



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

**DISEÑO DE INSTRUMENTOS EDUCATIVOS PARA
NIVELACIÓN POR AUSENCIA, DE ESTUDIANTES
DE ESCUELAS PRIMARIAS PERTENECIENTES A
LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN DE
SAVE THE CHILDREN EN NEBAJ, QUICHÉ.**



Proyecto desarrollado por:
LANDER LEONEL ESTRADA GARCÍA
Para optar al título de:
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

Guatemala, marzo 2017.





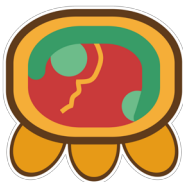
USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

DISEÑO DE INSTRUMENTOS EDUCATIVOS PARA NIVELACIÓN POR AUSENCIA, DE ESTUDIANTES DE ESCUELAS PRIMARIAS PERTENECIENTES A LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN DE SAVE THE CHILDREN EN NEBAJ, QUICHÉ.



Proyecto desarrollado por:
LANDER LEONEL ESTRADA GARCÍA
Para optar al título de:
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

Guatemala, marzo 2017.

"El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos".

NÓMINA DE AUTORIDADES

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón

Decano

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea

Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Vocal II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal III

Br. Gladys Jeanharie Chacón Garcia

Vocal IV

Br. Carlos Ruben Subuyuj Gómez

Vocal V

Arq. Msc. Publio Alcides Rodríguez Lobos

Secretario Académico

TRIBUNAL EXAMINADOR

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón

Decano

Arq. Msc. Publio Alcides Rodríguez Lobos

Secretario Académico

Lic. José Francisco Chang Meneses

Asesor Metodológico

Msc. Ana María Saavedra López De Miranda

Tercera Asesora





Este proyecto está dedicado a los niños y niñas de Guatemala. Porque invertir en la niñez, es invertir en el futuro del país.





AGRADECIMIENTOS

Quiero empezar agradeciendo a, quienes a pesar de no comprender por completo lo que hago, me han brindado su apoyo en más de una manera; mis papás, Hugo y Ledy. Importantes de la misma forma, mis hermanos, Sebastián y Fátima, a los que molestaba y aburría, cuando pasaba hablando de los proyectos que realizaba.

Agradezco a mis tíos, Maco y Chata, por haberme permitido entrar en su familia, ayudando grandemente en esta etapa de mi vida. Recordando también, a toda mi familia, que de una u otra forma, formaron parte de este proceso.

A mis amigos, los viejos y los nuevos, quienes fueron fuente de motivación para seguir en busca de esta meta. Sí, lo sé, usé la palabra con 'A'; pero se lo merecen.

Ojalá pudiera mencionar a cada uno de los docentes - pero sería una lista muy larga -, quienes me mostraron el lado bueno, e incluso el malo, dentro de la carrera del diseño; a quienes más de algo les aprendí. Resaltando el apoyo de mis asesores de este proyecto, por guiarme hacia una solución con la que me siento contento.

Por último, pero no menos importante, un agradecimiento especial a Save The Children, por abrirme las puertas dentro de tan prestigiosa organización, y permitirme desarrollar un proyecto que me apasionara.

Son muchas las personas que 'sumaron' en este recorrido; y no me queda más que agradecerles por todo.

CONTENIDO

| | |
|------------------------|------------|
| DEDICATORIA | iii |
| AGRADECIMIENTOS | v |
| PRESENTACIÓN | 01 |

CAPÍTULO I **PROTOCOLO DE PROYECTO**

04

| | |
|---------------------|----|
| Introducción | 08 |
| Antecedentes | 09 |
| El problema | 15 |
| Justificación | 16 |
| Objetivos | 17 |

CAPÍTULO 2 **PERFILES DE PARTICIPANTES**

20

| | |
|-----------------------------------|----|
| La organización | 24 |
| Ubicación geográfica | 30 |
| Grupo objetivo | 31 |
| Psicología de los niños | 32 |
| Familia del grupo objetivo | 38 |
| Escuelas del grupo objetivo | 39 |
| Docentes del grupo objetivo | 40 |

CAPÍTULO 3 **MARCO TEÓRICO**

44

| | |
|--|----|
| La educación en Guatemala, una pieza clave en el desarrollo de la sociedad | 48 |
| El diseño como intermediario en el proceso de aprendizaje | 64 |
| El usuario como eje central del proceso creativo | 72 |
| Quiché, el lugar donde convergen las culturas y surgen las historias | 74 |

CAPÍTULO 4 **DESARROLLO DE PROPUESTA**

82

| | |
|--------------------------------------|-----|
| Estrategia de comunicación | 86 |
| Desarrollo creativo | 87 |
| Primer nivel de visualización | 95 |
| Segundo nivel de visualización | 106 |
| Tercer nivel de visualización | 108 |

CAPÍTULO 5 **PROPUESTA FINAL DE DISEÑO**

122

| | |
|---|-----|
| Propuesta final de diseño | 126 |
| Grupo focal | 170 |
| Fundamentación de los criterios de diseño | 172 |
| Criterios técnicos para la puesta en marcha | 181 |
| Inversión para la puesta en marcha | 182 |
| Aporte económico que presenta el proyecto | 183 |

| | |
|-----------------------------|------------|
| CONCLUSIONES | 187 |
| RECOMENDACIONES | 189 |
| LECCIONES APRENDIDAS | 191 |
| REFERENCIAS | 193 |
| ANEXOS | 207 |







PRESENTACIÓN

El mundo avanza a pasos acelerados, la tecnología se actualiza constantemente, las especies evolucionan y se adaptan con mayor facilidad, la ciencia hace nuevos descubrimientos cada día, se está viviendo en una época de grandes cambios y la mayoría ocurren gracias a la comunicación inmediata que se tiene en casi todas las partes del mundo. Pero cómo es posible que se den cambios en muchos campos, y la educación avance lentamente; en muchos países, incluida Guatemala, donde aún se trabaja bajo estándares educativos que no son competentes con el mundo actual.

Guatemala es un país con una diversidad cultural exuberante, todas éstas crean una gran cultura de la cual todos somos partícipes; pero también se dividen en otras más pequeñas, lo que conlleva a que existan distintos procesos de interacción social. Entender esto es importante para un proceso educativo eficaz, que responda a las necesidades socioculturales que demanda cada comunidad en específico.

El diseño gráfico juega un papel importante en los procesos de comunicación de una sociedad, y debido a las distintos códigos que se utilizan en Guatemala, los diseñadores deben reconocer cada uno de éstos para poder transmitir los mensajes deseados.

Trabajando en conjunto con Save The Children, una institución que reconoce la necesidad de desarrollar un entorno de identificación a la vez que se logran competencias de integración tanto a nivel nacional como internacional, se proponen materiales educativos que se adecuan a una necesidad específica del proceso educativo, para un grupo de estudiantes en específico, al alcance de las competencias curriculares, a pesar del ausentismo ocasionado por distintos factores que escapan del alcance de las familias, los estudiantes o las escuelas.





**CAPÍTULO
I**

Protocolo



Muchas personas en todo el mundo, han aprendido que la mayor satisfacción está en ayudar a quien más lo necesite. Entre este grupo, se encontraban las hermanas Eglantyne Jebb y Dorothy Buxton, quienes decidieron emplear sus esfuerzos en conjunto para ayudar a los niños y niñas que huían de la Primera Guerra Mundial, estos esfuerzos fueron creciendo hasta fundar Save The Children, una organización que ha crecido a través de los años teniendo un impacto positivo en el desarrollo de la niñez y juventud a nivel mundial y entre ellos, se encuentran los niños y niñas de Guatemala.



En este capítulo encontrarás:

1.1 Introducción

1.2 Antecedentes

- 1.2.1 La organización
- 1.2.2 La comunicación de Save The Children
- 1.2.3 La nación

1.3 El problema

1.4 Justificación

- 1.4.1 Magnitud
- 1.4.2 Trascendencia
- 1.4.3 Vulnerabilidad
- 1.4.4 Factibilidad

1.5 Objetivos

- 1.5.1 General
- 1.5.2 Específicos
 - 1.5.2.1 De Comunicación
 - 1.5.2.2 De Diseño



1.1 INTRODUCCIÓN

“Los niños son el futuro”. Existe una razón para empezar a definir el proyecto con una frase tan cliché, pero si se quiere un cambio verdadero en la sociedad, más allá de tratar de solucionar los problemas en el instante, se debe ver como un negocio en el cual si se desean resultados exitosos se deben realizar inversiones que no necesariamente mostrarán resultados inmediatos.

Y son los niños quienes representan esta inversión; enseñándoles a respetar, a cuidar el ambiente, a comportarse según las normas, a cuidar su cuerpo y mente, a buscar autorealización en el trabajo tanto voluntariado como pagado, a aceptar y valorar su cultura, y la lista puede continuar; solamente de esta manera se podrían evitar los problemas a los que Guatemala se enfrenta constantemente hoy en día.

Pero cómo se puede formar a estos niños para un futuro, si su presente no está asegurado; en un país donde gran parte de su población es analfabeta, la educación a pesar de ser obligatoria no se cumple, la violencia no discrimina a nadie. Por esto, es necesario invertir en mejorar la calidad de vida de los niños en Guatemala, principalmente en las áreas rurales donde la pobreza afecta significativamente la vida de las personas.

Es con esta necesidad de mejorar la vida de los niños que surgen organizaciones al rededor del mundo como Save The Children, que desarrollan acciones para garantizar los derechos universales de los niños en distintos países, y Guatemala ha sido uno de los beneficiados desde hace casi 40 años. Esta organización prioriza derechos como la Educación, Salud, Protección contra la Violencia, entre otros, para trabajar con los niños guatemaltecos, enfocándose en intervenir en familias y comunidades de escasos recursos, quienes son los más vulnerables a sufrir estas desigualdades.

Como la forma más fácil para llegar a los niños es a través de sus grupos escolares, Save The Children debe adentrarse en ellos y formar parte de la educación, por esto uno de sus programas principales se basa en garantizar una educación de calidad. Pero a pesar de sus esfuerzos y presentar resultados positivos en la educación guatemalteca, siempre existen problemas que no pueden erradicarse por completo sino que se debe interceder para minimizar los daños.

Entre estos problemas dentro de la educación en los niños, se encuentra el ausentismo escolar que se da por motivos que no pueden evitarse fácilmente, como lo es enfermedades constantes por no contar con un buen servicio de salud, a pesar de que Save The Children trabaja en este ámbito, la demanda es mayor de lo que se puede abarcar, y otro factor que interviene en este ausentismo, es la necesidad económica de las familias, en la cuál se requiere del apoyo laboral de toda la familia, esto se da principalmente en temporadas de cosecha en las que toda la familia colabora.

La finalidad de este proyecto es construir un material educativo que Save The Children pueda utilizar en las escuelas del Programa IDEA en Guatemala, para que los niños que se ausenten sin importar el motivo puedan mantenerse al corriente con los temas vistos en clase y mantengan el ritmo esperado, generando de esta forma un rendimiento académico constante que pueda ir evolucionando para bien.



1.2 ANTECEDENTES

1.2.1 LA ORGANIZACIÓN

Save The Children International, es una Organización No Gubernamental, que contribuye a enriquecer procesos por el avance de los derechos de la Niñez y Adolescencia de Guatemala; posicionando a la niñez y adolescencia en el centro de las agendas de los Organismos que tienen la capacidad de cambiar la realidad de éstas, desde acciones globales y experiencias locales.

En el año 1919, en la ciudad de Londres, las hermanas Eglantyne Jebb y Dorothy Buxton, unen esfuerzos para realizar mejoras en las vidas de miles de niños y niñas refugiados y desplazados en Europa por la Primera Guerra Mundial. Las dos hermanas dedicaron estas fuerzas a la promoción de los Derechos de la Niñez, fundando así Save the Children con el fin de promover cambios permanentes y mejoras en la forma en que el mundo actúa con los niños y niñas.

Actualmente, son la organización independiente que lidera en el mundo el trabajo en favor de la niñez y adolescencia. Trabajando en 120 países para mejorar las vidas de más de 40 millones de niños, niñas y jóvenes anualmente. Su primera intervención en Guatemala fue en el año 1976, tras ocurrir el terremoto más importante en la historia del país. Pero fue hasta en 1999, pocos años después de la firma de los Acuerdos de Paz, que abre sus oficinas oficialmente en Guatemala.

Save the Children reconoce que los derechos son universales e indivisibles, sin embargo, dadas las limitaciones en aspectos financieros, técnicos y de acuerdo a los diagnósticos que realizaron a nivel municipal, encontrando mayores retos en el cumplimiento de algunos derechos, por lo tanto, las fuerzas de Save the Children en Guatemala se concentran en los siguientes derechos:

1. Educación
2. Libertad de Asociación
3. Descanso y Recreación
4. Libertad de Expresión e Información
5. Salud y Nutrición
6. Protección contra la violencia, trata, explotación y abuso sexual
7. Protección a Niñez con Discapacidad

Save the Children en Guatemala desarrolla acciones de incidencia en la agenda nacional para posicionar las voces y los intereses por la Niñez y Adolescencia. Implementa un modelo de abordaje de base municipalista con enfoque de Derechos de Niñez y Adolescencia.

En este nivel se toman las decisiones políticas más próximas a la cotidianidad de las familias y por ende de niños, niñas y adolescentes, y donde entrecruzan las políticas públicas nacionales sectoriales con las políticas municipales. Sus áreas programáticas son:

- ▶Niñez.
- ▶Educación.
- ▶Supervivencia Infantil.
- ▶Emergencias.

Es con base en estas áreas que se desarrollan 5 programas principales en los que Save The Children trabaja y ha presentado resultados satisfactorios en sus distintos abordajes:



EDUCACIÓN CON CALIDAD



GESTIÓN DE RIESGOS Y RESPUESTA A EMERGENCIAS



PROTECCIÓN DE NIÑEZ Y JUVENTUD



SALUD Y NUTRICIÓN



GOBERNABILIDAD DE LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ



1.2.2 LA COMUNICACIÓN DE SAVE THE CHILDREN

Save The Children al ser una organización internacional es normal que desarrolle campañas de comunicación que trabajen por el bien de proyectos internacionales que beneficien a distintos países.

Un ejemplo de esto se muestra en la campaña “No quieres que te vean así”, la cual busca sensibilizar a padres y adultos en general sobre los efectos negativos que generan los castigos físicos y humillantes, la cual entra entre los tipos de violencia contra la niñez.

Esta campaña fue lanzada en 2015, para toda América Latina y El Caribe, la cual consistía en publicaciones digitales (pósters y vídeos), afiches impresos y spots de radio. Otro objetivo que busca la campaña, además de promover una crianza sin violencia, incitar a los partidos políticos y gobiernos promover la aprobación de una Ley para proteger a los niños contra cualquier tipo de violencia.



Cuando le pegas o gritas a tus hijos es más probable que sean violentos y fracasen en la escuela. Piénsalo bien antes de perder la calma.



IMAGEN 02



IMAGEN 01



IMAGEN 03

NO QUIERES QUE TE VEAN Así.

Cuando le pegas o gritas a tus hijos es más probable que sean violentos y fracasen en la escuela. Piénsalo bien antes de perder la calma.

NO QUIERES QUE TE VEAN Así.

IMAGEN 04



IMAGEN 05

NO QUIERES QUE TE VEAN Así.

Cuando le pegas o gritas a tus hijos es más probable que sean violentos y fracasen en la escuela. Piénsalo bien antes de perder la calma.



IMAGEN 06

IMAGEN 01. Póster “No quieres que te vean así, Papá”. IMAGEN 02. Póster “No quieres que te ven así, Mamá”. IMAGEN 03. Publicación digital “No quieres que te ven así, Mamá”Versión 1. IMAGEN 04. Publicación digital “No quieres que te ven así, Papá”Versión 1. IMAGEN 05. Publicación digital “No quieres que te ven así, Mamá”Versión 2. IMAGEN 06. Publicación digital “No quieres que te ven así, Papá”Versión 2.

(Ver Referencias)



También en sus campañas para recolección de fondos, Save The Children recurre muchas veces a crear alianzas con figuras públicas que promueven ciertas campañas a nivel internacional, y las donaciones de cada campaña se dirigen a un fondo especial para distintos fines en pro de los derechos de la niñez en el mundo.

Como se da en la campaña **“Every Beat Matters”** en 2013 la banda One Republic presenta su canción “Feel Again”, la cual surge luego de visitas que realizaron a comunidades

en Guatemala y Malwi, grabando los latidos de corazones de niños que utilizaron como fuente de inspiración para la edición especial del vídeo musical, en el que se presenta una recopilación de momentos de su visita y de los latidos.

El objetivo de esta campaña es mantener disponible la atención básica de salud para niños en todo el mundo; una parte de las ganancias de ventas del sencillo fueron destinadas a esta iniciativa.

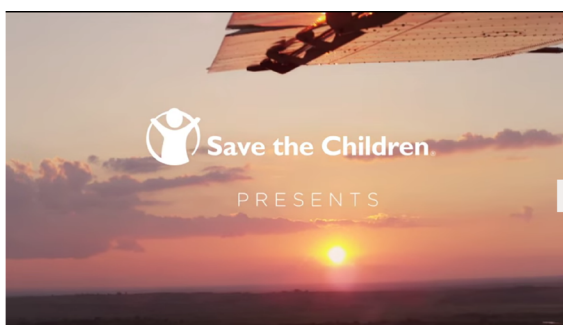


IMAGEN 07

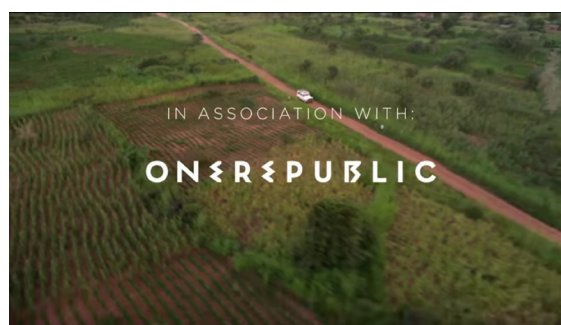


IMAGEN 08



IMAGEN 09



IMAGEN 10

IMÁGENES 07-10. Escenas del vídeo “Feel Again” edición especial para Save The Children
(Ver Referencias)



Otro ejemplo de este tipo de movimientos internacionales, surge a finales del año 2015, uniéndose a Enrique Iglesias para la recolección de fondos para Childrens Emergency Found, el cual es un fondo que provee suministros a Save The Children ante cualquier emergencia que pueda afectar a la niñez.

Estos fondos se recaudan a través de la venta de las **“Heart T-Shirts”**, las cuales son playeras inspiradas en un corazón que el cantante dibujó con su sangre sobre su ropa debido a los cortes que le provocó un dron durante un concierto. Estas playeras son promovidas en las redes sociales del artista y por los mismos fans, usando siempre un hashtag (#hearts4kids) para ayudar a la propagación de la información.



IMAGEN 11

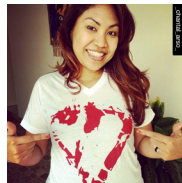


IMAGEN 12



IMAGEN 13

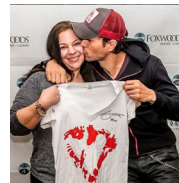


IMAGEN 14

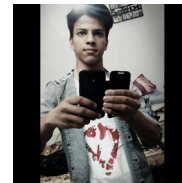


IMAGEN 15

#hearts4kids
1.821 publicaciones

También hay materiales que son creados en Guatemala, aunque su finalidad sea una competencia internacional, como lo fueron las piezas realizadas por “el taier (Tribu DDB Guatemala)”, las cuales obtuvieron un galardón de bronce en la Décimo octava edición del

Festival de Publicidad Ojo de Iberoamérica en Buenos Aires, Argentina (2015). Dichas piezas son **“Niños Esponja”**, y buscan la concientización sobre la violencia como un estado cíclico en hogares disfuncionales.



IMAGEN 16



IMAGEN 17



IMAGEN 18

IMÁGENES 11. Fotografía en la cuenta oficial de Enrique Iglesias promocionando su unión con Save The Children. **IMÁGENES 12-15.** Fotografías en redes sociales que utilizan el hashtag #hearts4kids. **IMAGEN 16.** “Niños Esponja” Versión 1. **IMAGEN 17.** “Niños Esponja” Versión 2. **IMAGEN 18.** “Niños Esponja” Versión 3. (Ver Referencias)



Una campaña del 2015, impulsada por Save The Children Guatemala es “¡Quédate!”, la cual busca evitar la migración de menores hacia Estados Unidos y México, y se enfoca en la concientización directa a los padres a través de centros educativos y organizaciones de padres de familia.

Para dicha campaña se lanzan cuñas radiales en español e idiomas mayas, una canción y una radionovela en español. Para esta concientización se trabaja en conjunto con la Secretaría de Bienestar Social y el Ministerio de Educación.

Save The Children mantiene sus puertas abiertas a cualquier persona que presente proyectos que beneficien a la niñez guatemalteca, y por eso no es de extrañar que

se hayan trabajado en conjunto para distintos proyectos de graduación de las universidades de Guatemala.

Entre estos proyectos desarrollados en la Universidad de San Carlos, se puede mencionar el “**Audiovisual didáctico animado acerca de los derechos de la niñez**” presentado por Elisa Mariana Marroquín González (2013). Este proyecto se enfoca en los siete derechos priorizados por Save The Children Guatemala, para que pueda ser utilizado por la organización como un recurso educativo para los niños, el cual puede ser reproducido en las bibliotecas lúdicas donadas en los centros de educación que son apoyadas por Save The Children dentro de la ciudad de Guatemala.



IMAGEN 19

IMAGEN 19. Portada del material audiovisual sobre los Derechos de la Niñez priorizados por Save The Children. (Ver Referencias)



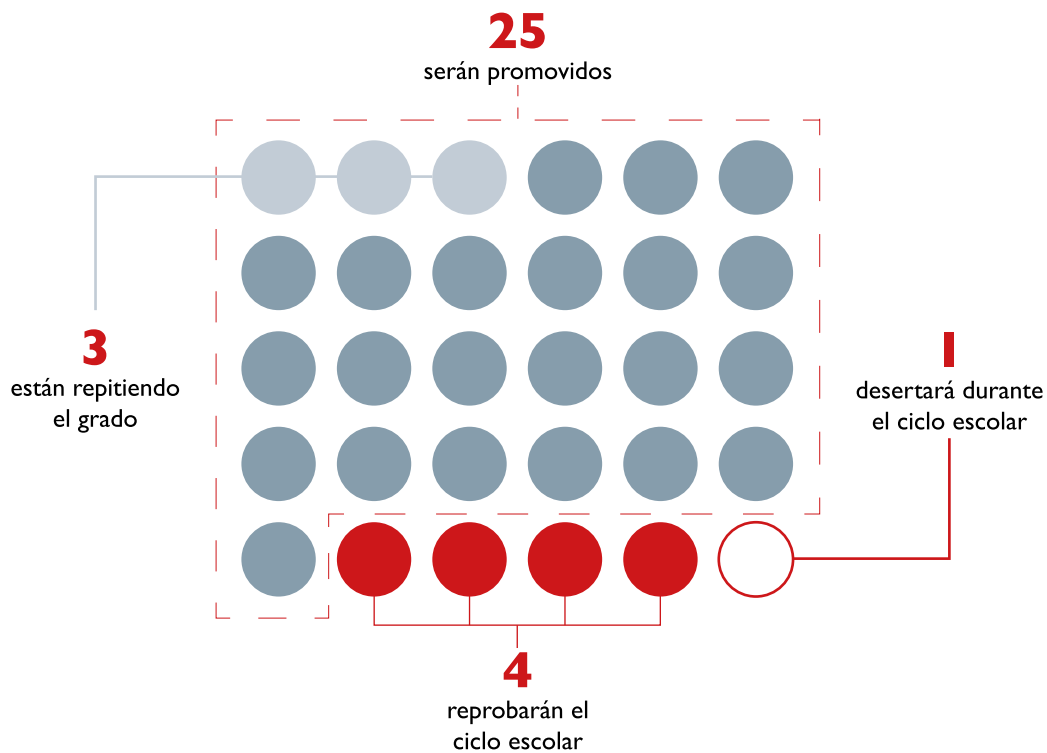
1.2.3 LA REALIDAD NACIONAL

Con base en los resultados presentados por el Ministerio de Educación de Guatemala en su reporte sobre el ciclo escolar 2014 (MINEDUC, 2015), se obtienen los siguientes resultados que evidencian los obstáculos con los que se enfrenta el sistema educativo cada año.

En el ciclo escolar 2014 se inscribieron un total de 2,417,428 estudiantes en el nivel primario, tanto en el sector público como privado, de los cuales 225,029 (9.3%) se encontraban repitiendo el grado. De este 100% de estudiantes inscritos desertaron 85,939 (3.55%) y 291,106 (12.04%) reprobaron el año.

A pesar de que los porcentajes parecen pequeños en comparación a la cantidad de estudiantes hay que tomar en cuenta dos factores, el primero es que al acercarnos a micro-universos, como sería un salón de clases con un promedio de 30 estudiantes los números son más alarmantes; y el segundo factor es considerar la diferencia que hay entre el sector privado con el sector público, y aún más con el sector público del área rural, donde estadísticamente estos porcentajes fácilmente se pueden duplicar.

Para explicar mejor el micro-universo del salón de clases se presenta la siguiente gráfica:



GRÁFICA 01. Situación académica de los estudiantes de un salón de clases (Considerando un promedio de 30 estudiantes por salón). Se puede observar cómo en este nivel los porcentajes son más contrastantes que al observarlos en un panorama muy general. Es importante resaltar que con base en la comparación de resultados, los cuatro niños que reprobarán el curso, aumentarán el número de alumnos repitentes en el próximo ciclo escolar, eso asumiendo que no deserten antes de empezar el próximo ciclo. Así como este alumno que desertará, reducirá el número de estudiantes que se inscribirán el siguiente ciclo escolar.

(Ver referencias)



1.3 EL PROBLEMA

Bajo rendimiento académico en el nivel primario debido a la alta tasa de ausentismo escolar que se refleja en un aumento de índices de deserción y repitencia de grados.



1.4 JUSTIFICACIÓN

1.4.1 MAGNITUD

Save the Children reconoce que una de las claves para que los niños y niñas alcancen su potencial es la educación. Por lo tanto, actualmente se encuentran trabajando con dos áreas de estudio en las cuales se realizan proyectos en pro de la mejora académica, y serían los principales beneficiados con la propuesta de este proyecto.

El Programa IDEA (2016), indica que estas áreas de estudio constan de 270 escuelas, repartidas entre 6 municipios del departamento de Quiché: Chajul (34 escuelas), Cotzal (26 escuelas), Cunén (55 escuelas), Nebaj (58 escuelas), Sacapulas (53 escuelas), Uspantán (44 escuelas). Todas estas escuelas hacen un total de 45,855 estudiantes de nivel primario que serían beneficiarios directos de este proyecto.

Para poder estudiar resultados inmediatos que faciliten la creación y validación de los materiales y recursos del proyecto, se toma una muestra de esta población de 45,855; recomendando un estudio con una muestra de 96 estudiantes, dicha muestra maneja un nivel de confianza del 95% y un error muestral de 10%.

1.4.2 TRASCENDENCIA

Así como otros proyectos llevados a cabo por Save the Children dentro de escuelas del área rural, han ayudado a mejorar los resultados de aprendizaje en niños y niñas; este proyecto tiene como finalidad apoyar a los estudiantes de nivel primario mantener un rendimiento académico constante.

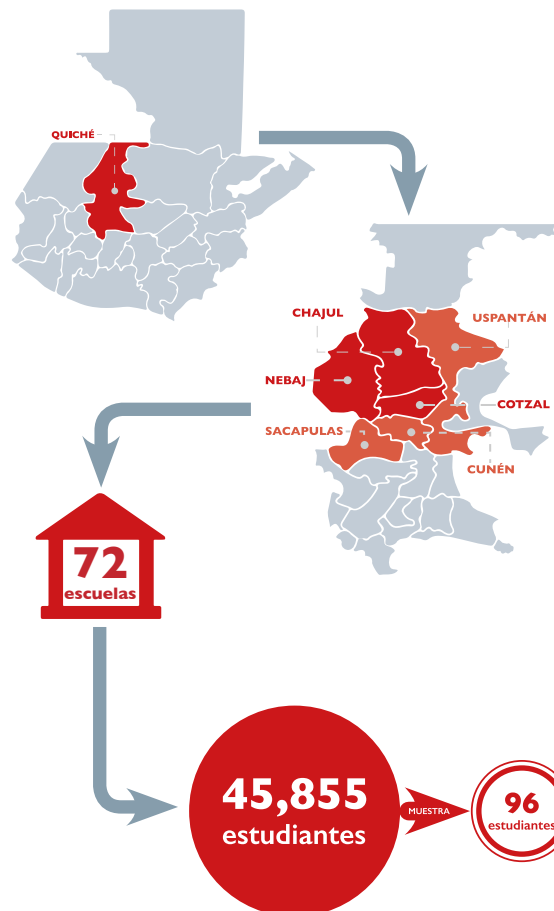
1.4.3 VULNERABILIDAD

Los indicadores educativos a nivel nacional son cada vez más difíciles de mejorar, y por ello, no llevar a cabo proyectos como este, conllevaría a ralentizar los avances educativos que han beneficiado a la niñez en Guatemala, que si bien se han hecho grandes cambios, aún falta mucho trabajo que realizar.

1.4.4 FACTIBILIDAD

Save the Children se encuentra buscando en todo momento, proyectos nuevos que beneficien al avance de los derechos de la niñez en Guatemala.

Para ello, se realizan planes de trabajo cada año con el fin de determinar el presupuesto que se le debe designar a cada uno, y para la implementación de este proyecto, la dirección de los programas de educación dentro de Save the Children está dispuesta a presentarlo en sus próximos planes de trabajo.



GRÁFICA 02. Representación gráfica de la magnitud del proyecto, comenzando de la población general a un grupo muestral específico.
(Ver referencias)



1.5 OBJETIVOS

1.5.1 OBJETIVO GENERAL

Elaborar materiales educativos para facilitar el alcance de competencias, tras ausencias a los períodos regulares de clase en la escuela, de los estudiantes de nivel primaria dentro del Programa IDEA de Save The Children en Guatemala.

1.5.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1.5.2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE COMUNICACIÓN

► Elaborar materiales que faciliten el proceso de aprendizaje del grupo objetivo.

1.5.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE DISEÑO

► Desarrollar elementos gráficos que fomenten la cultura del grupo objetivo.

► Estructurar el contenido de las materias, para que sea comprensible y atractivo para el grupo objetivo.





**CAPÍTULO
2**

Perfiles



¿Por qué es importante que trabajemos por mejorar la educación? Simple, porque es la única forma de que las personas, en especial los niños, se desarrollen como individuos, lo que garantiza una sociedad en busca del desarrollo grupal, manteniendo y compartiendo sus conocimientos, culturas, valores, ideas y pensamientos.



En este capítulo encontrarás:

2.1 La Organización

- 2.1.1 Datos generales
- 2.1.2 Descripción
- 2.1.3 Un poco de historia
- 2.1.4 Filosofía institucional
- 2.1.5 Derechos priorizados
- 2.1.6 Objetivos estratégicos
- 2.1.7 Objetivos estratégicos con resultados
- 2.1.8 Organigrama de la institución
- 2.1.9 Alcances
- 2.1.10 Áreas de Trabajo
- 2.1.11 Identidad visual de la organización

2.2 Ubicación geográfica

2.3 Grupo objetivo

2.4 Psicología de los niños

- A los 7 años
- A los 8 años
- A los 9 años
- A los 10 años
- A los 11 años
- A los 12 años

2.5 Familia del grupo objetivo

2.6 Escuelas del grupo objetivo

2.7 Docentes del grupo objetivo



2.1 LA ORGANIZACIÓN

2.1.1 DATOS GENERALES

Nombre de la organización: Save the Children International
Dirección: 5 av. 16-73 Zona 10 Guatemala
Teléfonos: 2222-4444, ext. 1-3
Página Web: www.savethechildren.org.gt
Tipo de Institución: No lucrativa

2.1.2 DESCRIPCIÓN

Save the Children International, es una Organización No Gubernamental, que contribuye a enriquecer procesos por el avance de los derechos de la Niñez y Adolescencia de Guatemala; posicionando a la niñez y adolescencia en el centro de las agendas de los Organismos que tienen la capacidad de cambiar la realidad de éstas, desde acciones globales y experiencias locales.

En más de treinta años de presencia en Guatemala, Save The Children ha implementado múltiples acciones a favor de la niñez y la adolescencia en el país, principalmente en las más vulnerables, a quienes se les ha violentado sus derechos; esto ha permitido construir un capital institucional de valores, métodos, procesos y procedimientos que constituyen un referente para la acción, en la lucha por la observancia de los derechos de la niñez a nivel global y la puesta en marcha de múltiples iniciativas y campañas que generan avances sinérgicos en el contexto mundial, que han enriquecido los abordajes teóricos y metodológicos de la problemática dinámica de la niñez y adolescencia.

2.1.3 UN POCO DE HISTORIA

En el año 1919, en la ciudad de Londres, Eglantyne Jebb y su hermana, Dorothy Buxton, unen esfuerzos para realizar mejoras en las vidas de miles de niños y niñas refugiados y desplazados en Europa por la Primera Guerra Mundial. Las dos hermanas dedicaron sus vidas a la promoción de los Derechos de la Niñez y fundaron Save the Children con el fin de

promover cambios permanentes y mejoras en la forma en que el mundo actúa con los niños y niñas. Actualmente, son la organización independiente que lidera en el mundo el trabajo en favor de la niñez y adolescencia. Trabajando en 120 países para mejorar las vidas de más de 40 millones de niños, niñas y jóvenes anualmente.

2.1.4 FILOSOFÍA INSTITUCIONAL VISIÓN

Un mundo en el que cada niño y niña goza del derecho a la supervivencia, a la protección, al desarrollo y a la participación.

MISIÓN

Inspira cambios significativos en la forma en la que el mundo trata a los niños y niñas, y lograr mejoras inmediatas y duraderas en sus vidas.

VALORES

► Rendición de cuentas:

Nos responsabilizamos de manera personal por utilizar eficientemente los recursos institucionales, logrando resultados concretos y medibles, rindiendo cuentas con transparencia a nuestros donantes, socios, y sobre todo, a los niños, niñas y adolescentes.

► Excelencia:

Somos exigentes con nosotros mismos y con nuestros socios, nos fijamos metas ambiciosas y estamos comprometidos a mejorar la calidad de todo lo que hacemos para los niños, niñas y adolescentes.

► Colaboración:

Respetamos y valoramos a todos los miembros de nuestro equipo y de las organizaciones e instituciones con las que trabajamos, coordinando esfuerzos para lograr mayor impacto en el cumplimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.



► **Creatividad:**

Promovemos nuevas ideas e innovaciones con el propósito de lograr soluciones eficaces y sostenibles, para asegurar el cumplimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes.

► **Integridad:**

Vivimos los más altos estándares de honestidad y conducta personal; siempre actuamos para mantener la buena reputación de nuestra institución y garantizar el interés superior de los niños, niñas y adolescentes.

► **Interculturalidad:**

Se respeta y valora la diversidad cultural del país y promueve el intercambio de valores, conocimientos y experiencias entre los integrantes de todos los pueblos que forman Guatemala.

