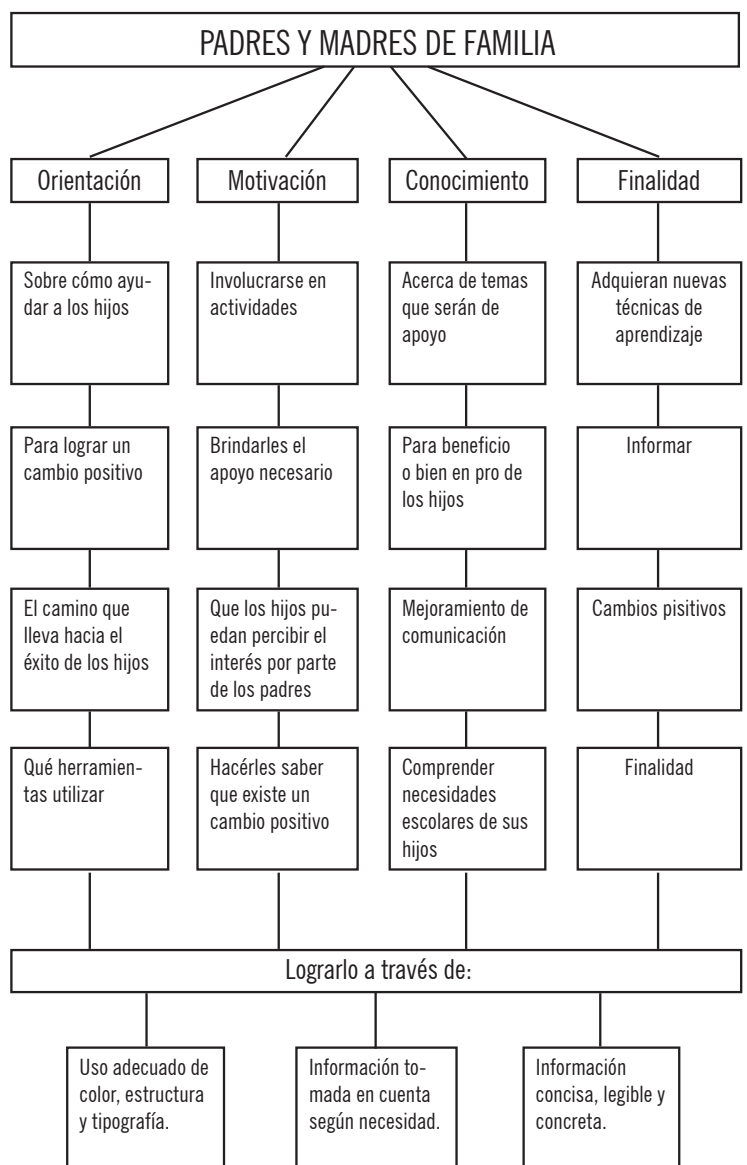
Es importante mencionar que se tomaron en cuenta, en todo este proceso, cada uno de los comentarios y sugerencias que surgieron durante cada validación, para que tuviera mayor eficacia el proyecto.

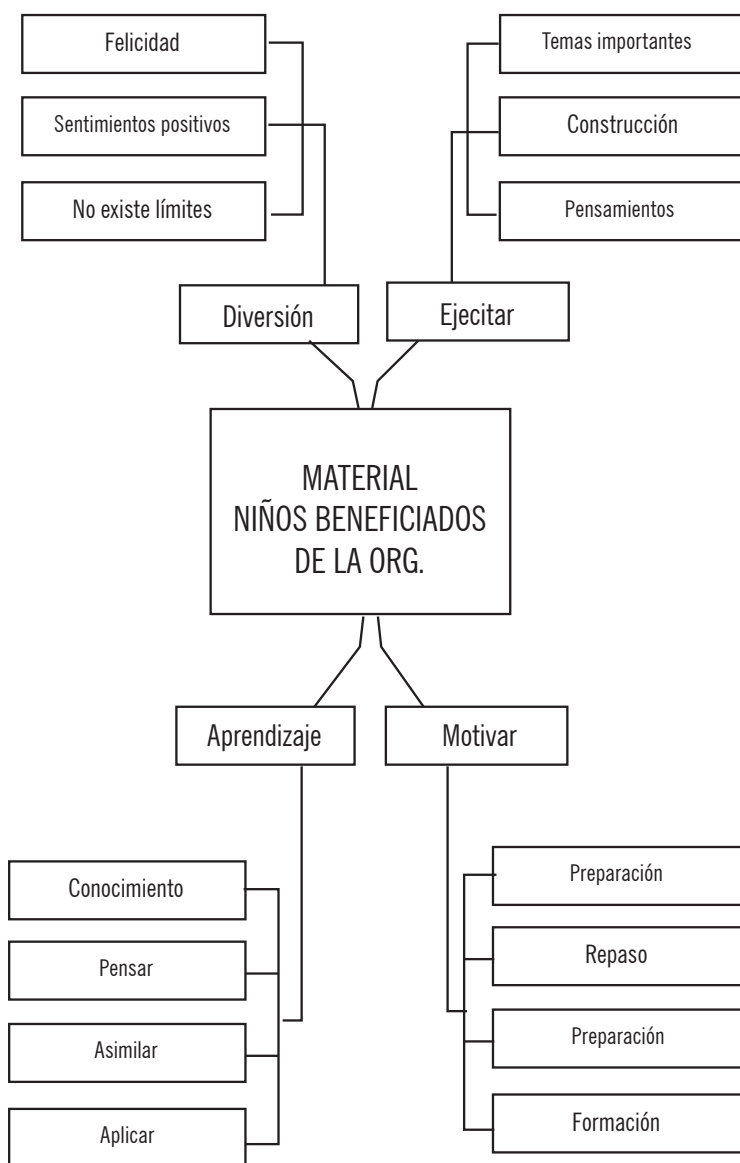
A final del mes de octubre se empieza a reunir toda la información que se debe incluir en el proyecto, tomando en cuenta cada una de las fases que se llevaron a cabo durante este proceso.

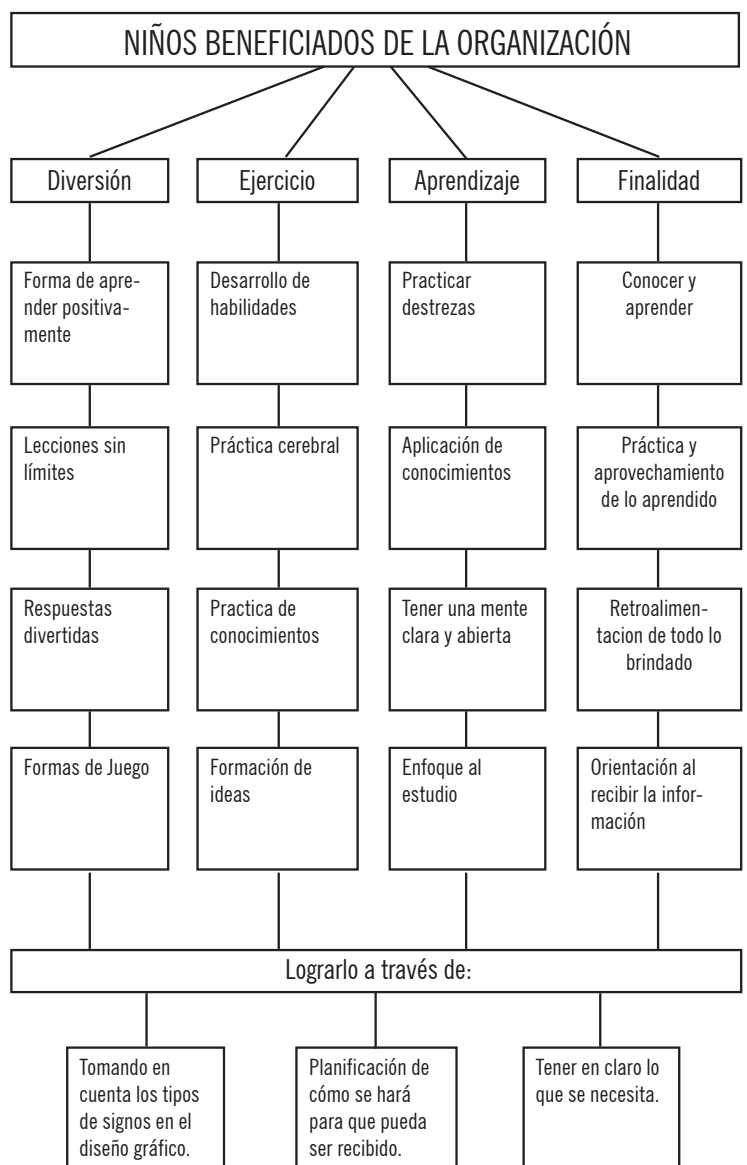
Para la realización de cada concepto creativo de cada pieza, se utilizó una herramienta, de manera que se pudiera definir el surgimiento de éste. En el caso de la herramienta utilizada para definir el Concepto Creativo del grupo objetivo 1, 2 y 3, se desarrolló con la ayuda de la herramienta del mapa Conceptual.

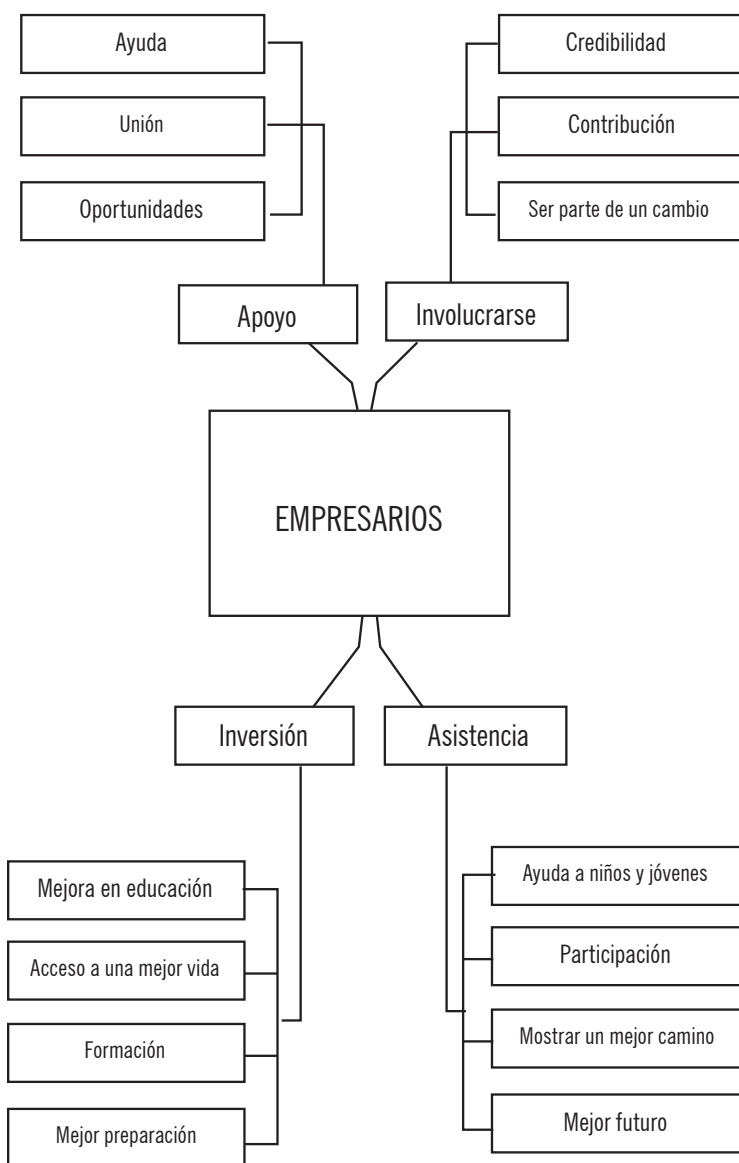
El mapa conceptual según Juan C. Dürsteler, en la revista Infovis, es un instrumento de representación del conocimiento sencillo y práctico, que permiten transmitir con claridad mensajes conceptuales complejos y facilitar tanto el aprendizaje como la enseñanza. (Dürsteler, 2004)