2.1.5 DERECHOS PRIORIZADOS

Se reconoce que el enfoque de derechos plantea que los derechos son universales e indivisibles, sin embargo, dadas las limitaciones en aspectos financieros, técnicos y de acuerdo a los diagnósticos que se realizan a nivel municipal y que se encuentran mayores dificultades en el cumplimiento de algunos derechos, Save the Children Guatemala concentrará su esfuerzo en los siguientes derechos:

- 1. Educación**
- 2. Libertad de Asociación**
- 3. Descanso y Recreación**
- 4. Libertad de Expresión e Información**
- 5. Salud y Nutrición**
- 6. Protección contra la violencia, trata, explotación y abuso sexual**
- 7. Protección a Niñez con Discapacidad**

2.1.6 OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

- 1. Promoción y Cumplimiento de los Derechos de la Niñez y Adolescencia**
- 2. Participación Ciudadana y Fortalecimiento del Poder Local**
- 3. Fortalecimiento y Desarrollo Institucional**

2.1.7 OBJETIVOS ESTRATÉGICOS CON RESULTADOS

1. Promoción y Cumplimiento de los Derechos de la Niñez y Adolescencia

- Resultado 1: Derechos de la Niñez promocionados y aplicados.
- Resultado 2: Sistemas Municipales de protección a favor de los derechos de la niñez, organizados y fortalecidos.
- Resultado 3: Educación con Calidad para la Niñez y Adolescencia
- Resultado 4: Incidencia Política a Favor de la Niñez y Adolescencia.
- Resultado 5: Experiencias y Metodologías Sistematizadas, Documentadas y Socializadas.

2. Fortalecimiento de la Participación Ciudadana y del Poder Local

- Resultado 1: Organizaciones Comunitarias y Municipales de hombres, mujeres y jóvenes sostenibles y fortalecidas en sus capacidades.
- Resultado 2: Gobiernos Municipales comprometidos y fortalecidos para promover el desarrollo integral de su población.
- Resultado 3: Experiencias y Metodologías Sistematizadas, Documentadas y Socializadas.

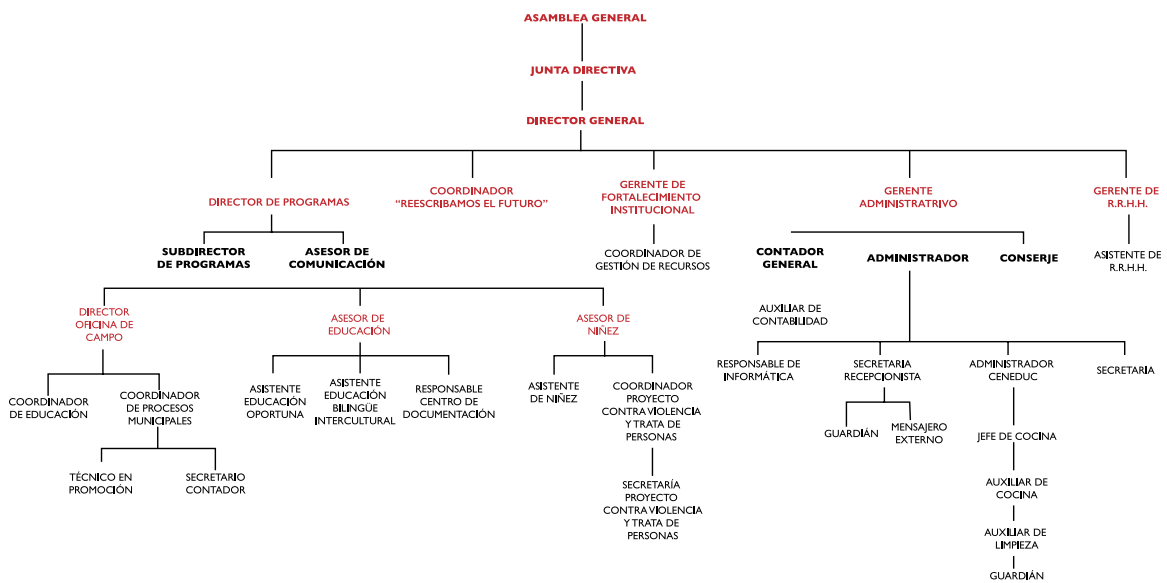
3. Fortalecimiento y Desarrollo Institucional

- Resultado 1: Save the Children Guatemala posicionada como organización líder en la promoción y cumplimiento de los Derechos de la Niñez y Adolescencia.
- Resultado 2: Personal eficiente, identificado y comprometido con Save the Children Guatemala.
- Resultado 3: Sistema Administrativo y Financiero actualizado y eficiente.
- Resultado 4: Sostenibilidad Financiera Asegurada.
- Resultado 5: Experiencias y Metodologías Sistematizadas, Documentadas y Socializadas.
- Resultado 6: Sistema de información, planificación, monitoreo y evaluación institucional dinámico y eficiente.
- Resultado 7: Save the Children Guatemala es miembro fuerte de la Alianza Internacional Save the Children y su participación es valorada dentro de la misma.



2.1.8 ORGANIGRAMA DE LA INSTITUCIÓN

A continuación se presenta el organigrama de Save The Children, en Guatemala. Realizado por Jennifer Smith, Gerente del Área de Recursos Humanos de la organización Save the Children Guatemala, en febrero de 2011. (Garin, 2013).



GRÁFICA 03. Organigrama 2011 de Save The Children Guatemala. (Ver referencias)



2.1.9 ALCANCES

Guatemala se caracteriza por tener una población joven, aproximadamente el 50% es menor de 18 años y el 69% es población indígena. Se hablan 22 idiomas de ascendencia Maya, además del Garifuna, Xinca y Español.

Su trabajo se enfoca en atender a los niños, niñas y jóvenes más vulnerables. Han priorizado sus áreas de cobertura considerando como criterios: los niveles de pobreza y desnutrición, índices de educación, análisis de riesgos ambientales, niveles de violencia y factores culturales.

Sus principales enfoques de trabajar se encuentran ubicados en 80 comunidades de los departamentos de Quiché, Huehuetenango y Sololá.



GRÁFICA 04. Representación gráfica de los alcances del trabajo de Save The Children en Guatemala. *(Ver referencias)*

2.1.10 ÁREAS DE TRABAJO

Save the Children Guatemala desarrolla acciones de incidencia en la agenda nacional para posicionar las voces y los intereses por la Niñez y Adolescencia.

Implementa un modelo de abordaje de base municipalista con enfoque de Derechos de Niñez y Adolescencia. En este nivel se toman las decisiones políticas más próximas a la cotidianidad de las familias y por ende, de niños, niñas y adolescentes, y donde entrecruzan las políticas públicas nacionales sectoriales con las políticas municipales.

Sus áreas programáticas son:

- ▶ **Niñez.**
- ▶ **Educación.**
- ▶ **Supervivencia Infantil.**
- ▶ **Emergencias.**

Es con base en estas áreas que se desarrollan 5 programas principales en los que Save The Children trabaja y presenta resultados, recopilados del informe laboral más reciente que cuenta la organización, con año 2014:

-  **EDUCACIÓN CON CALIDAD**
-  **GESTIÓN DE RIESGOS Y RESPUESTA A EMERGENCIAS**
-  **PROTECCIÓN DE NIÑEZ Y JUVENTUD**
-  **SALUD Y NUTRICIÓN**
-  **GOBERNABILIDAD DE LOS DERECHOS DE LA NIÑEZ**



2.1.1.1 IDENTIDAD VISUAL DE LA ORGANIZACIÓN

La identidad visual de Save The Children, está normada internacionalmente por la sede matriz en Fairfield, Connecticut. Así que la imagen corporativa será la misma en Norteamérica, en España, o en África, y por lo tanto, la misma en Guatemala.

2.1.1.1.1 ISOLOGOTIPO

El isologotipo se construye a partir del nombre de la Organización "Save the Children" como un logotipo gracias a su normación tipográfica. Apoyada por un isotipo que sirve de representación a la niñez de manera global. Esta estructura es la estipulada internacionalmente y solamente se complementa en cada país, colocando el nombre correspondiente debajo del logotipo.

Es importante mencionar que el isotipo puede funcionar sin el logotipo, pero el logotipo siempre debe estar acompañado del isotipo.

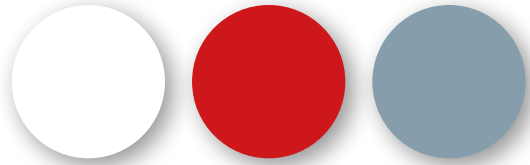


Save the Children

IMAGEN 20. Isologotipo de Save The Children. (Ver Referencias)

2.1.1.2 COLORES CORPORATIVOS

Se identifican los tres colores institucionalizados por Save The Children, el blanco, el rojo y el gris; de este último puede emplearse diferentes tonalidades para poder manejar jerarquías, o contrastes.



2.1.1.3 TIPOGRAFÍA INSTITUCIONAL

La tipografía institucional de Save The Children, tanto para el logotipo, como para los documentos de la organización; corresponde a la familia de la Gill Sans.

**ABCDEFGHIJKLMNÑ
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñ
opqrstuvwxyz
0123456789**

**ABCDEFGHIJKLMNÑ
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñ
opqrstuvwxyz
0123456789**

**ABCDEFGHIJKLMNÑ
OPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñ
opqrstuvwxyz
0123456789**



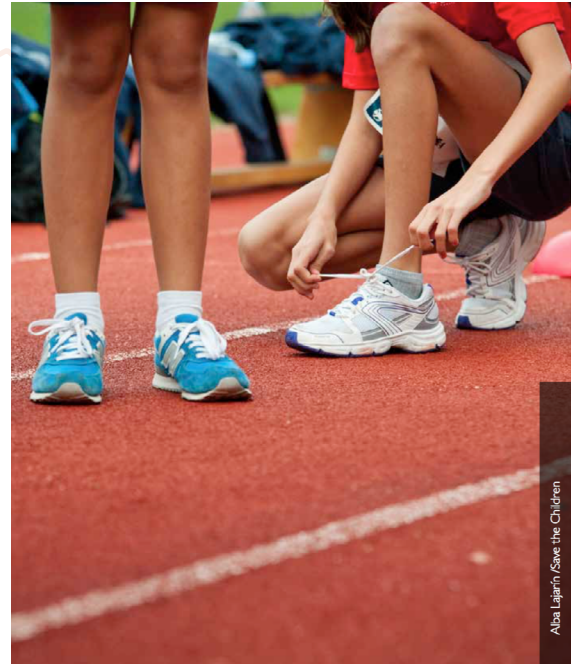
2.1.1.1.4 MANEJO DE FOTOGRAFÍAS

El recurso fotográfico es ampliamente utilizado en muchas ONG's, ya que pueden presentar y sensibilizar fácilmente a través de la imagen de los niños.

En Save The Children se maneja la norma, de nunca utilizar fotografías de niños y niñas, que se encuentren en un estado denigrante, no se deben mostrar los problemas que presentan, solamente se utilizan sus imágenes en un entorno que sea amigable con ellos, ya que no se busca crear morbo al momento de buscar donadores. Para la organización, es importante mostrar la felicidad de los niños al ser cuidados y tratados como se merecen.

La fotografía también debe cuidarse que sea documental, no se realizan sesiones fotográficas con ninguno de los beneficiados o beneficiadores. Las fotografías siempre deben ser presentadas a full color, no se hace uso del recurso del blanco y negro en esta organización.

Es importante saber que las fotografías le pertenecen a Save the Children, pero siempre se les dará el crédito de la fotografía a quién la haya realizado.



Alba Lajani / Save the Children



Fotos Sonvid Daza / Save the Children Guatemala



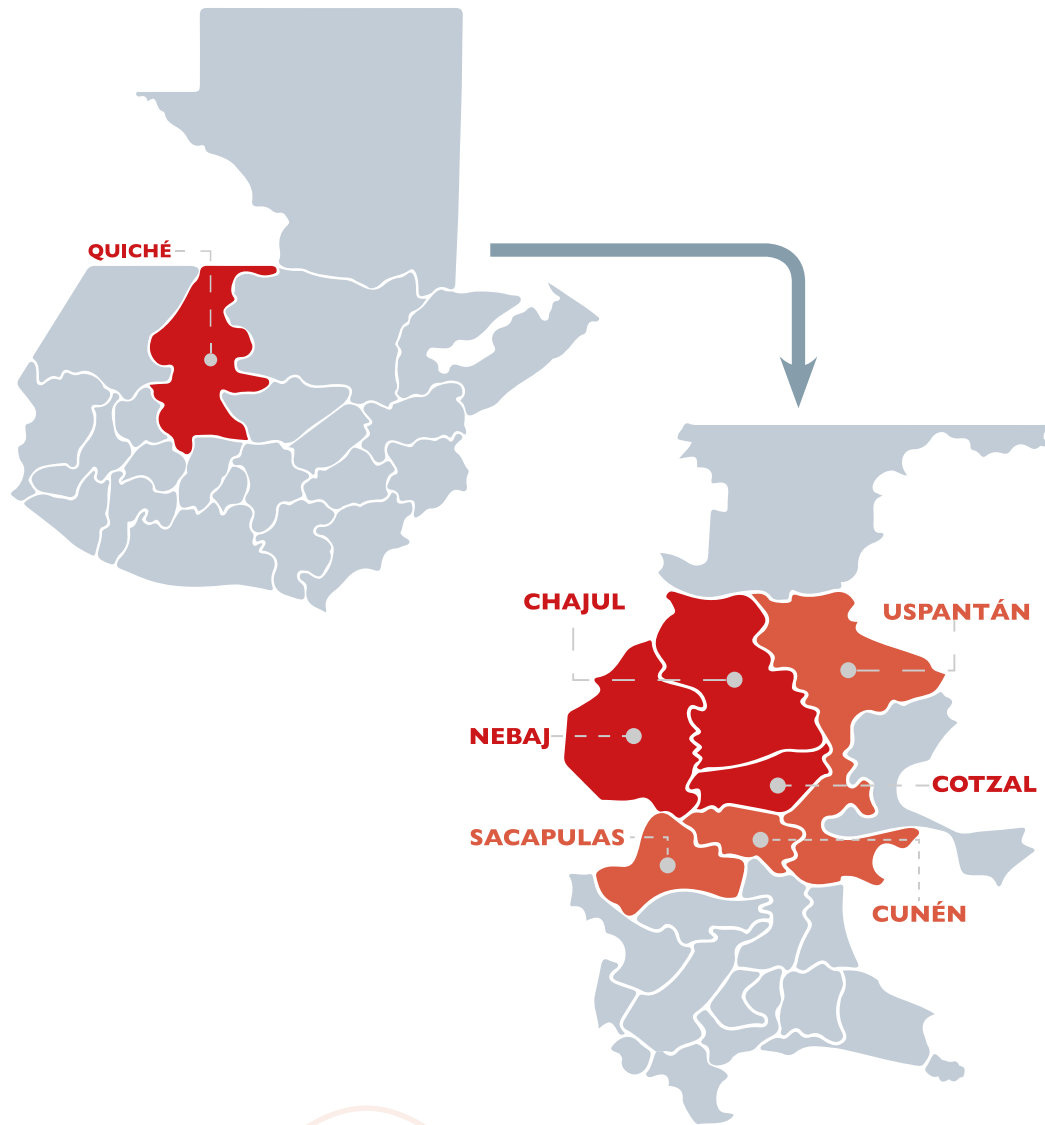
Fotos Sonvid Daza / Save the Children Guatemala

IMAGEN 21. Ejemplos de fotografías utilizadas por Save The Children. (Ver Referencias)



2.2 UBICACIÓN GEOGRÁFICA

A continuación se muestran las áreas geográficas en las que se desarrollan los participantes de este proyecto, siendo estos los 6 municipios más afectados del departamento de Quiché, ya que el **82% vive en pobreza y un 37% en extrema pobreza** (menos de US\$ 1 al día), según "Resultados de Línea Base" (2015).



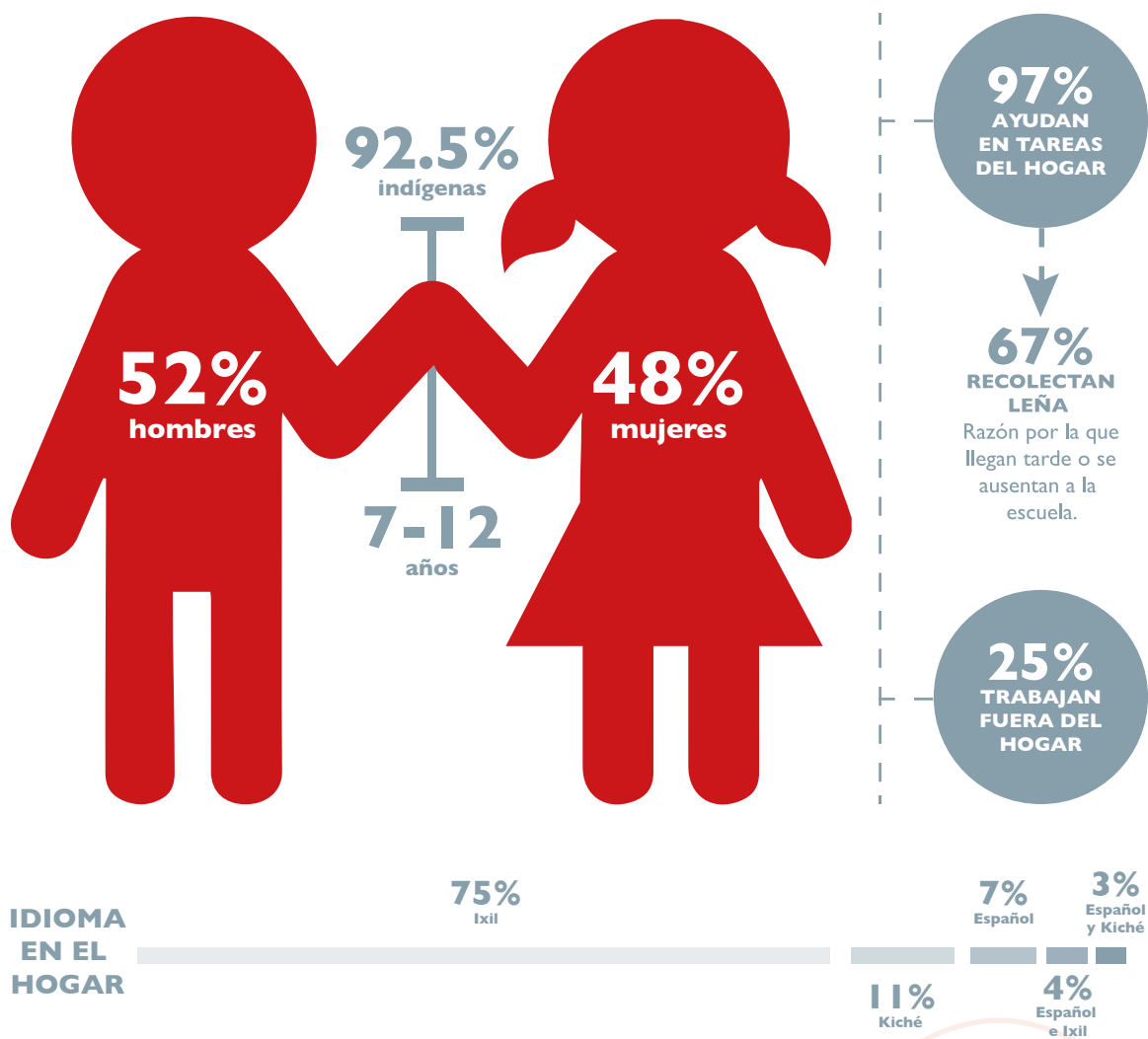
GRÁFICA 05. Ubicación geográfica del grupo objetivo del proyecto. (Ver referencias)



2.3 GRUPO OBJETIVO

Los siguientes datos estadísticos utilizados en el perfil del grupo objetivo, son recuperados de "Resultados de Línea Base" (2015) y el "Sistema Nacional de Indicadores de Logro" (2015).

ESTUDIANTES DE NIVEL PRIMARIA DEL SECTOR PÚBLICO EN ÁREAS RURALES



GRÁFICA 06. Perfil demográfico del grupo objetivo del proyecto. (Ver referencias)



2.4 PSICOLOGÍA DE LOS NIÑOS

Para la elaboración de los perfiles psicológicos del grupo objetivo se maneja la información recuperada de "Fundamentos conceptuales para el diseño de un noticiario en radio para niños y bases para su producción" (2013). Para ello se hace una segmentación del grupo objetivo por edad.

A LOS 7 AÑOS

PERSONALIDAD:

- Periodos de aquietamiento, calma y concentración.
- Abstracción del mundo para comprender significados de cosas y personas.
- Relaciona experiencias actuales con antiguas.
- Piensa antes de actuar y toma en cuenta las repercusiones sobre él.
- Adquiere conciencia de sí mismo y de los demás.
- Pensamiento más social, serio, concluyente y curioso.
- Capacidad de crítica y razonamiento.
- Capta el desarrollo lógico de las cosas.
- Repite hasta comprender.
- Dominio del tiempo y espacio.
- Cambia de humor constantemente.
- Pretende ser perfecto.
- Preocupación por cometer errores.

SOCIEDAD:

- Comprende que ocupa un lugar social.
- Le cuesta trabajo distinguir obligaciones fuera de la escuela.
- No acepta correcciones ni observaciones.
- Establece una capacidad de empatía.
- Disminuyen gradualmente los berrinches.
- Se convierte en un buen oyente.

INTERESES:

- Fantasía.
- Magia.
- Superhéroes.
- Preocupación por explicaciones científicas.

FAMILIA:

- Se reconoce como miembro de la familia.
- Se siente orgulloso de su familia.
- Mantiene mejor relación con el padre.
- Hay poco acercamiento con la madre. Sólo permite su presencia en reuniones colectivas.

AMIGOS:

- Forma pandillas o grupos.
- Busca amigos de su mismo sexo.

ESCUELA:

- Proximidad con la maestra.
- Funciona como medio para conocer lo que rodea.
- Dinámica de escribir y borrar por inseguridad.
- Inversión de elementos (letras, números, etc.)

JUEGO:

- Prefiere jugar en soledad.
- Le incomoda tener que adaptarse a los demás.
- Actividades que lo hagan ir de un lugar a otro.
- Si juega en grupo es importante la presencia de un adulto.

SEXUALIDAD:

- Piensa en temas relacionados.
- No trata de explicarse el por qué.
- Busca entender situaciones concretas.

SENTIDO ÉTICO:

- Distingue entre lo bueno y lo malo de sí mismo y de los demás.
- Preocupación por la maldad y el engaño.



A LOS 8 AÑOS

PERSONALIDAD:

- Sutiles cambios corporales.
- Se entiende como miembro de la sociedad.
- Madurez de operaciones motrices finas.
- Valor a lo que sucede por su causa.
- Pensamiento concreto.
- Reconoce agentes causales.
- Establece diferencias y similitudes.
- Capacidad de autocrítica.
- Identifica contextos, lo real y lo ficticio.
- Capacidad de entender las cosas como un todo y no en partes.
- Capacidad de observación.
- Cronología rudimentaria.
- Sensible a la crítica.

SOCIEDAD:

- Reacciona a los estímulos que lo involucran socialmente.
- Desarrolla un sistema de decisiones rápido.
- Se rige por normas sociales.

INTERESES:

- Colecciona todo lo que le llama la atención.
- Interés por el trueque entre amigos.
- Conocer lo que no le es cercano.
- Discusión sobre temas novedosos.

FAMILIA:

- Exige la cercanía de la madre como apoyo.

AMIGOS:

- Etapa de verdaderos amigos.
- Elige sólo la compañía de 1 o 2 personas.
- Compite con otros niños.
- Aprende errores.

ESCUELA:

- Actividades breves (impaciente).
- Alejamiento de la maestra.

JUEGO:

- Le gusta tener compañía e interactuar, participando y poniendo atención a otra persona.
- Exige lo mismo a la otra persona.
- Empieza a interesarse en actividades que requieren de pensar un poco más y sean más ordenadas.
- Encuentra mayor gusto por los deportes.
- Participa en períodos más largos de juego.

SEXUALIDAD:

- Niños: Interés por procesos ajenos a su cuerpo.
- Niñas: Interés por cambios corporales correspondientes a la pubertad.

SENTIDO ÉTICO:

- Sentido de la propiedad.
- Aversión a la falsedad.
- Afronta las consecuencias de sus actos.
- Sentido de responsabilidad (puntualidad).



A LOS 9 AÑOS

PERSONALIDAD:

- Capacidad de aplicar su personalidad a las cosas que realiza.
- Sincero y responsable, no muy agresivo.
- Capacidad de aceptar su culpa.
- Abierto a la instrucción.
- Directo y va a los hechos.
- Busca su individualidad.
- Pone a prueba su habilidad de llenar su amor propio y sentirse orgulloso de sí mismo.
- Planea de antemano y prepara las cosas.
- Mejor dominio del tiempo.

SOCIEDAD:

- Demuestra considerable habilidad en la crítica social y autocrítica.
- Acepta sus culpas.
- Desarrolla un sentido de status individual.

INTERESES:

- Explicación de sus errores.
- Cosas que tienen explicación.
- Perfecciona sus habilidades.
- Las sucesiones y categorías.
- Historias de animales, clásicos infantiles, biografías, novelas de fantasía, etc.

FAMILIA:

- Cambio en su relación.
- Menor exigencia hacia su madre.
- No tan necesaria la presencia activa del padre.
- Respeto por ambos.
- Acude a los padres en ciertas ocasiones.

AMIGOS:

- Buena relación con compañeros de clase.
- Fiel y devoto.
- Elige un amigo especial.
- Amigos de su mismo sexo.

ESCUELA:

- Responsable de su llegada temprano.
- Buena relación con maestros.
- Capacidad para trabajar independientemente.
- Ordenado en el aula, cumple mejor las tareas.

JUEGO:

- Combinación de tipos de juegos desarrollados entre los siete y ocho años.
- Toma gusto por los juegos colectivos y a la vez disfruta llevar a cabo actividades solitarias.
- Empieza a aplicar sus habilidades intelectuales para lograr mejores resultados.

SEXUALIDAD:

- Pudoroso y con curiosidad por temas relacionados con la anatomía y fisiología.
- Resistencia a exponer su cuerpo.
- Mínima relación con el sexo opuesto.
- Niñas próximas a la pubertad.

SENTIDO ÉTICO:

- Equidad esencial.
- Interés por la justicia.
- Reclama sus derechos.
- Preocupación por las cosas que no ha hecho.



A LOS 10 AÑOS

PERSONALIDAD:

- Satisfecho consigo mismo.
- Arranques breves y superficiales de ira.
- Explosiones de felicidad y afecto.
- Concreto, franco y honesto.
- Fiel, menos ambicioso y preocupado.
- Calmado y sincero.
- No teme preguntar dudas.
- Seguro de sí mismo e inquieto.

SOCIEDAD:

- Acepta el mundo y la vida con espíritu libre y de fácil reciprocidad.
- Mantiene una atmósfera amistosa con los que lo rodea.
- Su vida colectiva organizada es más seria.
- Raro que aparezca la ira.
- Responde bien a la disciplina.

INTERESES:

- Continua actividad.
- Juegos fuera de casa.
- Utiliza la fuerza y habilidades físicas.
- No al trabajo y menor interés en el dinero.
- Temas de interés variados, como las historias de animales, biografías, aventuras y misterios.

FAMILIA:

- Aumenta la participación con la familia.
- Su madre es el centro del universo.
- Su padre es el ejemplo a seguir y la máxima autoridad.
- Buena relación con los hermanos menores.
- Menos relación con hermanos mayores.
- Gusto por convivir y realizar actividades juntos.

AMIGOS:

- Mayor importancia.
- Tiene un amigo predilecto de su mismo sexo.
- Poca o nula amistad con el sexo opuesto.
- Se organiza en "clubes".

ESCUELA:

- Gusto por aprender y memorizar.
- Agrado y respeto por la maestra.
- Interés por la investigación.

JUEGO:

- Adquiere más consciencia del por qué de lo que juega.
- La prioridad absoluta recae en el juego, por lo tanto se disgusta fácilmente cuando no lo está realizando.
- Empieza a perder interés por algunos juegos que realizaba, ya que los considera inmaduros e infantiles.

SEXUALIDAD:

- Desagrado por el sexo opuesto.
- Interés por conocer su cuerpo.
- Pudoroso.

SENTIDO ÉTICO:

- Consciente de lo que lo rodea.
- Interés por la justicia y la honestidad.
- Preocupación por la realidad y por lo que está mal.



A LOS 11 AÑOS

PERSONALIDAD:

- Objetivo, minucioso y serio.
- Concentración en trabajo grupal.
- Pone atención en contextos.
- Prefiere contradecir que responder.
- Dominio total del tiempo.
- Cambios de estado de ánimo.
- Irritación expresada en gritos.
- Teme a no agradar.
- No identifica el porqué de sus estados de ánimo.

SOCIEDAD:

- Ansiedad por crecer.
- Cuestiona a los adultos.
- Disgusto por órdenes.
- Deja de ser visto como bebé.

INTERESES:

- Agrado por la discusión.
- Deportes.
- Competencia.
- Interés por la aventura.

FAMILIA:

- Apego a la familia.
- Ve a sus padres como personas independientes.
- La madre es el blanco de críticas y sentimientos más profundos.

AMIGOS:

- Compañía de amigos.
- Cercanía con niños de su edad.
- Influyente por sus amistades.

ESCUELA:

- Ansía cooperar.
- Interés de aprender.
- Aprendizaje basado en cuentos e historias reales y simples.

JUEGO:

- Ya no está muy interesado en jugar, debido a que pronto estará entrando a la pubertad.
- Si llega a jugar, prefiere los juegos que pongan en práctica su capacidad creadora e inventiva.
- La motivación del juego puede desaparecer en cuestión de segundos.
- Utiliza el juego como una dinámica para relacionarse.
- Continúa un gusto por coleccionar cosas e intercambiar posesiones entre sus amigos.

SEXUALIDAD:

- Inicio de la adolescencia.
- Cambios físicos notorios en ambos sexos.
- Incremento de actividad física.

SENTIDO ÉTICO:

- Consciente de virtudes y defectos.
- No reconoce sus defectos.
- Procura la verdad.
- Utiliza la mentira a conveniencia.
- Identifica lo bueno y lo malo.



A LOS 12 AÑOS

PERSONALIDAD:

- Menos insistente, más razonable y mejor compañero.
- Desarrollo de su individualidad.
- Crecimiento de la consciencia.
- Evalúa pros y contras.
- Entusiasta, vivaz, autocrítica y seguro de sí mismo.
- Menos voluble y mayor control sobre su carácter.

SOCIEDAD:

- Cuestiona a la sociedad.
- Habla de política con los adultos.
- Consciente de la realidad social y la de sí mismo.

INTERESES:

- Chistes y lenguajes en doble sentido.
- Historietas cómicas, algunos temas relacionados con la historia, aventuras y travesía a mundos lejanos.
- Actividades en grupo y su círculo social.
- Posibilidad de ganar dinero.

FAMILIA:

- Afectuoso en el hogar.
- Unión con los padres.
- Progreso de madurez en la relación madre-hijo.
- Acepta la disciplina de los padres.
- Exige menos de sus padres.
- No depende de ellos.

AMIGOS:

- Influencia de su grupo de amistades.
- Se olvida de la competencia.
- Preocupación por pertenecer a un grupo.
- Amistades numerosas.

ESCUELA:

- Le gusta aprender y que le enseñen.
- Dispuesto a cooperar en tareas.
- Responsable por llegar a tiempo.
- Interés por discutir temas en clase.
- Preocupación por exámenes.

JUEGO:

- Considera importante la compañía de los demás.
- Elige qué quiere jugar y con quién desea hacerlo.
- Es común que exista una separación entre niños y niñas.

SEXUALIDAD:

- Niñas: Muestra actitud y fisonomía de mujer. Acepta sus cambios.
- Niños: Consciencia sexual no madura. Menores cambios físicos y mentales.
- Ambos: Relación estrecha entre sexos opuestos.

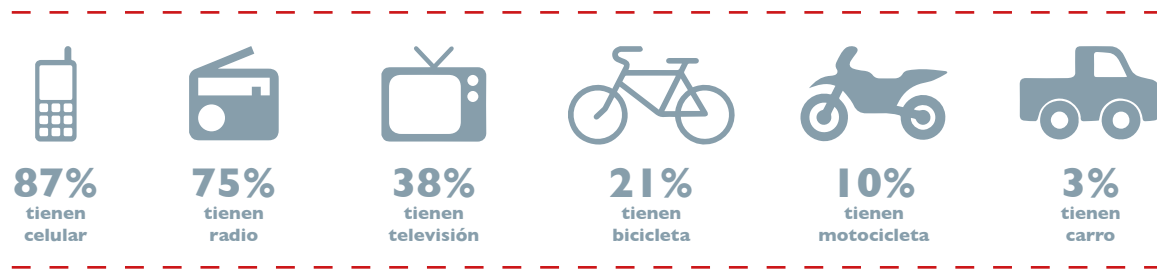
SENTIDO ÉTICO:

- Preocupación por los valores de la lealtad, la ley y la justicia.
- Auténtico sentido de la razón y la realidad.
- Medita sobre la vida misma.
- Le da peso a la verdad.



2.5 FAMILIA DEL GRUPO OBJETIVO

Los siguientes datos estadísticos utilizados en el perfil de la familia del grupo objetivo, son recuperados de "Resultados de Línea Base" (2015).

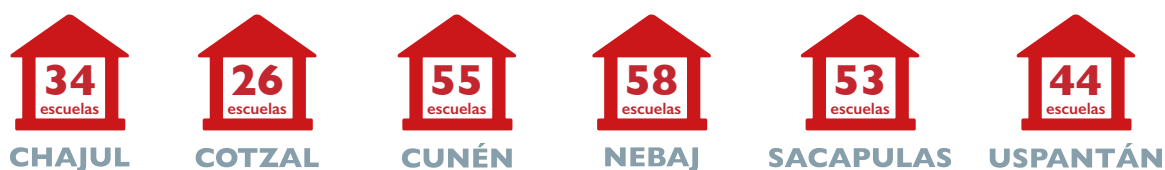


GRÁFICA 07. Características de las familias del grupo objetivo. (Ver referencias)



2.6 ESCUELAS DEL GRUPO OBJETIVO

Los siguientes datos estadísticos utilizados en el perfil de las escuelas del grupo objetivo, son recuperados de "Resultados de Línea Base" (2015) y el "Sistema Nacional de Indicadores de Logro" (2015).



INFRAESTRUCTURA

27km
DISTANCIA APROXIMADA
HASTA UN CAMINO
ASFALTADO

63%
CUENTA CON
ELECTRICIDAD

94%
CUENTA CON
AGUA POTABLE
*no se identifica si
es limpia o no

94%
CUENTA CON
SERVICIOS
SANITARIOS

57%
CUENTA CON
BIBLIOTECA



ENSEÑANZA

60%
INVIERTE ENTRE 1-4
HORAS DE ENSEÑANZA
DE IDIOMA MATERNO

23%
PARTICIPA EN
CAMPAMENTOS
DE LECTURA

94%
INVIERTE MEDIA
HORA DE
LECTURA

40%
REALIZA PRÉSTAMOS
DE LIBROS

11%
REALIZA CONCURSOS
DE LECTO-ESCRITURA

8%
REALIZA FESTIVALES
DE LECTURA

alumnos de primaria que se inscribieron el año anterior, perdieron y repiten el año



GRÁFICA 08. Características de las escuelas del grupo objetivo. (Ver referencias)



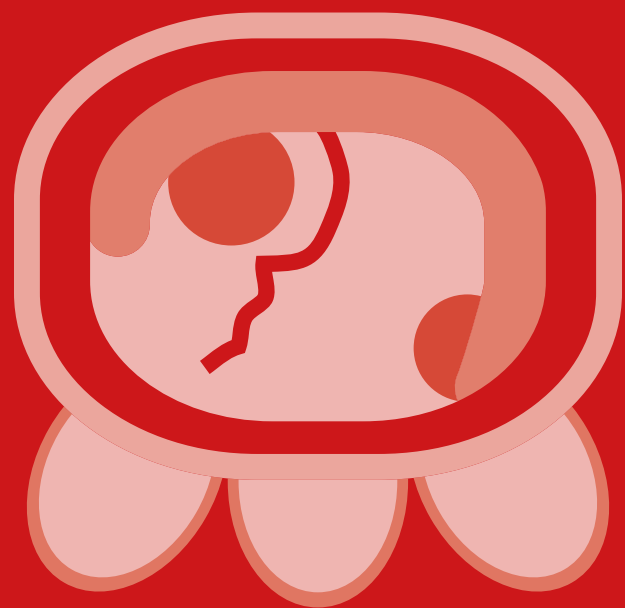
2.7 DOCENTES DEL GRUPO OBJETIVO

Los siguientes datos estadísticos utilizados en el perfil de los docentes participantes, son recuperados de "Resultados de Línea Base" (2015) y el "Sistema Nacional de Indicadores de Logro" (2015).



GRÁFICA 09. Características de los docentes del grupo objetivo. (Ver referencias)







**CAPÍTULO
3**

**Marco
teórico**



Ves este símbolo, aparece en todo el proyecto, y es la representación glífica del nahual maya, No'j; que representa el poder de la inteligencia, las ideas y pensamientos. El glifo simboliza el saber, el dibujo del centro es la abstracción de un cerebro y los puntos, los grados de superación espiritual de las personas. En pocas palabras, No'j es conocimiento.



En este capítulo encontrarás:

3.1 La educación en Guatemala, una pieza clave en el desarrollo de la sociedad

- Educación
- Historia de la Educación en Guatemala
- Reforma Educativa
- Indicadores Educativos Nacionales
- Sistema Educativo en Guatemala
- Nuevo Currículo Nacional Base - CNB -
- Educación Bilingüe
- Educación a Distancia

3.2 El diseño como intermediario en el proceso de aprendizaje

- Diseño
- Materiales Educativos
- Casos Análogos
- Diseño Editorial
- Elementos de diseño
- Tendencias y modas

3.3 El usuario como eje central del proceso creativo

- Estrategia Creativa
- Concepto e Insight
- Design Thinking
- Human-Centered Design

3.4 Quiché, el lugar donde convergen las culturas y surgen las historias

- Quiché
- Cultura Maya
- Comunidad Ixil
- Tradiciones Orales



3.1 LA EDUCACIÓN EN GUATEMALA, UNA PIEZA CLAVE EN EL DESARROLLO DE LA SOCIEDAD

La educación es un proceso indispensable en el desarrollo de los seres humanos, es la encargada de promover la realización de cada individuo en todas sus dimensiones. González (2015) establece que el concepto de educación denota **los métodos por los que una sociedad mantiene sus conocimientos, cultura, valores** y afecta los aspectos físicos, mentales, emocionales, morales y sociales de las personas. El proceso educativo se debe desarrollar por un profesor, la familia, la iglesia o cualquier otro grupo formal.

De acuerdo a Lemus (2011) la educación debe iniciarse desde la concepción, incluyendo los cuidados y atención que se le brinde al niño o niña y **debe ser inculcada desde el núcleo del hogar**, ya que los primeros años de vida son esenciales para el desarrollo de la inteligencia, personalidad y el comportamiento social, los cuales dependiendo de la forma en la que se promuevan, aumentarán las posibilidades de aprendizaje y del éxito escolar.

Lemus (2011), haciendo referencia a Delors (1997), considera que la sociedad "actual" condiciona a la escuela en cada momento histórico y en cada contexto espacial, sin embargo, esto no significa que el papel del sistema educativo deba limitarse a responder automáticamente a las demandas sociales. Ejemplos de estos condicionamientos se pueden observar durante la historia de la educación, la cual en el caso de Guatemala comienza durante el período precolombino con los mayas, llegando hasta la Reforma Educativa que inicia con los Acuerdos de Paz firmados en 1996.

La educación de los mayas giraba en torno a la religión y la agricultura. Ellos reconocían las variantes de la niñez, adolescencia y madurez, y dichas edades estaban separadas por ceremonias religiosas (el nombramiento

del niño, la primera vez que era llevado a la horcajadas, el rito de la pubertad). Dominaban las disciplinas artística y científicas, esto se ve gracias a las evidencias halladas. La educación entre los mayas fue asistemática, ya que no poseían un sistema establecido, la mayoría de los grandes sectores del pueblo maya solo recibían la educación que se daba dentro de la familia, principalmente la madre. Toda la difusión cultural estaba a cargo de la clase dominante y particularmente por parte de los sacerdotes. (Álvarez et al., 2013)

Álvarez et al. (2013) consideran que la educación durante el período colonial abarca casi trescientos años, comenzando en el momento en que los colonizadores despojaron a los indígenas de sus tierra y bienes, hasta la esclavitud; durante este tiempo eran crucial dos acciones, la castellanización y la evangelización para las masas indígenas. La primera tenía como objetivo realizar de una mejor manera la explotación de todo tipo, y la segunda buscaba someter a la gente a lo que desearan los españoles, desarrollando en los aborígenes un espíritu altamente religioso a tal punto de privar a la razón.

En la época de la colonia existía variedad de lenguas las cuales impedían a los españoles la comunicación con los indígenas. A los encomenderos les urgía comunicarse para realizar rápidamente sus operaciones lucrativas y a los religiosos para completar la misión de convertirlos al cristianismo, se utilizaron intérpretes indígenas y lenguas que traducían entre españoles e indios. Los frailes estudiaron las lenguas indígenas lo cual fue extraordinario e importante. El panorama lingüístico que ofrecía Guatemala Colonial y que en la actualidad ofrece está lleno de colorido y variedad, siendo por esto un país multilingüe.



El panorama educativo que se presentaba durante esta época no era muy satisfactorio. Eran muy pocas las escuelas de primeras letras y menos aún los centros donde los hijos de españoles y mestizos podían continuar sus estudios, y esto sin mencionar a los indígenas, quienes no contaban con oportunidades educativas.

En esta época, dos personajes juegan un papel importante en los cimientos de la educación en Guatemala: el Hermano Pedro San José de Betancourt, a quien se le considera como “El Padre de la Castellización y de alfabetización en Guatemala. Y el Obispo Francisco Marroquín, se le considera como el más grande de la lectura y el primer maestro de Guatemala, al fundar la primera Escuela de Primeras Letras que iba enfocada a educar a la nobleza, a pesar de que la educación de las masas la dejó en manos de las congregaciones religiosas; y por jugar un papel importante en la fundación de la Universidad de San Carlos de Guatemala, al enviar una carta al rey de España solicitándole que enviara profesores de las universidades españolas y fundar en Guatemala una especie de Universidad. (Álvarez et al., 2013)

Es relevante mencionar que las mujeres enfrentaron dificultades durante el período colonial, tanto por parte de los conquistadores como dentro de sus propios grupos, pues era mal visto el trabajo de una mujer. De esta forma era muy difícil darle educación a una niña pues los nativos eran demasiado pobres para brindarles esa cobertura educativa. En su lugar, las niñas eran puestas a trabajar, pero no por opción sino por la necesidad económica, la cual en estos días se sigue manteniendo en el área rural del país.

A pesar de esta situación un tanto oscura, la época colonial dio lugar a mejoras en el proceso educativo, como lo hizo el Fray Matías de Córdoba, quién tuvo interés por la educación que se debía dar a los pueblos haciendo notar que los métodos utilizados para la enseñanza con los niños, no eran el mejor

camino para iniciarlos en las letras, él propuso que **la enseñanza debía ser agradable al niño en el método como en lo visual**; he aquí su célebre método fácil de enseñar a leer y escribir, que se práctica en la actualidad. (Álvarez et al., 2013)

La época de la colonia da paso a la República Federal, A principios del siglo XIX, la Capitanía General de Guatemala se dividía en 15 provincias, de las cuales 8 eran alcaldías mayores, una sede del gobierno, 2 corregimientos y 4 intendencias. Y durante este momento de independencia se revela que la población era de 30,000 habitantes y que solamente habían 7 escuelas para niños y 2 para niñas; anudado a que encontrar a una mujer que supiera leer y escribir era una maravilla increíble.

Pero Álvarez et al. (2013) recalcan que no todo es negativo, y existen antecedentes pedagógicos que deben ser mencionados:

- Se había operado la Reforma universitaria promovida por Liendo y Goicoechea.
- La sociedad económica de amigos de Guatemala contribuía en buena medida a la difusión de la cultura, auspiciando la creación de las escuelas de dibujo, matemáticas, tejidos.
- Se fundó con espíritu moderno, las escuelas de primeras letras de San José de Calasanz y San Casiano.
- Circulaba la Gaceta, el primer periódico de Guatemala y el de Colegio de Abogados y el Protomedicato rendían sus mejores frutos.

A su vez, resaltan entre las principales disposiciones de carácter pedagógico que sugieren la Constitución de Cádiz:

- Establecerán escuelas primarias letras en todos los pueblos de la monarquía.
- Se ampliará el número de universidades, el plan de enseñanza será uniforme en todo el reino.
- Se creará una Dirección General de Estudios que tendrá bajo su cuidado la



inspección de la instrucción pública y se declara libertad de imprenta.

- El artículo 25, inciso 6, declara que desde el año 1830 deberán saber leer y escribir los que de nuevo entren en el ejercicio de los derechos del ciudadano.
- Artículo 321 se encarga a los ayuntamientos cuidar de las escuelas.
- El artículo 335, asigna a las diputaciones la obligación de promover la educación de juventud conforme a los planes aprobados y fomentar la agricultura, la industria y el comercio, protegiendo a los inventores de nuevos descubrimientos en cualquiera de estos ramos.

La Constitución de la República Federal de Centro América, dada por la Asamblea Nacional Constituyente, el 22 de noviembre de 1824, establece con mayor amplitud el espíritu educativo imperante. Se declara que el pueblo de la República es soberano e independiente, y que su gobierno es popular, representativo y federal. Siendo en estas constituciones donde se sentarán las bases jurídicas de la educación en Guatemala. El pensamiento pedagógico del doctor Pedro Molina desemboca en el ideal de la formación cívica, incluye Molina el estudio científico, pues **siendo la ignorancia el mejor campo para el desarrollo del servilismo, debe por medio de las ciencias, prepararse al futuro ciudadano.** (Álvarez et al., 2013)

Durante más de un siglo se realizan mejoras, aunque también se obstaculiza el proceso educativo, es necesario avanzar hacia la segunda mitad del siglo XX, cuando la Constitución de la República que entra en vigor el 5 de mayo de 1966 comienza a regir la política del país, y en la cual se hacen referencias a la cultura y educación, destacando principalmente los siguientes:

- “Art. 93: Se garantiza la libertad de enseñanza y el criterio docente.”
- “Art. 94: La Educación Primaria es obligatoria para todos los habitantes del país dentro de los límites de edad que

fija la ley. La impartida por el Estado es gratuita.”

- “Art. 98: El Estado mantendrá e incrementará centros para la enseñanza básica y de estudios diversificados, así como instituciones destinadas a elevar el nivel cultural de la nación”.

Posteriormente se aprueba otra Constitución, la cual sufre una reforma en 1993, siendo la que rige actualmente el país. En dicha constitución es necesario resaltar los siguientes artículos, los cuales dieron pie a la Reforma Educativa de 1996:

- “Art. 72: Fines de la Educación. La educación tiene como fin primordial el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad y cultura nacional y universal.”
- “Art. 74: Educación Obligatoria. Los habitantes tienen el derecho y la obligación de recibir la educación inicial, preprimaria, primaria y básica, dentro de los límites de edad que fije la ley.”
- “Art. 76: Artículo 76. Sistema educativo y enseñanza bilingüe. La administración del sistema educativo deberá ser descentralizada. En las escuelas establecidas en zonas de predominante población indígena deberá impartirse preferentemente en forma bilingüe.”

A finales de este siglo, de acuerdo a la Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa (2008) ocurre uno de los hechos más importantes en la vida política, educativa y cultural de muchos países latinoamericanos, la **Reforma Educativa**. La cual es el resultado de un proceso generado por cambios profundos en distintos ámbitos (políticos, económicos, sociales, religiosos, científicos, entre otros) que se conocen como tendencias de reforma a nivel internacional. Que si bien existen patrones de orientación similares en los procesos de Reformas que se impulsan a escala global; se encuentra en los diferentes países, especificaciones que evidencian un desarrollo desigual que genera cualidades e identidades



propias. Y es, a partir de estas, que se pueden lograr avances autónomos capaces de influir en la formación del ser humano.

Según el Marco General de la Transformación Curricular (2003) en Guatemala *“la Reforma Educativa se realiza en un contexto sociocultural, socioeconómico, jurídico, político y educativo singular, de donde surgen criterios orientadores, grandes preocupaciones y dimensiones temáticas, demandas de organizaciones y sectores específicos.”* (Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa, 2008)

De acuerdo a la Dirección de Planificación Educativa (2013), a partir del año 2012 se ha intencionado el establecimiento de un Sistema de Indicadores Educativos -SNIE-, basado en las dimensiones propuestas en el 2009, que incluyan nuevos indicadores que permitan medir y comparar internacionalmente la situación de la educación en Guatemala, así como la capacidad del sistema educativo nacional.

Este SNIE, esta compuesto por indicadores divididos en 5 dimensiones que constituiría la oportunidad de establecer una línea de base comparable en el tiempo, que incluye: a) La definición de indicadores, b) La construcción o cálculo de los mismos, y c) La actualización y la mejora continua del propio sistema de indicadores. Estas dimensiones están pensadas como una adaptación del modelo de Calidad Educativa propuesto por la UNESCO en el año 2005, que están constituidas por:

1. Contexto de la educación.
2. Recursos.
3. Procesos educativos.
4. Resultados de escolarización y eficiencia interna.
5. Resultados de aprendizaje del sistema.

Este permitirá evidenciar el impacto en las políticas públicas en los resultados del sistema educativo y constituirá una herramienta esencial para la planificación educativa, la rendición de cuentas y la auditoría social, el diálogo informado sobre la evolución del sector y el análisis de las políticas públicas, así como de las líneas estratégicas que en éste se implementen.

La Dirección de Planificación Educativa (2013) establece también que el sector educación se estructura con base en lo establecido en la Constitución Política de la República (CPRG) y la legislación vigente. En estos se definen y otorgan las responsabilidades y funciones en materia educativa a una serie de entidades del sector público, en muchos casos concediéndoles un alto grado de autonomía en relación con el Organismo Ejecutivo y otros entes del Estado. Los actores más relevantes del sector son:

- Ministerio de Educación (MINEDUC), a cargo de la educación inicial, preprimaria, primaria y media y la extraescolar.
- Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC) y el Consejo Superior Universitario (CUS), ente autónomo a cargo de toda la educación superior impartida por el Estado.
- Trece universidades privadas independientes con un Consejo de Enseñanza Privada Superior (CEPS), a cargo de la educación superior privada.
- Comité Nacional de Alfabetización (CONALFA), a cargo de los procesos de alfabetización de adultos.
- Instituto Técnico de Capacitación y Productividad (INTECAP), ente autónomo a cargo de la formación técnica de jóvenes y adultos.
- Escuela Nacional Central de Agricultura (ENCA), a cargo de la enseñanza media agrícola y forestal.
- Las municipalidades y el sistema de Consejos de Desarrollo.
- Otras instituciones de gobierno, como Ministerios y Secretarías del Estado.



Como se indica anteriormente, el MINEDUC forma parte de lo que la Ley de Educación Nacional (LEN) denomina el Sistema Educativo Nacional (SEN). Este sistema se divide en dos subsistemas: el escolar y el extraescolar. El subsistema escolar, regulado por el MINEDUC, abarca cuatro niveles educativos según la LEN en su artículo 29:

- Educación inicial: 0 a 4 años
- Educación preprimaria: párvulos 1, 2 y 3
- Educación primaria: 1o a 6o grados, y educación acelerada para adultos, 1a a 4a etapas.
- Educación media: ciclo de educación básica, primero a tercer curso (7o, 8o y 9o) y ciclo de educación diversificada, cuarto a séptimo cursos (10o, 11o, 12o y 13o).

El Sistema Nacional de Indicadores Educativos (Dirección de Planificación Educativa, 2013) establece los distintos Indicadores Educativos, siendo estos: Los **Indicadores de Contexto** que agrupan los factores que evidencian las condiciones de ambiente en el cual se desenvuelve el sistema educativo y que tienen un impacto sobre sus resultados, particularmente sobre la escolarización de los niños y jóvenes y la calidad educativa provista por el sistema. Los **Indicadores de Recursos** incluyen información sobre los recursos que destina la sociedad guatemalteca en su conjunto, ya sea a través del gasto público o directamente mediante el gasto de las familias, así como las características de los recursos disponibles para el proceso educativo; desde el recurso humano docente, hasta los recursos para útiles escolares, pasando por calidad de la infraestructura educativa disponible; esta serie de indicadores se han dividido en dos subcategorías que agrupan por un lado los recursos que aporta el Ministerio de Educación, y por otro lado los recursos que le son ajenos al Ministerio.

Los **Indicadores de Procesos Educativos** agrupan una serie de variables que permiten visualizar, en forma indirecta, las

características de los procesos de enseñanza-aprendizaje al nivel del aula, así como elementos base de la organización y la estructuración de la escuela y del sistema educativo en general. Estos constituyen el centro del quehacer educativo, convirtiéndose en candidatos idóneos para intervenciones de políticas públicas tendientes a mejorar la calidad educativa. Los **Indicadores de Resultados de Escolarización y Eficiencia Interna** agrupan una serie de variables que permiten caracterizar el acceso, ingreso y el transcurrir de los estudiantes por el sistema educativo, el tiempo que les toma a los estudiantes finalizar un nivel educativo determinado, la cobertura para los distintos niveles del sistema y las edades de los niños y jóvenes, entre otros.

Los **Indicadores de Resultados de Aprendizaje** agrupan los resultados de las pruebas estandarizadas en las áreas de Lectura y Matemáticas, que miden parte de lo que los estudiantes aprenden a su paso por la escuela. Aquí se incluyen los resultados para tres grados del nivel de educación primaria y para dos del nivel de educación secundaria. También se incluyen los resultados obtenidos por los estudiantes guatemaltecos en pruebas estandarizadas internacionales del SERCE-LLECE.

Sobre los Indicadores Educativos Nacionales, González (2015) afirma que Guatemala ha tenido históricamente un nivel muy desfavorable en el campo de la educación. Ya que es sumamente bajo el nivel de escolaridad en el país. El Instituto Nacional de Estadística, estima que el promedio es de solo 2.3 años, siendo este aún menor en los departamentos mayoritariamente indígenas (1.3 años). Las desigualdades económicas y sociales, así como factores políticos, lingüísticos y geográficos influyen en las pocas oportunidades de acceso o permanencia en el sistema educativo de la mayoría de la población. La población guatemalteca ascendía a poco más de 15 millones de personas en 2012; y al igual que muchos países en vías de desarrollo, la población de Guatemala es una población joven, la edad



media en el país es de 17 años, y a pesar de que el índice de analfabetismo presentó una tendencia decreciente pasando de 21.0 en 2008 a 16.6 en 2012, el departamento con mayor índice de analfabetismo es Quiché con 30.1 en 2013. (INE, 2013).

Cabe aclarar que en el 2016, el PNUD (Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo) demostró en su sitio web que el índice de analfabetismo en Guatemala para el 2014 era de 13.78 a nivel nacional y de 25.58, evidenciando que aún la cuarta parte de la población en este departamento es considerada analfabeta.

Como se ha evidenciado, el proceso evolutivo de la educación en Guatemala no presenta únicamente datos negativos; la calidad de la educación también ha experimentado mejoras. González (2015) opina que se debe al diseño e implementación del **nuevo Currículo Nacional Base** en Preprimaria y Primaria, la introducción de tecnología a las aulas como se da en las Escuelas Demostrativas del Futuro, el desarrollo de la estrategia APRENDO, que busca impulsar la educación inclusiva y contribuir en la formación integral de la población estudiantil (Educación Bilingüe Intercultural, Educación en Valores, y Educación Artística y Corporal); así también como el desarrollo de estándares que conllevan a metas claras sobre lo que deben aprender los alumnos, siendo esto una herramienta útil para docentes y padres de familia.

Sobre el Currículo Nacional Base - CNB -, la Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa (2008) indica que es una herramienta pedagógica, una herramienta de trabajo del docente, la cual se organiza en competencias, ejes y áreas para el desarrollo del aprendizaje. En este se establecen las competencias que todos los y las estudiantes del país debe desarrollar y se contextualizan a nivel regional y local dependiendo de las características, necesidades, intereses y problemas de los estudiantes y de su contexto de vida.

El Nuevo Currículo es diseñado ubicando a las persona en el centro, como un ente promotor de desarrollo personal, social, de las características culturales y los procesos que favorecen la convivencia armónica. Se enfatiza la valoración de la identidad cultural, en la interculturalidad y en las estructuras organizativas para el intercambio social en los centro y ámbitos educativos. Con este punto de partida, la educación se orienta hacia la formación integral de la misma y al desarrollo de sus responsabilidades sociales, respetando las diferencias individuales y atendiendo las necesidades educativas especiales.

Con base en esto, y para responder a los desafíos de la actualidad, la Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa (2008) establece que el Currículo deberá:

- 1) Propiciar oportunidades para que los y las estudiantes del país desarrollen formas científicas de pensar y de actuar.
- 2) Establecer las bases que potencien las capacidades de los y las estudiantes, con el fin de que se apropien de la realidad y puedan formular explicaciones sobre la misma; especialmente prepararlos para que encuentren respuestas pertinentes a sus necesidades.
- 3) Orientar hacia una nueva relación docente - conocimiento - estudiante en la cual el saber es construido y compartido por los protagonistas; se parte de la apropiación de la realidad circundante que conduce a una adecuada inserción social y al protagonismo a nivel local, de país y del mundo.
- 4) Fomentar la investigación desde los primeros años de vida escolar con la finalidad de que los y las estudiantes adquieran las herramientas que les permitan ser agentes en la construcción del conocimiento científico a partir de la búsqueda y sistematización de los conocimientos propios de su comunidad y en el marco de su cultura.

Las cualidades que definen y establecen las características distintivas del nuevo Currículo frente a distintas experiencias que se han tenido en el país, son su **flexibilidad**, ya que está diseñado de tal modo que permite una amplia gama de adaptaciones y concreciones, según los diversos contextos en el que se



aplica, por lo tanto, puede ser enriquecido, ampliado o modificado, para hacerlo moldeable en diferentes situaciones y contextos sociales y culturales. Debe ser **perfectible**, pues es susceptible a ser mejorado constantemente; en consecuencia, puede corregirse e incluso reformularse de acuerdo a las situaciones cambiantes del país y el mundo, para que responda constantemente a las necesidades de la sociedad. Es **participativo**, al generar espacios para la participación de los distintos sectores sociales y pueblos del país; permite especialmente la participación de las y los estudiantes de manera que, basados en sus conocimientos y experiencias previas, puedan desarrollar destrezas para construir nuevos conocimientos, convirtiéndose así en los protagonistas de sus propios aprendizajes. Y por último, debe ser integral dicha integración se da en tres dimensiones, las áreas curriculares, el proceso de enseñanza y el proceso de aprendizaje; organizando las diversas experiencias como un todo, y tomando la organización de las áreas con el fin de promover la formación intelectual, moral y emocional de los y las estudiantes. Lo importante en todo momento es recordar que el propósito fundamental **no es enseñar contenidos, sino formar seres humanos por medio de ellos.**

Este nuevo Currículo, centrado en el ser humano, se organiza en competencias, ejes y áreas para el desarrollo de los aprendizajes. En este modelo, se define una competencia como “la capacidad o disposición que ha desarrollado una persona para afrontar y dar solución a problemas de la vida cotidiana y a generar nuevos conocimientos”. Y se establecen competencias para cada uno de los niveles de la estructura del sistema educativo: **Competencias Marco**, constituyen los grandes propósitos de la educación y las metas a lograr en la formación de los guatemaltecos y las guatemaltecas; reflejan los aprendizajes de contenidos ligados a realizaciones o desempeños que los y las estudiantes deben manifestar de manera pertinente y flexible en situaciones nuevas y desconocidas, al egresar del Nivel Medio. Las **Competencias de Eje**, señalan

los aprendizajes de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales ligados a las realizaciones y desempeños que articulan el Currículo con los grandes problemas, expectativas y necesidades sociales; integrando de esta manera, las actividades escolares con las diversas dimensiones de la vida cotidiana. Las **Competencias de Área**, comprenden las capacidades, habilidades, destrezas y actitudes que las y los estudiantes deben lograr en las distintas áreas de las ciencias, las artes y la tecnología al finalizar el nivel; estas competencias enfocan el desarrollo de aprendizajes que se basan en contenidos de tipo declarativo, actitudinal y procedimental, estableciendo una relación entre lo cognitivo y lo sociocultural. Por último las **Competencias de Grado o Etapa**; son realizaciones o desempeños en el diario quehacer del aula. Van más allá de la memorización o de la rutina y se enfocan en el “saber hacer” derivado de un aprendizaje significativo.

Dentro de este Currículo, se definen los ejes como “*conceptos, principios, valores, habilidades e ideas fuerza que, integradas dan direccionalidad y orientación a la reforma del sistema y sector educativo*”. Los ejes del CNB son temáticas centrales que provienen de los ejes de la Reforma Educativa: vida en democracia y cultura de paz, unidad en la diversidad, desarrollo sostenible y ciencia y tecnología. Estos orientan la atención de las grandes intenciones, necesidades y/o problemas de la sociedad, que pueden ser tratados desde la educación; de acuerdo a la Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa (2008) haciendo referencia al Marco General de la Transformación Curricular (2003), entre algunas de sus funciones se encuentran: a) hacer visible la preocupación por los problemas sociales para adquirir una perspectiva social crítica; b) establecer una estrecha relación entre la escuela y la vida cotidiana en sus ámbitos local, regional y nacional; c) generar contenidos de aprendizaje y vivencias propias del ambiente escolar, proyectándose desde éste al ambiente familiar, comunitario, regional y nacional.



Para una mejor comprensión de la relación entre los ejes, se puede acudir a la Tabla 01. Relación entre Ejes de la Reforma Educativa y Ejes del Currículo, en la cual se identifican los componentes y sub-componentes que ayudan a vincularlos entre sí.

| Ejes de la Reforma | Ejes del Currículo | Componentes de los Ejes | Sub-componentes de los Ejes |
|-------------------------------------|--|--|--|
| Unidad en la Diversidad | 1. Multiculturalidad e Interculturalidad | <ul style="list-style-type: none"> - Identidad - Educación para la unidad, la diversidad y la convivencia - Derechos de los Pueblos | <ul style="list-style-type: none"> Personal Étnica y cultural Nacional |
| | 2. Equidad de género, de etnia y social | <ul style="list-style-type: none"> - Equidad e igualdad - Género y autoestima - Educación sexual: VIH – SIDA - Equidad laboral - Equidad étnica - Equidad social - Género y clase | <ul style="list-style-type: none"> Género y poder Género y etnicidad |
| Vida en democracia y cultura de paz | 3. Educación en valores | <ul style="list-style-type: none"> - Personales - Sociales y cívicos - Éticos - Culturales - Ecológicos | |
| | 4. Vida familiar | <ul style="list-style-type: none"> - Organización y economía familiar - Deberes y derechos en la familia - Deberes y derechos de la niñez y la juventud - Educación para la salud - Prevención y erradicación de la violencia intrafamiliar - Relaciones intergeneracionales: atención y respeto al adulto mayor | |
| | 5. Vida Ciudadana | <ul style="list-style-type: none"> - Educación en población - Educación en Derechos Humanos, Democracia y cultura de paz - Formación Cívica | <ul style="list-style-type: none"> Cultura jurídica Educación fiscal Educación vial Educación para el adecuado consumo |
| Desarrollo integral Sostenible | 6. Desarrollo Sostenible | <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo humano integral - Relación ser humano – naturaleza - Preservación de los Recursos Naturales - Conservación del Patrimonio Cultural | |
| | 7. Seguridad social y ambiental | <ul style="list-style-type: none"> - Riesgos naturales y sociales - Prevención de desastres - Inseguridad y vulnerabilidad | |
| Ciencia y Tecnología | 8. Formación en el trabajo | <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo y productividad - Legislación laboral y seguridad social | |
| | 9. Desarrollo tecnológico | <ul style="list-style-type: none"> - Manejo pertinente de la tecnología - Manejo de información | |

TABLA 01. Relación entre Ejes de la Reforma Educativa y Ejes del Currículo Nacional Base de Primero Primaria. (Ver Referencias)



El Currículum de Educación Primaria, tal como lo establece la Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa (2008), se organiza en dos ciclos, cada uno con una duración de tres años de escolaridad. Permitiendo a los niños y niñas ingresar al primer ciclo, al cumplir 7 años, de acuerdo a lo que se establece en la Constitución Política de la República.

Durante el **primer ciclo** se pretende que los y las estudiantes encuentren satisfacción en descubrir lo que piensan, se puedan establecer nuevas relaciones, adquieran conocimientos, así como encontrar nuevas formas de hacer las cosas y poder comunicar sus ideas, sentimientos, necesidades y/o emociones; debido a estas características se plantean experiencias con un enfoque global integrador; estimulando **el uso del juego como metodología de aprendizaje**, la cual tiene una característica motivadoras y estimulante en el desarrollo físico y mental de los niños y las niñas, al mismo tiempo que establecen relaciones significativas en su entorno escolar, familiar y comunitario. De igual forma, la escuela primaria debe brindar las bases para desarrollar a sus egresados y egresadas, las competencias que contribuyan a una mejor inserción a la educación media.

El **segundo ciclo** se enfoca en un estudio sistemático, originario de distintos campos culturales que sirven como espacios de descubrimiento y de conquista de la autonomía personal y social. El contenido de las distintas áreas es abordado con base en una realidad vital y los intereses de los niños y las niñas de este ciclo. Responde a las demandas sociales presentes, e incluso futuras; es importante el fortalecimiento de la interculturalidad, una educación bilingüe, estimulando las destrezas del trabajo en equipo y liderazgo; la comprensión lectora adquiere un papel fundamental durante este proceso. Por lo tanto, **la lectura debe ser estimulada** y llevada a cabo por todos los y las docentes que intervienen en el proceso educativo.

En el nivel primario, las áreas, se clasifican en Fundamentales y de Formación. Las **Áreas Fundamentales** constituyen la base para otros aprendizajes y están desarrolladas de acuerdo con el conocimiento de las ciencias, artes y tecnologías; considerando la multiculturalidad e interculturalidad como ejes articuladores. Las **Áreas de Formación** desarrollan habilidades para la vida, en los campos de formación de valores, participación ciudadana, desarrollo de destrezas para el aprendizaje y formación hacia la laboriosidad y la vida productiva. Como parte del desarrollo de ambas áreas, se debe incluir el fortalecimiento de las habilidades de comunicación, el desarrollo del pensamiento lógico matemático, el conocimiento y la interacción con el medio social y natural. la formación artística y la educación física, buscando fortalecer desde su abordaje el aprendizaje de la interculturalidad. (Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa, 2008)

Como ha sido mencionado en más de una ocasión, la inclusión de las distintas culturas guatemaltecas en el proceso educativo es de suma importancia en este nuevo Currículum, y haciendo referencia a Bethencourt y Borjas (2002) por medio de la Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa (2008): *“La constitución de la identidad de los seres humanos está fundamentada en procesos comunicacionales de orden social y cultural, siendo el desarrollo del lenguaje la condición para que estos procesos puedan realizarse”*. Con este referente, el lenguaje se convierte en una herramienta culturalmente elaborada utilizada para comunicarse en un entorno social y se puede identificar como un instrumento del pensamiento para representar, categorizar y comprender la realidad, regular la conducta del individuo e incluso influir en la de los demás.

Con base en la relevancia del lenguaje como un elemento importante en el desarrollo, se le ha dado su lugar dentro de las leyes de Guatemala, a la cual el nuevo Currículum debe regirse; algunos de los artículos más importantes con respecto a este tema, se encuentran:



- **Decreto Número 19-2003 - Ley de idiomas Nacionales que oficializan el uso de idiomas indígenas en Guatemala.**

- *“Artículo 8. Utilización. En el territorio guatemalteco los idiomas Mayas, Garífuna y Xinka podrán utilizarse en las comunidades lingüísticas que correspondan, en todas sus formas, sin restricciones en el ámbito público y privado, en actividades educativas, académicas, sociales, económicas, políticas y culturales.*
- *“Artículo 13. Educación. El Sistema Educativo Nacional, en los ámbitos público y privado, deberá aplicar en todos los procesos, modalidades y niveles, el respeto, promoción, desarrollo y utilización de los idiomas Mayas, Garífuna y Xinka, conforme a las particularidades de cada comunidad lingüística.”*

- **Decreto Número 11-2002 - Ley de los Consejos de Desarrollo Urbano y Rural**

- *“Artículo 28. Educación. El Sistema de Consejos de Desarrollo en coordinación con el Ministerio de Educación, también impulsará la inclusión en los programas educativos contenidos referentes a la estructura y funcionamiento del Sistema de Consejos de Desarrollo en los idiomas de los Pueblos Mayas, Garífuna y Xinka.”*

- **Acuerdo Gubernativo Número 22-2004**

- *“Artículo 1. Generalización del bilingüismo. Se establece la obligatoriedad del bilingüismo en idiomas nacionales como política lingüística nacional, la cual tendrá aplicación para todos los (las) estudiantes de los sectores público y privado. El primer idioma para aprendizaje es el materno de cada persona, el segundo idioma es otro nacional y el tercer idioma debe ser extranjero.”*

La misma Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa (2008), dentro del Ministerio de Educación de Guatemala afirma que **aprender una lengua o idioma es aprender un mundo de significados culturales**; los niños y las niñas aprenden la lengua materna (identificada dentro del CNB como L1) desde una edad temprana debido a la interacción con su entorno, y este aprendizaje no se limita únicamente a unas palabras o un sistema completo de signos, esto también se relaciona con los significados culturales que estos signos transmiten, y con base en estos se establece la forma en que las personas de su comunidad o entorno, entienden e interpretan la realidad. Así, el lenguaje ayuda a construir una representación del mundo socialmente compartida.

Por todo esto, partiendo de un punto de vista didáctico, el aprendizaje de la lengua o idioma en la escuela se realizará si se parte de contextos reales en el proceso de comunicación y no así de situaciones o textos creados aleatoriamente. Esto también conlleva a partir de la lengua del entorno social que rodea a los y las estudiantes porque ésta forma parte del bagaje que tengan sobre la lengua misma, sobre la cultura de su comunidad y el papel que tiene su lenguaje en dicha cultura; de igual manera, es necesario que se deben respetar los estilos propios de las distintas comunidades socio-lingüísticas o los diversos grupo sociales.