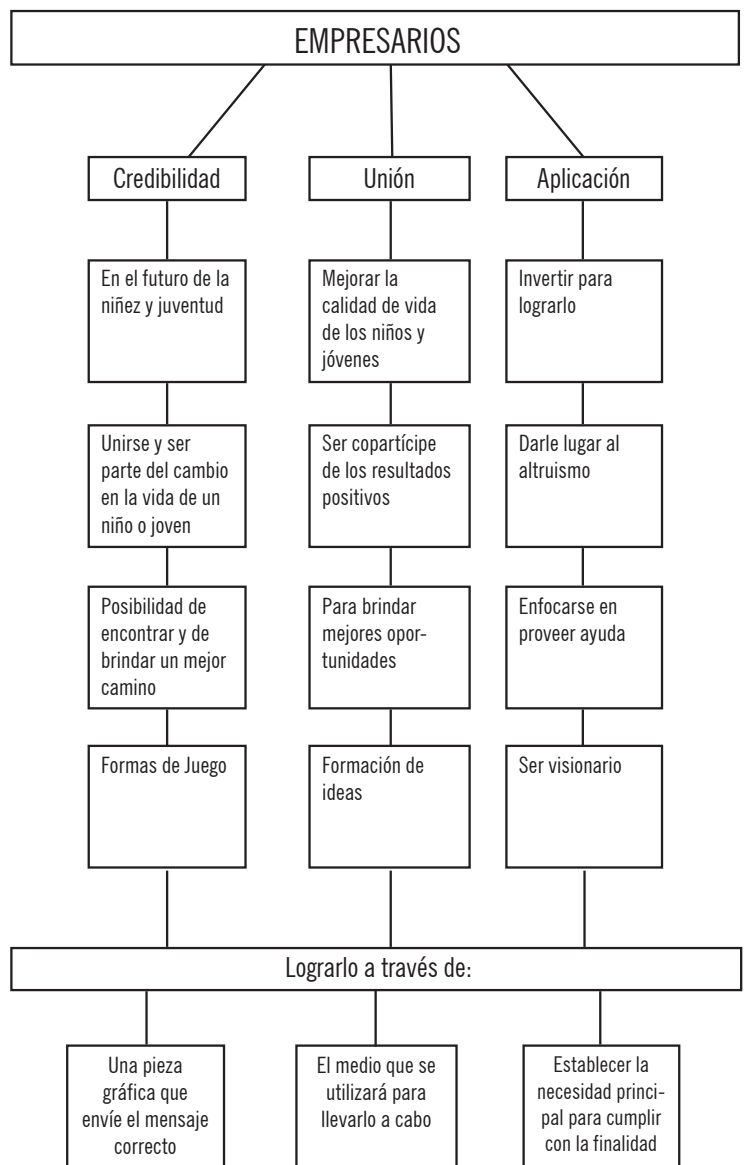












3.5.1 CONCEPTO CREATIVO DE GUÍA PARA PADRES DE FAMILIA

3.5.1.1 Concepto Creativo 1 – Grupo Objetivo 1 –

Padres y Madres de Familia

CONCEPTO DE COMUNICACIÓN

Si los guiamos por buen camino y les mostrarás las herramientas para seguir, serán sus héroes.

INSIGHT

Conviértete en su héroe.

CONCEPTO CREATIVO

Caminando hacia el éxito.

3.5.1.2 Concepto Creativo 2 – Grupo Objetivo 1 –

Padres y Madres de Familia

CONCEPTO DE COMUNICACIÓN

Involucrarnos en sus actividades, sabremos sus necesidades para ayudarlos a salir adelante.

INSIGHT

Ellos saben que eres importante en el proceso de su aprendizaje.

CONCEPTO CREATIVO

Involucrarte, sé parte de sus logros.

3.5.1.3 Concepto Creativo 3 – Grupo Objetivo 1 –

Padres y Madres de Familia

CONCEPTO DE COMUNICACIÓN

A través de una mejor orientación, sabrás de qué manera ayudar a tus hijos.

INSIGHT

Al ser parte de la formación de tus hijos, eres parte de su éxito.

CONCEPTO CREATIVO

Su éxito... es tu éxito

Propuestas de Conceptos Creativos	Definición Narrativa	Formatos Posibles
<p>¡Caminando hacia el éxito! De esta manera puedes convertirte en su héroe.</p>	Un camino, guía, enseña y muestra las herramientas para poder llegar al éxito.	<ul style="list-style-type: none"> · Demostración · Solución
<p>¡Involúcrate, sé parte de sus logros! Eres parte importante en su proceso de aprendizaje</p>	El involucrarse en las actividades, brinda la manera de conocer las necesidades para ayudar a salir adelante	<ul style="list-style-type: none"> · Actitud · Solución
<p>¡Su éxito... es tu éxito! Cada logro de ellos, también es tuyo.</p>	El apoyo es importante para lograr el éxito en el aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> · Demostración

3.5.2 CONCEPTO CREATIVO DE JUEGO EDUCATIVO

3.5.2.1 Concepto Creativo 1 – Grupo Objetivo 2 –

Niños y Niñas

CONCEPTO DE COMUNICACIÓN

¡Sí, algo que te gustará!

INSIGHT

La golosina perfecta.

CONCEPTO CREATIVO

¡Alimenta tu aprendizaje!

3.5.2.2 Concepto Creativo 2 – Grupo Objetivo 2 –

Niños y Niñas

CONCEPTO DE COMUNICACIÓN

Es bonito saber que si te diviertas también aprendes.

INSIGHT

Una nueva forma de diversión.

CONCEPTO CREATIVO

¡Aprendiendo y jugando!

3.5.2.3 Concepto Creativo 3 – Grupo Objetivo 2 –

Niños y Niñas

CONCEPTO DE COMUNICACIÓN

La diversión no tiene límites.

INSIGHT

Sabes que puedes ser el no 1.

CONCEPTO CREATIVO

Ejercita tu mente.

Propuestas de Conceptos Creativos	Definición Narrativa	Formatos Posibles
¡Alimenta tu aprendizaje!	Alimenta tu mente con el aprendizaje.	· Actitud
¡Aprende jugando!	Te diviertes pero también aprendes	· Demostración
¡Ejercita tu mente!	Un ejercicio que será parte del proceso escolar	· Demostración

3.5.3 CONCEPTO CREATIVO DE BIFOLIAR PARA EMPRESARIOS

Concepto Creativo 1 – Grupo Objetivo 3 - Empresarios

CONCEPTO DE COMUNICACIÓN

Al contribuir, estarás ayudando a que más niños puedan asistir a la escuela.

INSIGHT

Sé parte del cambio, contribuyendo en pro de la educación.

CONCEPTO CREATIVO

¡Una positiva inversión!

Concepto Creativo 2 – Grupo Objetivo 3 - Empresarios

CONCEPTO DE COMUNICACIÓN

Con tu ayuda muchos niños pueden tener la oportunidad del acceso a la educación.

INSIGHT

Puedes ser parte del cambio.

CONCEPTO CREATIVO

¡Creyendo en la educación!

Concepto Creativo 3 – Grupo Objetivo 3 - Empresarios

CONCEPTO DE COMUNICACIÓN

Si los guiamos por buen camino y les mostraremos las herramientas para seguir, serán sus héroes

INSIGHT

Si hay unión, es posible.

CONCEPTO CREATIVO

¡Luchando por una mejor educación!

Propuestas de Conceptos Creativos	Definición Narrativa	Formatos Posibles
¡Una positiva inversión! Con tu inversión, contribuyes en el desarrollo de un niño.	Si se quiere invertir, una buena forma de hacerlo es aplicarla en pro de la educación.	· Actitud · Solución
¡Creyendo en la educación! Una nueva generación que puede lograrlo.	Crear que se puede lograr un cambio positivo en la niñez. ¡Es momento de ayudar!	· Actitud · Solución
¡Luchando por la educación! Eres parte de esta lucha.	Se puede lograr, si se está en unión. ¡Es momento de actuar!	· Demostración

3.5.4 RACIONALIZACIÓN DE LAS PROPUESTAS CONCEPTUALES

CONCEPTOS CREATIVOS FINALES DE CADA PIEZA

Después de tomar en cuenta cada concepto creativo desarrollado para cada una de las piezas a exponer, se concluyó que los siguientes Conceptos Creativos eran los más apropiados.

GRUPO OBJETIVO 1 – PADRES Y MADRES DE FAMILIA

¡Involucrarte, sé parte de sus logros!

JUSTIFICACIÓN:

El mensaje final a comunicar es que los padres se sientan motivados, de modo que al saber que ellos forman un rol importante en la vida y en desenvolvimiento del niño en el entorno escolar, así también creando un vínculo más estrecho a nivel familiar.

GRUPO OBJETIVO 2 – NIÑOS Y NIÑAS

¡Aprendo jugando!

JUSTIFICACIÓN:

El mensaje y la estrategia a utilizar, se representa de modo que al momento que el niño está jugando, retroalimenta su aprendizaje.

GRUPO OBJETIVO 3 –EMPRESARIOS

¡Creyendo en la educación!

JUSTIFICACIÓN:

Actualmente son pocas las oportunidades que se les muestran a los jóvenes. La juventud de ahora es la generación del mañana, así que creyendo en ellos y brindándoles oportunidades de estudio, es un buen comienzo para el desarrollo.

3.6 Proceso de Bocetaje

3.6.1 BOCETAJE - FASE 1

Durante la primera fase de bocetaje se crearon 3 propuestas para cada uno de las piezas gráficas, tomando en cuenta las necesidades detectadas en la Organización Fortaleciendo Vidas, de modo que se eligiera la más acertada en cada uno de los casos.

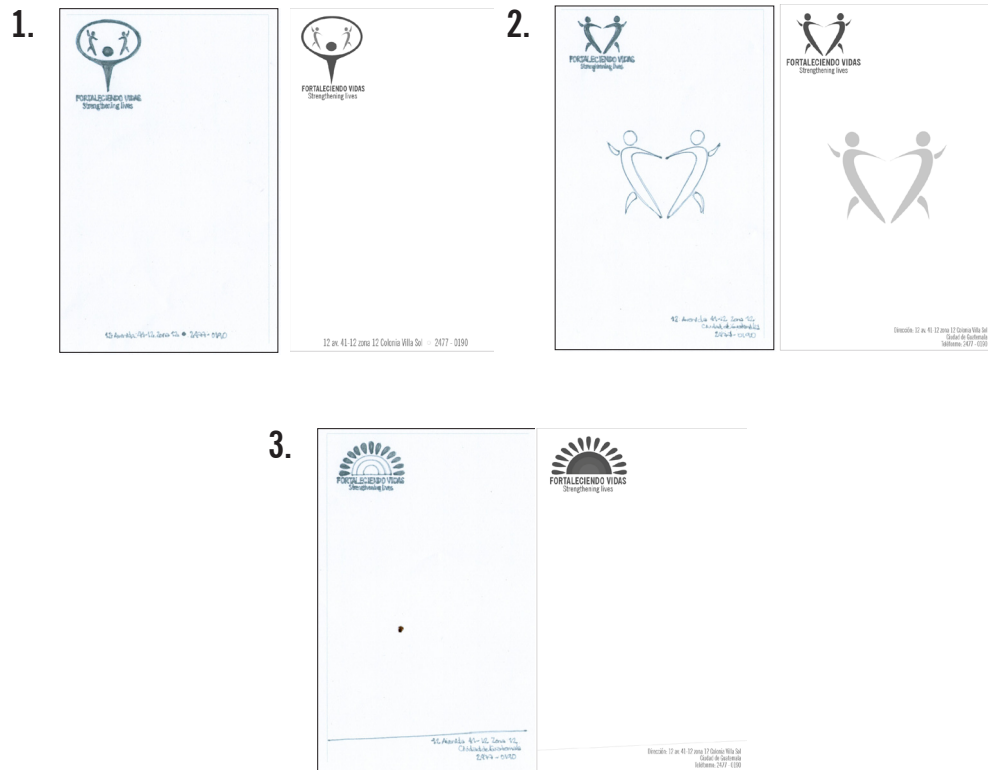
3.6.1.1 Pieza gráfica - Logotipo

En las propuestas gráficas representadas debajo, se puede visualizar el significado de la organización. Sin embargo de estas, se tomó como mejor alternativa la primera, porque utiliza una composición de elementos como el círculo, que se describe como unión junto con los iconos que quieren representar personas.



3.6.1.2 Pieza gráfica – Hoja Membretada

Según las propuestas representadas debajo, se puede visualizar las diferentes estructuras utilizadas en cada una las opciones. Sin embargo, podemos apreciar que según la evaluación realizada la seleccionada, tanto por el orden en el recorrido visual como por legibilidad, es la opción 1.



3.6.1.3 Pieza gráfica – Tarjeta de Presentación

De acuerdo con las propuestas diseñadas, se tomó la opción 2, tanto por el formato utilizado, como por el orden en cómo se desglosa la información, así como la estructuración de cada elemento como el logotipo y el texto.



3.6.1.4 Pieza gráfica – Bifoliar Impreso

En cada propuesta se utilizó diferente estructura, pero la más acertada tanto por la retícula utilizada, como por orden de imagen y texto es la opción 3. En esta misma también se tomó en cuenta que no estuviera tan saturada de elementos para que fuera atractiva y al mismo tiempo legible.



3.6.1.5 Pieza gráfica – Guía para padres de familia

Se puede apreciar en cada una la diferencia de elementos que se utilizó en cada una de las opciones de la portada de la guía para padres, aunque en todas se aplicó ilustraciones, la alternativa establecida según composición e ilustración es la opción 2, pues se ve el rol que juegan los padres respecto a la vida de sus hijos, es este el fin de la pieza gráfica mencionada.

1.



2.