También en esta área radica la importancia del aprendizaje de una segunda (identificada dentro del CNB como L2) y de una tercera lengua (identificada dentro del CNB como L3); la segunda lengua es la que se aprende después de su lengua materna, por lo tanto para poder desarrollarla se parte de los conocimientos que han adquirido los y las estudiantes en su idioma materno. Se debe destacar que el razonamiento y comunicación en una segunda lengua corresponden a un proceso necesario debido al multilingüismo en un país donde se hablan 24 idiomas; esto permite que se puedan desarrollar simultáneamente el idioma materno y un segundo idioma. Por su parte, dominar un tercer



idioma favorece al crecimiento cultural, social, político y económico de la persona, la cual conlleva al mejoramiento de su calidad de vida; convirtiéndose éste en una herramienta más en el buen desempeño laboral y ayudándole ante los retos del mundo actual. *“Tanto el segundo idioma (español, garífuna, maya o xinka) como el tercero (inglés, francés, alemán u otro idioma nacional) serán determinados por las necesidades e intereses de la comunidad.”* (Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa, 2008)

Habiendo establecido los principales parámetros que se presentan en el Nuevo Currículo Nacional Base se debe destacar el perfil que deben poseer los y las estudiantes al ingresar al nivel primario, así como el perfil de egresados que espera la Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa (2008), por parte del alumnado.

Se espera que los y las estudiantes, al ingresar al nivel primario, manifiesten habilidades que les permita iniciar el proceso de aprendizaje de su idioma materno y de un segundo idioma, así como el pensamiento lógico-matemático; destrezas de motricidad fina para iniciarse en el proceso de escritura. Se ubiquen en el tiempo y espacio, identificando elementos de su entorno social, natural y cultural; controlen y manejen su cuerpo (imagen, concepto y esquema corporal) acorde a su etapa de desarrollo. Capacidad de expresar espontáneamente y por solicitud su capacidad creadora. Cuenten con habilidades para expresar y resolver problemas de la vida cotidiana, así como hábitos de limpieza, convivencia y actitudes en pro de la conservación del medio ambiente. Utilicen información y recursos tecnológicos acordes a su edad y que estén a su alcance. Se espera que puedan expresar ideas, pensamientos, emociones y sentimientos en su idioma materno, en un segundo idioma y otras formas de lenguaje. Tomen iniciativa, participación y actitudes positivas en actividades personales, interpersonales e interculturales, siendo capaces de expresar su opinión y respetando otras opiniones; ante esta diversidad cultural y lingüística de su comunidad, manifiesten

actitudes de solidaridad, tolerancia y respeto; reconociendo y apreciando su pertenencia de género, etnia y cultura. Evidencien un estado emocional positivo, seguro y confiado en sí mismo; actuando con base en la razón y no en los impulsos, siempre acorde a su edad.

En cuanto a los y las estudiantes que egresan del nivel primario, deberán ser capaces de reconocer su propio yo, sus potenciales, sus diferencias y sus limitaciones; manifestando interés en el fortalecimiento de estos, ejerciendo su autonomía, valorándose a sí mismo, pero también a los demás como personas con los mismos derechos y obligaciones; respetando la identidad personal, cultural, religiosa, lingüística y nacional. Manifestarán interés por organizar su tiempo en distintas actividades (socioculturales, deportivas, recreativas y artísticas); haciendo uso racional de su derecho a la libertad y con conciencia crítica de las consecuencias de sus actos. Valorarán el legado cultural, histórico, científico, tanto de sus comunidades a nivel local como regional, pero también a nivel nacional e internacional; valorando el trabajo intelectual como una herramienta de superación personal y alcance de una mejor calidad de vida. Reconocerán sus capacidades para aprehender, modificar, adoptar, aplicar y producir nuevos conocimientos a través de su diario vivir en la comunidad, región o país; valorando la importancia de la autoformación y formación permanente como procesos que mejorarán su vida y la de otros. Manifestarán conocimiento de las leyes y normas establecidas; una actitud positiva al cambio cuando favorezca las condiciones de vida en su entorno; se comprometerán con la preservación de medio social y natural, buscando un desarrollo sustentable; valorizarán la consulta, la búsqueda del consejo, y respetarán la orientación que les brinden su familia en la toma de decisiones.

El egresado o la egresada, tendrá dominio de su idioma materno e interés por aprender otros idiomas; expresará sus ideas, emociones y sentimientos con libertad pero a su vez con responsabilidad. Debe mostrar habilidades para generar dinámicas



de construcción de procesos en la resolución de conflictos, que sean inciten al diálogo y de carácter pacifista; evidenciando el trabajo en equipo y liderazgo democrático y participativo. Adoptará estilos de vida saludable y apoyará en actividades que beneficien su salud tanto personal como de la comunidad, conservará y pondrá en práctica valores espirituales, cívicos, éticos y morales, respetando en todo momento los de los demás. Se interesará por usar el pensamiento reflexivo, lógico y creativo, desarrollando su trabajo en forma creativa, capaz, honesta y responsables, evidenciando hábitos para el trabajo ordenado, sistemático y limpio.

Para lograr la transformación deseada en los y las estudiantes se debe evidenciar la aplicación de los componentes que ayuden a alcanzar las competencias de grado deseados, principalmente en las áreas fundamentales. En este proyecto se busca brindar ayuda en estas áreas, por lo cual, para el desarrollo de las primeros materiales se enfocarán los esfuerzos en 3 áreas fundamentales, las cuales sirven de partida para los Índices Nacionales Educativos: Comunicación y Lenguaje L1, Comunicación y Lenguaje L2, y Matemáticas. Estas áreas (y el resto que conforman el pensum de estudio) son descritas dentro del Currículo Nacional Base desarrollado por la Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa en el 2008.

El área de Comunicación y Lenguaje L1 (lengua materna), es el que da lugar a que los alumnos y las alumnas aprendan la utilidad de ésta como herramienta para identificar e interactuar con la realidad en la que se desarrollan, por medio de funciones, significados y normas de lenguaje. Ésta área comprende dos componentes: Escuchar, hablar y actitudes comunicativas; y Leer, escribir, creación y producción comunicativa. El primer componente permite desarrollar competencias que permitan recibir, producir y organizar mensajes orales de una manera crítica y creativa que ayude en la toma de decisiones tanto de manera individual como colectiva, a través del diálogo; este permite, a su vez, el respeto y comprensión por

la lengua materna, y generar empatía por lenguas de otras culturas. El segundo componente (Leer, escribir, creación y producción comunicativa) ayuda a desarrollar la capacidad de identificación, procesamiento, organización, producción y divulgación de la información escrita; en este componente la lectura juega un papel importante, ya que permite la formación del pensamiento, el desarrollo de la afectividad e imaginación, a su vez que permite la construcción de nuevos conocimientos; tanto la lectura como la escritura identifican competencias comunes, ya que una apoya en el aprendizaje de la otra. La dosificación del área de Comunicación y Lenguaje L1 para Primero Primaria, puede consultarse a detalle en el Anexo 01.

El área de Comunicación y Lenguaje L2 (segundo idioma), fomenta la comprensión entre las comunidades de las diferentes culturas de Guatemala; mejorando los procesos de comunicación en lengua materna y un segundo idioma, ya sea este, Español, Garífuna, Xinka o uno de los idiomas Mayas; esto propicia la asimilación de la realidad social y promueve la tolerancia hacia las distintas culturas, ayudando a mejorar el desarrollo laboral y construir una cultura de comunicación funcional, armónica y pacífica entre los distintos pueblos del país y del mundo. Ésta área se organiza en tres componentes: Comprensión y expresión oral; Comprensión y expresión escrita; y Desarrollo de valores y formación de actitudes. El primero introduce a los niños y niñas en el aprendizaje de este segundo idioma de una manera natural, recurriendo a diálogos sencillos relacionados con temas de interés y de su contexto, promoviendo así, el desarrollo de las habilidades de escuchar y hablar. La Comprensión y expresión escrita, tienen como objetivo, el desarrollo de la lectura y la comunicación escrita en un segundo idioma; se espera que se produzca una transferencia de habilidades de lectura y escritura de lengua materna a segunda lengua. Y por último, el Desarrollo de valores y formación de actitudes, influye en el desarrollo de la autoestima, responsabilidad, respeto y tolerancia, por la diversidad cultural y étnica de una sociedad



multilingüe como Guatemala. La dosificación del área de Comunicación y Lenguaje LI para Primero Primaria, puede consultarse a detalle en el Anexo 02.

El área de Matemáticas, es la encargada de organizar todos los conocimientos, modelos, métodos, algoritmos y símbolos necesarios en el desarrollo científico y tecnológico dentro de las distintas comunidades del país; desarrollando destrezas de cálculo, estimación, observación, representación, argumentación, investigación, comunicación, demostración y aprendizaje. Ésta área se organiza en cuatro componentes: Formas, patrones y relaciones; Matemáticas, ciencia y tecnología; Sistemas numéricos y operaciones; y La incertidumbre, la comunicación y la investigación. El primer componente interviene en la construcción de elementos geométricos y su aplicación en la resolución de problemas, facilitando el proceso de identificación de patrones y la capacidad de relacionarlas, observarlas y analizarlas; dentro de situaciones matemáticas, pero también en actividades cotidianas. Matemáticas, ciencia y tecnología; es el componente en el que se aplican conocimientos, valga la redundancia, de la ciencia y la tecnología para la elaboración de acciones productivas, utilizando métodos alternativos de ciencia para construir nuevos conocimientos. Los Sistemas numéricos y operaciones, estudian las propiedades de estos, para facilitar la apropiación de conceptos y la exactitud durante cálculos mentales; estudiando los fundamentos de teorías axiomáticas como herramientas para la expresión de ideas por medio de signos o símbolos gráficos. Y por último, la Incertidumbre, la comunicación y la investigación; es un componente a base de estadística, que permite la organización, análisis, representación gráfica y la probabilidad para hacer conexiones de hechos y datos de la vida cotidiana. La dosificación del área de Comunicación y Lenguaje LI para Primero Primaria, puede consultarse a detalle en el Anexo 03.

Luego de establecerse el “qué” y “por qué” se desea educar, es momento de hablar sobre el “cómo”. En los antecedentes expuestos en el Capítulo I, sobre la realidad nacional, se identifica el ausentismo escolar; como uno de los problemas a combatir, pero ya se ha explicado que este no depende únicamente del proceso educativo, sino que también de otros factores, como pobreza, salud, entre otros. Por lo tanto, es necesario intervenir dentro del contexto de la problemática, y no intentar separarla; por ello se debe recurrir a la educación a distancia.

De acuerdo a Marín (1984), citado por Aliste (2006), **la educación a distancia** es un sistema de comunicación bidireccional, en el que el alumno se aleja del centro educativo, y que recurre al apoyo de una organización que permita atender de modo flexible el aprendizaje individual de una población masiva que se encuentra dispersa; y a veces este sistema utiliza diseños tecnológicos que faciliten la distribución en masa.

Aliste (2006), sintetiza la educación a distancia como una combinación entre educación y tecnologías de comunicación con el fin de llegar a una población que busca aprender pero que se encuentra separada. Esto implica la **creación de nuevos canales de comunicación destinados en su mayoría a la enseñanza, pero que también pueden servir como medio de comunicación entre instituciones educativas, gubernamentales, públicas y privadas.** Además se debe comprender el desarrollo social que se puede alcanzar con este tipo de medios de difusión, considerándolo desde una perspectiva geopolítica, ya que los contenidos expresados en estos medios parten de una base común, siendo políticas del estado, de las comunidades, de centros educativos, de instituciones privadas, entre otras.

Al crearse estas redes de comunicación, se convierte el proceso de enseñanza en una educación no tradicional, con lo que Aliste (2006) considera que se generan dos procesos aparte del educativo (siendo este el primer proceso), el segundo es la distribución



de información, en este caso destinado al aprendizaje, permitiendo al grupo receptor, encontrarse en un lugares geográficos distintos al tutor; y un tercer proceso que se refiere a la integración de las personas que, por motivos culturales, sociales o económicos, no se adaptan, se les dificulta o no tienen acceso al sistema tradicional de educación. Cabe resaltar que la educación a distancia no es un invento reciente, Aliste (2006) lo ejemplifica con la educación por correspondencia, un modelo educativo a distancia que cobró importancia durante el siglo XIX; principalmente en países con grandes extensiones territoriales, y países que buscaban expandir su imperio, política, social y culturalmente (ejemplo de esto, Inglaterra y su influencia en Australia).

Como se ha demostrado, la educación a distancia, a simple vista, representa un desafío un poco complejo, ya que rompe con un esquema establecido desde siglos atrás y que parece casi ritual, debido a la relación intrínseca que se genera dentro de un espacio físico y mental (aula), entre un docente y sus alumnos.

De acuerdo a Aliste (2006) estos desafíos, si se desea establecer este tipo de educación en cualquier estilo, serán tres: *Comunicacional*, ya que la acción de comunicación a distancia puede representar diversidad de variaciones, en consecuencia de las combinaciones y particularidades que cada medio de transmisión puede generar: *Didáctica*, pues la prioridad en esta metodología está en una estructuración de **contenidos que puedan ser transmitidos de forma comprensible, interesante y amena; pues son características claves para mantener la motivación** que puede disminuir al no estar dentro de una dinámica grupal y presencial en el aprendizaje.

Por último, un desafío *psicosocial*, pues esta debe ser capaz de afectar, estimular y modificar los procesos de comportamiento de cada individuo, para poder cumplir con el “perfeccionamiento” de este.

Aliste (2006) indica que para Keegan (1980) las características básicas de una educación a distancia se pueden señalar por el siguiente orden:

- “Separación entre profesor y alumno, lo que distingue de las clases presenciales.
- Pertener a una organización educacional, lo que la diferencia del estudio privado.
- Utilización de medios técnicos, para ofrecer el contenido educativo del curso, al contrario de las notas que se toman durante la clase o las clases.
- Creación de una comunicación bidireccional, con la que el estudiante pueda beneficiarse del diálogo, lo que la distingue de otros tipos de tecnología educativa.
- Enseñanza individualizada del alumno y posibilidad de encuentros ocasionales con propósitos didácticos y de socialización, lo que la hace distinta a la enseñanza de grupo.
- Participación en una forma industrializada de educación, basada en el concepto de enseñanza a distancia, que contempla la mecanización, la automatización, la aplicación de unos principios organizativos, el control científico, la objetividad de la enseñanza, la producción masiva, la concentración y la centralización.”

Basándose en estas características, Aliste (2006) propone distintas modalidades de educación a distancia, que responden como sub-grupos de ésta, entre las que se encuentran: **Flexible Learning** (Aprendizaje Flexible), el cual busca maximizar el potencial de cada alumno; centrándose en estrategias de aprendizaje de los estudiantes individualmente; este procura ser centrado en el estudiante, dando énfasis a sus responsabilidades de auto-aprendizaje y al ritmo de avance individual. **Distributed Learning** (Aprendizaje Distribuido), el cual combina distintos modos de envío, ya sean tradicionales o electrónicos; se caracteriza por grupo de usuarios y nodos de comunicación, unificados



por un medio que permite la comunicación entre docentes y estudiantes, ya sea para consultas o traspaso de materiales y pruebas.

Distance Learning (Aprendizaje a Distancia), en éste, existe un responsable institucional del control de formación, pero el estudiante es el único responsable de su aprendizaje, de él o ella dependerá el tiempo, el lugar y la concentración que se le otorgue a cada sesión de estudios.

Open Learning (Aprendizaje Abierto), su organización se basa en otorgar libertad en cuanto a la calendarización y estructuración de horarios para los estudiantes. **E-Learning** (Aprendizaje vía Internet), actualmente es uno de los sistemas de educación a distancia más utilizados y que brinda mayor posibilidad de desarrollo, pues produce distintas interacciones bidireccionales, usuario-tutor, usuario-usuario, tutor-tutor; a su vez que por su naturaleza contenedora, emplea distintos medios de comunicación (de distintas épocas incluso) dentro de un mismo canal. Hablar de la educación a distancia, es hablar en paralelo de las **TIC - Tecnologías de Información y Comunicación**, las cuáles según Ávila (2002) y descritas por Prado (2012), otorgan al proceso educativo una mayor alcance en audiencias y grupos con necesidades especiales, manteniendo una calidad consistente; las TIC permiten consolidar sistemas educativos, mientras difunden el conocimiento, reducen atrasos en la educación y contribuyen a crear una cultura tecnológica en una sociedad.

Luego de presentar estos temas, se establecen los parámetros con los cuales se desarrollarán los instrumentos educativos para nivelación por ausencia de este proyecto, los cuales deben responder a las competencias descritas en el Currículo Nacional Base, deben ser materiales bilingües, que respeten, representen y ayuden al desarrollo de la cultura de la comunidad al que pertenece el grupo

de estudiantes; esto anudado a una modalidad de aprendizaje a distancia, la cuál responderá a un Distance Learning, en el que existirá un responsable (en este caso el maestro de grado) pero que dará la libertad de auto-aprendizaje a cada niño y niña. Y a pesar de que las TIC, serían herramientas que facilitarían este proceso, debido a las características socio-demográficas del grupo objetivo descritas en el Capítulo 2, la tecnología no es un medio con el que se cuente, por lo que se debe recurrir al uso de medios convencionales.





3.2 EL DISEÑO COMO INTERMEDIARIO EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE

Para explicar la importancia y la aplicación que tiene el diseño, específicamente el diseño gráfico, en el desarrollo de materiales educativos utilizados en el proceso de enseñanza, es necesario definir al diseño como un todo; para ello, se recurre a la definición que genera Costa (2009) posterior a su estudio sobre las definiciones de este: *“Diseño es el conjunto de disciplinas proyectuales ligadas a la construcción, la producción, la formalización y la difusión de bienes, servicios e información. Dichas disciplinas están destinadas, cada una desde su especialidad, a la mejora de la calidad ambiental, material, pragmática, estética, lúdica y cultural del entorno y la vida de los individuos y de la sociedad.”*

Con esta definición estructurada, Costa (2009) parte también a identificar al diseño gráfico como *“la disciplina específica de comunicación visual y audiovisual en la sociedad de la información. Su objeto es la formalización y transmisión de bienes y mensajes utilitarios, educativos, culturales, estéticos y lúdicos, tales como contenidos, información y conocimientos”*.

Es reconociendo la diversidad de mensajes que se pueden transmitir por medio del diseño, que se vuelve necesario identificar las características de cada uno de estos. Con respecto al diseño de materiales educativos, Leyva (2013) afirma que, muchas veces, los diseñadores se arriesgan a tomar decisiones a la ligera, omitiendo varios aspectos que los educadores profesionales manejan e identifican fácilmente, lo que conlleva a diseños que priorizan la forma sobre el contenido educativo. Leyva, recuerda que en estos diseños es importante profundizar en elementos de ergonomía cognitiva, lo que conlleva a analizar cómo determinados ambientes promueven ciertos aprendizajes en los estudiantes por

medio de colores, tipografías o imágenes; siendo una pieza clave, la conceptualización. El papel que juega el diseñador en este proceso, no es más que el de ser un traductor gráfico sobre los temas que define el educador. En todo momento es necesario identificar si las selecciones de imágenes, colores y tipografías apoyan la comprensión de ideas y conceptos; así como reconocer los distintos estilos de aprendizaje, para saber como aprende cada grupo de personas de acuerdo a su edad y nivel cognitivo.

Los **materiales educativos**, según Diéguez (2007) citado por Vásquez (2014), son los instrumentos que facilitan y favorecen la comunicación entre educador y educando, durante el proceso de aprendizaje, mejorándolo. Convirtiéndolos en recursos que sirven como intervención para alcanzar un objetivo específico; ayudando en la construcción de conocimientos. Vásquez hace mención a Guerrero (2009), quien indica que estos materiales deben estar orientados a un fin y deben organizarse con base en los criterios que se establecen en el currículum de estudio.

Vásquez (2014), afirma que estos materiales deben cumplir con dos funciones: Innovación, pues cada material nuevo plantea una forma diferente de abordar el proceso, provocando algunas veces que éste cambie o que sea reforzado. Motivación, pues se trata de crear una conexión entre el aprendizaje y los intereses del niño, contextualizando social y culturalmente este proceso.

Sobre este último, Conde (2016) dice que *“es importante que los niños estén motivados para realizar las actividades de aprendizaje”*; esto se puede alcanzar a través del refuerzo positivo, pues valorando a los niños, construyendo en



ellos una autoestima positiva, generará personas activas y participativas en su proceso de aprendizaje.

Calderón (2009) referido por Vásquez (2014), establece los principios pedagógicos que deben considerarse al momento de diseñar materiales educativos. Simplicidad, evitando elementos que distraigan del proceso de asimilación, generando ruidos en la transmisión de los contenidos. Didáctica, pues el único objetivo del mensaje debe ser el aprendizaje. Legibilidad, ya que el material lo que busca es transmitir información de un tipo, sea conceptual, procedimental o actitudinal, que genere un aprendizaje representativo, por lo tanto la claridad en el mensaje es crucial. Independencia, al no ser necesario el uso de otros recursos, por parte del estudiante, para cumplir con el proceso.

Ya que los materiales serán instrumentos de aprendizaje, utilizados constantemente por niños, Vásquez (2014) enlista los criterios que se deben contemplar al momento de seleccionar o elaborar estos:

- Aspecto físico;** dado que el material debe garantizar su durabilidad durante todo el proceso, la resistencia del material y un tamaño adecuado para su manipulación, son importantes para esta garantía. Seguridad, siendo elaborados con sustancias no tóxicas, y cuidando bordes y aristas para que no sean cortantes o punzantes. Fácil manejo, idealmente los empaques deberán ser transparentes para su identificación y que permitan el traslado de manera más eficiente.
- Aspecto gráfico;** una impresión clara, colores bien definidos, una diagramación fluida, el tamaño apropiado y las imágenes deben ser pertinentes con la edad y los contenidos.
- Aspecto pedagógico;** el contenido de los materiales debe concordar con las competencias curriculares, estableciendo exactamente el objetivo del material con relación a éstas. Los niños deben ser capaces de usarlos por su propia cuenta, siendo compatibles con las necesidades de aprendizaje y adecuados al nivel de desarrollo de los estudiantes. Y por último,

pero no menos importante, deben permitir activar la imaginación de los niños y las niñas.

En cuanto a los tipo de materiales educativos, Vásquez (2014) hace referencia a la categorización realizada por Estrada (2009) de la siguiente manera: a) **Por su origen**, pueden ser naturales, siendo los materiales tomados de la naturaleza; o artificiales, los cuales son elaborados por las personas. b) **Por su naturaleza**, pueden ser estructurados, siendo los materiales que se adquieren comercialmente o por parte de un organismo público o privado; o no estructurados, siendo los materiales elaborados por los docentes o en conjunto con sus alumnos. c) **Por su uso**, pueden ser fungibles, siendo materiales de consumo que se desgastan y deterioran, clasificándose a su vez en fungibles de uso común, como la tiza, lápices, cuadernos, etc., y fungibles de uso esporádico, como la plastilina, crayones, pinceles, etc.; o no fungibles, siendo materiales que no se gastan, como libros, mapas, etc. d) **Por la vía sensorial**, pueden ser visuales, auditivos, o audio-visuales.

Como se mencionaba al desarrollar el tema de la educación a distancia, para este proyecto se recurre a un modelo de educación a distancia convencional, por lo que se toma como estudio de caso análogo de materiales educativos, los Formalibros de Prensa Libre, ya que los mass media, han formado parte de esta modalidad de educación gracias a su relevancia en la vida cotidiana de la mayoría de personas a nivel mundial, y que según Ajín (2012), la influencia que éstos ejercen, conllevan a una integración intercultural.

De acuerdo con Ajín (2012), según la información recopilada con Prensa Libre, dicho periódico está comprometido con la educación de los niños guatemaltecos; por lo cual desarrollan el programa educativo “La Prensa en tu Aula”, dicho programa ofrece materiales didácticos para educación de nivel primaria, a la vez que facilita el acceso a esta información con una metodología novedosa a principios de este siglo. Resaltando este método sin precedentes por parte de Prensa Libre o



alguno de sus patrocinadores, lo convierte en el primer programa educativo en Centroamérica con una distribución masiva de textos basados en el currículum de estudio vigente. En el 2000 se lanza la primera fase de este programa, el cuál consiste en las páginas de lectura de "El Universo de Leo" (*img.22*), teniendo como objetivo inmediato, inculcar el hábito de lectura en los niños y niñas, pues esta cualidad aumentará las posibilidades de mejorar su nivel educativo, y por qué no, su nivel de vida. En 2001 se lanza la segunda fase, los Formalibros (*img.23*), los cuales son fascículos coleccionables que conforman libros de texto de todos los grados del nivel primario, convirtiéndolo paulatinamente en enseñanza de distintas materias, comenzando ese año con Idioma Español; en el 2002, Ciencias naturales; en el 2003, Estudios Sociales; en el 2004, Matemática; en el 2005, se promueven las áreas de lectura y escritura, ortografía y gramática; en el 2006, se publican los Formalibros Multimateria (*img.24*), que abarcan los contenidos básicos de las cuatro áreas fundamentales.

Ajín (2012) destaca las características por las que los Formalibros son considerados como materiales efectivos, pues poseen un texto "vivo", manteniendo un contenido actualizado de en distintas áreas (*img.25*); se relaciona al periódico con conceptos pedagógicos actuales, permitiendo su uso como recurso didáctico; los niños aprenden de una forma activa, ya que la prensa le permite interactuar con este medio de información; su diversidad de códigos (letras, números, fotografías, ilustraciones, cuadros comparativos, diagramas, colores, infografías, formas) enriquece el proceso de aprendizaje, permitiendo al niño emplearlas a su conveniencia; al relacionarse directamente con la prensa, el niño y su familia encuentran un mediador en su comunicación. Dentro de los Formalibros, se proponen actividades didácticas que requieren de páginas de Prensa Libre, para que este último pueda utilizarse como una herramienta de enseñanza.

Pero el éxito de los Formalibros, no es únicamente su aporte al sector educativo; viéndolo desde el punto de vista del marketing, este conlleva una estrategia de posicionamiento que resulta beneficioso para Prensa Libre, ya que se busca formar desde temprana edad, el reconocimiento de la marca; anudado al hecho de que son fascículos coleccionables, lo que obliga a padres de familia y docentes, comprar el periódico los días que se publican. Llevando a un éxito incluso internacional, al compartir varios materiales de forma gratuita en su sitio web.

Partiendo de este caso, no se busca replicar la metodología de los Formalibros, pues estos están enfocados a un público más generalizado, al contrario de lo que se busca con este proyecto, que se enfocará en las características específicas de cada comunidad con la que Save The Children trabaja; ya que a pesar de que Prensa Libre desarrolle proyectos que promuevan y eduquen sobre las distintas culturas en Guatemala, con materiales destinados a niños como los fascículos de "Ixtz'unun" (*img.26*), en el 2011, o "Popol Wuj", en el 2015; no responden realmente a las necesidades que plantea la Reforma Educativa o el Nuevo Currículum Nacional Base, sobre la multiculturalidad en el proceso educativo en Guatemala.

Pero si se rescatan sus principios metodológicos aplicados en la educación a distancia, analizando asimismo la gráfica con la que han abordado a los niños en el proceso de aprendizaje; por lo que el diseño editorial juega un papel importante en la propuesta para los instrumentos educativos que se desarrollan como alternativa para que Save The Children pueda combatir, o mejor dicho, trabajar en conjunto con el ausentismo escolar, mejorando los índices educativos en las escuelas primarias del interior del país.



IMAGEN 22. Hoja de lectura de El Universo de Leo. (Ver Referencias)



IMAGEN 23. Portadas para colección Formalibros. (Ver Referencias)



IMAGEN 24. Cubierta Formalibros Multimateria. (Ver Referencias)



IMAGEN 25. Muestras de diagramación para fascículo de Comunicación. (Ver Referencias)

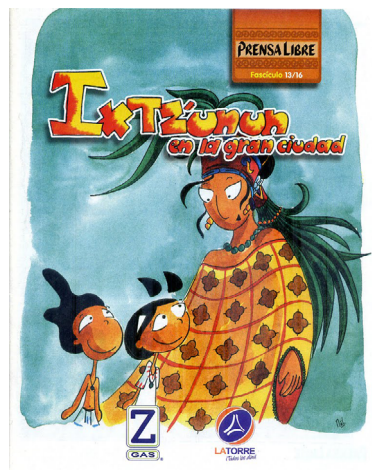


IMAGEN 26. Portada fascículo No.13: Ixt'zunun en la gran ciudad. (Ver Referencias)



El diseño editorial, Álvarez (2009), lo define como *“la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros”*. Indicando que este diseño debe adaptarse al grupo objetivo con el que se comunicará, ya que no es lo mismo trabajar materiales para niños que para adultos mayores. El diseño del material y las tendencias aplicadas en proyectos editoriales, responderán al contenido y el enfoque que se le dará.

Dentro de la maquetación, influyen muchos elementos de diseño que deben ser tratados adecuadamente para lograr buenos resultados, fomentado incluso, la concepción de ideas creativas. Estos elementos presentan sus características específicas, dependiendo de la naturaleza de los materiales editoriales que se elaboran; en el caso de los materiales editoriales educativos para nivel primario en Guatemala, la Dirección General de Currículo - DIGECUR - del MINEDUC, establece los lineamientos estos componentes gráficos.

El diseño de estos materiales requiere de una comprensión de los aspectos técnicos, pero también artísticos que se combinan de manera creativa para una distribución apropiada de todos los elementos; integrando el contenido con un lenguaje textual y gráfico, que sean prácticos, comprensibles y agradables para los estudiantes. El diseño editorial establece las pautas para la diagramación; considerando *“diagramar”* como *“distribuir y organizar los elementos del texto y la imagen en cada página, mediante criterios de jerarquización (importancia) buscando la funcionalidad del mensaje con una apariencia estética.”* (DIGECUR, 2012).

Tomando en cuenta que al diagramar, se debe estructurar la información con total claridad; los contenidos de distinta clase debe ser separados visualmente, lo contrario a los que deben ser leídos conjuntamente, que deben ser unidos visualmente; si el texto y las imágenes están relacionadas, deben colocarse lo más próximo posible, y no colocarlas en distintas páginas; es importante mantener el

equilibrio en pesos visuales, como tamaño, color, formas, entre otros; se deben evitar sobrecargas visuales, usando proporcionalmente los espacios en blanco en relación con el espacio ocupado; al usar imágenes a doble página, se debe considerar el lomo de encuadernación para no eliminar detalles de la imagen; se debe determinar la jerarquía de los tipos de letra en los textos, a la vez que es necesario el uso de estructura consistente que construya una unidad visual, integrando elementos que permitan versatilidad y diversidad en el texto para evitar la monotonía en el diseño.

Dentro de los elementos que se involucran dentro de la diagramación, se encuentra **el formato**, el cual será definido por el tipo de texto, la edad del grupo objetivo y las modalidades de impresión en su región, tomando en cuenta la funcionalidad y el aprovechamiento de los recursos de impresión, se recomienda que la cantidad de páginas sea un múltiplo de 8 para el aprovechamiento de estos; este define el tamaño y orientación del texto. Utilizar un diseño por páginas enfrentadas permite mayor visualización para el lector; a la vez que se aprovecha de mejor forma, el espacio. En todo trabajo de diagramación es necesario el uso de **páginas maestras**, las cuales permiten contener los elementos gráficos que aparecen con frecuencia en todo el material, como los márgenes, columnas, números de páginas, encabezados, pies de página, logotipos o ilustraciones; dentro de éstas, se determinan dos elementos importantes: la **caja de diagramación** que indica el área de impresión que se utilizará, teniéndose que dejar un margen considerable entre la caja y el borde las páginas; para materiales tamaño carta, se recomienda un margen entre 0.75 a 1 pulgada, recordando que el margen internos siempre será mayor para efectos de diagramación; la numeración de páginas se ubica fuera de la caja, pero siempre de manera uniforme en todo el material. y la **caja de texto**, que contará con la cantidad de columnas que defina el diseño, y considerando que el texto debe ser justificado a la izquierda sin separar palabras en sílabas.



El DIGECUR (2012) establece que en los materiales educativos, que sirvan de apoyo en el desarrollo del currículum, se debe combinar la distribución de textos con imágenes que faciliten y motiven el proceso de aprendizaje, la proporción entre éstos, varía dependiendo del nivel educativo de los estudiantes, de las áreas de estudio y del tipo del material; se indica que en los primeros grados, es necesario un mayor porcentaje de imágenes. Ya que estos materiales son de apoyo en el proceso de aprendizaje, el formato, la distribución del texto y las imágenes deben desempeñar un papel motivador en dicho proceso, incluyendo otros elementos gráficos que orienten a los lectores en el recorrido por la estructura y contenidos, permitiendo que se identifiquen y jerarquicen distintos tipos de información, organizadores y otros elementos que permitan la eficacia en el proceso de comunicación.

Con respecto al texto como elemento de diseño, hay que recordar que una **familia tipográfica** es un conjunto de fuentes que comparten similitudes en su diseño; la selección de una familia adecuada, influirá en un mejor proceso de comunicación. Idealmente, una familia debe incluir todos los signos alfabéticos (letras mayúsculas, mayúsculas tildadas, ligaduras mayúsculas, minúsculas, minúsculas tildadas y ligaduras minúsculas) y los signos no alfabéticos (los números -mayúsculos o minúsculos, y tabulares o de ancho variable-, los signos de puntuación y los signos comerciales), algunas familias incluyen las versalitas y versalitas tildadas; incluyendo todas las variaciones de estos signos (regular, redonda, oblicua, cursiva, bold, light, entre otras). Reconociendo estas variaciones y las distintas familias, al combinarlas con los tamaños, se pueden crear jerarquías en títulos y textos del materiales.

Las fuentes que se utilizan en materiales educativos es variada, y se seleccionan con base en su propósito, edad de los receptores y el formato seleccionado; las utilizadas con mayor frecuencia son Avant Garde, Tahoma, Verdana, Arial, Century Gothic, y similares (DIGECUR,

2012), porque favorecen la legibilidad; en los primeros años de enseñanza, es preferible usar fuentes con una estructura redonda, que asemeja los trazos de las letras que se aprenden a escribir e influyen en los primeros años de lectura, muchas fuentes tienen una versión "Infant" de éstas, en la que modifican sus estructuras para que sus cuerpos sean redondos y están destinadas al empleo en materiales de aprendizaje. De acuerdo a las variables de selección de fuentes, es que también varía el tamaño de estas, el DIGECUR (2012) indica que para las primeras lecturas, el rango del tamaño puede ir de 16 a 36 puntos; usualmente en el primer ciclo de nivel de educación, se utilizan fuentes entre 14 y 16 puntos, y en el segundo ciclo, de 12 a 14. Se establece una relación, entre mayor edad, menor es el puntaje requerido, sin embargo, no se recomienda un tamaño menos a los 10 puntos. Con respecto a esto, el **interlineado** también se mide en puntos, y se recomienda un espacio de dos puntos entre un renglón y otro, por ejemplo, si se utiliza una fuente de 11 puntos, el interlineado debe ser de 13 puntos. (DIGECUR, 2012).

Pero como se mencionaba antes, en el contenido de los materiales educativos, además del texto, intervienen las **imágenes**, que de acuerdo con DIGECUR (2012), son representaciones gráficas de objetos, situaciones e ideas; las cuáles se pueden encontrar en casi todo tipo de material de apoyo curricular; con variadas presentaciones y grados de realismo. La función de estos elementos, en los materiales educativos, no es necesariamente el aspecto estético, pues deben apoyar representativamente el trabajo pedagógico, y la inclusión de estos, está justificada solamente si se relacionan, complementan o amplían los contenidos curriculares; fortaleciendo el proceso de aprendizaje de acuerdo con lo expuesto en la Reforma Educativa y los Acuerdos de Paz, por lo tanto estas imágenes deben evidenciar un país pluricultural y multilingüe.

La importancia del **color**, como elemento de diseño, radica en que este de captar la atención de los niños, y transmitir



distintas sensaciones (siempre positivas), pero teniendo cuidado de que éste sea un facilitador en el proceso de comunicación y no un ruido que distraiga del proceso de aprendizaje.

Algara (2016), con base en lo expuesto por Moore, Pearce & Applebaum (2010), indica que el color es uno de los elementos más valioso, dentro de una pieza de diseño, para transmitir sensaciones que correspondan a lo que el diseñador desea connotar.

Entendiendo que son varios los elementos que intervienen en la construcción de un material educativo, y en más de una ocasión se ha resaltado que estos deben captar la atención de los estudiantes (especialmente cuando se habla de niños), es necesario ubicarse en la línea temporal en la que ellos se desarrollan para establecer una conexión de acuerdo a sus gustos, ya que no es lo mismo un “diseño infantil” para niños de los años '90, como para los niños que están desarrollándose en estos días; y también no se puede aplicar el mismo “diseño flat”, a pesar de ser una tendencia en la actualidad, pues el grupo objetivo no percibe de igual forma la abstracción.

Por esto, es necesario recordar que las tendencias pueden aparecer, y es obligación del diseñador estudiarlas, pero esto no implica que sean funcionales para la diversidad de mensajes que se transmiten, lo importante es identificar cuáles son los valores de estas modas y personalizarlas de acuerdo al trabajo que se esté realizando.

Entre estas tendencias, se encuentra el **Handmade** (Hecho a Mano), que de acuerdo a Pariente (2014) cobra cada vez más auge en un mundo visual lleno de elementos sistematizados, dando un aspecto artificial al proceso de comunicación, pues este estilo busca desarrollar productos personalizados y significativos, logrando con esto conectar, con mayor fuerza, con su audiencia. Pero a pesar de que el desarrollo de esta tendencia, busca el proceso manual en todas las partes de producción,

al aplicarlo directamente en medios masivos, dónde la parte digital se ha vuelto crucial para el aprovechamiento de recursos, es necesario recurrir a la adaptación de ésta, a través de distintas técnicas; una de las principales es la simulación de las texturas y uso de sombras en el proceso de digitalización.

En este punto, se recurre a lo descrito por Wong (1995) sobre **la textura**, indicando que esta es una característica de superficie de una figura, y que puede ser clasificada de dos maneras: la textura visual, que es únicamente bi-dimensional y solo puede ser vista por el ojo, pero también puede evocar sensaciones táctiles; y la textura táctil, que además de ser visible, puede ser sentida por las manos. Wong, recuerda igualmente, que el Collage es una de las mejores formas para sacarle provecho a la textura visual en un diseño, logrando crear diferentes sensaciones, la combinación de distintas texturas; llevado esto a un proceso digital, la sobre-posición de elementos con texturas, manejando sombras y luces, pueden generar el efecto de “hecho a mano”, con la cual se atrapa más fácilmente la atención del espectador.

Conjuntamente con el estilo *handmade*, han surgido más tendencias en los elementos de diseño, como lo es la **ilustración a mano**, que de igual forma busca incluir elementos más humanizados en piezas de diseño y que, de acuerdo a Montana (2016), intenta contrarrestar la simplificación que se ha tenido en las imágenes, y poder evocar sentimientos más infantiles, tiernos e incluso nostálgicos; por lo que es una técnica que se verá aún más en el 2017 y se espera que siga creciendo.

Existe otra tendencia que cobra fuerza, basada en principios básicos, que tanto Montana (2016) como Olivares (2015), la consideran una gran herramienta en la maquetación de contenidos, especialmente de textos; el **diseño modular**, que convierte la información en un elemento más manejable, a través de la segmentación de ésta. Lo tradicional es utilizar una cuadrícula, pero Olivares indica que no



es necesario, e incluso se puede hacer lo contrario, y desarrollar una estructura libre y personalizado, que sea menos descifrable, logrando así, hacer más interesante y atractivo lo que se esté leyendo.

Dentro de esta revolución en el diseño, buscando romper con lo monótono, lo repetitivo y convencional, se desarrolla un pensamiento sobre la importancia de un **Storytelling**, ya que, de acuerdo a Olivares (2015), ya no se trata únicamente de la estética del diseño; el diseño debe funcionar como contenido y no únicamente como un acompañante del texto, y esto se logra por medio de contar historias visualmente.

Establecidas las tendencias de diseño que pueden aplicarse en este proyecto, se debe buscar una integración de los elementos del diseño de materiales educativos con estas, considerando en todo momento que al grupo objetivo se le debe motivar, atraer y atrapar; pero sin olvidar que los materiales no dejan de ser un recurso pedagógico y por lo tanto, no debe existir ruido en el proceso de comunicación que distraiga de los objetivos de aprendizaje.



3.3 EL USUARIO COMO EJE CENTRAL DEL PROCESO CREATIVO

Todo proceso de diseño, busca dar solución a un problema con ayuda de un pensamiento creativo, el cual se aplica durante distintas etapas, a la vez que se generan ideas entorno a la problemática; todas estas fases son lo que se conoce como **proceso creativo** y la solución es determinada por una **estrategia creativa**, que Gottardini (2012) la define como *“la orientación final y la dirección ideológica que se le va a dar a la comunicación, aquí se establece el cómo comunicar la propuesta, a través de métodos creativos”*; siendo ésta, la encargada de desarrollar un mensaje eficaz, basado en un concepto comprensible.

La estrategia creativa se basa en dos factores para la generación de un mensaje coherente: la **estrategia de contenido**, que establece el eje por cual se conducirá la comunicación; y la **estrategia de codificación**, que define el cómo se expresará. Durante la primera estrategia, se define el concepto que utilizará para la transmisión del mensaje; y posteriormente, en la segunda estrategia, se da forma tanto al mensaje como al concepto creativo, en función de los medios y soportes que se utilizarán para su difusión.

Se debe entender que el **concepto creativo** se crea a partir de una idea, la cual Gómez (2011), indica que es *“una idea en su estado abstracto, se desarrolla en la mente y explica o resume experiencias, conocimiento, razonamientos e imaginación”*, y que, a pesar de mejorar el mensaje, no existe un método establecido, a lo que Gómez añade que muchos directores creativos, en distintos países, indican que el proceso de generación de conceptos *“nace”* y cada uno lo desarrolla a su propia manera; por esto, durante el proceso creativo se busca siempre generar contenido personal, y por ello, se recurre a la inspiración como una

herramienta en el proceso, pero ésta se genera, muchas veces, al identificar los insights que envuelven al proyecto.

Los **insights** están basados en vivencias que tienen en común un grupo de personas específico, pudiéndose dar a distintas escalas de grupos sociales, desde una comunidad hasta un país entero (o más), estas experiencias están determinadas por la estructura social y por el tiempo en el que ésta se desarrolla. Riveros (2010) menciona que al apelar a las vivencias comunes, se está apelando también a distintos elementos que construyen a la identidad de cada individuo, por lo que su uso en una estrategia creativa, garantiza la creación de un lazo emocional entre el emisor y el receptor. Pero igual que todo proceso creativo, no existe una única fórmula para la identificación de insights, lo importante es conocer al público, y esto se puede hacer a través de diferentes técnicas, entre ellas se encuentra el Design Thinking, que se desarrolla durante todo el proceso de diseño, por lo que puede ayudar desde definir el problema, hasta la solución de éste.

El **Design Thinking** es *“crear que se puede hacer una diferencia y que se puede hacer un proceso proactivo con el fin de llegar a nuevas soluciones pertinentes que generen un impacto positivo”* (IDEO, 2012). Es un proceso de diseño estructurado, con un enfoque puramente humano, basado en la capacidad del creativo, de ser intuitivo e interpretar lo que observa, desarrollando ideas emocionalmente significativas para las personas a quienes se está diseñando; este proceso comienza con una empatía y comprensión de las necesidades y motivaciones del grupo objetivo. El Design Thinking se destaca por tres características, expuestas por IDEO, que lo diferencian de otros



procesos; es colaborativo, pues se beneficia en gran parte, de las perspectivas y creatividad de otras personas, para fortalecer las ideas del ejecutor; es más un trabajo en equipo que uno individual; es optimista, pues se basa en una idea básica de *“todos podemos generar un cambio”*, destacando que las limitaciones no son grilletes del proceso creativo; y es experimental, pues se mantiene en constante progreso, y al nutrirse de lecciones aprendidas por parte de los creativos es que se van creando procesos nuevos, basados en el Design Thinking.

Dentro de estos procesos, se encuentra el **Human-Centered Design** (Diseño Centrado en las Personas), el cual es *“un proceso y un conjunto de técnicas que se usan para crear soluciones nuevas para el mundo”* (IDEO, 2015); su nombre se debe por estar en todas las etapas de diseño, centrado en las personas para quienes se trabaja la nueva solución. Este proceso inicia haciendo un examen a las necesidades, sueños y comportamientos de las personas que se beneficiarán con los resultados; se busca que los creativos, escuchen y entiendan lo que los beneficiarios realmente desean, pero más importante, lo que realmente necesitan. Definiendo esto como la dimensión de lo deseable; y que durante todo el proceso de diseño, se observarán las soluciones a través de esta perspectiva. Pero una vez se identifica lo que es deseable, estas soluciones deben analizarse a través de la factibilidad y la viabilidad; aplicando estas perspectivas en las últimas etapas del proceso.

El Human-Centered Design, se desarrolla como este proceso compuesto por un conjunto de herramientas, para que se pueda adaptar a los distintos contextos en los que se pueden buscar soluciones, dejando la posibilidad al creativo de seleccionar las que se acoplen mejor a su situación y a la del grupo objetivo. Se pueden usar solas o en conjunto, se pueden combinar o adaptar; esto es lo que lo hace más interesante y puede desarrollar distintas soluciones. Al ser un proceso basado en el Design Thinking, es un proceso experimental, por lo tanto no, existe un determinado número

de herramientas, y cada agencia, estudio de diseño u organización que busca aplicar un diseño centrado en las personas, establece sus propias reglas y su propio kit de herramientas. Para fines de este proyecto se usa el kit propuesto por IDEO.org, debido a los resultados que muestra en sus distintos proyectos, que están ligados al desarrollo de comunidades más vulnerables; haciendo un emparejamiento con los ideales de Save The Children.

Cabe mencionar, que este proceso de diseño, se crea contemplando el diseño como un todo, y no como un elemento estético, por lo tanto, sus resultados responden a la creación de productos, servicios, espacios, organizaciones o modos de interacción; destacando la importancia de la creatividad en la solución de problemas sociales.



3.4 QUICHÉ, EL LUGAR DONDE CONVERGEN LAS CULTURAS Y SURGEN LAS HISTORIAS

Se ha mencionado la importancia de la identidad cultural y la promoción de ésta, en el proceso de aprendizaje de los niños; también se ha establecido que se debe conocer a profundidad a los beneficiarios de los proyectos de diseño, para poder generar empatía con ellos, y desarrollar conceptos creativos que se adecuen a una solución eficaz e integra de estos. Por lo que es pertinente, alcanzado este punto, el describir cuál es el entorno social en el que este grupo de personas se desarrolla.

Quiché es uno de los departamentos más extensos en el país, colocándolo en el tercer lugar. Se localiza en el noroccidente (región VII) de Guatemala. De acuerdo a Fray Francisco Ximénez (Aguilar, 2004) la palabra *quiché*, o *k'iche'*, significa "bosque, selva, muchos árboles". Se compone de las voces *ki*: "cuántos ó muchos"; y *che*: "árboles", lo que originó, también, la palabra *quiché kechelau*, que significa "bosque". De acuerdo a la UNESCO (s.f.) este departamento es atravesado por tres sistemas montañosos: La Sierra de Chamá al norte, la de Los Cuchumatanes al centro y la de Chacús al sur; lo que genera climas, que van desde los fríos y templados hasta los más cálidos. Tanto Aguilar como la UNESCO, reconocen que Quiché es una de las regiones que más sufrió durante el Conflicto Armado, comenzando en los años '60 y que finaliza hasta la firma de los Acuerdos de Paz en 1996; afectando principalmente a los poblados del Triángulo Ixil, Ixcán y Playa Grande.

De igual forma, Quiché es una de las regiones antiguamente más pobladas en el país, por lo que en conjunto con Huehuetenango, posee más idiomas, las cuales terminan de establecerse entre los siglos XII y XV; esta riqueza lingüística se debe a que en este departamento convergen las etnias mayas: K'iche, Ixil, Uspanteka y Sakapulteka; por lo

que cada rincón de los distintos municipios, se encuentra bañado de una espiritualidad única, en la que aún están presentes mitos de la historia prehispánica de Guatemala.

Esta diversidad étnica posee una raíz, estos pueblos surgen de la evolución que sufrió una civilización prehispánica, **Los Mayas**; comprender la cultura de ellos, ayuda a empatizar con cada una de las comunidades que viven en el país. Una forma de empezar a comprender sus valores culturales, es entender la cosmovisión del Pueblo Maya, la que según el MINEDUC (2012), es la manera que utilizan para entender e interpretar la sacralidad de la vida, la naturaleza y el cosmos, y las relaciones entre sí; buscar el sentido de pertenencia en un cosmos creado por el espacio, tiempo, materia, energía y movimiento, así como apreciar la relación que existe en todos los elementos de este universo, entendiendo que el ser humano es un elemento más de la naturaleza, la forma en que este cosmos puede generar tanto microcosmos como macrocosmos, definiendo a la tierra como madre de la vida y resaltando como eje en su cultura, al maíz como signo sagrado.

Se debe entender que esta cosmovisión maya, no pelea con el progreso, se trata realmente de establecer una conexión armónica, manteniendo un equilibrio, entre la energía espiritual y el desarrollo tecnológico, incluyendo el arte y los procesos educativos. Siendo en este proceso, centrado en una formación integral de la persona *jun winäg* (el Ser Maya) tanto en su dimensión colectiva como en la interrelación con otros componentes del cosmos. Esta cosmovisión y las experiencias históricas del Pueblo Maya, contribuyen a la creación de enfoques y categorías mentales, permitiendo una mayor comprensión de la realidad a través del idioma materno y otros símbolos.



El *Ser Maya* se define como un elemento de la naturaleza y con un sentido de pertenencia colectiva, que orienta su existencia como persona, basado en el día de nacimiento en el calendario sagrado (**Cholq'ij**), en armonía con cada uno de los ciclos de la *materia-energía-espacio-tiempo-movimiento*, que generan el cosmos y permiten el flujo de la vida, recordando que toda forma de vida es sagrada, por pertenecer a este universo. La concepción de vida se basa en el Cholq'ij, los principios de pensamientos filosófico y el sistema de valores del Pueblo Maya; estos dos últimos se pueden integrar en el ámbito escolar para fortalecer los procesos familiares y comunitarios, y por lo mismo se deben desarrollar en todos los ciclos, niveles, modalidades y especialidades educativas. (MINEDUC, 2012)

Entre estos principios se encuentran: **la materia-energía-tiempo-espacio-movimiento**; pues son los elementos que conforman el cosmos, y existen dentro de la naturaleza en distintas magnitudes. La **complementaridad**; el ser de las personas se complementa con el ser de los demás (personas, plantas, animales, minerales, aire, calor, agua y todo lo que pueda existir en el cosmos). La **armonía-equilibrio**; encontrados en la paz, belleza, justicia y expresión de una vida plena en contexto con el universo. El **sistema y funciones**; estos principios se basan en la dinámica de la naturaleza y el cosmos, haciendo hincapié en que todo lo que existe en la naturaleza, no es por casualidad, sino que cada uno posee funciones inherentes que conforman un gran sistema.

Algunos de los valores que adquieren mayor relevancia para ser desarrollados dentro del proceso educativo se encuentran: la gratitud y el agradecimiento, el trabajo y la vida, el carácter sagrado de la existencia, el respeto y cumplimiento a la palabra, la vida comunitaria, la plenitud de vida, el cuidado de todo lo que existe, el compartir, la resistencia del Pueblo Maya; y la cooperación.

Para demostrar la importancia del Cholq'ij, es necesario hacer referencia uno de

los libros sagrados, que daba los cimientos para el ordenamiento social y espiritual, tanto en el *Antiguo Mundo Clásico*, como en el *Tradicional Mundo Maya* de la actualidad; el Cholq'ij Wuj, cuya traducción más próxima es "El Libro del Destino", libro que de acuerdo a Barrios (2004), era de uso exclusivo de sacerdotes mayas especializados en este calendario sagrado, cuyo ciclo es de 260 días, tiempo que tarda la gestación humana en el vientre materno. Este libro describe la técnica ancestral para utilizar la información que proporciona el calendario, basado en los distintos significados de los Nahuales (20 días sagrados), el Cargador y la Cruz Maya; todo esto con el fin de orientar a las personas, manejando energías y proyectando el futuro, para poder despertar el conocimiento interno. Este sistema que posee cada nahual, transmite códigos de información, tanto positivos como negativos, durante las distintas etapas de la vida de las personas.

Los **nahuales**, de acuerdo a Sac (2007), son la energía, espíritu o fuerza de los seres y elementos de la naturaleza; son representados por estos últimos, como el sol, la luna, el aire, plantas o animales, y más, ya que, se debe recordar, que todo tiene vida, dentro de la cosmovisión maya, por lo tanto todas las personas poseen un nahual que los identifica y sirve de vinculación con la naturaleza. Como se mencionaba anteriormente, son 20 días sagrados del Cholq'ij, por lo tanto son 20 nahuales, pero no se desarrollarán en este documento, pues solo se desea tratar el nahual que se usa en estas piezas de diseño y explicar el por qué de su relevancia para la educación; este nahual es No'j.

El uso del nahual No'j como un elemento en materiales educativos, no es exclusivo de este proyecto, ya que muchas publicaciones (en Guatemala) con temáticas académicas y que refuerzan los valores la multiculturalidad, usan el glifo de No'j como elemento "decorativo"; pero es necesario exponer sus características para determinar la razón de su uso. De acuerdo a Barrios (2004), No'j es el poder de la inteligencia o



sabiduría, simboliza las ideas y pensamientos, el cerebro; es la energía que rige la mente, el conocimiento, la buena memoria, sirviendo de conexión entre la *Mente Cómica Universal* con la mente del ser humano; trae consigo el poder de la comunicación, tanto en lo simple como en lo complejo, pues se considera la comunicación como un elemento intergaláctico e interdimensional. Para el Pueblo Maya, las personas podrán tener buenas ideas, por no sabiduría, ésta es propia del *Ajaw (Creador y Formador)*, de aquí radica la importancia de crear consejos para reunir ideas, pero se debía pedir al *Ajaw* la sabiduría; los ancianos entonces reunidos en consejo, se colocan bajo la protección de *No'j*.

El glifo de *No'j* "simboliza el saber; el dibujo del centro representa el cerebro y los puntos los grados de superación espiritual humana creciendo" (Barrios, 2004). Las personas bajo este signo, son propensos a la sabiduría y la inteligencia; son adivinos, valientes, prudentes, poseedores de buenas señales corporales, de buen carácter, comprensivos, buenos estudiantes y enfrentan la justicia; propician el cambio, transmiten seguridad, son visionarios, idealistas, soñadores, buscadores de verdad, investigadores exhaustivos, ávidos lectores. La palabra que define a *No'j* es el conocimiento. Los elementos naturales que los representan (los nahuales, dada su redundancia) son el coyote y el pájaro carpintero; los lugares dónde encuentran mayor energía son en los bosques, lagos, montañas y nubes. Por estas características descritas, es que se hace su asociación y se "concibe" a *No'j* como energía dentro de los materiales educativos, pues utiliza como principales herramientas, para alcanzar su propósito en la vida; el estudio y la lectura.

Expuesto el panorama general de la cultura en el departamento de Quiché, con los Mayas, es momento de interiorizar entre las pequeñas culturas que lo conforman, ya se habían establecido 4 etnias principales, pero se hablará de una de ellas en específico; **la comunidad Ixil**, la cual, se encuentra dividida en tres municipios de este departamento:

Nebaj, Cotzal y Chajul, juntos conforma lo popularmente conocido como Triángulo Ixil. De acuerdo a la Fundación Ixil (2010), su área geográfica cuenta con una superficie de 2,314 km² y, basada en proyecciones de población con base en el Censo 2002, con una población de 148,670 habitantes en el 2009. De los cuales el 91% pertenecen a la comunidad Ixil, y el otro 9% se dividía entre los Kiché, Ladinos, Kanjobal y Mam.

La comunidad Ixil habitó originalmente en la región conocida como *llom*, posteriormente emigró en busca de mejores tierras y se asentó en el cerro *Vi'Va'txil*, conocido actualmente como *Ju'il*. Luego de un tiempo tuvieron que migrar, dirigiéndose hacia tres puntos diferentes: un grupo llegó a *Naab'a'* (actualmente Nebaj), otro grupo a *K'usal* (Cotzal) y el tercer grupo se ubicó en una región central de los tres poblados, *Tx'aul* (Chajul).

Dentro de la cosmovisión de esta comunidad, son muy importantes los cuatro puntos cardinales, en referencia a los cuatro colores del sagrado maíz: negro, rojo, blanco y amarillo; guardando gran respeto por la vida y la Madre Naturaleza, quien les brinda todo lo necesario para vivir. Los sacerdotes mayas, son quienes se encargan de realizar ceremonias especiales periódicamente, para pedir por la salud, la cosecha y el bienestar de la comunidad. En estas ceremonias, los ixiles reflexionan, meditan y agradecen por la vida cotidiana. (LeoPL, 2011). Con respecto a su economía, Torres (2010) resalta la importancia de la agricultura y la artesanía, siendo en este último donde se reconoce principalmente a las mujeres ixiles, por los tejidos que elaboran.

El idioma ixil, es miembro de la rama Mameana, una de las familias en la que evolucionó el idioma maya. Ayres (1991) indica que la estructura del idioma ixil, muestra la influencia de los otros idiomas hablados en la región, Kiché (siendo la que mayor influencia tiene), Castella y Q'anjob'al, por mencionar algunos. A su vez, existen tres variedades o



dialectos del ixil, que corresponden a cada uno de los municipios en los que se habla dicha lengua; existiendo diferencias menores entre los pueblos y aldeas de un mismo lugar. Para fines de este proyecto, se toma la variante del idioma ixil de Nebaj (generalizado) dentro de la construcción de los materiales educativos.

Para mantener toda esta identidad cultural, que caracteriza tanto a la comunidad maya como a sus pequeñas divisiones, entre ellas la Ixil, se ha reiterado en más de una ocasión, la importancia de la tradición oral, en el que las mujeres como madres de familia han tenido un papel determinante, al transmitir la cosmovisión de sus pueblos de generación en generación. Ramírez (2009) define **la tradición oral** como *“todos aquellos acontecimientos, hechos, testimonios, historias, cuentos y costumbres transmitidos verbalmente”*, lo que los convierte en fuentes de información y aprendizaje, pues contienen los conocimientos y costumbres que ha adquirido cada área; conocimientos de historia, mitos, textos sagrados, tecnología, política, ritos e incluso el arte. Todo esto presenta valor histórico, pues son las fuentes de valores culturales que determinan las identidades nacionales y regionales.

La tradición oral se transforma en historia y memoria de los pueblos, principalmente para los que carecen de escritura (esto no significa que no puedan ser transcritas), o en comunidades aparentemente analfabetas; permitiendo así, una continuidad de un determinado grupo social a través de una **identidad cultural**, igualmente definida por Ramírez (2009), como *“el proceso por el cual una persona se “identifica”, es decir, se siente parte de una cultura y respeta, valora y participa de sus manifestaciones: ceremonias, ritos, costumbres y tradiciones.”* La identidad cultural, conlleva a una identidad étnica, generando no solamente un sentimiento de pertenencia a un grupo, sino que además el grupo reconoce al individuo como parte de él.

En los pueblos mayas, Ramírez (2009) señala que se encuentran los *“palabrerros”, “cuenteros”* o *“memoriosos”*; son personas capaces de convertir los relatos en aventuras llenas de imaginación, utilizando su voz, sus movimientos y sus gestos, trasladan al oyente a un mundo diferente, donde se forma parte del relato y se va dejando atrás al mundo real. Existen varias formas de tradición oral, incluidas las adivinanzas, rondas, trabalenguas, etc., pero son tres las que cobran mayor relevancia en un proceso de aprendizaje: los cuentos; que son una tradición en prosa, de sucesos de un pasado lejano, es una aventura fantástica con un fin didáctico; es de conocimiento popular, anónimo y de creación colectiva, pues aunque no se sabe quien lo crea, cada vez que alguien lo cuenta añade una particularidad a éste, lo que enriquece el contenido del cuento y va adquiriendo distintos matices. Los mitos; son narraciones sagradas para un pueblo o civilización, pues en ella relata la creación de su existencia y de todos los elementos dentro de su cosmovisión, por su índole sagrada, se considera seria y no se duda de ella; además solo algunas personas de la comunidad la conocen y solamente ellas pueden darlas a conocer; la importancia de los mitos radica en su contenido de valores y concepciones del mundo. Las leyendas; éstas están amarradas al formato anterior, pues cuando un mito deja de considerarse sagrado se convierte en leyenda, por lo tanto, ésta narra algo irreal que pudo haber sucedido; estas historias se cuentan muchas veces, con el mismo hilo narrativo, pero con distintos protagonistas.

Las tradiciones orales pueden ser compaginadas dentro del proceso educativo, al incluirlas en el pensum de estudios; pero estos adquieren mayor relevancia en el entorno cultural, si son tratadas desde una práctica artística. Ramírez (2009) asegura que abordar las tradiciones orales desde esta perspectiva, puede ayudar a que los alumnos y alumnas contribuyan a la valorización y preservación del patrimonio cultural del pueblo o comunidad a la que pertenezcan, esto debido a la humanización, espiritualidad y la evocación a sentimientos,



intuiciones, y percepciones, a las que se entra en contacto durante el desarrollo de las artes. Entre las expresiones artísticas a las que se pueden recurrir; Ramírez menciona: la música, la danza, las artes visuales, la literatura y el teatro.

La **música** es capaz de transmitir sentimientos y emociones, de tal manera que cualquiera que la escuche, pueda entenderla; desde bebés, los niños y niñas responden a los sonidos y buscan imitarlos, ya sea con la voz o cualquier otro objeto que los rodee, tratando de buscar un ritmo; a pesar de existir la preconcepción de que la música solamente sirve como entretenimiento, un uso frecuente de ésta, puede estimular la creatividad. La **danza**, también llamado lenguaje corporal, pues cada cultura posee movimientos corporales propios, que al igual que las palabras, forman un proceso de comunicación; en esta expresión artística, los gestos y pequeños movimientos de cabeza o manos, forman parte de los códigos de comunicación propios de un individuo, comunidad e incluso un país. Se entiende por **artes visuales**, a medios artísticos como la pintura, el dibujo, la escultura y el grabado; permiten comunicar un punto de vista diferente, para cada persona, comunidad o cultura; por los alcances que estas expresiones pueden tener, son una gran herramienta para la fluidez de la imaginación, percibiendo de maneras simbólicas la realidad. La **literatura**, funciona como una herramienta para el dominio de un idioma, pues, leer y escribir, oír y hablar; son los pilares de éste, siendo necesarios para la comunicación cotidiana o artística; estos elementos son enseñados y reforzados en las escuelas, pero muchas veces, principalmente en grupos indígenas, el objetivo de los padres, es que sus hijos aprendan a dominar el idioma oficial (leer y escribir), por lo que al alcanzarlo, son retirados de las escuelas; por ello es importante que su primer acercamiento con la lengua escrita, se realice de forma estimulante y creativa. El **teatro** funciona como un juego dramático, donde los niños y niñas recrean a los adultos, interpretando de esa manera, papeles que podrán desempeñar en un futuro; se debe recordar que desde pequeños, los niños y niñas han interpretados

diferentes papeles y personajes durante sus juegos; ayudando de igual forma, al desarrollo social y emocional, necesarios en el crecimiento de ellos. (Ramírez, 2009)

Teniendo en cuenta que la identidad cultural de una comunidad, depende del refuerzo de sus miembros sobre sus principios, valores y cosmovisión, inculcándose éstos desde temprana edad; la creatividad al momento de transmitirlos, debe generar soluciones que funcionen dentro de los materiales educativos que se desarrollan en este proyecto. Recordando que el arte puede ser una herramienta, que además de motivar al proceso de aprendizaje, despierte emociones y sentimientos de pertenencia a un grupo étnico.





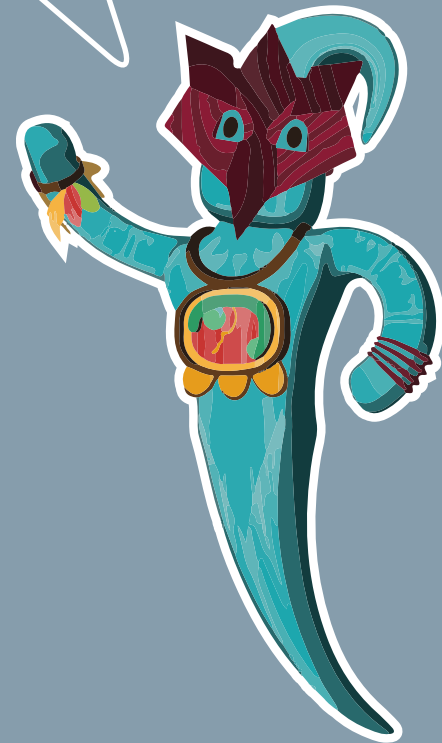


**CAPÍTULO
4**

**Desarrollo
de la
propuesta
de diseño**



Si quieres desarrollar materiales educativos para niños, hay una cosa que es muy importante a tener en cuenta. La motivación. Una psicóloga dijo una vez, “es importante que los niños estén motivados para realizar actividades de aprendizaje.” Y una de las formas de lograr esa motivación es a través de lo sentidos, principalmente con el sentido de la vista.



En este capítulo encontrarás:

4.1 Estrategia de comunicación

4.2 Desarrollo creativo

- 4.2.1 Human-centered design
- 4.2.2 Insight
- 4.2.3 Concepto creativo

4.3 Primer nivel de visualización

- 4.3.1 Propuestas – bocetaje
- 4.3.2 Autoevaluación
- 4.3.3 Análisis de autoevaluación y toma de decisiones

4.4 Segundo nivel de visualización

- 4.4.1 Propuestas
- 4.4.2 Evaluación por pares
- 4.4.3 Análisis de la evaluación por pares y toma de decisiones

4.5 Tercer nivel de visualización

- 4.5.1 Propuestas y Bocetaje
- 4.5.2 Validación por el grupo objetivo
- 4.5.3 Análisis de resultados



4.1 ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

Luego de analizar los objetivos planteados, determinar criterios de diseño con base en la teoría, y conocer a mayor profundidad al grupo objetivo y otros participantes en el proceso de comunicación; se llega a la conclusión de desarrollar folletos educativos.

Una característica importante a tomar en cuenta, es el contenido bilingüe, se trabaja el contenido en el idioma materno (ixil) y en español, sin que sea únicamente una traducción, más bien se maneja un contenido que permite fluir de un idioma a otro, sin detenerse a 'traducir'.

Estos materiales se construyen en forma que se trabaje en parejas, para incentivar el trabajo en equipos y sean los mismos estudiantes quienes se motiven entre sí para seguir estudiando.

A continuación se presenta una tabla que estructura el curso de acción establecido para el desarrollo de esta estrategia de comunicación:

| OBJETIVO GENERAL | ESTRATEGIA | MEDIO | CURSO DE ACCIÓN | TIEMPO |
|--|---|---------------|--|--|
| Elaborar materiales educativos para facilitar el alcance de competencias, tras ausencias a los períodos regulares de clase en la escuela, de los estudiantes de nivel primaria dentro del Programa IDEA de Save The Children en Guatemala. | Diseño de 2 libros para estudiantes , que permitan la interacción entre estudiante A y B, para facilitar el aprendizaje por medio del trabajo en duplas dentro y fuera del aula. | Libro Impreso | Investigación. Recopilación de contenido. Ilustración. Diseño y diagramación. | 3 meses: Agosto, Septiembre, Octubre 2016. |
| | Diseño de 1 libro para docente , en el cual se pueda llevar el registro de asistencia y la rotación de parejas. | | | |

TABLA 02. Delimitación de la estrategia de comunicación. (Ver Referencias)

DISTRIBUCIÓN

Los materiales serán distribuidos en las 270 escuelas con las que trabaja el Programa IDEA de Save The Children International, repartidas entre 6 municipios del departamento de Quiché: Chajul (34 escuelas), Cotzal (26 escuelas), Cunén (55 escuelas), Nebaj (58 escuelas), Sacapulas (53 escuelas), Uspantán (44 escuelas).

TEMPORALIDAD

La duración inicial de cada pieza es de 2 a 3 meses, tiempo aproximado de estudio para cada unidad. Dicha reproducción de material se realizará anualmente, y la actualización del contenido dependerá de Save The Children. Se recomienda, idealmente, la actualización anualmente en cada nueva reproducción; de no ser posible, como mínimo se deben actualizar en conjunto con los contenidos que presenta el Ministerio de Educación.



4.2 DESARROLLO CREATIVO

4.2.1 HUMAN-CENTERED DESIGN

- *Diseño Centrado en las Personas* -

Es un enfoque creativo para la resolución de problemas mediante la participación de la perspectiva humana en todas las etapas del proceso. Este proceso inicia con la gente para la que se está diseñando y termina con nuevas soluciones que están hechos a medida para adaptarse a sus necesidades.

El Human-Centered Design se centra en la construcción de una empatía profunda con el grupo objetivo, generación de grandes cantidades de ideas, construcción de varios prototipos, compartir lo que se está haciendo con la gente para la que se está diseñando; y, finalmente, poner la solución innovadora ante el mundo.

Existen distintas formas de abordar el Human-Centered Design, y algunos Estudios de Diseño han creado distintos procesos basados en este tipo de diseño. Aquí se toma como modelo el proceso establecido por IDEO (2015), el cual consta de tres fases:

Inspiración: en esta fase se aprende directamente de la gente del grupo objetivo para sumergirse en su vida y poder comprender a profundidad sus necesidades.

Ideación: esta fase se basa en lo que se ha aprendido sobre las personas para las que se diseña, y así identificar oportunidades de diseño, prototipos y posibles soluciones.

Implementación: esta fase es la que va a traer la solución a la realidad, y finalmente, introducirlo al mercado.

IDEO (2015) establece dentro de un Kit de Diseño los distintos métodos que se pueden utilizar para poder aplicar el Human-Centered Design, y establece estos métodos dentro de las 3 fases que proponen como proceso creativo; estos métodos pueden combinarse entre sí para lograr distintos resultados.