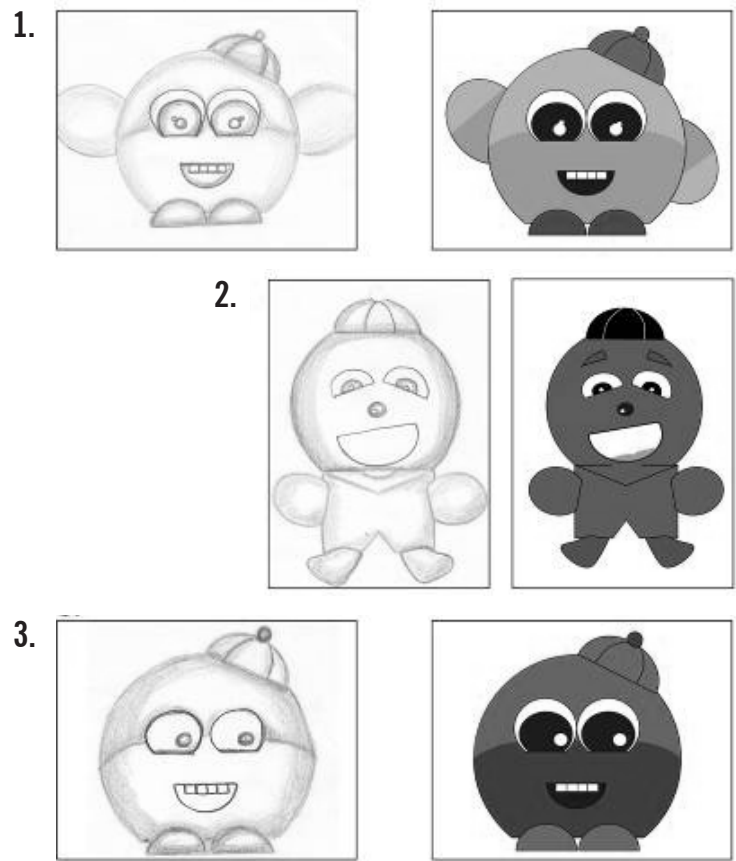


3.



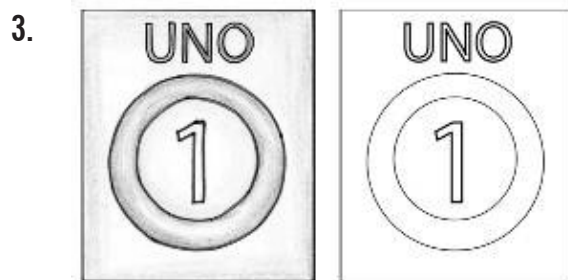
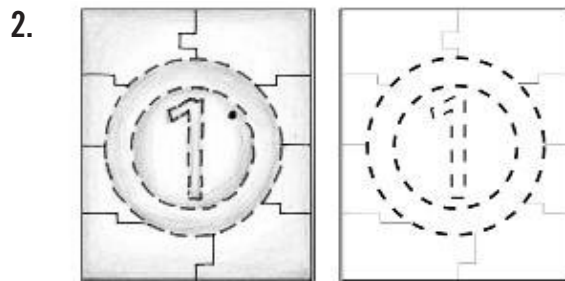
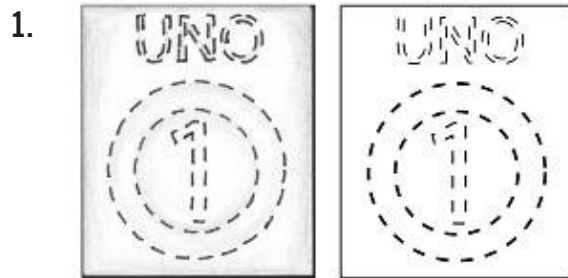
3.6.1.6 Pieza gráfica – Personaje para Juego educativo de niños

En cada una de las opciones se ve un personaje diferente, tomando en cuenta siempre que este es dirigido a un público de niños, se realizó una evaluación sobre aspectos, como dinamismo, forma y así mismo algo bien importante que fuera atractivo. La seleccionada en este apartado es la opción 3, pues es simple, atractiva y bastante legible.



3.6.1.7 Pieza gráfica – Juego educativo para niños

Según la evaluación, se trataron 3 tipos de juego diferentes, pero según el grupo objetivo al cual está dirigida la pieza, se tomó como alternativa la opción 2, pues es rompecabezas es un juego que estimula el cerebro.



3.6.2 BOCETAJE - FASE 2

Durante esta fase de bocetaje se crearon 2 propuestas de cada pieza de diseño, sin embargo para cada una de las piezas seleccionadas, se utilizó como herramienta una encuesta con preguntas realizadas a los miembros de la Organización.

3.6.2.1 Pieza gráfica - Logotipo

En ambas propuestas, se partió desde las opciones presentadas en el nivel anterior, desglosando estas que se muestran a continuación, pero basándonos tanto en las formas y estructura de las opciones anteriores se tomó como alternativa seleccionada la opción 2. A pesar de las respuestas a la encuesta, también se tomó en cuenta el criterio como diseñadora gráfica, es por eso que los colores seleccionados son los de la opción 1, pues son colores institucionales.



Opciones seleccionadas del primer nivel de bocetaje, tomadas en cuenta para el boetaje segundo nivel, tanto en estructura como en las formas.



3.6.2.2 Pieza gráfica – Tarjetas de Presentación

Cada una de las alternativas diseñadas, fueron realizadas De acuerdo con los patrones seleccionados en el nivel anterior, pero en estos vemos un recorrido visual diferente, en la 1ª propuesta se utiliza un formato cuadrado en la 2ª es lo contrario, pues utiliza un vertical. En ambas opciones se aprecia el logotipo en la parte superior izquierda.

Al presentarlo se tomó en cuenta la opción 1, asimismo según el criterio de diseño gráfico, se eligió la opción 2, por el tipo de formato rectangular, así como la forma es que fue estructurada tanto el texto como el logotipo en esta.

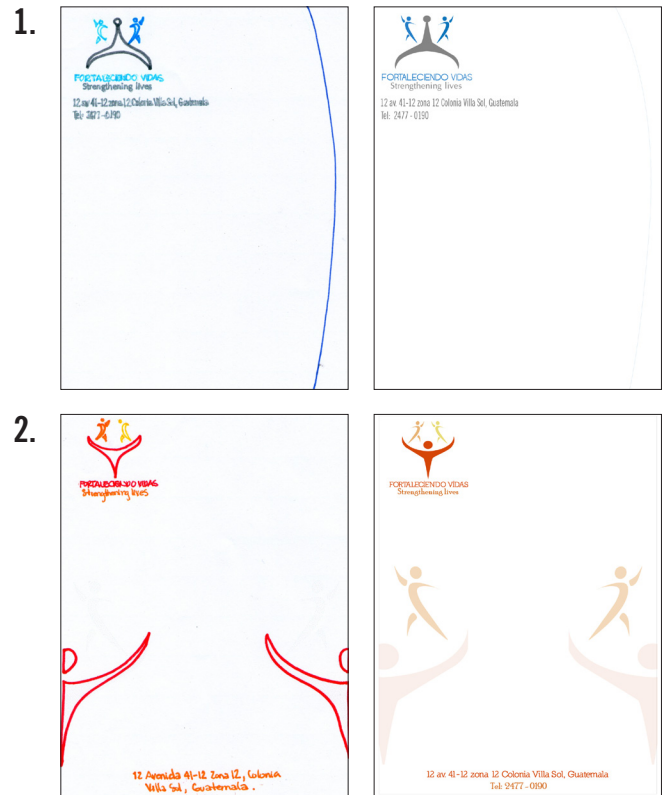


Opciones del primer nivel de bocetaje, tomadas en cuenta para el bocetaje Segundo Nivel, tanto en recorrido visual como en la estructuración del contenido.



3.6.2.3 Pieza gráfica – Hoja Membretada

En la opción 1, se visualiza una parte curvilínea con el fin de crear un poco de dinamismo, y en la 2, se ve como el logotipo forma parte importante de la misma. De acuerdo con las respuestas recibidas fue que la no. 1 crea mayor identificación con la organización. Pero el texto colocado en la parte inferior, tal como se muestra en la opción 2.



3.6.2.4 Pieza gráfica – Bifoliar Impreso

En las 2 propuestas gráficas se pueden visualizar, una opción en formato vertical, y otra en horizontal, sin embargo la más acertada es la de formato horizontal, por la estructura de cómo va desglosada la información, pues el bifoliar es impreso. Por esto mismo que la opción más acertada es la no. 1.

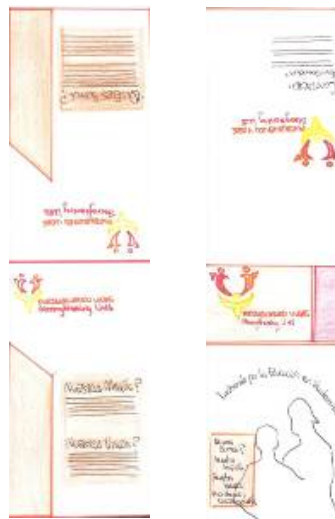


Opción del primer nivel de bocetaje, tomado en cuenta para este Nivel, según la estructura.

1.



2.



3.6.2.5 Pieza gráfica – Guía para padres de familia

Para realizar estas propuestas de bocetaje, se tomó en cuenta las opciones elegidas en el nivel anterior. En este nivel, las propuestas utilizan ilustraciones, pero en la opción 1 el nivel de ilustración es vectorizado complementado con un texto debajo de este, con un formato cuadrado, y en la 2 es más caricaturizado, como en el nivel anterior, y este utiliza un formato vertical y se aprecia un cuadro ilustrado de una familia, creando un sentido de unión familiar, que es la esencia del concepto. Pero según respuestas a la encuesta la que más complementa al concepto es la opción 2.



Opción del primer nivel de bocetaje, tomado en cuenta para realizar estas propuestas de bocetaje.

1.



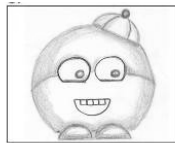
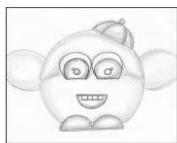
2.



3.6.2.6 Pieza gráfica – Personaje de Juego Educativo

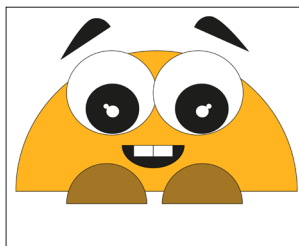
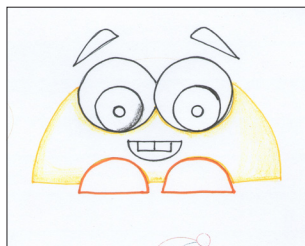
Basándose en el nivel anterior, a continuación se muestran dos alternativas de diseño, la 1ª utiliza una forma semicircular o bien curva. El color utilizado en su mayoría es el amarillo y en la 2ª se muestra la forma cuadrada del personaje, así mismo utilizando en su mayoría el color naranja. Pero la opción según criterios de diseño es la opción 1, pues se tomó en cuenta la forma circular del primer nivel de bocetaje, ya que es más atractiva e interesante para nuestro grupo objetivo.

Se estableció como elección la no. 1, tanto por respuesta en las encuestas como por criterios de diseño, en la forma, el color y el dinamismo.

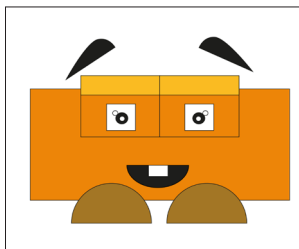
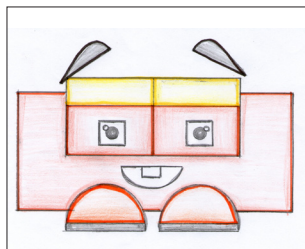


Opciones del primer nivel de bocetaje, tomadas en cuenta para este Nivel, según la forma y expresión.

1.

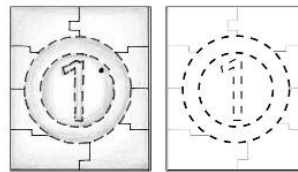


2.



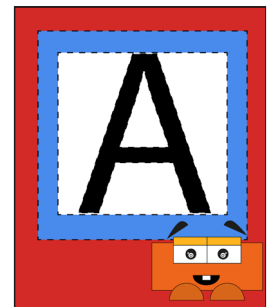
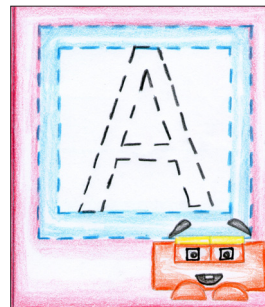
3.6.2.7 Pieza gráfica – Juego Educativo

En las siguientes dos propuestas gráficas representadas debajo, se mostró en la 1ª un autocompletar, para crear asociaciones de forma. Los colores utilizados en su estructura, son el azul y el rojo, complementado en cada opción con cada uno de los personajes. Por otro lado en la 2ª muestra un rompecabezas, utilizando los mismos colores, que en la primera alternativa de diseño, con la finalidad de crear efecto y atracción a simple vista del infante.