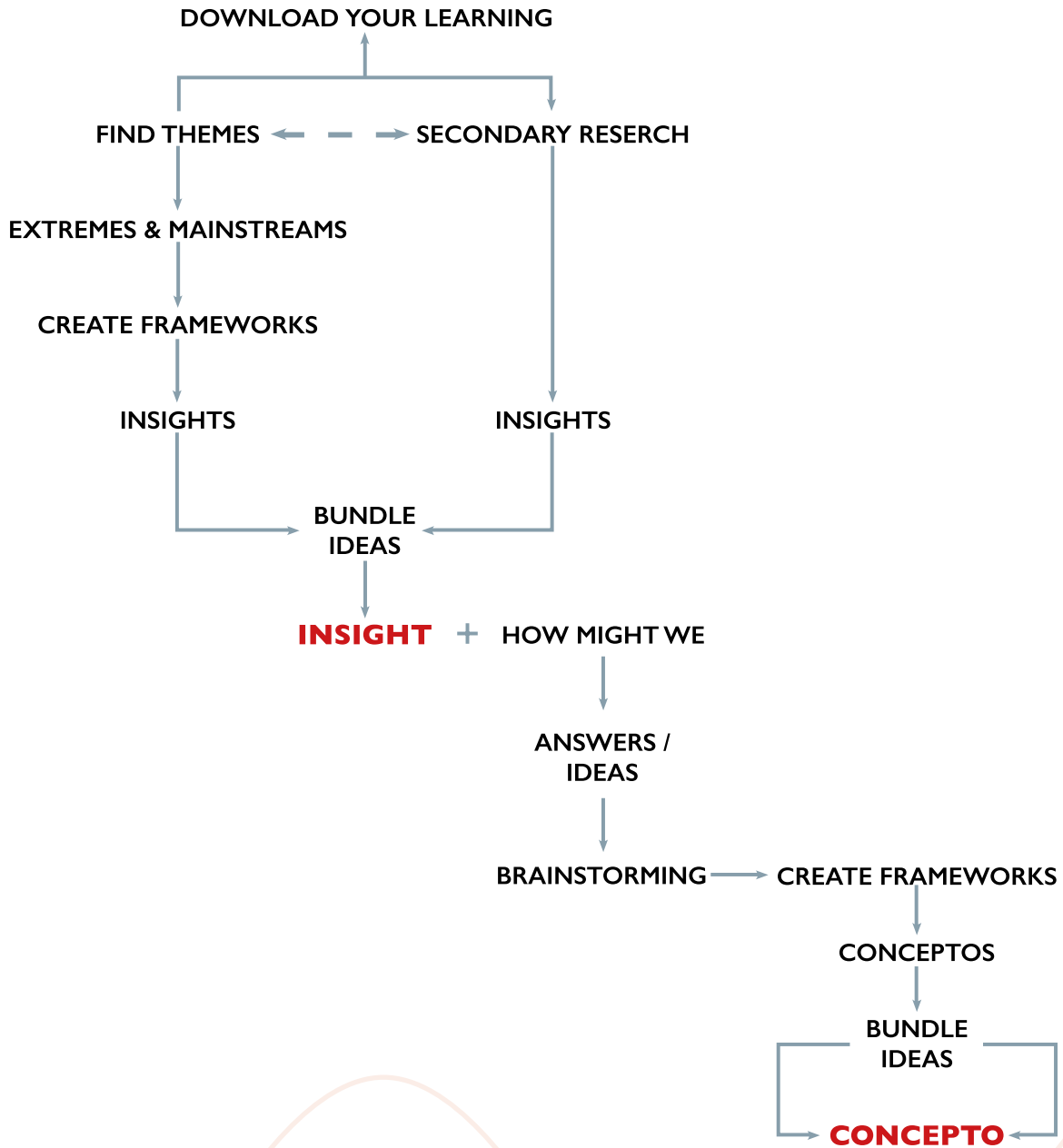
¿POR QUÉ UTILIZAR HUMAN-CENTERED DESIGN?

- ▶ Permite que los resultados de diseño se relacionen mejor con la gente a la que está destinada.
- ▶ Facilita la transformación de información en ideas.
- ▶ Ayuda a identificar nuevas oportunidades.
- ▶ Ayuda a incrementar la rapidez y efectividad de la creación de soluciones.
- ▶ La diversidad de técnicas que presenta, permite encontrar las que se adapten al contexto del problema de diseño.



PROCESO CREATIVO

A continuación se presenta el flujograma del proceso realizado con ayuda de distintas técnicas del Human-Centered Design, para llegar a la construcción del concepto creativo:



GRÁFICA 10. Flujograma del proceso creativo aplicado en este proyecto, utilizando el Human-Centered Design. (Ver referencias)



PASOS DEL PROCESO CREATIVO

A continuación se explica cada uno de los pasos del proceso creativo realizado:

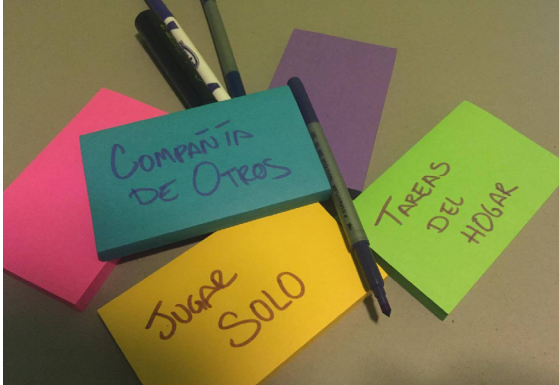


IMAGEN 27. Paso 1 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 01 - Download your Learnings > Find Themes

Combinando ambas técnicas, se comienza a colocar los distintos temas que se obtienen de los perfiles del grupo objetivo. Escribirlos en Post-its, permite el reordenamiento de las ideas dependiendo de la relación que se encuentre en técnicas que se usarán más adelante.



IMAGEN 28. Paso 2 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 02 - Extremes & Mainstreams

Con este método se buscan dos polos opuestos dentro de la audiencia, y los temas obtenidos en el punto anterior se ordenan en ambos extremos; en este caso se toman los perfiles de los niños de 7 años en contraste con el perfil de los niños de 12. Ordenando de esta forma la información, resulta más fácil buscar los elementos que se manejan en común dentro del espectro de distintos perfiles en una audiencia.



IMAGEN 29. Paso 3 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 03 - Create Frameworks

No existe una regla exacta a seguir con este método, ya que éste se basa en agrupar los temas o información que se tenga, usando diagramas que permitan darle sentido a los datos. En este caso las conexiones que se establecen entre los temas a fines en ambos extremos de la audiencia, se identifican como directas e indirectas.



IMAGEN 30. Paso 4 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 04 - Insights

Con ayuda del diagrama establecido en el paso anterior es más fácil identificar los insights que componen los distintos perfiles. Es importante resaltar que entre más elementos se conecten entre sí, más insights se pueden identificar.

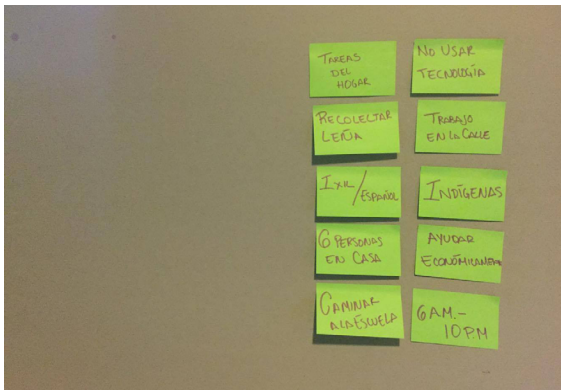


IMAGEN 31. Paso 5 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 05 - Secondary Research

Además de perfiles de comportamiento, también existe información de los grupos objetivos que puede conseguirse en fuentes externas, en su mayoría estos son estadísticos que automáticamente se convierten en nuevos insights.

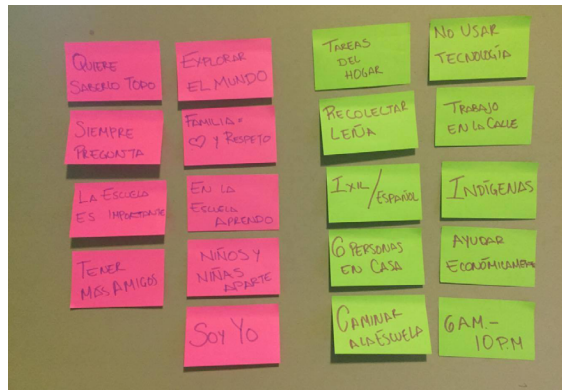


IMAGEN 32. Paso 6 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 06 - Insights

En este momento ya existen dos grupos de insight que ayudarán a identificar mejor el insight con mayor peso dentro de los perfiles del grupo objetivo.

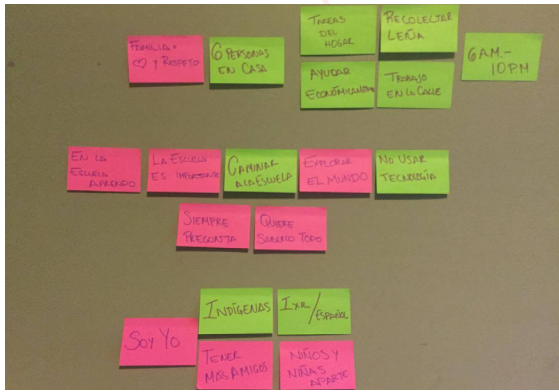


IMAGEN 33. Paso 7 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 07 - Bundle Ideas

Se asocian entre sí los diferentes insight obtenidos en los pasos anteriores para identificar la esencia de estos y así poder profundizar aún más en las verdaderas aspiraciones y emociones de la audiencia. Es importante mencionar que este método busca el reforzamiento de las diferentes ideas entre sí, para crear una con mayor peso para el grupo objetivo.

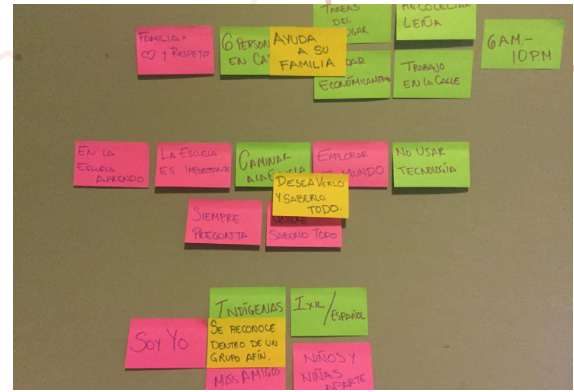


IMAGEN 34. Paso 8 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 08 - Insight

Con base en las asociaciones realizadas en el paso anterior, se reforzaron los insight y se identifican 3 que pueden fácilmente aplicarse en varios de los insight anteriores.



IMAGEN 35. Paso 9 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 09 - How Might We

Para construir los conceptos e identificar el Insight que se debe trabajar, se recurre a este método en el que el insight se convierte en una pregunta sobre como se puede llevar a cabo. En este caso, ya que no se está tomando una decisión como equipo de diseño, se cambia el "We" por "Them", para poder identificar así las soluciones que puede llevar a cabo el grupo objetivo.



IMAGEN 36. Paso 10 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 10 - Answers / Ideas

Las preguntas que se establecen en el punto anterior, deben ser respondidas y aquí empieza a construirse una especie de lluvia de ideas, ya que se trata de buscar las soluciones a estas preguntas. En este punto se escoge el Insight final con el que se trabajará, ya que entre más respuestas ofrezca a su planteamiento, existirá más material con el cual trabajar la conceptualización de diseño.

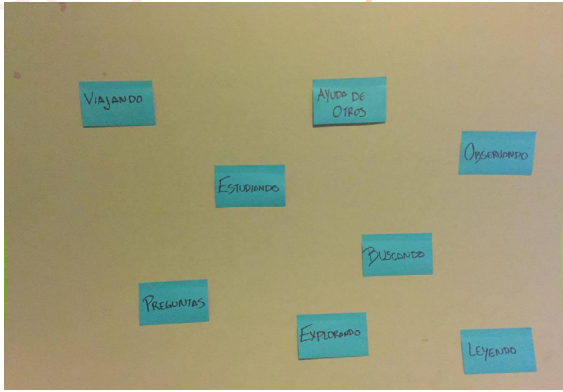


IMAGEN 37. Paso 11 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 11 - Answers / Ideas > Brainstorming

Ya seleccionadas las respuestas del Insight con mayores posibilidades, se toman como base para realizar un Brainstorming.

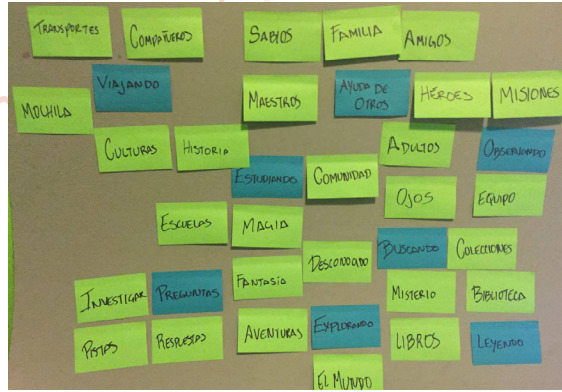


IMAGEN 38. Paso 12 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 12 - Brainstorming

Lo importante en esta fase es generar distintas ideas, en la que se va analizando distintas formas de visualizar un mismo tema. En esta etapa no es necesario buscar como relacionar las ideas, pero si se debe entender que no se pueden decir solamente palabras aleatorias, ya que los insights e ideas en pasos anteriores, sirven como parámetros para identificar si se está desviando del tema central o no.



IMAGEN 39. Paso 13 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 13 - Create Frameworks

Al igual que en el Paso 03, de esta forma se pueden establecer y visualizar las relaciones entre las distintas ideas, lo que conlleva a identificar y crear mejores conceptos de diseño que surjan de estas ideas.

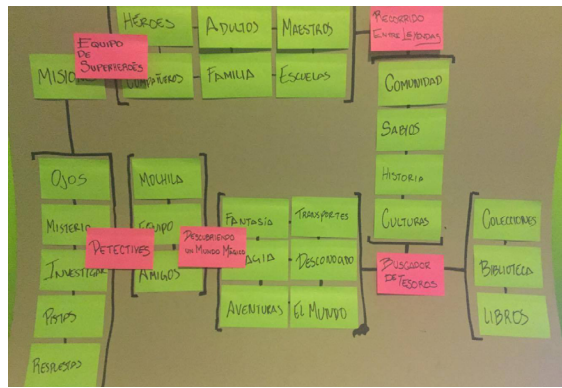


IMAGEN 40. Paso 14 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 14 - Conceptos

Con ayuda de la sistematización en el paso anterior, se pueden identificar conceptos que incluyan las distintas ideas generadas en el Brainstorming.

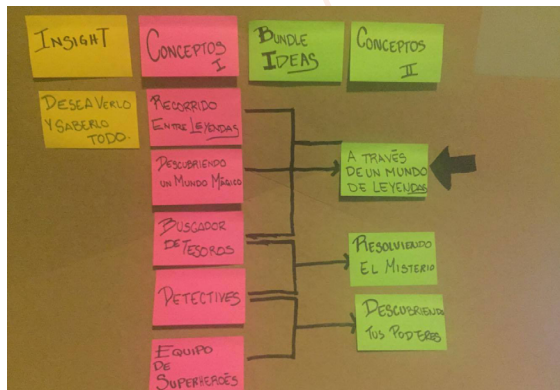


IMAGEN 41. Paso 15 - Proceso Creativo. (Ver Referencias)

Paso 15 - Bundle Ideas

Ya se mencionó que esta técnica busca reforzar ideas, uniéndolas entre sí, para obtener mejores resultados. En este punto los conceptos establecidos en el paso anterior se unifican y se crean 3 conceptos nuevos, que sinteticen las distintas ideas de diseño.

Ya se puede tomar la decisión sobre cuál es el concepto creativo sobre el que se trabajará.



4.2.2 INSIGHT

El Insight es la comprensión del grupo objetivo, reconociendo sus necesidades, motivaciones y objetivos.

El proceso para llegar a estas opciones de Insight se explica detenidamente en los pasos del proceso creativo.

PROPUESTAS DE INSIGHT

1. Ayuda a su familia.
2. Desea verlo y saberlo todo. ◀
3. Se reconoce dentro de un grupo afín.

INSIGHT SELECCIONADO

“Desea verlo y saberlo todo.”

Este insight engloba distintos rasgos del grupo objetivo, ya que éste está siempre dispuesto a aprender cosas nuevas, busca ser el mejor en lo que hace, y desea conocer lugares nuevos. Este insight hace referencia especialmente a la curiosidad que está presente en todo el desarrollo de los niños.

4.2.3 CONCEPTO CREATIVO

La finalidad del concepto creativo es expresar, de la mejor forma para el grupo objetivo, el mensaje planteado en la estrategia de comunicación, mediante imágenes, sonidos y palabras. Se debe utilizar una manera que llame la atención, cree notoriedad y convenza a la audiencia.

El proceso para llegar a estas propuestas de concepto se explica detenidamente en los pasos del proceso creativo.

PROPUESTAS DE CONCEPTO

1. A través de un mundo de leyendas. ◀
2. Resolviendo el misterio.
3. Descubriendo tus poderes.

CONCEPTO SELECCIONADO

“A través de un mundo de leyendas.”

Este concepto se relaciona directamente con el insight y la sensación de aventura que busca el niño en distintas etapas de su vida. Con ayuda de este concepto se busca que la curiosidad y las ganas de aprender y conocer del niño (presente en el Insight) se mantengan durante todo el proceso de comunicación.

Este concepto permite a su vez, integrar elementos culturales que identifiquen el entorno y la comunidad del niño.

VINCULACIÓN

OBJETIVOS + INSIGHT + CONCEPTO + GRUPO OBJETIVO

INSIGHT: “Desea verlo y saberlo todo.”

CONCEPTO : “A través de un mundo de leyendas.”

Ya se estableció que el concepto se desarrolla con base en la curiosidad y el deseo de conocer más, que posee el niño, establecido como insight, pero también se conecta directamente con el entorno del grupo objetivo y busca reforzar los aspectos culturales de la comunidad, los cuales también son identificados dentro de los objetivos específicos de diseño.

A su vez al crear un concepto que busca mantener despierto el interés por adquirir conocimientos, ayudará a que el objetivo general pueda cumplirse más fácilmente, haciendo que los niños que se ausenten, puedan ver el proceso de mantenerse al corriente, de una forma entretenida y promover un hábito de aprendizaje.



4.3 PRIMER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

4.3.1 PROPUESTAS - BOCETAJE

Para empezar a desarrollar el proceso de producción gráfica, se realizan bocetos *rough* que respondan al concepto creativo de diseño. En este primer nivel, se realiza una lluvia de ideas, que ayuden a establecer los elementos de diseño en cada una de las propuestas, a partir de “Mundo de leyendas” (palabras clave del concepto creativo).

Se identifican en esta etapa, tres opciones de diseño:

- **Glifos y tejidos**
- **Teatro**
- **Mapa de Aventuras**

Con base en estas opciones se realizan distintos bocetos de diagramación específicamente para cada propuesta, luego se construye un *conceptboard* para explicar la gráfica que se propone para cada una.

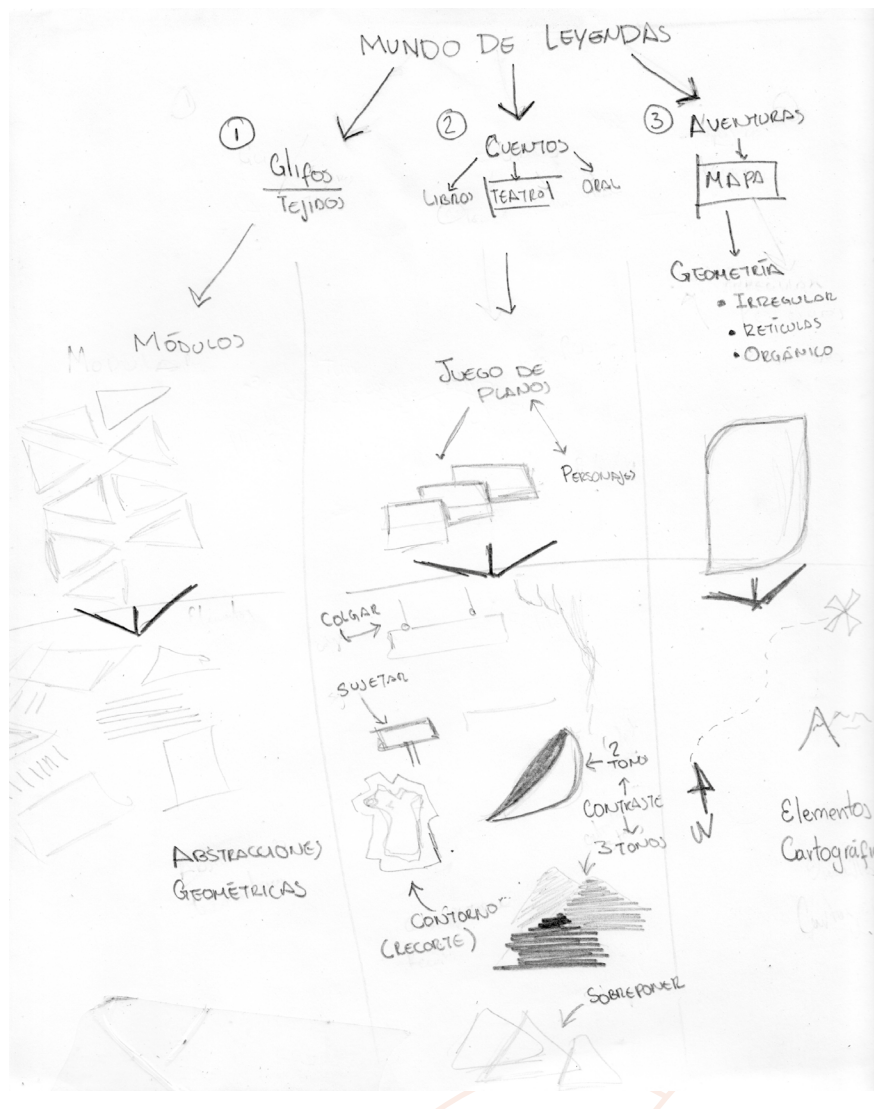


IMAGEN 42. Bocetaje Inicial. (Ver Referencias)



OPCIÓN 1: GLIFOS / TEJIDOS

En esta propuesta, se busca aprovechar la riqueza visual en la cultura guatemalteca, tanto en el nivel de abstracción como en la gama de colores que se presentan en los tejidos típicos.



IMAGEN 43. Referencia tejidos 01. (Ver Referencias)

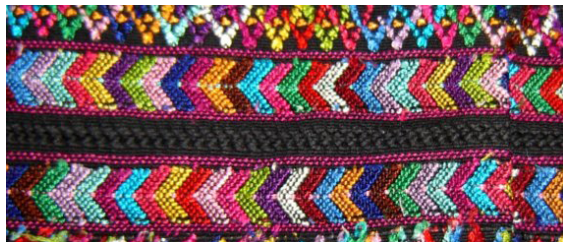


IMAGEN 44. Referencia tejidos 02. (Ver Referencias)



IMAGEN 45. Referencia tejidos 03. (Ver Referencias)



IMAGEN 46. Referencia tejidos 04. (Ver Referencias)

Paleta tipográfica

La selección de la paleta tipográfica se fundamenta con base en el estudio realizado sobre las tipografías especiales para el proceso educativo de niños. Estas propuestas se encuentran entre las favoritas, ya que presentan cuerpos geométricos y simulan los trazos que se aprenden al momento de empezar a escribir, facilitando la lectura del grupo objetivo.

TITULARES

Bembo Infant MT Std

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

CUERPOS

Gill Sans Infant Std

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Paleta cromática

La paleta de colores se construye con base en las referencias visuales de los tejidos.

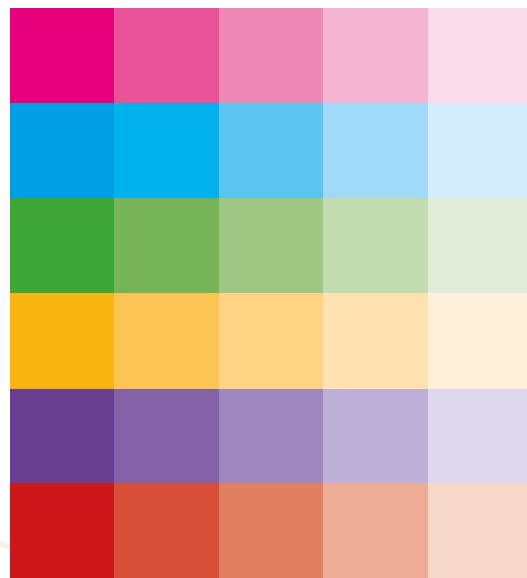


IMAGEN 47. Paleta cromática opción 01. (Ver Referencias)



Bocetaje de retícula

Las opciones de retícula que se bocetan, corresponden a las estructuras que se pueden apreciar en los tejidos.

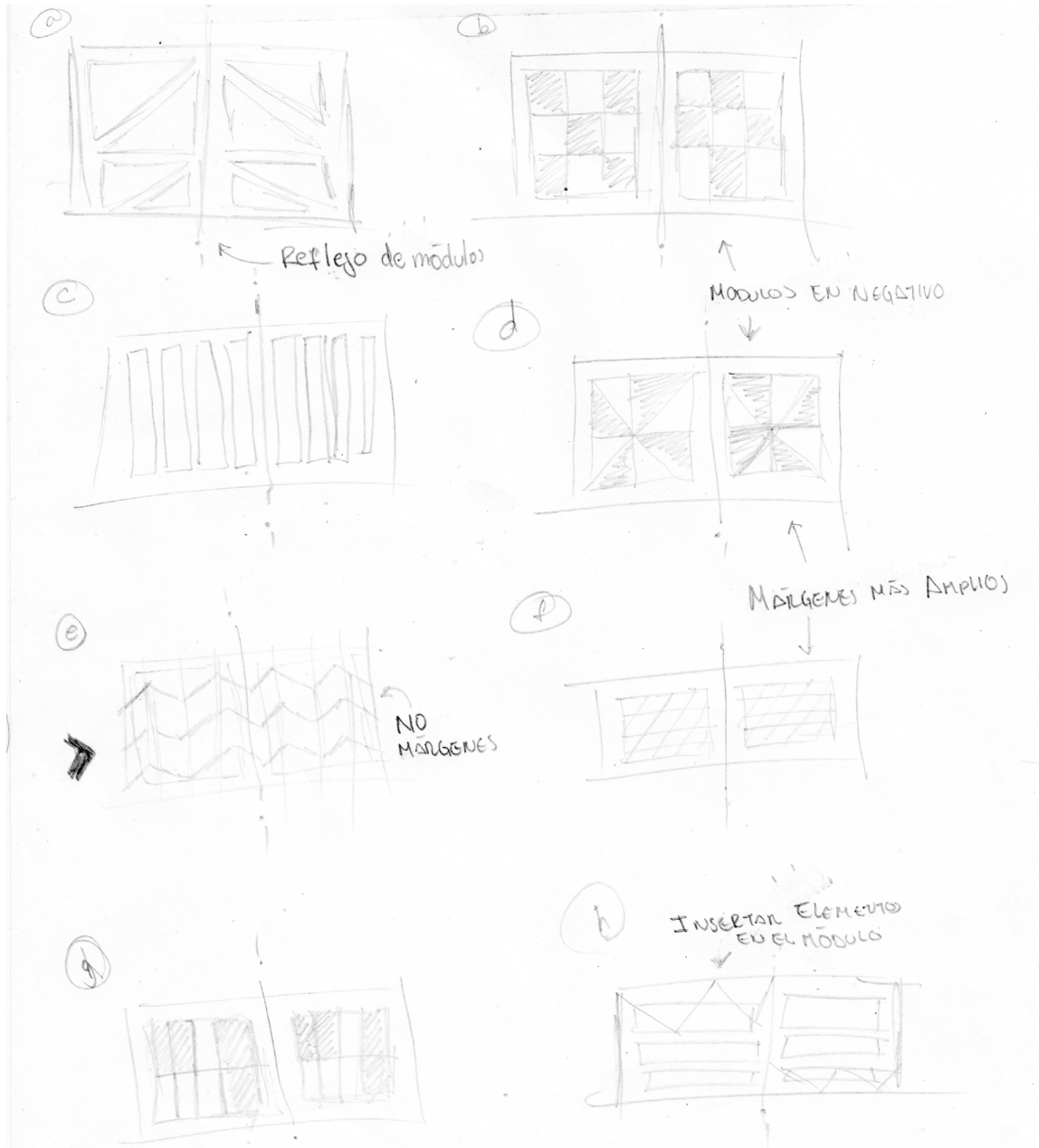


IMAGEN 48. Bocetaje Opción 01. (Ver Referencias)



Retícula seleccionada

La retícula seleccionada maneja trazos en zigzag que además de ser una forma tradicional en los tejidos, también hace alusión al paisaje montañoso de Quiché (lugar dónde se desarrolla el grupo objetivo) y los módulos que estas formas crean, permiten utilizar diferentes texturas, creando un ritmo visual.

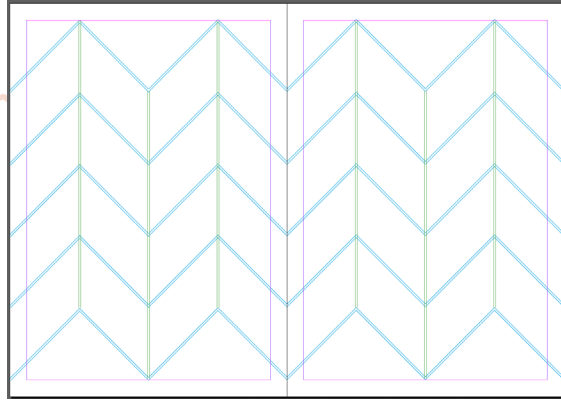


IMAGEN 49. Retícula Opción 01. (Ver Referencias)

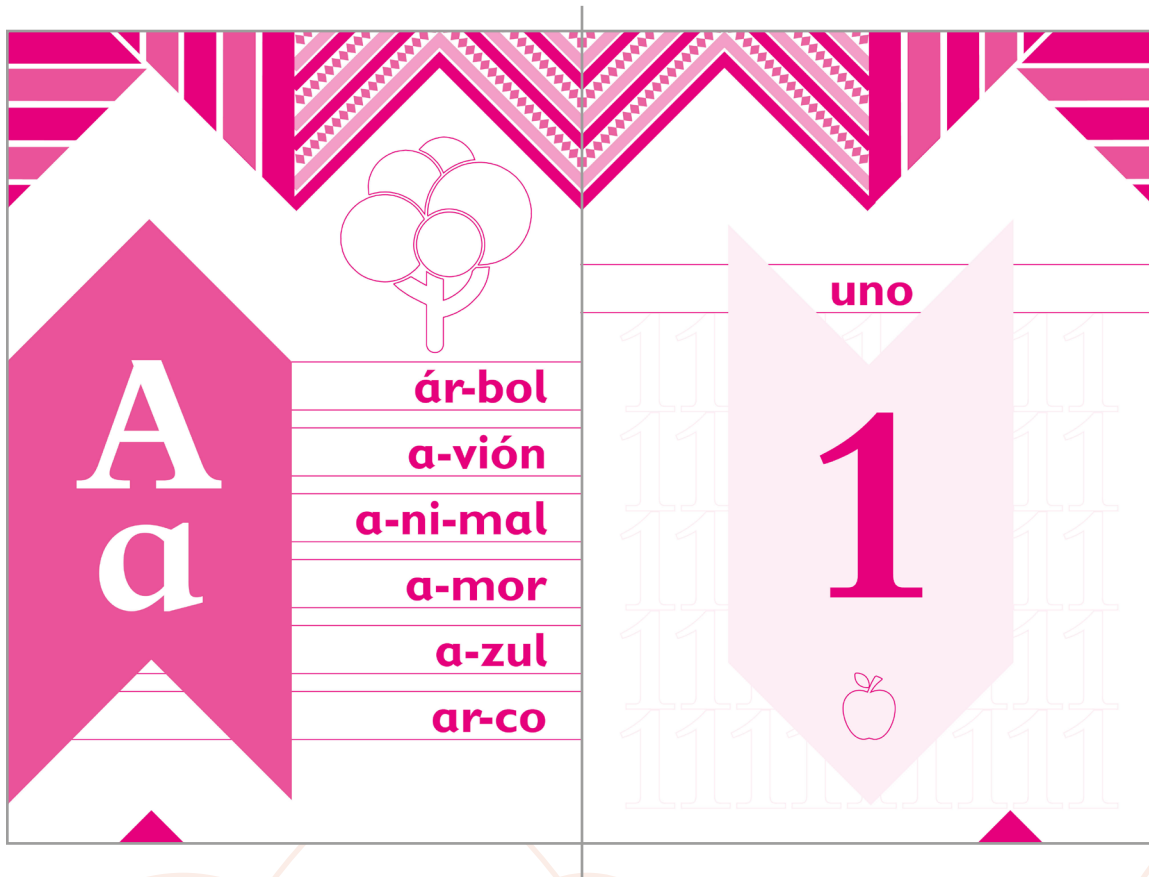


IMAGEN 50. Opción 01. (Ver Referencias)



OPCIÓN 2: TEATRO

Una forma de poder transmitir el concepto, es a través de una gráfica de cuentacuentos, y de las distintas versiones que este puede tener, se selecciona el teatro por la variedad de elementos visuales que pueden ser utilizados en la construcción de un storytelling. En las referencias se pueden ver que los planos juegan parte importante en la puesta en escena, por lo que es importante manejar en esta propuesta el efecto de profundidad.



IMAGEN 51. Referencia teatro 01. (Ver Referencias)

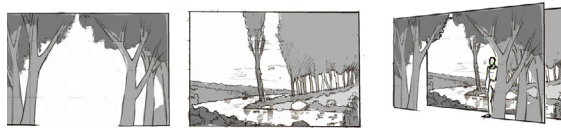


IMAGEN 52. Referencia teatro 02. (Ver Referencias)

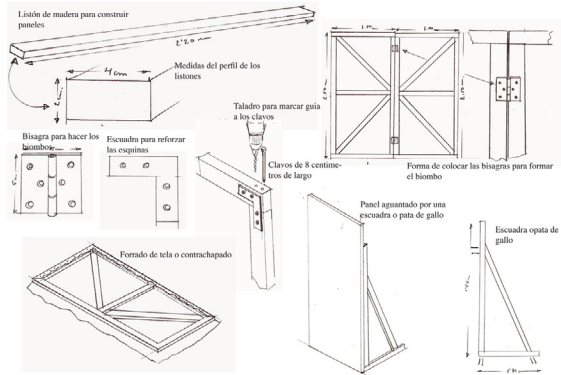


IMAGEN 53. Referencia teatro 03. (Ver Referencias)

Paleta tipográfica

La selección de la paleta tipográfica se fundamenta con base en el estudio realizado sobre las tipografías especiales para el proceso educativo de niños. Estas propuestas se encuentran entre las favoritas, ya que presentan cuerpos geométricos y simulan los trazos que se aprenden al momento de empezar a escribir, facilitando la lectura del grupo objetivo.

TITULARES

Bembo Infant MT Std

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

CUERPOS

Gill Sans Infant Std

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Paleta cromática

La paleta de colores la conforman los colores primarios, para reforzar la temática de educación primaria; acompañada de café y verde que son colores de la naturaleza, la cuál debe estar presente en la "historia" que se cuenta.



IMAGEN 54. Paleta cromática opción 02. (Ver Referencias)



Bocetaje de retícula

Las opciones de retícula se bocetan pensando en una forma de representar un espacio 3D que permita la puesta en escena de distintos elementos y/o personajes, mientras se establece una jerarquía por ubicación como sucedería en el teatro.

Para este proceso de bocetaje se recurre a perspectivas y sobreposiciones que den la profundidad de campo deseada.