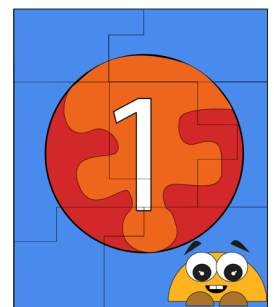
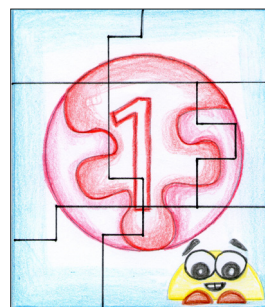


Partiendo de esta opción tomada en cuenta del nivel de bocetaje anterior, para bocetar las siguientes.

1.



2.



Capítulo IV:

Comprobación de Eficacia y Propuesta Final

4.1 BOCETAJE - FASE 3

Durante este proceso se utilizó como herramienta conocida como grupo focal, para que cada grupo al cual va dirigido pudiera visualizar las piezas, con el fin de enfatizar si era apropiada cada una de las propuestas de diseño elaboradas. En cada caso se presentó la pieza, observando y tomando notas de cada una de las reacciones ante éstas, así como de cada una de las respuestas recibidas.

4.1.1 Logotipo, Tarjeta de Presentación y Hoja Membretada

Al presentar cada una de las piezas, se evidenció que si fue de carácter importante para ellos, estas piezas, y respecto a cada una de las preguntas que se le presentaron, se llegó a las siguientes conclusiones: tanto el logotipo como la papelería membretada les parecen atractivos, así como muy adecuados al concepto del proyecto. Otras características como el tamaño y el formato utilizado, les parecen bastante llamativos.

Mencionaron que el logotipo como la papelería membretada le parecen entendibles. Y en efecto, les serán de mucha utilidad, tanto el logotipo para implementarlo en la imagen de la organización, así como la papelería.

Nota: Es importante mencionar que tomando en cuenta ciertas observaciones, se decidió cambiar el formato vertical de la tarjeta de presentación a horizontal, colocando el logotipo de un tamaño considerable, y eliminando así las franjas grises y azules, únicamente incluyendo un cuadro azul al fondo de parte de la información de la organización.



Opción tomadas en cuenta en el proceso final, la cual se cambió el orden e incluso el formato a horizontal, modificándose así también el tamaño del logotipo, para que fuera poco convencional y esto mismo hiciera que tanto el nombre como el logotipo quedara grabada en la mente del receptor.

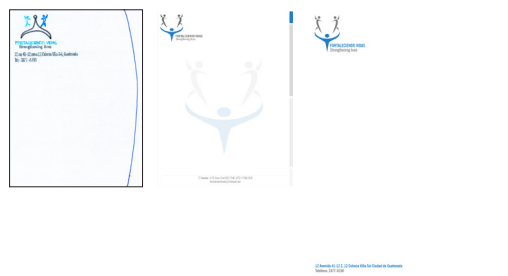


12 Avenida 41-12 Z. 12
Colonia Villa Sol, Guatemala. Tel: 2477-0190



Cora Mazariegos
Directora Administrativa

info@fortaleciendovidas.org



Proceso de cada nivel tomado en cuenta. Arriba muestra la evolución de la pieza, A la pieza final se eliminó el logotipo al fondo de la hoja y se le agregó una cintilla, utilizando los colores de la Institución

4.1.2 PROPUESTA GRÁFICA FINAL

Una característica importante en las siguientes piezas: Logotipo, Tarjeta de Presentación y Hoja Membretada: es que están brindan la imagen a la institución. Así que en el caso de la versión final de cada uno de estos, se utilizaron los siguientes signos del diseño.

Cromático:

En estos últimos tres, se puede ver que hay una línea gráfica de diseño. Los colores que se utilizaron en éstos son los siguientes:

<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="width: 15px; height: 15px; background-color: #0070C0; margin-right: 5px;"></div> <div style="font-size: 8px;"> C: 85 M: 47 Y: 0 K: 0 </div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="width: 15px; height: 15px; background-color: #444; margin-right: 5px;"></div> <div style="font-size: 8px;"> C: 100 Opacidad M: 100 50% Y: 100 K: 100 </div> </div>	<div style="display: flex; align-items: center; margin-bottom: 5px;"> <div style="width: 15px; height: 15px; background-color: #000; margin-right: 5px;"></div> <div style="font-size: 8px;"> C: 100 M: 100 Y: 100 K: 100 </div> </div>
---	---	--

La unión de estos dos colores nos brinda un sentido de seguridad, el cual es el concepto de la organización. Otro punto importante, ambos colores son institucionales.

Tipográfico:

Se puede visualizar que para crear uniformidad en cada una de las piezas, se utilizó la misma tipografía, en el caso del texto principal se utilizó la modalidad mayúscula con negrita (bold) y en el texto de apoyo mezclando minúscula en subtítulos: La manera en la cual se implementó la tipografía, es la misma pero utilizada en diferente modalidad.

NewsGoth Cn BT
FORTALECIENDO VIDAS

NewsGoth Cn BT
 Strengthening lives



4.1.2.1 Logotipo



12 Avenida 41-12 Z. 12
Colonia Villa Sol, Guatemala. Tel: 2477-0190



Cora Mazariegos
Directora Administrativa

info@fortaleciendovidas.org

4.1.2.2 Tarjeta de Presentación



12 Avenida 41-12 Z. 12 Colonia Villa Sol Ciudad de Guatemala
Teléfono: 2477-0190

4.1.2.3 Hoja Membretada

4.1.3 Bifoliar Impreso

Al momento de presentar la pieza del bifoliar informativo, se realizó la encuesta para validar la pieza mencionada, a la cual el grupo respondió de manera positiva a esta.

Estas fueron las respuestas al validar el material:

Les parece atractivo pues no se ve tan sobrecargado de información, ni con tanta decoración (según lo expresaban) como lo han visto en algunas ocasiones en este tipo de material.

Al cuestionarles si pensaban que faltaba algo, respondieron que no, pues se ve bastante bien el material.

Acerca de la comprensión de este, mostraron una respuesta positiva, pues respondieron que claramente entendieron el mensaje, pues se trata de un Centro que busca la manera de beneficiar a niños y jóvenes de escasos recursos, pero también busca persuadir al lector de manera que apoye esta causa motivándolo a ayudar. El mensaje en el material se entiende muy bien, de manera que las palabras utilizadas son correctas.

Al finalizar, se les preguntó si tenían alguna sugerencia o comentario, y éstos fueron los que mencionaron: Sería bueno persuadir un poco más de manera que se pueda convencer al instante al lector, así como también mencionaron que se podría incluir información sobre el área de donde pertenecen los niños y jóvenes que serán beneficiados. Es por eso que se decidió que para no recargar el material, se colocó la información de la organización, en el caso que se desee apoyar a ésta.

Nota: Cabe mencionar que se hicieron algunas modificaciones en el bifoliar impreso, eliminando el tono gris y haciendo uso de los porcentajes del tono azul, utilizando en todas las piezas, de manera que en cada pieza se vean reflejados y representados los colores de la Institución.



El proceso llevado a cabo previo a la elección de la pieza final, se tomó en cuenta ambos niveles de bocetaje anterior. Arriba se muestra la evolución de la pieza, con ligeros cambios en cada nivel.






Aquí se muestra la pieza final, tomando cada aspecto puesto en práctica en cada nivel de boetaje anterior.

4.1.4 PROPUESTA GRÁFICA FINAL

En esta pieza ya se implementó el logotipo de la organización, para darle mayor soporte al mensaje que se dio a conocer, si podemos apreciar, se ve el logotipo en calidad, utilizando un solo color, de manera que se vea legible al momento de presentarlo. A continuación la descripción de cómo se utilizaron los signos del diseño:

Cromático

En el caso del bifoliar, se utilizaron los mismos colores, con la diferencia, que en éste último se agregó y se utilizó el color azul con una opacidad de 20%. Se utilizaron los mismos colores, para que todo quede institucionalizado.

	C: 85 M: 47 Y: 0 K: 0		C: 100 M: 100 Y: 100 K: 100		C: 85 M: 47 Y: 0 K: 0
---	--------------------------------	---	--------------------------------------	---	--------------------------------

Tipográfico:

En esta pieza, ya se implementó otra tipografía, en textos principales, pero siempre haciendo uso de la tipografía central, que hemos estado utilizando en las piezas anteriores, esto con el fin de que guarde la misma línea de diseño en cuestión de imágenes de la organización.

IndustrialExtended

Quiénes

NewsGoth Cn BT

Somos?

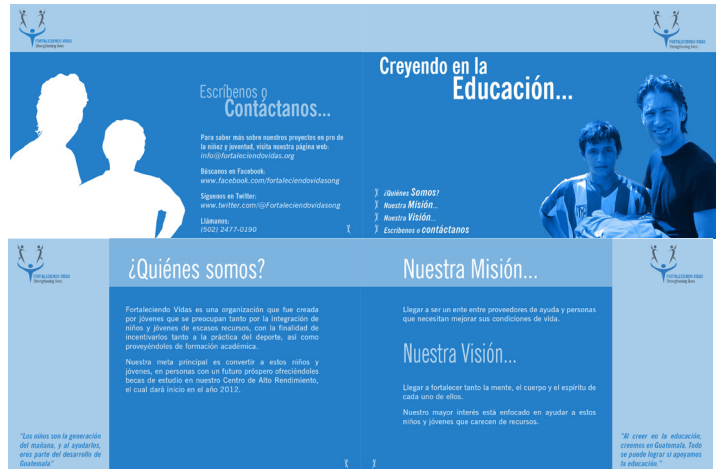
Icónico:

En esta pieza, se implementó una imagen alusiva al tema de la educación para darle mayor apoyo a nuestro mensaje.



En esta imagen se aplicó una capa azulada, para que vaya conforme al texto y a la imagen de la organización.

Así como se utilizó la imagen invertida en la contraportada, de modo que el lector se sienta mejor identificado



4.1.4.1 Bifoliar Impreso

4.1.5 Pieza gráfica – Guía para padres

Esta pieza la más importante y cabe destacar que será de gran beneficio para la institución pues orientará a los padres de familias de los niños beneficiados a orientarlos a manejar algunos temas que suelen suceder en la vida de algunos niños y jóvenes.

Durante la validación de esta pieza se tomaron en cuenta diversos puntos, pero algunos que son de importancia y caben mencionar, es que durante la validación las piezas se tuvo comentarios positivos, y en la última validación la cual se le fue impartida a los padres, hubo mucha identificación por parte de ellos en la mayoría de los temas que trata esa guía y es un hecho que es de gran utilidad para ellos.

En esta se adaptó el logotipo, al igual que se cambiaron las ilustraciones, para darles un sentido más forma y que se identificaran mucho más con cada punto a tratar.

Cabe destacar que esta pieza es la más compleja.

Nota: Para la propuesta gráfica final de esta pieza, se tomaron criterios descritos en cada proceso de bocetaje previos a este, sin embargo sufrió cambios en las ilustraciones; esto con el fin de fueran más reales los personajes, de hecho las posiciones de los personajes interpretadas en niveles previos, se evaluaron y es por eso que existe variación, tratando de que cada una causara identificación en el lector.



Se muestran el avance de cada nivel, tomando en cuenta siempre los mismos criterios, sin embargo hay variaciones en las ilustraciones, pues en cada nivel se iba analizando y evaluando el tipo de ilustración adecuado para nuestro grupo objetivo.

Por lo que se tomó la decisión de que las ilustraciones fueran un poco más reales para causar impacto y el sentido de identificación, no sólo al ver las ilustraciones sino que al leer cada artículo. La estructura sigue siendo la misma.






Validación de pieza con grupo objetivo (Grupo Focal).

4.1.6 PROPUESTA GRÁFICA FINAL

A continuación la descripción de cómo se utilizaron los signos del diseño:

Cromático:

En esta pieza se usa la misma línea gráfica, exceptuando el color en las imágenes. El color puro se utilizó parte de los laterales de cada artículo, combinando este con un azul al cual se le bajó opacidad con porcentaje del 40%. Aquí también se jugó con el color blanco en algunos textos. Se utilizaron los mismos colores, para que todo quede institucionalizado.

	C: 85 M: 47 Y: 0 K: 0		C: 100 M: 100 Y: 100 K: 100		C: 85 M: 47 Y: 0 K: 0
---	--------------------------------	---	--------------------------------------	---	--------------------------------

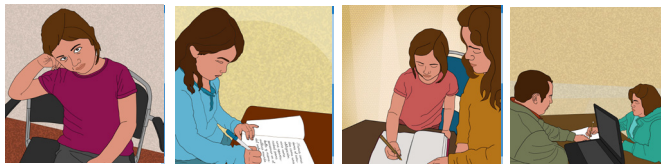
Tipográfico:

Tal y como se utilizó en otra pieza anterior, se implementó un contraste de tamaño en el texto, resaltante la frase importante del artículo. En cada artículo se utilizó las siguientes tipografías.

NewsGoth XCn	Titulos Principales
NewsGoth Extra Condensed	Cuerpo de texto e información relevante
Nillard Black	Encabezados de consejos prácticos y qué hacer

Iconico:

En cuestión de ilustración, estas ya se utilizaron diferentes colores, de manera que logre captar la atención del lector. Crea cierto contraste entre la ilustración y el artículo a definir. Las utilizadas son alusivas a cada tema descrito en la guía.



Índice

Introducción sobre el Bajo Rendimiento Escolar	7
¿Cómo podemos ayudar?	8
La importancia de la motivación	8
¿Cómo estudiar a la ligera?	9
Factores que favorecen a los hijos	9
La importancia de los temas escolares	9
La comunicación entre padres e hijos	10
La comunicación entre padres y maestros	10
La importancia de tener hábitos de estudio	11

Comunicación entre Padres y Maestros

Comunicación proactiva
 Caracterizada por el intercambio de información y comunicación entre padres y maestros en un momento oportuno.
 Cuando se promueve la comunicación, se fortalece la confianza y el respeto mutuo. Esto ayuda a mejorar el rendimiento escolar de nuestros hijos.
Sabías que...
 Desde siempre una buena comunicación entre padres y maestros es clave para el éxito de nuestros hijos. Cuando se promueve la comunicación, se fortalece la confianza y el respeto mutuo. Esto ayuda a mejorar el rendimiento escolar de nuestros hijos.

Una de las oportunidades que se tienen para comunicarse con los maestros es cuando se entregan los informes de calificaciones de nuestros hijos.
 Es el caso que en la escuela se le quepiden algunos datos, cuando algunos maestros están dando clases.
 Hay que aprovechar estas oportunidades que tenemos para hablar con los maestros, antes de que sea a mejorar a nuestros hijos.

Comunicación entre Padres e hijos

Comunicación proactiva
 La intención de la comunicación es promover una mejor comunicación entre padres e hijos.
 Una de las formas de mejorar la comunicación es cuando se promueve la comunicación entre padres e hijos.
Sabías que...
 Desde siempre una buena comunicación entre padres e hijos es clave para el éxito de nuestros hijos. Cuando se promueve la comunicación, se fortalece la confianza y el respeto mutuo. Esto ayuda a mejorar el rendimiento escolar de nuestros hijos.

Es el caso que en la escuela se le quepiden algunos datos, cuando algunos maestros están dando clases.
 Hay que aprovechar estas oportunidades que tenemos para hablar con los maestros, antes de que sea a mejorar a nuestros hijos.

4.1.6.1 Guía para Padres

 <p>Introducción sobre el bajo rendimiento escolar</p> <p>La mayoría de los niños, niñas o adolescentes pueden aprender. Sin embargo, hay quienes tienen dificultades para aprender en el aula. Esto puede deberse a una variedad de factores, como la falta de motivación, problemas de atención o dificultades de aprendizaje.</p> <p>Nosotros sabemos:</p> <p>El niño o niña que tiene dificultades de aprendizaje puede aprender y tener éxito en la escuela si recibe el apoyo adecuado. Es importante que los padres y maestros trabajen juntos para proporcionar un entorno de aprendizaje positivo y de apoyo.</p> <p>Consejos prácticos:</p> <p>Sea lo que sea, ofrézcale a su hijo o hija un ambiente de aprendizaje positivo. Sea lo que sea, ofrézcale a su hijo o hija un ambiente de aprendizaje positivo.</p> <p>“Siempre estaremos a su lado, cuando nos necesiten, al brindarles consejos, forjaremos un futuro positivo en nuestros hijos”</p>	<p>Consejos Prácticos</p> <p>La comunicación efectiva es un elemento clave para el éxito académico. Los padres y maestros deben trabajar juntos para proporcionar un entorno de aprendizaje positivo y de apoyo.</p> <p>La importancia de fomentar Hábitos de estudio</p> <p>Según la psicóloga del Colegio Américas, Angie Pérez, “fomentar el hábito de estudio es esencial para el éxito académico. Los padres deben proporcionar un entorno de aprendizaje positivo y de apoyo, así como establecer reglas claras y consistentes para el estudio.”</p> <p>“Demostrémos a nuestros hijos que pueden lograr lo que se propongan, sólo tenemos que intentarlo”</p>
<p>Consejos prácticos</p> <p>El aprendizaje es un proceso continuo que requiere apoyo y motivación. Los padres y maestros deben trabajar juntos para proporcionar un entorno de aprendizaje positivo y de apoyo.</p> <p>¿Cómo ayudarlos?</p> <p>Establecer rutinas de estudio puede ayudar a los niños a desarrollar hábitos de estudio positivos. Es importante que los padres y maestros trabajen juntos para proporcionar un entorno de aprendizaje positivo y de apoyo.</p> <p>“Demostrémos a nuestros hijos que, el aprender, les ayudará en el futuro para lograr lo que se propongan”</p>	<p>Consejos prácticos</p> <p>El aprendizaje es un proceso continuo que requiere apoyo y motivación. Los padres y maestros deben trabajar juntos para proporcionar un entorno de aprendizaje positivo y de apoyo.</p> <p>“Prácticas positivas como: ¡Te quiero!, ¡Lo lograrás! hacen que nuestros hijos se sientan bien”</p>
<p>Consejos prácticos</p> <p>El aprendizaje es un proceso continuo que requiere apoyo y motivación. Los padres y maestros deben trabajar juntos para proporcionar un entorno de aprendizaje positivo y de apoyo.</p> <p>Frases que motivan a nuestros hijos</p> <p>El aprendizaje es un proceso continuo que requiere apoyo y motivación. Los padres y maestros deben trabajar juntos para proporcionar un entorno de aprendizaje positivo y de apoyo.</p> <p>“Nuestros hijos son personas importantes en nuestra vida, es por eso que es necesario mostrarles cuánto los amamos”</p>	<p>Consejos prácticos</p> <p>El aprendizaje es un proceso continuo que requiere apoyo y motivación. Los padres y maestros deben trabajar juntos para proporcionar un entorno de aprendizaje positivo y de apoyo.</p> <p>“A veces herimos a nuestros hijos con nuestras palabras, por eso, es necesario cuidar la forma en la cual nos expresamos”</p>

4.1.6.1 Guía para padres

4.1.7 Personaje y Juego Educativo

En el momento que se empieza la validación se les muestra tanto el personaje como el juego educativo.

Al ver su comportamiento y el modo en que miraban el material, demostraba entusiasmo y felicidad.

Se les empezó a preguntar qué tan agradable les parece el material, en este caso el juego educativo y el personaje implementado en este, y sus respuestas fueron

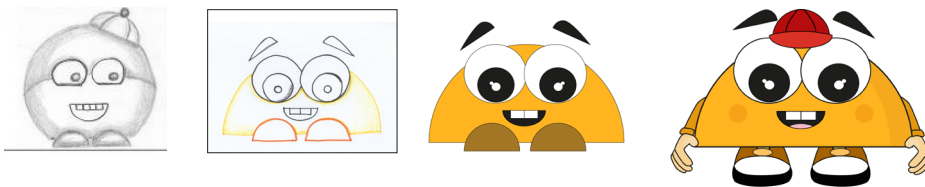
muy positivas, ya que algunos de los comentarios fueron, que les llamaban mucho la atención el personaje, pues sus ojos expresaban felicidad.

Se les cuestionó, si los colores parecían tristes o si demostraban felicidad, y me dijeron que los colores en el juego se veían muy bien, y que si en efecto se identificaban con ellos.

Al momento de preguntarles si se identificaban con el personaje, ellos respondieron que sí, pues se refleja claramente el positivismo y la alegría, y dijeron que todo les parecía bonito.

Por último tocamos el tema, de la utilidad del material, a lo que ellos dijeron que si tendrían muchas ganas de jugarlo con sus hermanitos y sus primitos. Otro comentario que mencionaron y de importancia fue que si aprenderían algo pues, en el caso del rompecabezas, les hace pensar en dónde va cada una de las piezas así como también muestra tanto los números del 1 al 10, y las vocales.

NOTA: En la presentación de esta pieza y otras, la cual se realizó en una actividad en clase, se tomaron en cuenta los comentarios recibidos por parte de los colegas diseñadores. Uno de los comentarios mencionados fue que el personaje no tenía manos ni pies, así que en función del personaje se le agregaron manos y pies, para que el personaje parezca más real.



En esta última versión de la pieza gráfica, podemos notar que se implementaron manos, para que fuera más dinámico, así como los pies, se le colocaron zapatitos.



4.1.8 PROPUESTA GRÁFICA FINAL




El personaje fue diseñado, de manera que se pudiera implementar en el juego educativo, el cual va dirigido al público infantil. Éste último posee características positivas, con el fin de que el niño/a se identifique con éste al momento de visualizarlo.

Durante la validación, es decir el grupo focal de esta pieza, se tomaron en cuenta, puntos como: forma, color y elementos importantes para que este pudiera mostrar confianza. Según la validación por parte del grupo objetivo, fue realmente positiva la respuesta, ya que al mostrarlo a los niños, ellos rápidamente se identificaron con este y les pareció agradable.

A continuación la descripción de los signos utilizados en esta pieza:

CROMÁTICO:

Se utilizaron tanto tonos como el rojo, y otros como un amarilloso- anaranjado, pues son colores que evocan alegría y positivismo.

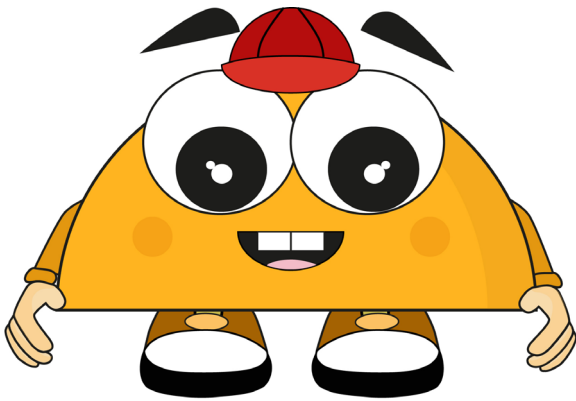
	C: 0 M: 34 Y: 89 K: 0		C: 7 M: 91 Y: 89 K: 1		C: 26 M: 61 Y: 100 K: 21
---	--------------------------------	---	--------------------------------	--	-----------------------------------

ICÓNICO:

Se utilizaron formas básicas como el círculo, para lograr una mayor asociación del niño con el personaje.



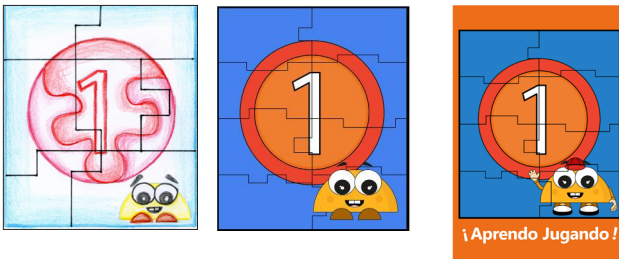
Al ver los ojos, atraen mucho la atención, así como el gesto de alegría de este. El sentido que da, de positivismo y creer en este. En este caso, se hizo uso de la mitad de un círculo, para no caer en la forma total común



4.1.8.1 Personaje

4.1.9 Juego Educativo

Según las validaciones realizadas en el grupo focal, pudimos notar que, al grupo o segmento mencionado, le pareció bastante atractivo el material, y máxime porque en este tiene la implementación de un personaje, lo cual lo hace más atractivo aún. Pues no es cómo lo monótono de ver una tarjeta normal, con un contenido, más bien incita al niño/a jugar y aprender sobre este. De acuerdo con la presentación de las piezas, en una actividad de clase.



Arriva, se puede ver la evolución que tuvo la pieza del juego rompecabezas, pero siempre siguiendo la misma línea de diseño.

Debajo se describe cada uno de los signos del diseño utilizados, por otra parte cabe mencionar que se incorporó al personaje.

Cromático:

Aquí ya se ve implementado el personaje, y en este ya se agregaron otros colores, formando una armonía de color, así mismo utilizando un tono azul-celeste para contrastar un poco.

Se utilizaron estos colores con el fin de atraer la vista del niño, de manera que el niño pudiera asociar rápidamente estos colores en cada forma utilizada.

	C: 0 M: 67 Y: 95 K: 0		C: 0 M: 84 Y: 83 K: 0		C: 73 M: 49 Y: 0 K: 0
---	--------------------------------	---	--------------------------------	---	--------------------------------

Icónico:

Se utilizaron formas básicas como el círculo, cuadrado y rectángulo, para lograr un complemento de asociación junto con los colores descritos en el apartado anterior. Estas formas se utilizaron para causar motivo de asociación.