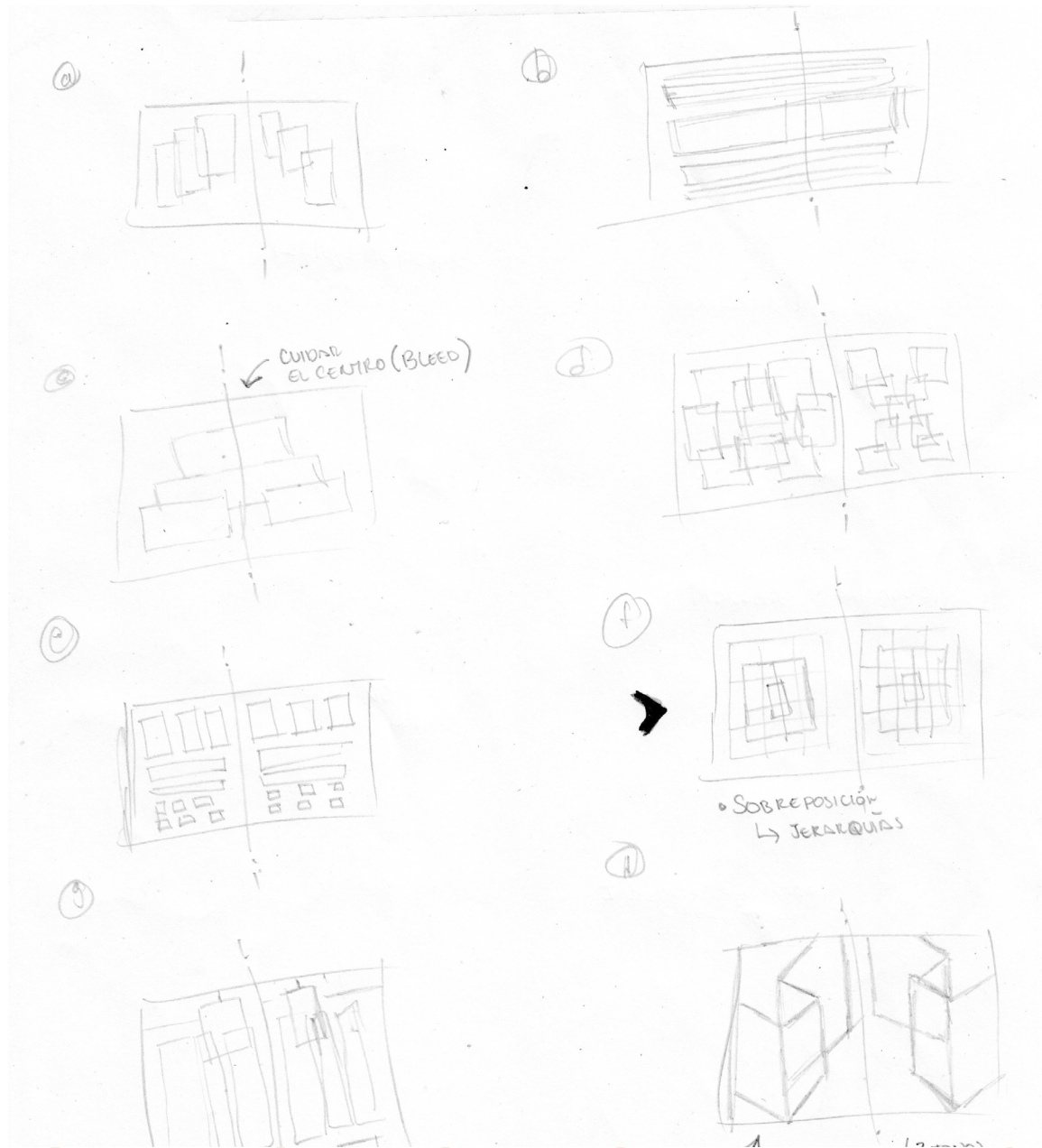


IMAGEN 55. Bocetaje Opción 02. (Ver Referencias)



Retícula seleccionada

La retícula seleccionada se construye a través de módulos, compuestos en tres planos distintos que se superponen entre sí; de esta forma se establecen las jerarquías para la distribución de elementos y se crean los diferentes márgenes para estos.

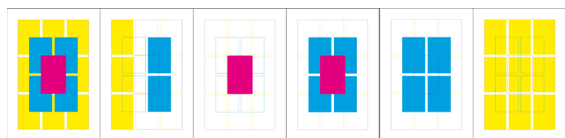


IMAGEN 56. Variantes de la retícula seleccionada. (Ver Referencias)

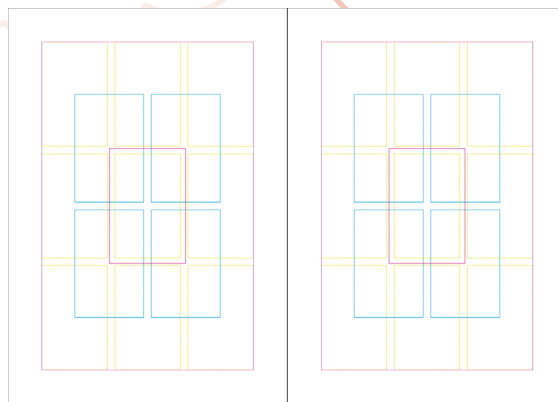


IMAGEN 57. Retícula Opción 02. (Ver Referencias)

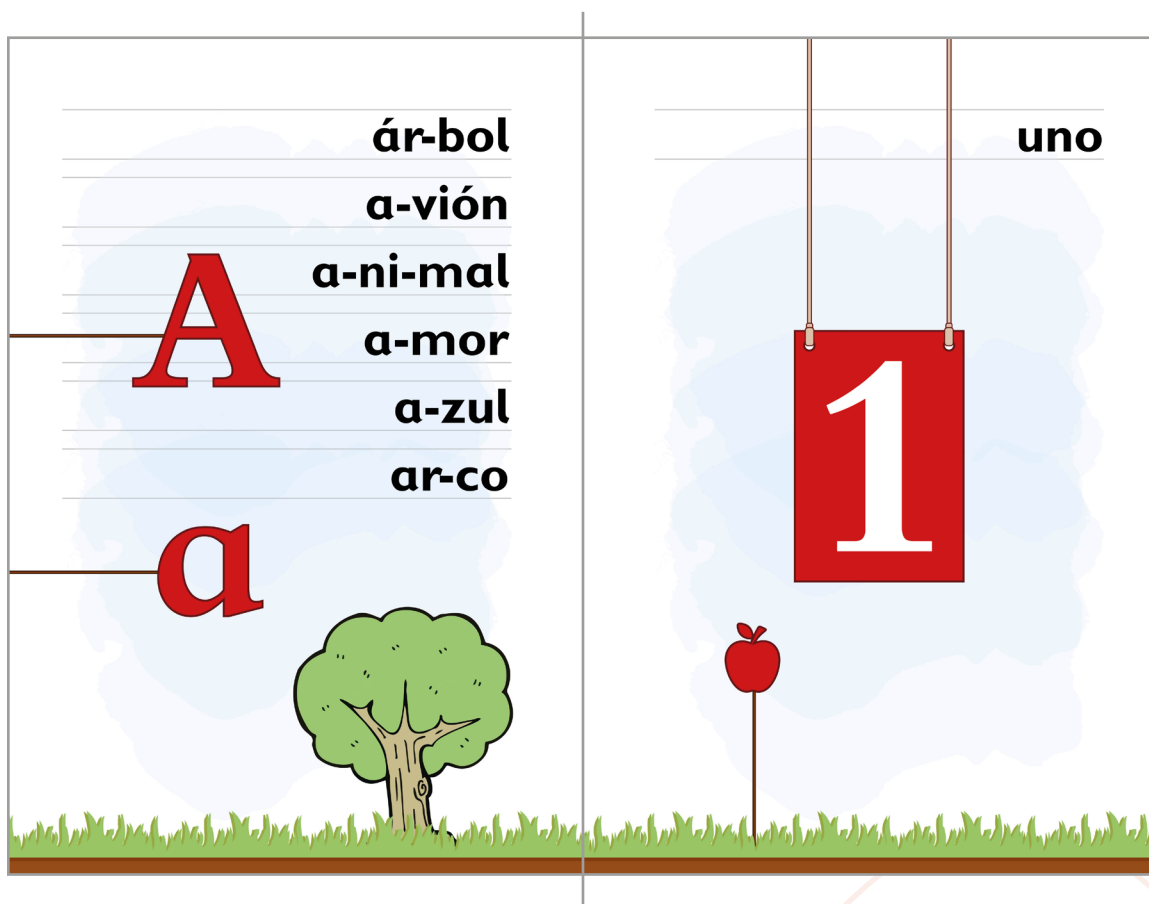


IMAGEN 58. Opción 02. (Ver Referencias)



OPCIÓN 3: MAPA

Otra de las propuestas de diseño que se basan en el concepto, es la creación de una gráfica que simule todo el recorrido que se puede hacer en el mundo gracias a un mapa. Para ello, se usan de referencia mapas antiguos, ya que muchos de estos fueron elaborados pensando en mitologías y aventuras.



IMAGEN 59. Referencia mapa 01. (Ver Referencias)



IMAGEN 60. Referencia mapa 02. (Ver Referencias)

Paleta tipográfica

La selección de la paleta tipográfica se fundamenta con base en el estudio realizado sobre las tipografías especiales para el proceso educativo de niños. Estas propuestas se encuentran entre las favoritas, ya que presentan cuerpos geométricos y simulan los trazos que se aprenden al momento de empezar a escribir, facilitando la lectura del grupo objetivo.

TITULARES

Bembo Infant MT Std

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

CUERPOS

Gill Sans Infant Std

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Paleta cromática

La paleta de colores se construye con base en las referencias visuales, utilizando principalmente los colores ocre y terrosos que ayudan a connotar la antigüedad, con tonos azules y rojos que son colores comunes en libros antiguos.



IMAGEN 61. Paleta cromática opción 03. (Ver Referencias)



Bocetaje de retícula

Las opciones de retícula se construyen empleando líneas de tensión que ayudan a formar figuras con trazos geométricos y orgánicos que son típicos en los diseños de mapas.

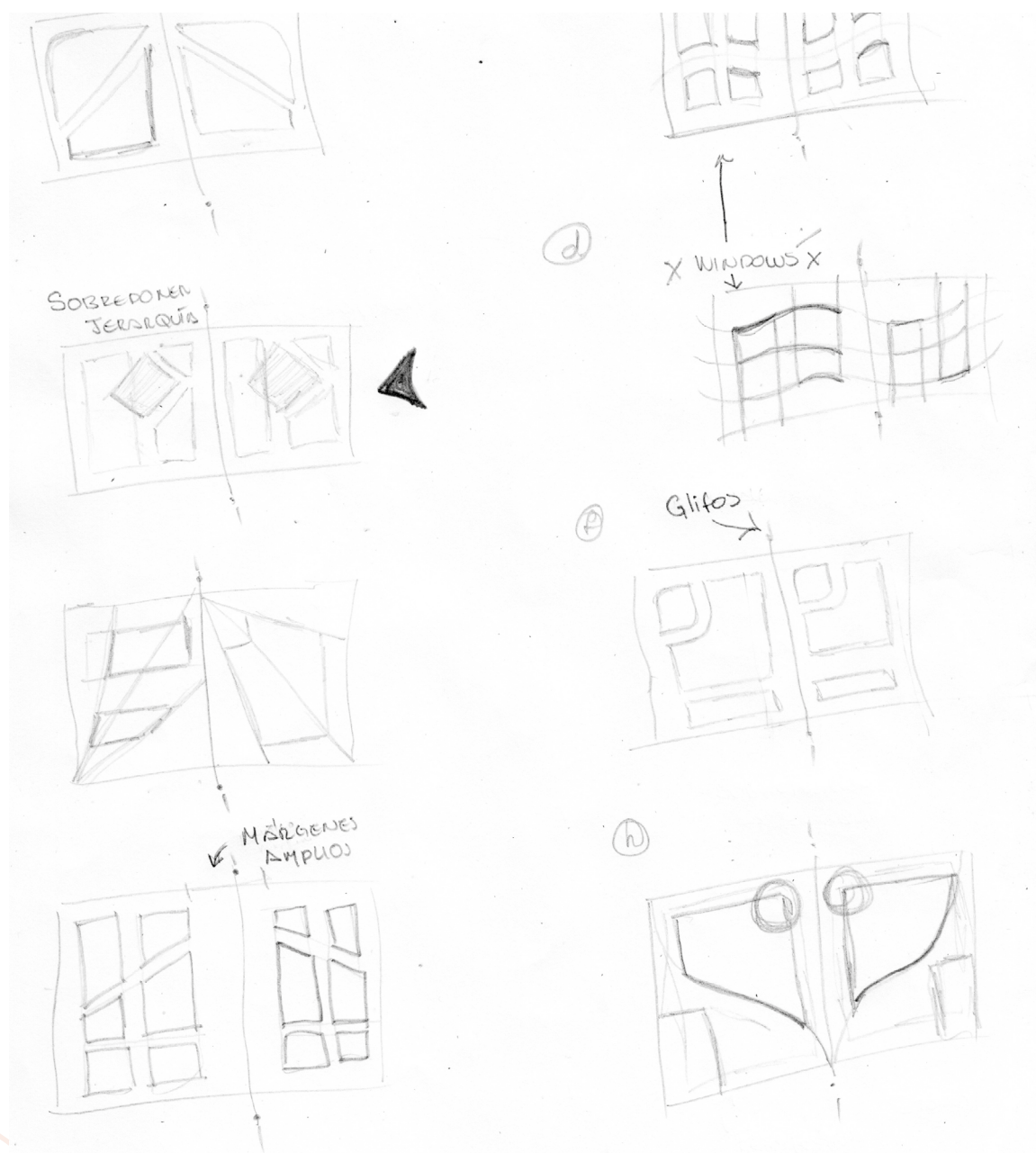


IMAGEN 62. Bocetaje Opción 03. (Ver Referencias)



Retícula seleccionada

La retícula seleccionada presenta un diseño casi simétrico, ya que la simetría, según las referencias, esta presente en la construcción de estos mapas fantásticos; pero se hace un pequeño cambio, ya que esto le proporciona dinamismo a la retícula.

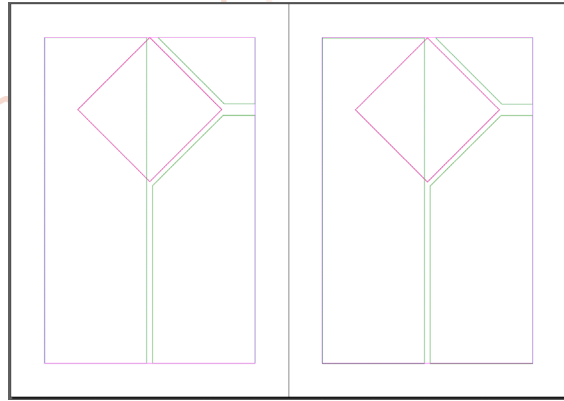


IMAGEN 63. Retícula Opción 03. (Ver Referencias)



| | |
|--|---|
|  Aa |  1 |
| ár-bol | uno |
| a-vión | |
| a-ni-mal | |
| a-mor | |
| a-zul | |
| ar-co | |

IMAGEN 64. Opción 03. (Ver Referencias)



4.3.2 AUTOEVALUACIÓN

La autoevaluación de las 3 opciones de diseño se lleva a cabo a través de la siguiente matriz de evaluación, y se hace una introspección acerca de la opción que se establece como la mejor, por medio de una serie de preguntas.

| Opción | Versión | Toma en cuenta el objetivo general del proyecto | | | Busca el logro de los objetivos específicos | | | Aporta elementos innovadores a la estrategia de comunicación | | | Es capaz de destacar sobre los de sus competidores | | | Toma en cuenta y pertinente a la cultura visual del grupo objetivo | | | La paleta de color favorece la connotación de los mensajes en función de los objetivos de comunicación y diseño | | | La paleta tipográfica favorece la lectura, retiene la atención y se vincula con el objetivo de diseño | | | Es viable de obtener los resultados planteados en los canales de comunicación disponibles | | | Toma en cuenta los principios fundamentales de diseño para su construcción | | | Evidencia el uso de principios estéticos en la definición de las retículas | | | TOTAL | | | | |
|--------|---------|---|---------|------|---|---------|------|--|---------|------|--|---------|------|--|---------|------|---|---------|------|---|---------|------|---|---------|------|--|---------|------|--|--|--|-------|--|--|----|----|
| | | Suficiente | Regular | Poco | Suficiente | Regular | Poco | Suficiente | Regular | Poco | Suficiente | Regular | Poco | Suficiente | Regular | Poco | Suficiente | Regular | Poco | Suficiente | Regular | Poco | Suficiente | Regular | Poco | Suficiente | Regular | Poco | | | | | | | | |
| 1 | TEJIDOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 23 | |
| 2 | TEATRO | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 24 |
| 3 | MAPA | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | 15 |

- ¿De qué forma la propuesta elegida busca alcanzar el objetivo general del proyecto?** Desarrollando materiales que sinteticen la información, volviéndola más visual y que sirva como entretenimiento para el grupo objetivo.
- ¿Cómo funcionará la propuesta para alcanzar el objetivo de comunicación del proyecto?** Para transferir el concepto creativo al diseño, se recurrirá a personajes que formen parte del entorno visual y que sirvan de guías para el proceso de auto-aprendizaje.
- ¿Qué elementos innovadores aporta a la estrategia de comunicación?** El desarrollo de las piezas para trabajar en duplas, aplicándolo en un formato ya conocido y funcional (Ej. Formalibros); le agrega valor al proceso de aprendizaje.
- ¿Cuáles son los elementos conceptuales y formales que le hacen destacar de los competidores?** Gracias al concepto se puede desarrollar fácilmente un storytelling del proceso de aprendizaje. Ayudándose de personajes que se pueden desenvolver en la forma propuesta.
- ¿Por qué es pertinente para la cultura visual del grupo objetivo?** Porque maneja códigos visuales sencillos, que son fácilmente reconocidos.
- ¿Cuáles son los criterios teóricos de la psicología del color aplicados?** Se han establecido los colores primarios, ya que los niños los identifican más fácil por ser parte de su proceso de aprendizaje. Se apoya de colores que ayudan a construir el escenario.
- ¿Cuáles son los fundamentos técnicos para la selección de las tipografías?** En base a la investigación, se identifica un grupo de familias tipográficas ya establecidas y destinadas a libro infantiles, ya que sus formas geométricas básicas, asemejan a trazos escritos.
- ¿Por qué considera viable obtener la respuesta esperada en los canales de comunicación propuestos?** El diseño y el storytelling buscan captar la atención del grupo objetivo para que se olvide de que es un libro educativo.
- ¿Qué principios fundamentales del diseño se evidencian en la propuesta?** Jerarquía, estructura, escenificación.
- ¿Cuáles son los principios aplicados a la retícula propuesta?** Modulación, yuxtaposición y eje radial. Esto permite diferentes variaciones en su uso, para identificar distintas jerarquías.

TABLA 03. Matriz de Autoevaluación. (Ver Referencias)

4.3.3 ANÁLISIS DE AUTOEVALUACIÓN Y TOMA DE DECISIONES

Como se observa en el punto anterior; en la matriz de autoevaluación, la opción que mejor responde al concepto del diseño y tiene más posibilidades de cumplir con el objetivo del proyecto; es la opción del Teatro. Por lo tanto para el segundo nivel de visualización, se desarrollará más material que evidencie el funcionamiento de los contenidos educativos dentro de esta propuesta.

Para pasar al siguiente nivel, también se requiere de otra propuesta de diseño, que haya tenido potencial, y en el cual se pueda evidenciar mejor el funcionamiento de estas piezas, por lo tanto se selecciona la opción basada en tejidos y glifos, que será mejorada.



4.4 SEGUNDO NIVEL DE VISUALIZACIÓN

4.4.1 PROPUESTAS

OPCIÓN 1: TEATRO

Esta primera opción es una evolución del diseño propuesto en el primer nivel, pero ahora ya se evidencia el funcionamiento de estas páginas, estableciendo que los títulos de capítulos serán presentados en letreros colgantes, y los contenidos, se mostrarán sobre tableros de pie en el escenario. Se recurre al uso de cintillos con el tema del capítulo y la numeración de páginas.

En este punto se toma la decisión de que el diseño se construya usando la signatura completa, como el escenario para desarrollar la historia.



IMAGEN 65. Opción 01 del segundo nivel de visualización. (Ver Referencias)

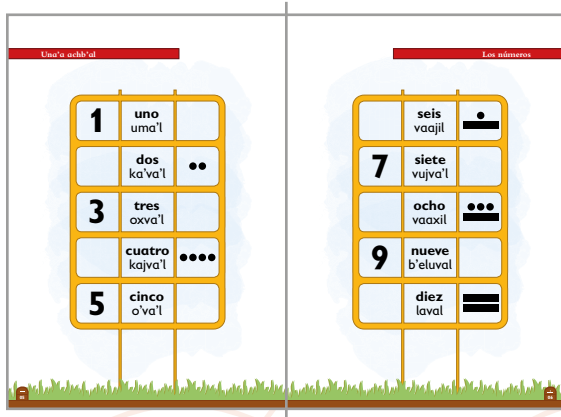


IMAGEN 66. Opción 01 del segundo nivel de visualización. (Ver Referencias)

OPCIÓN 2: TEJIDOS

Para esta nueva presentación de la opción de tejidos, se deja de trabajar en monocromía y se rescata el colorido que se podía apreciar en las telas de las referencias. De igual forma que la opción de teatro, se utiliza el diseño a través de toda la signatura para unificar la presentación completa.



IMAGEN 67. Opción 02 del segundo nivel de visualización. (Ver Referencias)

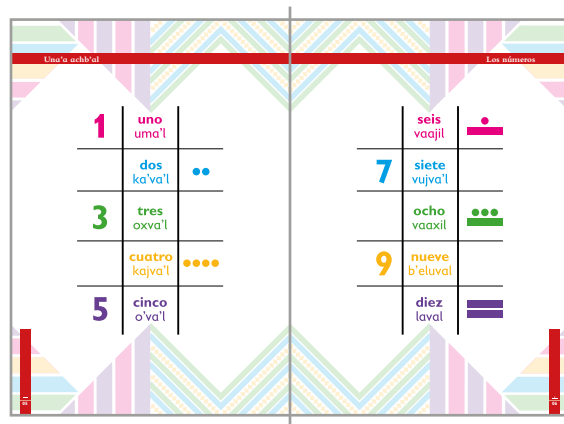


IMAGEN 68. Opción 02 del segundo nivel de visualización. (Ver Referencias)



4.4.2 EVALUACIÓN POR PARES

La evaluación de estas dos opciones se hace por medio de una presentación hacia los compañeros, los cuales evalúan por medio de la siguiente matriz:

| CARACTERÍSTICAS A EVALUAR | OPCIÓN 1 | | | OPCIÓN 2 | | |
|---|------------|---------|------|------------|---------|------|
| | Suficiente | Regular | Poco | Suficiente | Regular | Poco |
| | 3 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 |
| La propuesta refleja el Insight. | | | | | | |
| El concepto propuesto favorece el logro de objetivos. | | | | | | |
| El diseño evidencia que se ha tomado en cuenta las características del G.O. | | | | | | |
| La línea de diseño es actual. | | | | | | |
| La línea de diseño aporta elementos innovadores al tema. | | | | | | |
| Comparado con los casos análogos el diseño atrae y retiene la atención. | | | | | | |
| La propuesta toma en cuenta las tecnologías pertinentes al tema. | | | | | | |

TABLA 04. Matriz de evaluación de pares. (Ver Referencias)

4.4.3 ANÁLISIS DE LA EVALUACIÓN POR PARES Y TOMA DE DECISIONES

Durante esta evaluación se determina usar la opción teatral para desarrollar todo el material educativo; entre las recomendaciones que se presentan luego de la presentación está agregar más elementos visuales para atraer la atención del grupo objetivo, así como construir un mejor escenario, investigando sobre los Signos del Teatro. Y ya que desde el primer nivel se contempla la inclusión de personajes, para el tercer nivel ya se debe evidenciar como se desarrollarán dentro del espacio de la signatura.



4.5 TERCER NIVEL DE VISUALIZACIÓN

4.5.1 PROPUESTAS Y BOCETAJE

En este punto del proceso de diseño, se construyen los personajes que acompañaran a los estudiantes a través del material educativo.

BOCETAJE DE PERSONAJES

La creación de los personajes surge luego de incluir el nahual No'j como símbolo para los materiales educativos.

Este nahual se representa con dos animales, el pájaro carpintero y el coyote, por lo tanto se crean dos personajes que lo representen, dando una ventaja en el proceso de comunicación, ya que esto permite la implementación de un personaje masculino y uno femenino, evitando así los conflictos entre el grupo objetivo por identificarse con un personaje que sea de su género.

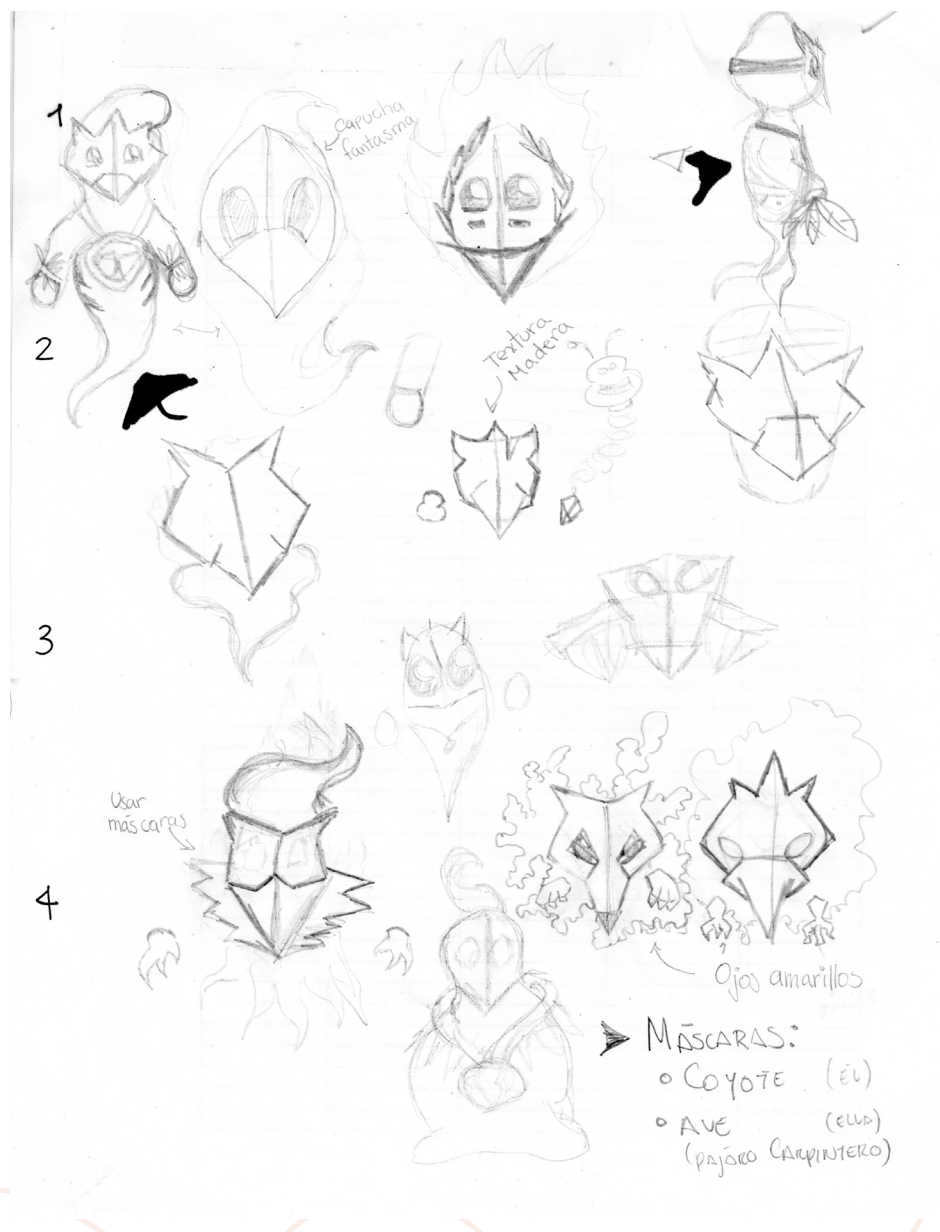


IMAGEN 69. Bocetaje de personajes. (Ver Referencias)



Luego de seleccionar el bocetaje inicial del personajes, se pasa a desarrollar con más detalles las ideas para estos 'actores' previo a la digitalización e inclusión en las piezas de diseño.

PERSONAJES

La evolución del boceto de estos personajes que acompañarán a los estudiantes en su formación primaria, termina en el diseño final de Ix'Noj y Ah'Noj. Estos son modelados en 3D, para poder disponer fácilmente de todas las posiciones que se requieran; evitando la inversión de tiempo o dinero en ilustraciones.

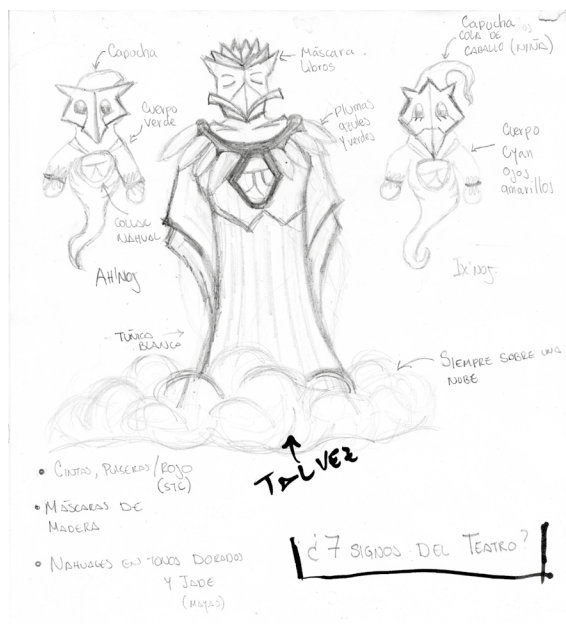


IMAGEN 70. Segundo bocetaje de personajes. (Ver Referencias)



IMAGEN 71. Propuesta de personajes. (Ver Referencias)

Teniendo a los 'actores', se pasa a armar el escenario; en estas dos propuestas se trabaja la misma composición visual, abordado en líneas gráficas distintas.



OPCIÓN 1: FLAT DESIGN

Esta opción muestra colores planos y brillantes que atraen la atención del grupo objetivo. Como se concluyó en el segundo nivel de visualización, era necesario incluir más elementos en el escenario, por lo tanto se incluyen objetos colgando (nubes), un fondo (cielo), y se juega con planos para formar la ambientación (arbustos, colinas, montañas).

OPCIÓN 2: 3D

Así como los personajes fueron digitalizados por medio del modelado 3D, este método a su vez permite crear un escenario más realista en el que se evidencia mejor el uso de distintos planos. Esta opción de diseño utiliza texturas de papel que permiten asociarse con un concepto más artesanal.



IMAGEN 72. Opción 01 del tercer nivel de bocetaje. (Ver Referencias)



IMAGEN 74. Opción 02 del tercer nivel de bocetaje. (Ver Referencias)

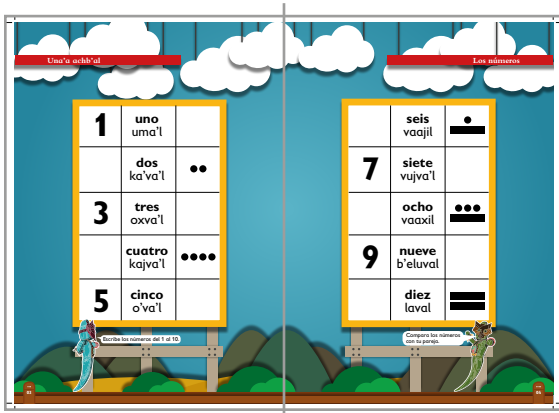


IMAGEN 73. Opción 01 del tercer nivel de bocetaje. (Ver Referencias)

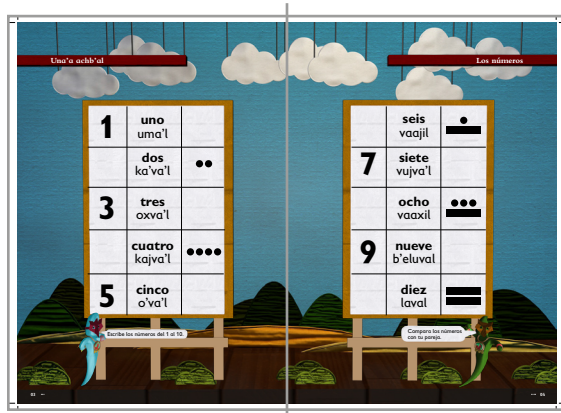


IMAGEN 75. Opción 02 del tercer nivel de bocetaje. (Ver Referencias)



OPCIÓN 3: TEXTURAS

Previo a la validación con el grupo objetivo, se desarrolla una asesoría con los asesores que determina necesaria la creación de una tercera opción, en esta se toma como base la opción 1, aplicando texturas en algunos elementos para crear una gráfica no tan 'tradicional'; se considera necesario darles más protagonismo a los personajes por lo que se les aumenta de tamaño en comparación con los otros elementos; y se modifica el color del cielo azul, por una tonalidad que sea más parecido al color que se puede observar en el entorno del grupo objetivo.



IMAGEN 76. Opción 03 del tercer nivel de bocetaje.
(Ver Referencias)

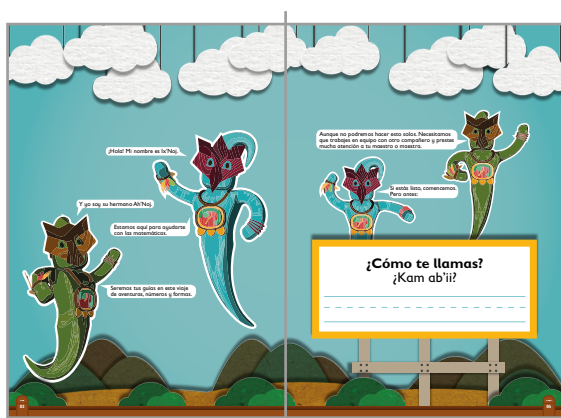


IMAGEN 77. Opción 03 del tercer nivel de bocetaje.
(Ver Referencias)



4.5.2 VALIDACIÓN POR EL GRUPO OBJETIVO

Se utilizan la opción 1 (flat design) y la opción 3 (texturas) para la evaluación con el grupo objetivo.