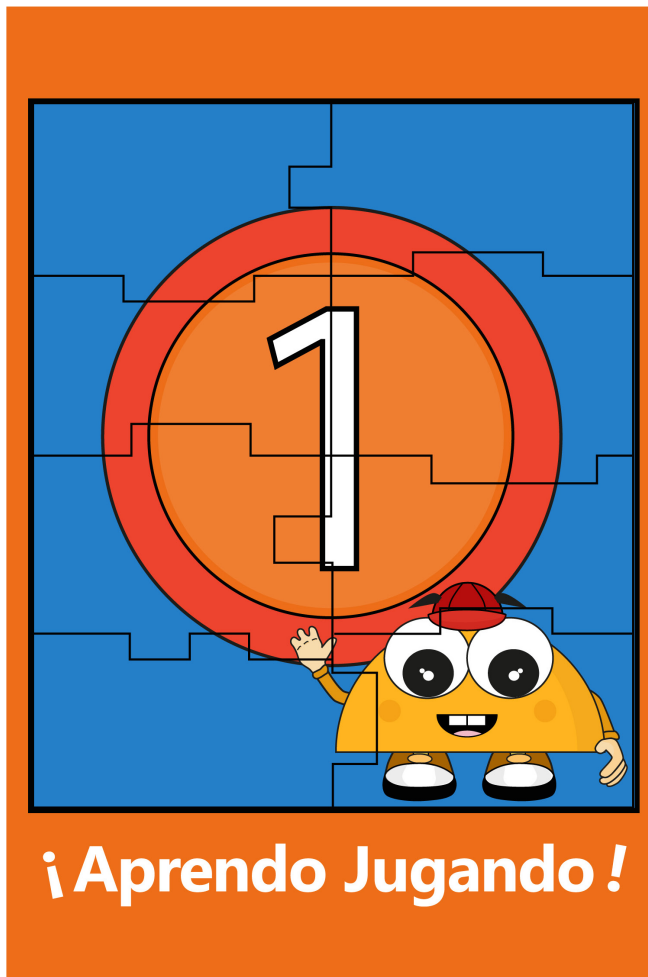


Tipográfico:

Para mostrar el contenido de este, como los números, se utilizó una tipografía legible en su totalidad, sin serif, pues esta pieza va dirigida a niños, entonces es mejor que no tenga complejidad alguna.

En el caso del mensaje descrito en la parte inferior de la pieza, que contiene el rompecabezas, se utilizó de la misma forma una tipografía legible.

OrbitBbyBT Regular	1
Khmer UI	Aprendo Jugando



4.1.9.1 Juego Educativo

4.2 LINEAMIENTOS PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE LA PROPUESTA



Guatemala, Octubre de 2012

Señora:
Andrea Cuellar
Ciudad.

Por medio de la presente se le envía la cotización solicitada

Tipo de trabajo.....	Guia
Tamaño.....	7x7"
Impresión.....	Full Color
Otros.....	Lomo de Caballete
Material de impresión.....	Bond 120 Couche 100
200 Ejemplares (24 paginas).....	Q. 8,515.00 Q. 9,760.00
Tipo de trabajo.....	Bifoliar
Tamaño.....	6x4"
Impresión.....	Dos colores Tiro & Retiro
Material de impresión.....	Couche 100
200 Bifoliales.....	Q. 635.00
500 Bifoliales.....	Q. 665.00
Tipo de trabajo.....	Tarjetas
Tamaño.....	Presentación
Impresión.....	Dos colores solo Tiro
Material de impresión.....	Husky Cover 10
1,000 Tarjetas de Presentación.....	Q. 395.00
Tipo de trabajo.....	Hojas membretadas
Tamaño.....	Presentación
Impresión.....	Dos colores solo Tiro
Material de impresión.....	Husky Cover 10
1,000 Tarjetas de Presentación.....	Q. 325.00
Tipo de trabajo.....	Juegos de Rompecabezas
Tamaño.....	Carta
Impresión.....	Dos colores solo Tiro
Material de impresión.....	Bond
100 Unidades.....	Q. 1,425.00
Tiempo de entrega.....	3-5 Días hábiles después de artes finales aprobados
Condiciones de Pago.....	50 % de Anticipo y 50 % Contra-Entrega

Sin otro particular. atentamente,
Fabiola López
Asesora de Presupuestos

Photo Public, S.A. 20 avenida 2-53, zona 1 Colonia Las Victorias Guatemala, C.A.

PBX: (502)2220-0630 FAX: (502)2230-2214

4.2.3 Descripción de Costos del proyecto, Diseño e Impresión

Para la obtención de los costos estimados en el diseño del proyecto elaborado a la Organización Fortaleciendo Vidas, fue de suma importancia tomar en cuenta lo siguiente:

Tiempo requerido y empleado para la obtención de información. (4 Semanas)

Tiempo para elaboración de propuestas de bocetaje para cada una de las piezas gráficas, esto para lograr dar respuesta a cada necesidad detectada. (4 Semanas)

Cada pieza tuvo 3 fases en las cuales se validó para lograr una pieza eficiente y de calidad, que cumpliera con los estándares establecidos de diseño. (9 Semanas)

El total de semanas trabajadas para la elaboración del proyecto es de: (17 Semanas)

(17 Semanas x 5 días a la semana x 8 horas diarios) (680 horas laboradas)

Para sacar los costos de estimación de diseño, se tomó en cuenta que un diseñador gráfico promedio recibe un salario aproximado de Q.6,500, según Agencias de Publicidad, el pago de un día laborado por un diseñador es de Q.230.00 y la hora tiene un valor de Q. 28.75.

Logotipo (Incluyendo logotipo en diseño de tarjetas de presentación y hoja membretada de la organización) Q.3,450.00

Bifoliar (Implementación de logotipo en el diseño de la organización) Q.2,990.00

Juego Educativo (En este caso se utilizó el recurso de un personaje) Q.4,600.00

Guía para Padres de familia (Se realizaron varias tomas fotograficas que se utilizarían para realizar las ilustraciones en cada tema incluido en esta, en total se realizaron 8 ilustraciones y el costo unitario de cada ilustración es de Q600.00. En el costo total se tomó en cuenta también la diagramación) Q. 8,510.00

Costo total por el diseño del proyecto es de: Q.19,550.00

Costo total de Impresión de Piezas diseñadas: Q.11,325.00

Costo total del proyecto completo (Diseño e Impresión): Q. 30,875.00

4.3 CONCLUSIONES

El desarrollo del presente proyecto, además de detectar las necesidades y contribuir de manera gráfica, diseñando propuestas útiles para mejorar los aspectos de la problemática, permitió llegar a las siguientes conclusiones:

Para informar en materia educativa al grupo objetivo de padres de familia, se diseñó una guía que sirve de herramienta, para que ellos puedan conocer y saber cómo actuar al momento en que sus hijos presenten un bajo rendimiento escolar. Es por eso que se aplicó un tipo de ilustración con trazo casi realista, utilizando colores planos, así como una retícula modular, con una diagramación que muestra un orden y recorrido visual, de manera que el lector que lo visualice, se sienta identificado.

Para esto fue necesario, evaluar el nivel de ilustración utilizando colores que atraen la atención de este, de manera que fuera comprensible. Se utilizó un formato cuadrado, así mismo no se sobrecargó el material con demasiado texto, pues el público al cual está dirigida esta pieza, no está acostumbrado a leer demasiado.

La pieza diseñada del juego educativo, se hizo de manera que fuera útil para ejercitar las habilidades y destrezas tales como de lógica, de motricidad y de asociación. En este se utilizó el recurso de crear un personaje que estuviera incluido en el mismo, de manera que causara atracción a simple vista, del niño. Se aplicaron formas geométricas que son fáciles de identificar, así como los colores saturados que fueran claros y sencillos de asociar.

En el caso de la pieza de diseño del bifoliar, fue necesario depurar información de manera que este no estuviera tan recargado de información como suele suceder en muchas ocasiones. Y agregando a este una frase que se usará como motivación a apoyar a la organización.

Por último se estableció que la imagen, en el caso del logotipo de la organización denotara el sentido de unión que realmente la define como tal. Al igual que la papelería de la organización utiliza una misma línea de diseño, siempre tomando en cuenta los colores de esta.

4.4 RECOMENDACIONES

De acuerdo con las conclusiones anteriormente mencionadas, se presentan las siguientes recomendaciones:

Es importante involucrarse en el grupo objetivo al cual se dirigirá el material, pues de esta manera se logra captar las necesidades del mismo, pues así sabremos de dónde partir al momento de diseñar. A veces estamos acostumbrados a diseñar de cierta manera, pero hay que recordar que existen diferentes grupos a los cuales debemos dirigirnos. Por eso según mi experiencia, si se va a diseñar un material, primero debemos de conocer los intereses, la lógica visual a la cual están acostumbrados, entre otros.

Cuando se trate de enfocar un material destinado a público infantil se debe de diseñar de manera que sea atractivo e interesante para este, por otro lado el sentido de aceptación y facilidad de identificación es sumamente importante. Pues un material puede estar bien diseñado pero si no tomamos en cuenta, parámetros o lineamientos básicos en el lenguaje del diseño gráfico, tales como los códigos: cromático, tipográfico e icónico, es difícil que se tenga una respuesta o aceptación positiva por parte del grupo al cual se dirigió nuestro diseño.

A nivel de diseño de material informativo con fines de recaudar patrocinio es necesario tomar criterios como: tratar de encontrar un equilibrio visual tanto en color, en la tipografía a utilizar; asimismo en las imágenes a utilizar, en caso de que sea necesario, por ejemplo, criterios enfocados en la distribución de texto e imagen, de manera que el diseño sea funcional y cumpla el propósito principal de informar al público al cual se dirige, para que se pueda tener una respuesta positiva por parte de ellos.

4.5 BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS

Berbena, A. M. (Enero de 2005). Tesis, Guatemala.

Blat Gimeno, J. (1984). EL FRACASO ESCOLAR EN LA ENSEÑANZA PRIMARIA: MEDIOS PARA OOMBATIRLO ESTUDIO COMPARATIVO INTERNACIONAL. 125. (París, Ed.) Suiza: UNESCO.

Chaclán, T. A. (2010). Influencia de los Padres de familia en el rendimiento escolar de los alumnos del Nucleo Familiar Educativo No. 273, del Cantón Xesacmalijá, Totonicapán. Tesis, Universidad Panamericana, Totonicapán.

CiberAula. (2010). CiberAula. Recuperado el 5 de Mayo de 2012, de [http://diseno.ciberaula.com/articulo/tipografia _ diseno _ grafico/](http://diseno.ciberaula.com/articulo/tipografia_%20diseno_%20grafico/)

Cultura, M. d. (2006). MODELOS CONCEPTUALES Y METODOLÓGICOS EN LA EVALUACIÓN DE LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN PREESCOLAR. Ministerio de Educación y Cultura. Asunción: Gráfica S.A.

Definición ABC. (s.f.). Recuperado el 5 de Noviembre de 2011, de <http://www.definicionabc.com/comunicacion/divulgacion.php>

Díez, R. B. (2008). La calidad como reto en las escuelas de educación infantil al inicio del siglo XXI, las escuelas de Reggio Emilia, de Loris Malaguzzi, como modelo a seguir en la práctica educativa. Tesis Doctoral, Universidad de Alicante, Departamento de Psicología Evolutiva y Didáctica, Alicante.

DIPLAN. (2010). ESTADÍSTICA INICIAL 2010. Recolección Estadística Inicial 2010, DIPLAN, Dirección de Planificación Educativa –, Guatemala.

Durán, R. A. (s.f.). Scribd. Recuperado el 20 de Mayo de 2012, de <http://es.scribd.com/doc/92461895/Psicologia-Del-Color-3066>

Dürsteler, J. C. (1 de Marzo de 2004). Infovis. Recuperado el 17 de Junio de 2012, de <http://www.infovis.net/printMag.php?num=141&lang=1>

ICEFI, I. C. (Junio 2007). Más y mejor educación en Guatemala (2008-2021). ICEFI. Guatemala: Magda Terra Editores.

Godoy, R. M. (20 de Febrero de 2005). El rendimiento escolar infantil. El Periódico, pág. 1.

Ivanovic, I. C. (s.f.). Proyecta Color. Recuperado el 5 de Noviembre de 2011, de <http://www.proyectacolor.cl/aplicacion-del-color/el-color-en-el-diseno/el-color-en-imprenta/>

Informe Nacional de Desarrollo Humano. (2005). Recuperado el 7 de Julio de 2012, de <http://www.url.edu.gt/PortalURL/Archivos/49/Archivos/ca5.pdf>

Jiménez Hernández, M. (2000). Competencia social: intervención preventiva en la escuela. *Infancia y Sociedad*. *Infancia y Sociedad: Revista de Estudios*, 3, 21-48.

Logorapid. (2012). Logotapid. Recuperado el 17 de Junio de 2012, de http://www.logorapid.com/criterios_logotipo

LLECE, U. /. (2008). Eficacia Escolar y Factores asociados en América Latina y El Caribe. UNESCO . Santiago: (OREALC/UNESCO Santiago) (LLECE).

Matute Villaseñor, Esmeralda; Araceli Sanz Martín, Emilio Gumá Díaz, Mónica Roselli, Alfredo Ardila. (Julio - Diciembre de 2009). *Revista Latinoamericana de Psicología*. INFLUENCIA DEL NIVEL EDUCATIVO DE LOS PADRES, EL TIPO DE ESCUELA Y EL SEXO EN EL DESARROLLO DE LA ATENCIÓN Y LA MEMORIA, 41. Bogotá, Colombia.

Montañés, Marta Raquel Bartolomé, Juan Montañés, Marta Parra. (2008). INFLUENCIA DEL CONTEXTO FAMILIAR EN LAS CONDUCTAS ADOLESCENTES. Ensayo.

Martin, D. G. (2009). *Socorro, mi hijo tiene problemas en la Escuela* (Primera ed.). (F. o. family, Ed., & R. Monsalve, Trad.) Miami: Unilit.

MINEDUC. (2010). TERCER INFORME DE AVANCES EN EL CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO DEL MILENIO. Secretaría de Planificación y Programación de la Presidencia. Guatemala: Serviprensa.

Neuronilla para la Creatividad e Innovación. (2011). Recuperado el 27 de Octubre de 2011, de Neuronilla para la Creatividad e Innovación: <http://www.neuronilla.com/desarrolla-tu-creatividad/tecnicas-de-creatividad/55-mapas>

Porta Pallais, Emilio y Somerville, Sergio. (2006). Estado del Sistema Educativo del año 2006, inversión social en Guatemala. USAID/AED Proyecto Diálogo para el MINEDUC, Guatemala.

Reeduca.com. (9 de Diciembre de 2009). reEduca.com, el portal de recursos de Psicología, educación y disciplinas afines. Recuperado el 6 de Marzo de 2012, de <http://www.reeduca.com/juego-educativo-concepto.aspx>

Rubio, Fernando E.; Otto Rego, Juárez & Asociados, Inc., Ray Chesterfield, PhD , Mariposa Consulting. (2005). USAID / GUATEMALA. Recuperado el 29 de Junio de 2012, de [http://encuentrocalidadeducativa.org/Data/03/01/01/RESUMEN-EI _ exito _ escolar _ en _ condiciones.pdf](http://encuentrocalidadeducativa.org/Data/03/01/01/RESUMEN-EI_%20exito_%20escolar_%20en_%20condiciones.pdf)

Slideshare. (22 de Octubre de 2009). Recuperado el 7 de Noviembre de 2012, de [http://www.slideshare.net/bomba _ jazzy/el-concepto-creativo](http://www.slideshare.net/bomba_%20jazzy/el-concepto-creativo)

S., F. E. (s.f.). Red Maestros de Maestros. Recuperado el 5 de Noviembre de 2012, de [http://www.rmm.cl/index _ sub.php?id _ seccion=6694&id _ portal=824&id _ contenido=10118](http://www.rmm.cl/index_sub.php?id_seccion=6694&id_portal=824&id_contenido=10118)

Santiago, N. (21 de Junio de 2010). SlideShare. Recuperado el 13 de Septiembre de 2012, de <http://www.slideshare.net/sjnetoc/diseo-editorial-4572825>

Tanka, F. E. (s.f.). Red Maestros de Maestros. Recuperado el 4 de Agosto de 2012, de [http://www.rmm.cl/index _ sub.php?id _ seccion=6694&id _ portal=824&id _ contenido=10118](http://www.rmm.cl/index_sub.php?id_seccion=6694&id_portal=824&id_contenido=10118)

UNESCO. (2010). La EPT Evaluación 2000: Informes de Países (Guatemala). Recuperado el 30 de Junio de 2012, de http://www.UNESCO.org/education/wef/countryreports/guatemala/rapport_2_2.html

Velez Bustillo, Eduardo, Schiefelbein, Ernesto y Valenzuela, Jorge. (1984). FACTORES QUE AFECTAN EL RENDIMIENTO ACADEMICO EN LA EDUCACION PRIMARIA. (Revisión de la Literatura de América Latina y el Caribe), 17, 29-53.

Víctor Manuel, M. M. (2005). Proyecto Color. Recuperado el 8 de Noviembre de 2011, de http://www.proyectacolor.cl/aplicacion-del-color/el-color-en-el-diseno/#footnote_0_101

Villodres, L. M. (Mayo de 2010). El fracaso escolar en Educación Primaria. (F. d. Andalucía, Ed.) Revista digital para profesionales de la enseñanza(8), 12.

Yax, J. F. (Julio de 2010). El bajo rendimiento escolar en la formación de los alumnos de 5o Grado de Primaria. Párametros del Bajo Rendimiento Escolar. Totonicapán, Guatemala. Recuperado el 8 de Junio de 2012, de http://upana.edu.gt/Web/upana/tesis-educacion/doc_view/423-t-e2-140-a958-

4.6 GLOSARIO

B

Bicolor

Impresión de una pieza gráfica a dos tintas (Andigraf, 1994). || Duotono. Aplicación de dos tintas. Impresión de una pieza gráfica en dos tonos diferentes de color, generalmente uno de los cuales es el negro (De la Roca).

C

Calibre

(Tipog.) Grosor del trazo de una letra dentro de un sistema tipográfico. (Imp.) El espesor del papel de imprenta.

Contraportada (T)

Es la cara posterior de la anteportada o portadilla, puede ir en blanco o bien figurar en ella el título general de la obra, cuando ésta consta de varios tomos. También puede figurar en ella algún grabado con retrato del autor o sin él.

Contraste

Las diferencias en tono entre las zonas más oscuras y las más claras de una imagen. Grado de diferenciación entre una forma y el espacio que la rodea. || Graduación de tono entre blancos y sombras en un original o una reproducción (De la Piedra). Relación de tonos entre claros, medios tonos y sombras en un original o una reproducción (Andigraf, 1994).

Creatividad

Actividad creadora o capacidad imaginativa de hallar soluciones nuevas o ideas originales. La creatividad es la aptitud del ser humano para la combinatoria, es decir,

la combinación de formas y mensajes nuevos a partir de combinaciones originales de signos.

Cubierta

Portada, contraportada y lomo en una publicación.

Cuerpo de texto

Texto principal de cualquier documento; el cuerpo del documento. También se refiere a cualquier texto utilizado para simular cuerpo de texto, por ejemplo en la preparación de maquetas de presentación. Con frecuencia se utilizan con este objeto textos en latín o griego (Cotton, 1994).

D

Digital (tipografía)

Tipografía codificada digitalmente como un número específico de puntos sobre una retícula. Las fuentes son almacenadas electrónicamente como instrucciones digitales para computador. Debido a la fenomenal velocidad de la composición digital de textos y el continuo mejoramiento de la calidad, la tipografía digital ha revolucionado la industria de la composición tipográfica. (Carter, 1993).

E

Encabezado

Título, cabeza o parte superior de una información (De la Piedra).

Encuadernación (Rústica, al caballete, de lujo, etc.) Al caballete: afianzamiento de los cuadernillos componentes de una publicación mediante la costura al lomo en un dispositivo denominado caballete (Andigraf, 1994).

F

Fuente

Juego completo de caracteres en cualquier diseño, cuerpo y estilo. || Surtido completo de tipos del mismo tamaño o estilo de letras tipográficas (De la Piedra). || Surtido completo de caracteres del mismo estilo y tamaño (Andigraf, 1994). || Todos los caracteres alfanuméricos y signos de puntuación pertenecientes a una familia de tipos específica (Cotton, 1994).

I

Icono

Signo visual poco abstracto. Signo que sustituye algo, tomando de éste sus rasgos pertinentes. Posee alguna semejanza o analogía con su referente pero no tiene propiedades en común con el objeto, sino con el modelo perceptivo del mismo (comic, mapa, un retrato fotográfico) (Veraldi-Scherman, 2004).

Ilustración

Expresión gráfica de una idea, plasmada en un papel como boceto o arte final para su aplicación en cualquier medio de comunicación visual. Las técnicas de ilustración son ilimitadas y muchas veces van de acuerdo al estilo del ilustrador. (De la Piedra).

Imagen

La representación de algo real o imaginario basándose en la luz y su efecto sobre la visión humana. Por extensión, se entiende que una imagen puede ser también la representación que el cerebro humano se forma por otros medios que no sean la luz y su efecto sobre la visión. Así, el ruido de cristales rotos puede formar en nuestro cerebro lo que es una imagen sonora.

En ese sentido, la imagen no es el hecho real, sino la representación que del hecho se hace el cerebro usando la visión (u otros sentidos complementarios). Si nuestros

receptores reciben los estímulos necesarios, se puede formar una visión de algo que no sea un hecho real (es decir, que no existe). Eso es lo que, por ejemplo, permite la existencia de la fotografía, el cine o la televisión.

Impresión

Reproducción en cualquier soporte, por presión, calor o salpicadura, de lo grabado en un molde o plancha entintada.

Información

Se entiende comúnmente por información la noticia, es decir, el mensaje ligado al contenido de una cosa significada. Sin embargo, la acepción dada a este término en la teoría matemática de la comunicación (o de la información) es la que adoptamos en este libro. El término información tiene un sentido muy preciso a partir de los trabajos de Shannon y Weaver, expresando matemáticamente la cantidad de información —o la cantidad de novedad— transmitida en un mensaje. En este sentido, información es lo contrario de lo redundante, de lo ya conocido.

L

Logotipo

Es la forma de escritura característica con que se representan las nomenclaturas: razón social o nombre legal, nombre comercial, nombre de grupo, etc. Representación tipográfica particular del nombre de una institución. Representación gráfica de una palabra —nombre o sigla de una entidad— que sirve como medio de identificación de un grupo, cualquiera que sea su género. || Marca en la cual la palabra funciona como imagen (Veraldi-Scherman, 2004)

N

Negrita / Bold

Versión de trazos más gruesos que el tipo normal de la misma fuente cuya apariencia es más negra o pesada.

O

Opacidad

Propiedad del papel que impide ver a través del mismo la imagen impresa en el reverso (Andigraf, 1994). || Calidad del papel que determina en qué medida el material impreso en un lado de la hoja se transparenta o no del otro lado. Calidad de las tintas de impresión que determinan en qué grado oscurecerán el material coloreado sobre el cual están impresas (Cotton, 1994).

P

Portada

La página derecha del frente de un libro que contiene el título, el nombre del autor y del editor, y a veces la fecha y el lugar de publicación.

Posición Manera como un elemento es colocado (al derecho, al revés, de arriba hacia abajo, o de abajo hacia arriba, diagonalmente, etc.) (Consuegra, 1976).

Positivo

Imagen negra u oscura sobre fondo blanco o más claro, aunque sea de color. (De la Piedra). || Gráficamente hablando es aquello que se halla encima. Ya que la superficie se considera un elemento negativo, todo aquello que se encuentre encima es positivo (Consuegra, 1976).

Positivo-negativo

Term used to describe a two-dimensional work, in which the relationship between a form or figure and its background is reversed so that what was figure becomes background and what was background becomes figure. || Simultaneidad de lectura entre figura y fondo de cualquier total plástico (Consuegra, 1976).

Proporción

Relación de valor y medida entre las partes de una unidad o entre la unidad y el todo.

R

Resolución

Nivel de detalle de una imagen; bajas resoluciones sólo permiten ver los rasgos o características grandes, mientras que resoluciones altas muestran muchos detalles pequeños. || Grado de definición de una imagen. En papel fotográfico o película se mide en puntos de trama. En pantallas de monitor en líneas y pixeles (Cotton, 1994).

T

Tamaño

Medida. Espacio determinado para la producción o publicación de una pieza gráfica. En los medios impresos el tamaño está establecido por su propio formato, siendo página, media página, doble página, etc. En los medios impresos sueltos como afiches, volantes, plegables, folletos, calcomanías, etc. el tamaño debe ser establecido en proporción a la cabida en un pliego (De la Piedra).

Tipografía

Representación gráfica del lenguaje. || Disciplina que rige el diseño de caracteres unificados por propiedades visuales uniformes. || Sistema de impresión basado en la composición de textos con caracteres móviles de plomo. || Sistema de impresión mediante tipos en relieve (De la Piedra)

Tiro

Parte anterior o cara principal de cualquier pieza gráfica impresa por ambos lados (De la Piedra). || Impresión de la parte anterior o principal de cada hoja o pliego del sustrato (Andigraf, 1994).

Tono

Valor de color. Cantidad de blanco que contiene un color saturado o básico. El gris, por ejemplo, es uno de los tonos proporcionados por el negro (De la Piedra). || Producto de la mezcla entre un color y el negro o entre un color y el blanco (Consuegra, 1976). || Calidad o valor de un color. Matiz (Andigraf, 1994). –continuo: imagen que no ha sido tramada y contiene múltiples tonos intermedios, grises o matices de color (Andigraf, 1994). || Diferentes intensidades de un color (Cotton, 1994)..

4.7 ANEXOS

4.7.1 Encuesta 1 - Grupo Focal Padres y Madres de Familia

**ENCUESTA GRUPO FOCAL
PADRES Y MADRES DE FAMILIA**

VARIABLES A EVALUAR

ATRACTIVO.

¿Qué tan atractivo le parece el material?

Es agradable a su vista?

Hay algo que no le guste o que no llame su atención?

Según su opinión, ¿Piensa que falta algo?

Si su respuesta es si, ¿Qué piensa que le falta?

¿Se entienden todas las ideas presentadas en el documento?

COMPRENSIÓN.

Sobre las piezas:

¿Qué entiende tanto de la portada como de los artículos?

¿Qué le dice o logra entender de la portada?

Según su criterio:

¿Se entiende la idea?

Al leerlo, ¿comprende lo que dice, las palabras utilizadas en cada uno de los textos?

ACEPTACIÓN.

¿Qué opina sobre los colores?

¿Cree que son los adecuados? Ya sea porque su respuesta si o no, ¿por qué?

¿Cree que existe exageración en el color?

¿Cree que los colores que se utilizaron son raros?

Sobre las ilustraciones:

¿Siente que la opción de las ilustraciones son las adecuadas?

¿Usted preferiría fotografías?

¿Cree que cada artículo necesitaría imágenes o fotografías?

FUNCIONALIDAD.

¿Qué piensa sobre el contenido del mensaje?

¿Se siente identificado con el mensaje?

¿Cree que serán funcionales?

¿Le interesa lo que dice?

¿Cree que le pueda ser útil?

COMENTARIOS O SUGERENCIAS

¿Tiene algún comentario o sugerencia sobre el material que se le presentó?

4.7.1.1 Resultados en Grupo Focal Padres y Madres de Familia

Respuestas Grupo Focal Padres y Madres de Familia

ATRACTIVO

¿Qué tan atractivo le parece el material?
Sí (8 personas)

¿Es agradable a su vista?
Sí (8 personas)

¿Hay algo que no le gusta o que no llame su atención?
No (8 personas)

COMPENSIÓN

Sobre las piezas.

¿Qué entiende tanto de la portada como de los artículos? (Algunos comentarios se muestran debajo)

Que es un libro que puede ayudar a los hijos (3 personas)

Es sobre los padres y los hijos (1 persona)

Se nota que ayuda a motivar a los niños (2 personas)

Es para que uno ayude a los hijos a hacer las tareas (2 personas)

Según su criterio.

¿Pienso que se entiende la idea?

Sí son entendibles (6 personas)

Parecen que sí son para los padres y los niños (2 personas) (Un comentario que hicieron)

Al leerlo ¿Comprendo lo que dice?

Sí (8 personas)

¿Cree que el vocabulario o las palabras son fáciles de entender o comprender?

Sí (8 personas)

ACEPTACIÓN

Opinión sobre los colores.

¿Cree que los colores son los adecuados? (Responde el por qué)

Sí (5 personas)

Talvez que se vea un poco más fuerte en donde está escrito (3 personas)

¿Le parecen exagerados los colores?

No. (8 personas)

¿Le parecen raras los colores?

No. (8 personas)

Opinión sobre las ilustraciones.

¿Sienta que son las adecuadas?

Sí se ven como reales (6 personas)

Sí (3 personas)

¿Pretendían que fueran fotografías?

No. Se ven bien los dibujos (8 personas)

¿Usted cree que se necesitaría imágenes o fotografías?

No. Si se miran bien (8 personas)

FUNCIONALIDAD

Opinión sobre el mensaje.

¿Se siente identificado con el mensaje?

A veces (5 personas)

Talvez sí (2 personas)

¿Cree que serán funcionales o bien le servirán?

Sí. (6 personas) porque podemos ayudar a nuestros hijos

Talvez sí (2 personas)

¿Le interesa lo que dice?

Sí (8 personas)

¿Cree que serán útiles?

Sí (8 personas)

4.7.2 Encuesta 2 - Grupo Focal Niños beneficiados de la Organización

ENCUESTA GRUPO FOCAL NIÑOS DE 5-8 AÑOS

VARIABLES A EVALUAR

ATRACTIVO.

- ¿Qué tan atractivo te parece el material?
- ¿Te parece atractivo el muñequito?
- ¿Qué tan atractivo te parece el juego?

COMPRENSIÓN.

- Sobre las piezas:
 - ¿Qué entiendes sobre el personaje?
 - ¿Qué entiendes sobre el juego, de qué trata según lo que tu ves?

ACEPTACIÓN.

- ¿Qué opina sobre los colores?
- ¿Crees que el muñequito debería tener otro color? Si tu respuesta es si o no, por qué?
- ¿Te llaman la atención los colores del juego?

FUNCIONALIDAD.

- ¿Qué piensa sobre la propuesta?
- ¿Te llamaría la atención jugar el material?
Si tu respuesta es sí, a la pregunta anterior, responde con quién te llama la atención jugarlo?
- ¿Crees que aprenderías algo jugando? Si tu respuesta es si, qué aprenderías?

COMENTARIOS O SUGERENCIAS

- ¿Tienes algún comentario o sugerencia sobre la idea que viste del juego?
-

4.7.2.1 Resultados en Grupo Focal Niños beneficiados de la Organización

Respuestas Grupo Focal Niños beneficiados de la Organización

ATRACTIVO

Sobre el material

¿Te parece atractivo el muñequito?

Si (5 personas) Algunos comentarios: Es muy bonito

¿Qué tan atractivo te parece el juego?

Si es muy bonito (5 personas)

COMPRENSIÓN

Sobre las piezas.

¿Qué entiendes sobre el personaje? (Algunos comentarios se muestran debajo)

Es muy bonito (3 personas)

Sus ojos son grandes y parece feliz (2 personas)

¿Qué entiendes sobre el juego, de qué trata según lo que tu ves? (Algunos comentarios se muestran debajo)

Se juega que se tiene que amar el dibujito (3 personas)

Se puede jugar con mis hermanitos (2 personas)

También con mis vecinos (1 persona)

ACEPTACIÓN

Opinión sobre los colores.

¿Crees que el muñequito debería tener otro color? ¿Por qué? (Algunos comentarios se muestran debajo)

No. (5 personas)

Ese me gusta, porque puedo jugar con él (1 persona)

Se mira divertido (2 personas)

Es muy bonito porque está feliz (2 personas)

¿Te llaman la atención los colores del juego?

Si. (5 personas)

FUNCIONALIDAD

Sobre la propuesta.

¿Te llamaría la atención jugar el material? Si la respuesta es sí, responde ¿con quién te llama la atención jugarlo?

Si (5 personas)

Con mis hermanitos

Con mis primos

¿Crees que aprenderías algo jugando? Si tu respuesta es sí, ¿qué aprenderías?

Si. (5 personas)

Me gustan los números

Estoy aprendiendo las vocales y los números y me gusta.

4.7.3 Encuesta 3 - Grupo Focal Miembros de la Organización

**ENCUESTA GRUPO FOCAL
ORGANIZACIÓN
(MIEMBROS DE LA ORGANIZACIÓN)**

VARIABLES A EVALUAR

ATRACTIVO.

¿Qué tan atractivas le parecen las piezas?

Son agradable a su vista?

Hay algo que le disgusta? Que no le haya llamado la atención.

Según su opinión, ¿Piensa que falta algo?

Si su respuesta es si, ¿Qué piensa que le falta?

¿Cree que existe algo que debería eliminarse?

Si su respuesta es si, a su criterio, ¿qué es lo que debería eliminarse?

COMPRENSIÓN.

Sobre las piezas:

¿Cuál es el mensaje u objetivo de estas piezas?

Según su criterio:

¿Se entienden todas las ideas presentadas en cada una de las piezas?

ACEPTACIÓN.

¿Qué opina sobre los colores?

¿Cree que son los adecuados para el grupo a quien se dirigirá cada uno de los mensajes?

FUNCIONALIDAD.

¿Se siente identificado con el sentido o concepto del logotipo?

¿Cree que le pueda ser útil?

COMENTARIOS O SUGERENCIAS

¿Tiene algún comentario o sugerencia sobre las piezas que se le presentaron?

4.7.3.1 Resultados en Grupo Focal Miembros de la Organización

Respuestas Grupo Focal Miembros de la Organización

ATRACTIVO

¿Qué tan atractivas le parecen las piezas?

¿Son agradable a su vista? Si, (6 Personas)

¿Hay algo que le disgusta? Que no le haya llamado la atención.

No (6 personas)

Según su opinión, ¿Piensa que falta algo? Si su respuesta es si, Qué piensa que le falta?

No, (6 Personas)

¿Cree que existe algo que debería eliminarse? Si su respuesta es si, a su criterio, ¿qué es lo que debería eliminarse?

No (6 personas)

COMPRENSIÓN

Sobre las piezas.

¿Cuál es el mensaje u objetivo de estas piezas? (Algunos comentarios se muestran debajo)

Lo que se quiere es que se conozca más sobre la organización.

Según su criterio.

¿Se entienden todas las ideas presentadas en cada una de las piezas?

Si se entienden claramente (6 Personas)

Respuesta grupal: "Nos parecen bastante atractivas, el logo nos parece muy adecuado al proyecto, el diseño de la papelería está muy bien, en cuanto a tamaños de logo y diseños también."

ACEPTACIÓN

Opinión sobre los colores.

¿Cree que son los adecuados para el grupo a quien se dirigirá cada uno de los mensajes?

Si (6 personas)

Todo parece bastante adecuado al proyecto.

FUNCIONALIDAD

Opinión sobre el mensaje.

¿Se sienten identificados con el sentido o concepto del logotipo, respecto a la Organización?

Si (Respuesta grupal)

Bastante acertado.

¿Cree que les puedan ser útiles?

Respuesta grupal: "Por supuesto que serán de utilidad." (6 personas)

OTROS COMENTARIOS O SUGERENCIAS

Ninguna.

4.7.4 Encuesta 4 - Grupo Focal Empresarios

ENCUESTA GRUPO FOCAL EMPRESARIOS DE ÁREAS PRIVADAS

VARIABLES A EVALUAR

ATRACTIVO.

¿Qué tan atractivo le parece el material?

Es agradable a su vista?

Hay algo que le disgusta? Que no le haya llamado la atención.

Según su opinión, ¿Piensa que falta algo?

Si su respuesta es si, ¿Qué piensa que le falta?

¿Cree que existe algo que debería eliminarse?

Si su respuesta es si, a su criterio, ¿qué es lo que debería eliminarse?

COMPRENSIÓN.

Sobre las piezas:

¿Cuál es el mensaje, objetivo o bien, que pretende este documento?

Según su criterio:

¿Se entienden todas las ideas presentadas en el documento?

¿Cree que el vocabulario es el apropiado, es decir existen palabras que no se entiendan?

ACEPTACIÓN.

¿Qué opina sobre los colores?

¿Cree que son los adecuados para el tipo de mensajes y grupo a quien va dirigido? ¿Por qué?

Sobre la imagen en la portada:

¿Se entiende a primera vista y ayuda a informar sobre qué trata el contenido del documento?

FUNCIONALIDAD.

¿Se siente identificado con el mensaje?

¿Cree que le pueda ser útil?

COMENTARIOS O SUGERENCIAS

¿Tiene algún comentario o sugerencia sobre el material que se le presentó?

4.7.3.1 Resultados en Grupo Focal Empresarios

Respuestas Grupo Focal Empresarios

ATRATIVO

¿Qué tan atractivo les parece el material?

¿Es agradable a su vista?

Si. (5 Personas)

Les parece atractivo pues no se ve tan lleno de información como en otros casos
Ni con tanta decoración, como decían ellos lo han visto en este tipo de material.

¿Hay algo que les disgusta? Que no les haya llamado la atención.

No. (5 personas)

¿Según su opinión, ¿Piensa que falta algo? Si su respuesta es sí, ¿Qué piensa que le falta?

No. (5 Personas)

Respuesta grupal: "Se ve bastante bien."

¿Creen que existe algo que debería eliminarse? Si su respuesta es sí, a su criterio, ¿qué es lo que debería eliminarse?

No (5 personas)

COMPRENSIÓN

Sobre las piezas.

¿Cuál es el mensaje, objetivo o bien, que pretende este documento? (Algunos comentarios se muestran debajo)

Respuesta Grupal: "Se ve bastante bien y se entiende el mensaje, pues claramente se expresa que apoyan la educación.

Según su criterio.

¿Se entienden todas las ideas presentadas en el documento?

Respuesta grupal: Si. "Se ve que la organización se dedica a proporcionarles oportunidades de estudio a niños y jóvenes de escasos recursos buscando el apoyo en las empresas"

¿Creen que el vocabulario es el apropiado, es decir existen palabras que no se entiendan?

Respuesta grupal: Si. "Nos parece bastante correctas las palabras que se usan."

ACEPTACIÓN

Opinión sobre los colores.

¿Creen que son los adecuados para el tipo de mensajes y grupo a quien va dirigido? ¿Por qué?

Si (5 personas)

"Se ve entendible todo lo que dice y se mira que es parte de la Organización"

"Se ve formal y no distrae la atención"

Sobre la imagen en la portada.

¿Se entiende a primera vista y ayuda a informar sobre qué trata el contenido del documento?

Si (5 personas)

FUNCIONALIDAD

Opinión sobre el mensaje.

¿Se sienten identificadas con el mensaje?

Si (Respuesta grupal)

¿Cree que le pueda ser útil?

Respuesta grupal: "Si, pues se puede conocer acerca de esta organización" (

OTROS COMENTARIOS O SUGERENCIAS

Quizás si se usara una frase dentro del documento que los motive a apoyar.

Se podría incluir información sobre a qué números telefónicos se puede comunicar.



Guía para padres de familia en pro del beneficio
de la niñez y juventud
para disminuir el Bajo Rendimiento Escolar,
Centro Educativo · FORTALECIENDO VIDAS ·

IMPRÍMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO

Lic. Marco Antonio Morales
ASESOR

Andrea María Cuellar Vásquez
SUSTENTANTE