OBJETIVO DE LA ACTIVIDAD

Para verificar la eficacia de los elementos de diseño del material propuesto, a su vez, que se debe evaluar la funcionalidad de este. Para ellos se trabaja un instrumento de validación que consta de 2 partes:

- La primera parte consiste en dos series de preguntas que permitirán verificar la parte formal (técnica) de la pieza, para ello se trabajan distintas firmas que servirán para evaluar los elementos de diseño.
- La segunda parte se basa en la observación, en la que se evaluará la funcionalidad (campo) del material, para ello se cuenta con ejercicios que se pedirán realizar al grupo objetivo, para poder evaluar si el material es fácil de comprender y utilizar.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

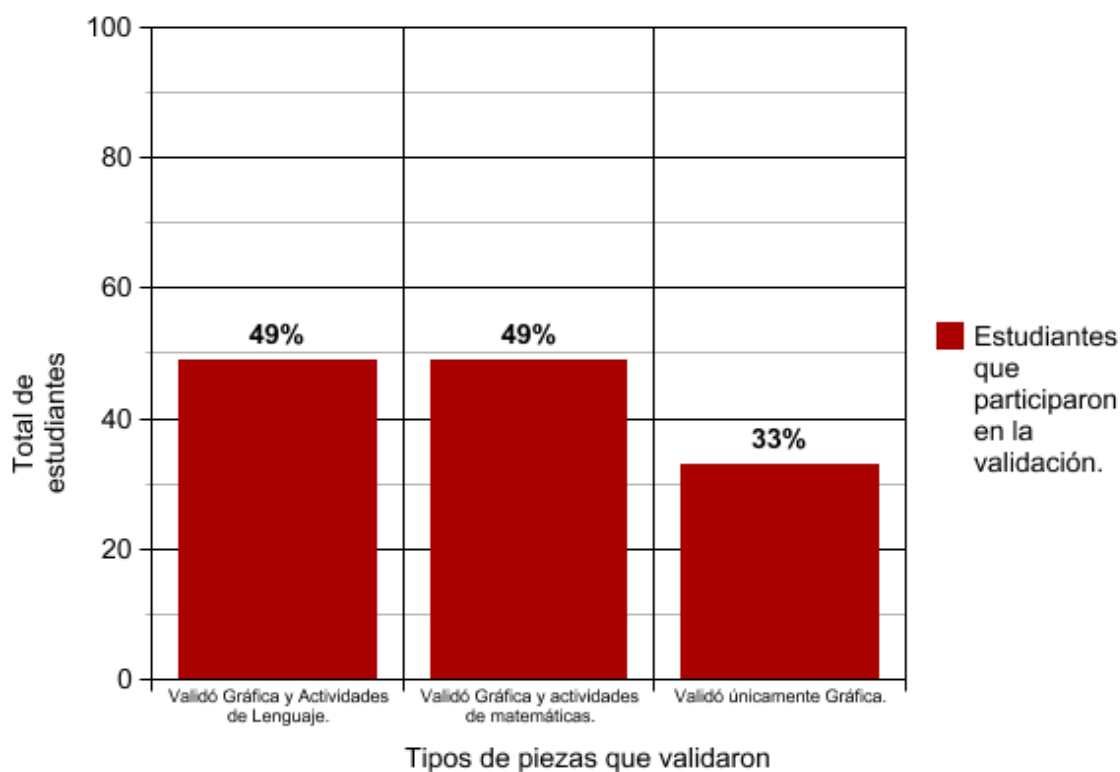
Para poder llevar a cabo el proceso de validación, se realizará un Focus Group con distintos grupos de niños; para poder obtener mejores resultados se trabajará con una muestra de 96 niños como mínimo.

Para poder observar mejor los resultados, se trabajará en grupos de 10 niños a la vez, que pueden abarcar desde primero hasta sexto primaria; con la condición de que la parte formal si puede ser validada por todos los grados, pero la parte funcional únicamente con alumnos de primero primaria, ya que el contenido de la propuesta maneja contenido de dicho grado.



4.5.3 ANÁLISIS DE RESULTADOS

Distribución de validación:



Validación con estudiantes de escuelas de Nebaj, Quiché

GRÁFICA 11. Distribución de la validación. Para poder validar la funcionalidad de las piezas, se evalúa el uso de una hoja de actividades de matemáticas y una de lenguaje; cada hoja se distribuyó entre un 49% de los estudiantes que participaron en la validación. Es importante resaltar que algunos estudiantes resolvieron ambas hojas, por lo tanto los resultados no dan un total del 100%, dejando solamente el 33% de los estudiantes evaluando únicamente la gráfica.



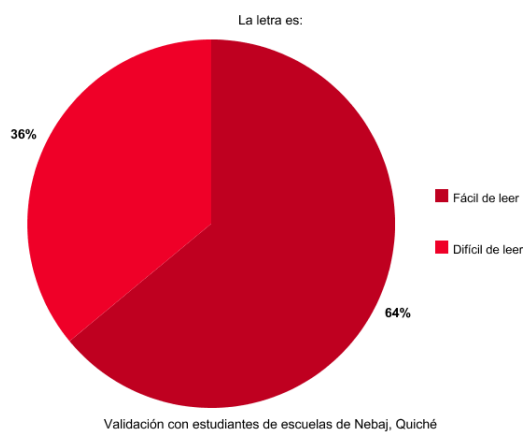
GRÁFICA 12. Los colores.

Al tener un 96% de aceptación entre los participantes, se puede concluir que los colores que se emplean en las piezas son atractivos para el grupo objetivo.



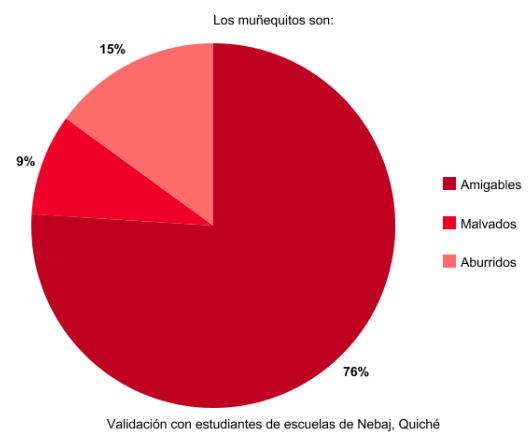
GRÁFICA 13. Elementos de diseño.

Con un 89% de aceptación y únicamente un 3.5% de rechazo hacia los elementos utilizados, se mantiene la decisión de utilizar los elementos de diseño que se proponen.



GRÁFICA 14. La tipografía.

A pesar de que un 36% indica que la letra es difícil de leer, esto se debe a que aún no han aprendido a leer o les está costando mucho aprenderlo, por lo tanto no pueden indicar exactamente si el tamaño y la forma de la tipografía facilite su lectura. Pero analizando los resultados del 64% que ya sabe leer, indicó que la tipografía fue fácil de leer, a pesar de tomarse su tiempo. Por lo tanto se considera mantener la paleta tipográfica propuesta, y el tamaño de ésta.

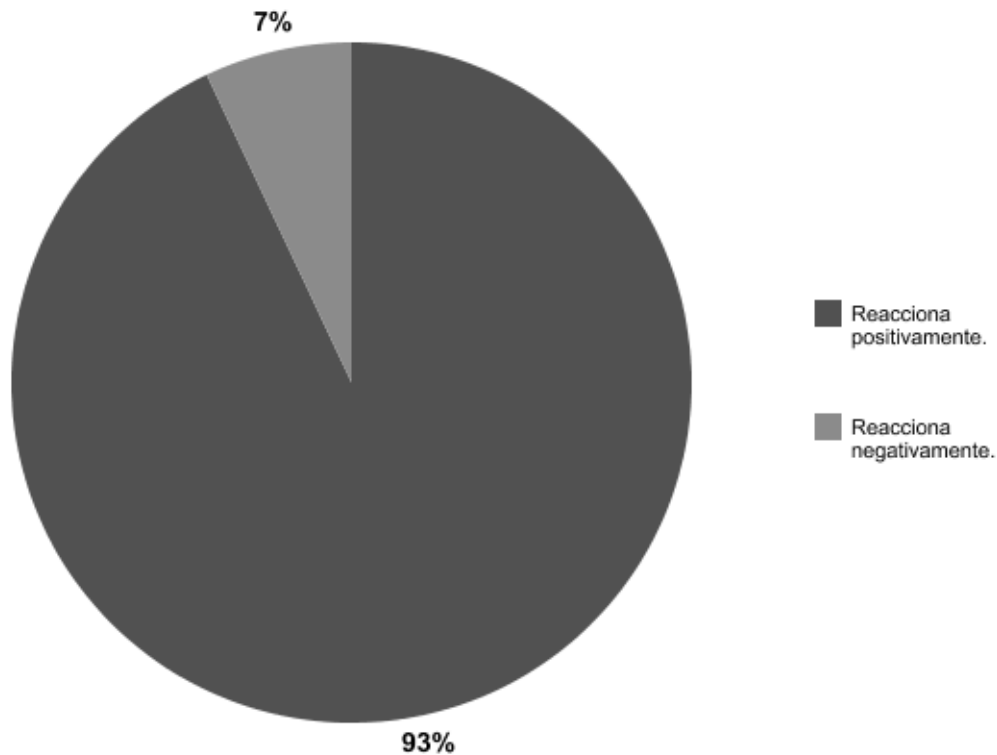


GRÁFICA 15. Los personajes.

Los personajes que se proponen, tienen un 76% de aceptación entre los niños, aún cuando un 9% los considera malvados a pesar de ser de su agrado, esto debido a que parecen estar pelando en algunas posiciones que se presentaron. Los comentarios del 15% que rechaza la idea de los personajes, incluían el hecho de que parecen estar muy quietos, sin hacer nada; y otra parte, opinaba que no le gustan los muñecos en general. Con base en estos resultados se toma la decisión de mantener los personajes, pero trabajar mejor las posiciones de ellos para evitar transmitir una idea de pasividad o de agresividad, y presentarlos de una forma más dinámica y animada.

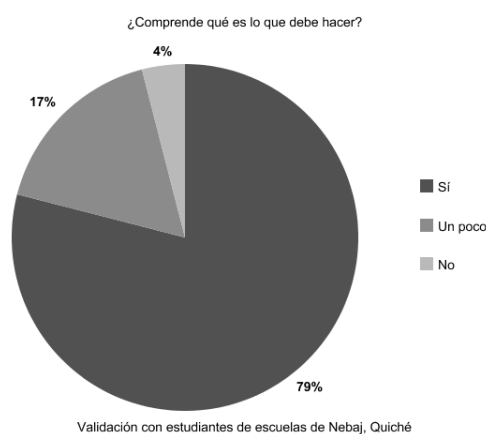


Reacciones al resolver los ejercicios:



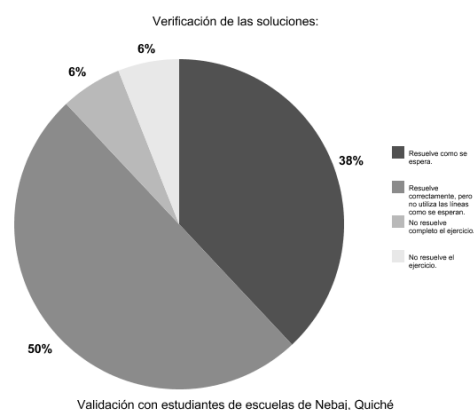
Validación con estudiantes de escuelas de Nebaj, Quiché

GRÁFICA 16. Reacciones al resolver las actividades. La mayor parte de los niños se muestra dispuestos y entusiasmados por resolver las actividades, especialmente los niños que ya saben o están aprendiendo a leer, ya que le permite practicar su lectura y demostrar sus conocimientos. Solamente un 7% se estresó o cohibió al tener que resolver los ejercicios, pero sus compañeros les decían como debían resolver; por lo tanto, es importante promover el trabajo en equipo dentro de las piezas para que los estudiantes se motiven para resolver juntos los ejercicios.



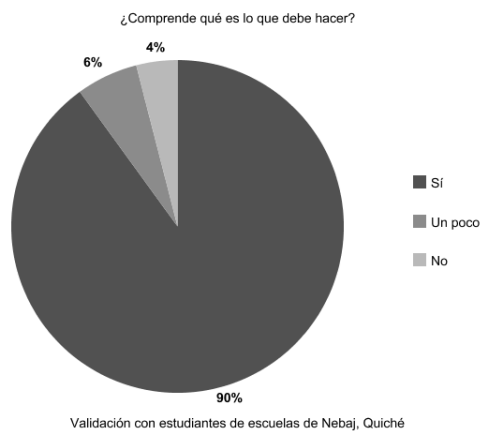
GRÁFICA 17. Lenguaje - comprensión.

Los resultados demuestran como en el área de lectura, la comprensión de lo que se debe realizar solamente es de un 79% y un 17% comprende algunas partes del ejercicio. Aquí es donde es importante la ayuda de un docente u otro adulto para completar el ejercicio. Pero, ya que solamente el 4% no comprendió lo que debía realizar en el ejercicio, se determina mantener la actividad y establecer en la Guía de Docentes, que se deben dar las instrucciones para realizar los ejercicios ya sea en clases o en casa.



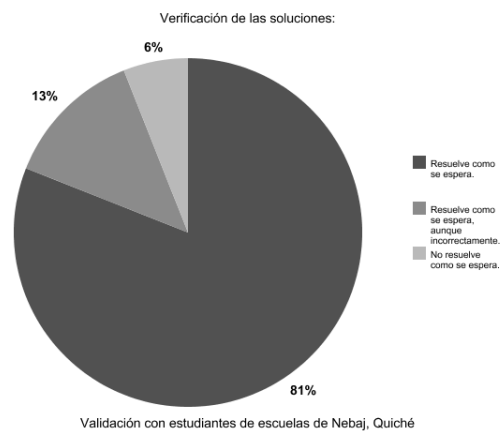
GRÁFICA 18. Lenguaje - soluciones.

Como se muestra en la gráfica, el 88% resolvió correctamente el ejercicio, por lo tanto se considera que hubo un buen apropiamiento del ejercicio, pero la mitad de los estudiantes no utilizó las líneas como se esperaban, ya que al utilizar doble línea, algunos niños escribían solo en medio de estas, o colocaban letra por letra, en cada uno de los guiones en la línea discontinua. Por ello, es necesario modificar estas líneas en todas las páginas que requieran de escritura, y utilizar un trazo sencillo como el utilizado en los cuadernos de líneas tradicionales.



GRÁFICA 19. Matemáticas - comprensión.

En comparación con las actividades de Lenguaje, la mayor parte de los niños comprendió el ejercicio que se presenta en el área de matemáticas. A pesar de esto, al igual que en las actividades de Lenguaje, se indicará en la Guía de Docentes, el instruir a los niños sobre las actividades a desarrollar.

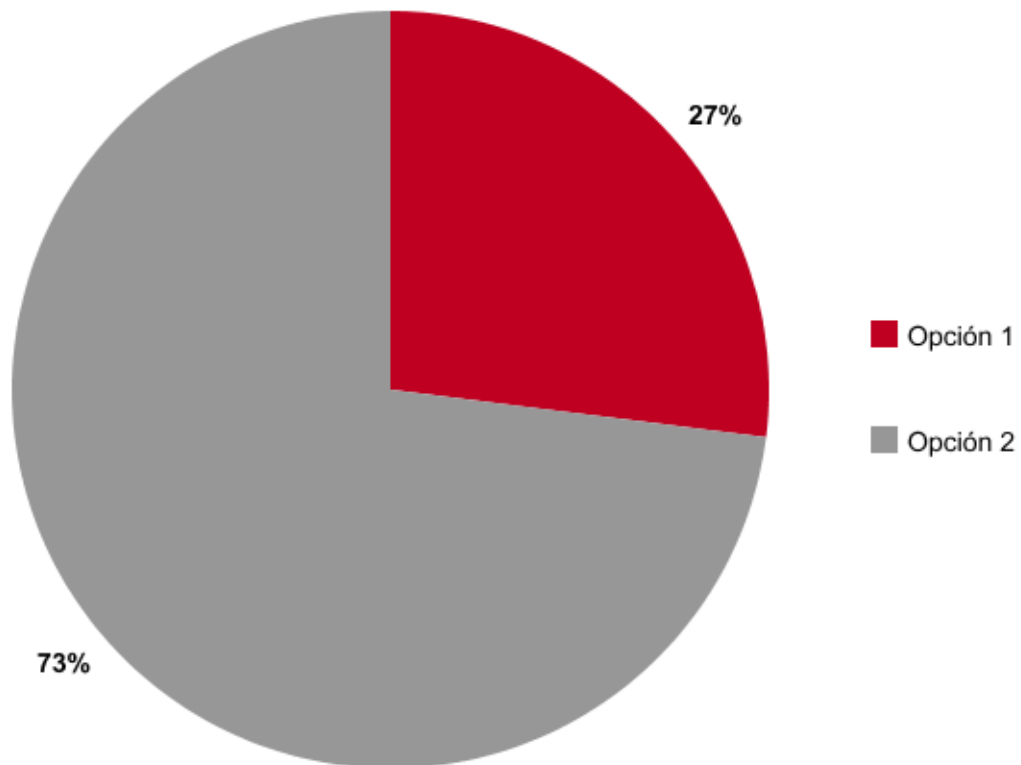


GRÁFICA 20. Matemáticas - soluciones.

El 94% resolvió como se esperaba el ejercicio, aunque un 13% tuvo respuestas incorrectas; pero el funcionamiento de la pieza si fue aprobado. Por lo tanto no es necesario realizar cambios en éstas.



¿Cuál de las dos propuestas te gusta más?



Validación con estudiantes de escuelas de Nebaj, Quiché

GRÁFICA 21. Selección de propuesta. Con un 73% de aprobación, se establece la segunda opción como la línea gráfica que se empleará en el desarrollo de todos los libros.





**CAPÍTULO
5**

**Propuesta
final de
diseño**



La identidad cultural es un elemento importante en nuestro crecimiento personal, ya que nos permite conectarnos con el entorno que nos rodea, y con las personas que forman parte de nuestro círculo cercano, como la familia, amigos, y vecinos; pero también nos permite conectarnos con millones de personas que vivieron antes que nosotros. Por esto debemos enseñar a los niños y niñas a valorizar y respetar esta herencia cultural, la suya y la de los demás; así cuando crezcan, tengan un sentido de pertenencia por su historia, pero también entenderán que solo son un fragmento en esta gran red de culturas que envuelve al mundo.



En este capítulo encontrarás:

5.1 Propuesta final de diseño

- Folleto Estudiante A:
Comunicación y Lenguaje
- Folleto Estudiante B:
Comunicación y Lenguaje
- Guía Docente: Comunicación y Lenguaje
- Folleto Estudiante A:
Matemáticas
- Folleto Estudiante B:
Matemáticas
- Guía Docente: Matemáticas

5.2 Grupo focal

- Desarrollo de la actividad
- Resultados de la actividad

5.3 Fundamentación de los criterios de diseño

- Paleta tipográfica
- Paleta cromática
- Retícula
- Personajes
- Elementos de diseño

5.4 Criterios técnicos para la puesta en marcha

5.5 Inversión para la puesta en marcha

5.6 Aporte económico que presenta el proyecto



5.1 PROPUESTA FINAL DE DISEÑO

**FOLLETO - ESTUDIANTE A:
COMUNICACIÓN Y LENGUAJE**



IMAGEN 78. Portada de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



IMAGEN 79. Signatura 1 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

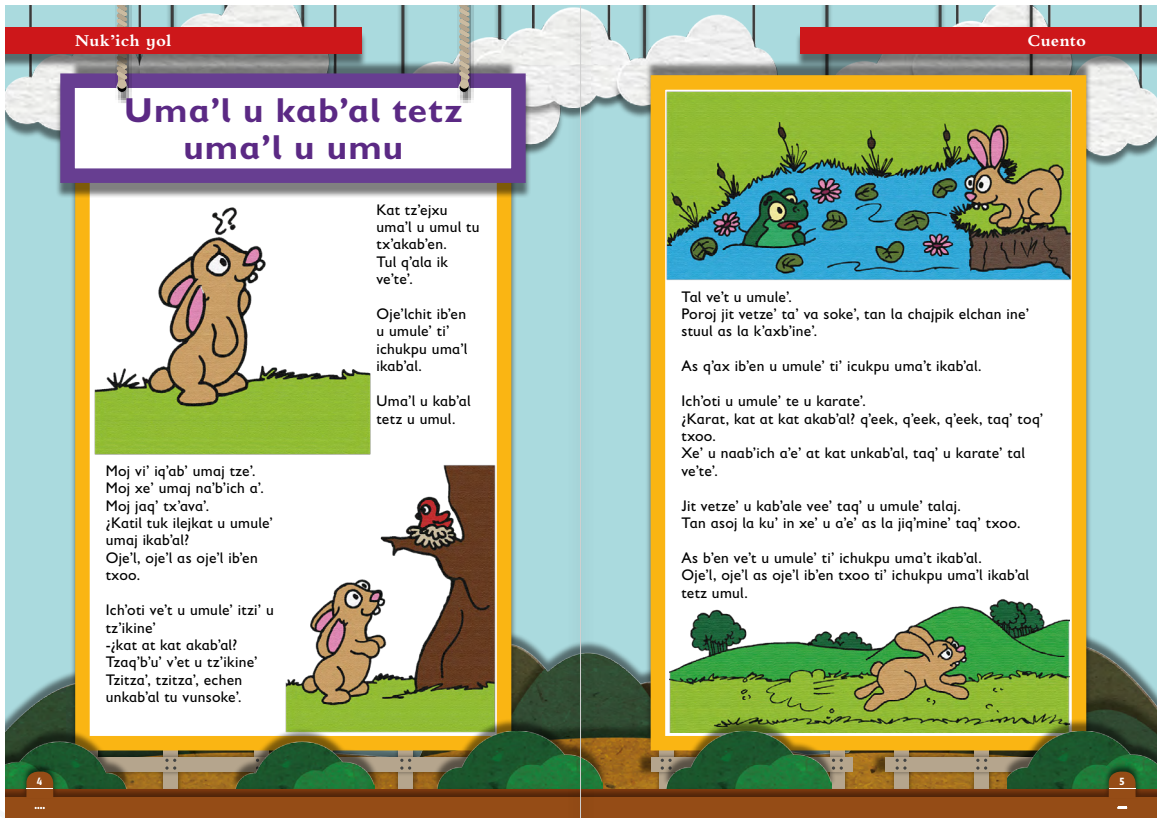


IMAGEN 80. Signatura 2 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



Nuk'ich yol



Moj vi' iq'ab' umaj tze'. Moj xe' umaj naab'ich a'. Moj jaq' tx'ava'. ¿Katil tuk ilejkat u umule' umaj ikab'al? Oje'l, oje'l as oje'l ib'en txoo.

¿Katil at kat akab'al? taq' u umule' tal te uma't u umule'. Tu jule', jaq' u k'ub'e' at kat un kab'al – taq' u umule' tal ve'te' te vi moole'.

Moj la uch vatin sak'atz taq' ve't u umule' te vimoole'. -B'a'n kuxhe' taq' ve't vimoool u umule' stej, as tzitzi' atin kat ve't unq'a umule' skaab'il.

Cuento




Sik'le unq'a ch'ot tzi'e' as il unq'a vatzib'ale'. Aq'texlal ta'n X u tzaq'b'eb' tetze'.





- ¿Kam sti' nikat ichukat u umule' ikab'al?
- ¿Kam sti' uva' jit isa' kat u umule' tatin katz u tz'ikine'?
- ¿Kam sti' jit isa' kat u umule' tatin k'atz u karate'?

IMAGEN 81. Signatura 3 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

Nuk'ich yol




Tz'ib'a. ¿Ab'il niche tu nuk'ich gole'?

| Tz'ikin | Karat | Umul | Uma't umul |
|---|---|-------|------------|
|  |  | _____ | _____ |
|  |  | _____ | _____ |

Cuento

Sik'le, itz'aj as tzaq'b'e unq'a ch'ot tzi'e'.



- ¿Kam la-ib'ene' uva' kat koj ik'ul u umule' umaj tx'i'?
- ¿Kam lab'ane' uva' lakoj tz'ejxaxh as ye' la lejve't vakab'ale'?

IMAGEN 82. Signatura 4 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



IMAGEN 83. Signatura 5 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

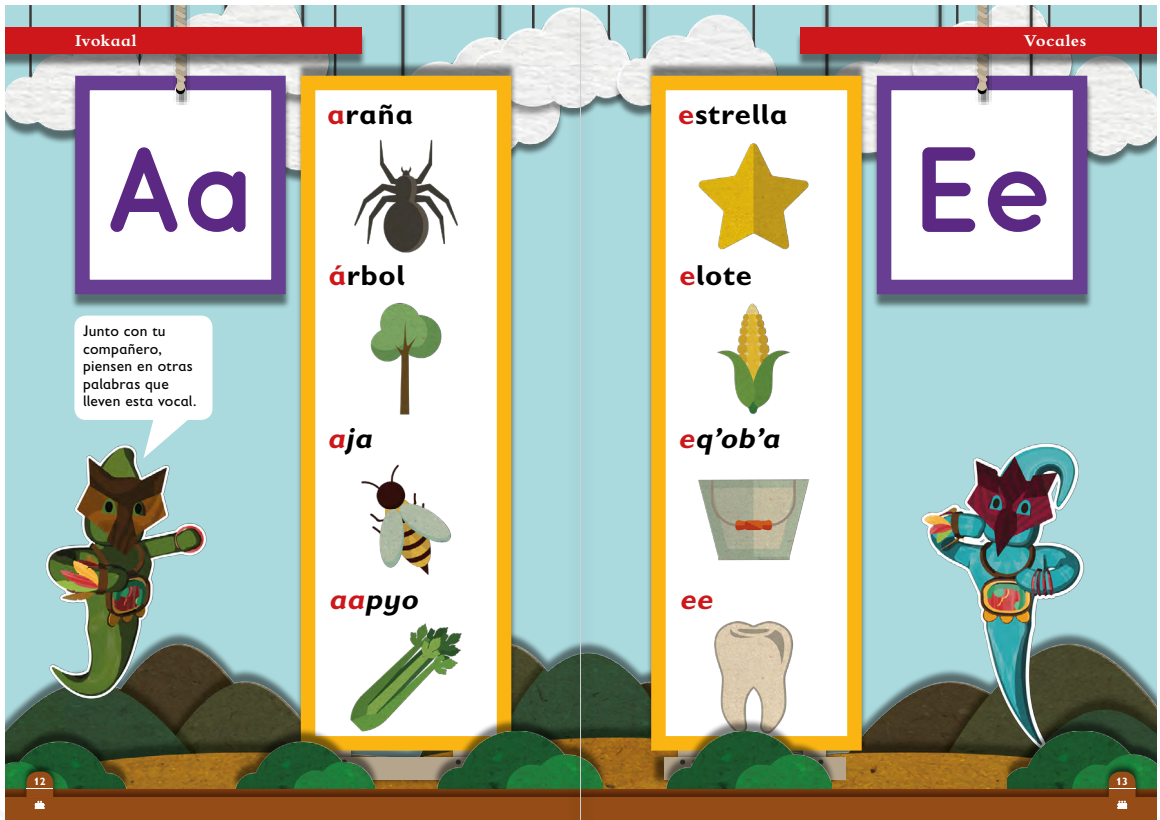



IMAGEN 84. Signatura 6 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)




Ivokaal


Ii


Junto con tu compañero, piensen en otras palabras que lleven esta vocal.





Vocales


isla



iglesia



ich


q'ii


ojo


oreja


oj


oo






IMAGEN 85. Signatura 7 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)


Ivokaal

Uu


Junto con tu compañero, piensen en otras palabras que lleven esta vocal.




Vocales


uvas


uno
1

uch


suumpa


Repasa el trazo de cada letra, y escribe dos palabras con cada vocal.



| | |
|----|--|
| Aa | |
| Ee | |
| Ii | |
| Oo | |
| Uu | |

IMAGEN 86. Signatura 8 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



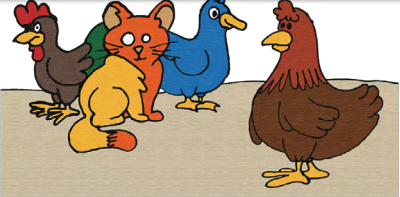
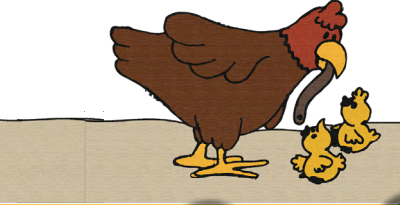

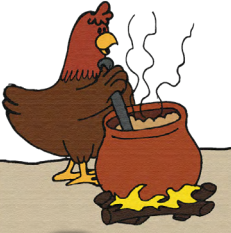
| K'upich gol | Fábula |
|---|---|
| <p data-bbox="370 279 776 352">La gallina y los granos de maíz</p>  <p data-bbox="383 594 756 646">Había una vez, una gallina morena. Vivía en un terreno con otros animales. Entre ellos un pato, un gato y un gallo.</p> <p data-bbox="383 661 721 716">La gallina era muy trabajadora. Se levantaba muy temprano, ordenaba su casa, y alimentaba a sus pollitos.</p>  |  <p data-bbox="954 541 1321 596">Un día, se encontró unos granos de maíz. —Con estos granos me haré unas tortillas —dijo. ¿Quién me ayudará?</p> <p data-bbox="954 611 1321 665">—Yo, no —dijo el pato. —Yo, no —dijo el gato. —Yo, no —dijo el gallo. —Entonces, las haré yo —dijo la gallina.</p>  <p data-bbox="1214 680 1331 804">Primero coceré el maíz —dijo la gallina. ¿Quién me ayudará? —Yo, no —dijo el pato. —Yo, no —dijo el gato.</p> <p data-bbox="1214 819 1321 909">—Yo, no —dijo el gallo. —Entonces, lo haré yo —dijo la gallina.</p> |

IMAGEN 87. Signatura 9 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)


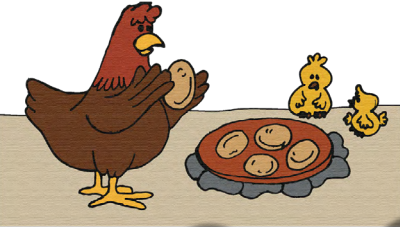
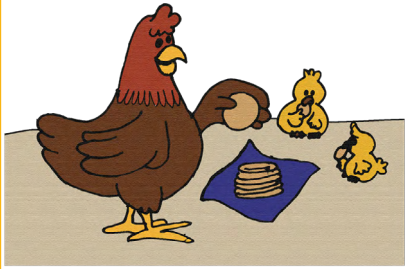
| K'upich gol | Fábula |
|---|---|
|  <p data-bbox="646 1171 756 1310">—Luego molere el maíz —dijo la gallina. ¿Quién me ayudará? —Yo, no —dijo el pato. —Yo, no —dijo el gato.</p> <p data-bbox="646 1325 756 1415">—Yo, no —dijo el gallo. —Entonces, lo haré yo —dijo la gallina.</p> <p data-bbox="383 1430 734 1484">—Ahora tortearé —dijo la gallina. ¿Quién me ayudará? —Yo, no —dijo el pato. —Yo, no —dijo el gato.</p> <p data-bbox="383 1499 750 1533">—Yo, no —dijo el gallo. —Entonces, lo haré yo —dijo la gallina.</p>  |  <p data-bbox="954 1465 1331 1499">Por último, comeré las tortillas —dijo la gallina. ¿Quién me ayudará? —¡Yo, sí! —dijo el pato.</p> <p data-bbox="954 1514 1315 1568">—¡Yo, sí! —dijo el gato. —¡Yo, sí! —dijo el gallo. —¡Pues no! —dijo la gallina. Me las comeré yo con mis pollitos.</p> <p data-bbox="954 1583 1305 1617">La gallina se comió las tortillas con sus pollitos. Los demás solo la miraron.</p> |

IMAGEN 88. Signatura 10 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



IMAGEN 89. Signatura II de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



IMAGEN 90. Contraportada de Folleto A: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



**FOLLETO - ESTUDIANTE B:
COMUNICACIÓN Y LENGUAJE**



IMAGEN 91. Portada de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)




IMAGEN 92. Signatura 1 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



IMAGEN 93. Signatura 2 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



Nuk'ich yol




Moj vi' iq'ab' umaj tze'. Moj xe' umaj naab'ich a'. Moj jaq' tx'ava'. ¿Katil tuk ilejkat u umule' umaj ikab'al? Oje'l, oje'l as oje'l ib'en txoo.

¿Katil at kat akab'al? taq' u umule' tal te uma't u umule'. Tu jule', jaq' u k'ub'e' at kat un kab'al – taq' u umule' tal ve'te' te vi moole'.

Moj la uch vatin sak'atz taq' ve't u umule' te vimoole'. -B'a'n kuxhe' taq' ve't vimoole' u umule' stej, as tzitzi' atin kat ve't unq'a umule' skaab'il.

Cuento



Sik'le unq'a ch'ot tzi'e' as il unq'a vatzib'ale'. Aq'texl'al ta'n X u tzaq'b'eb' tetze'.












1. ¿Kam sti' nikat ichukat u umule' ikab'al?
 
2. ¿Kam sti' uva' jit isa' kat u umule' tatin katz u tz'ikine'?
 
3. ¿Kam sti' jit isa' kat u umule' tatin k'atz u karate'?
 

IMAGEN 94. Signatura 3 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)


Nuk'ich yol



Tz'ib'a. ¿Ab'il niche tu nuk'ich gole'?

| Tz'ikin Karat | Umul Uma't umul |
|---|---|
|  |  |
|  |  |

Cuento



Sik'le, itz'aj as tzaq'b'e unq'a ch'ot tzi'e'.

1. ¿Kam la-ib'ene' uva' kat koj ik'ut u umule' umaj tx'i'?
2. ¿Kam lab'ane' uva' lakoj tz'ejxaxh as ye' la lejve't vakab'ale'?

IMAGEN 95. Signatura 4 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



IMAGEN 96. Signatura 5 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

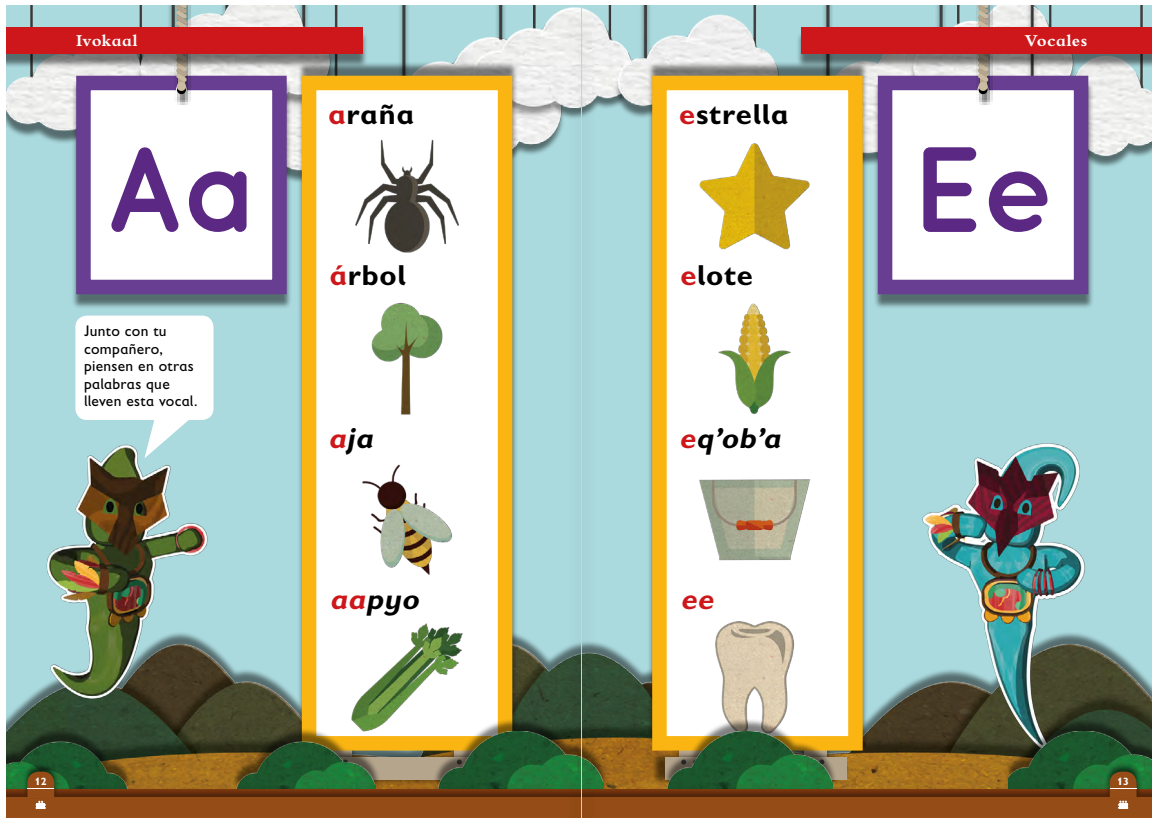


IMAGEN 97. Signatura 6 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

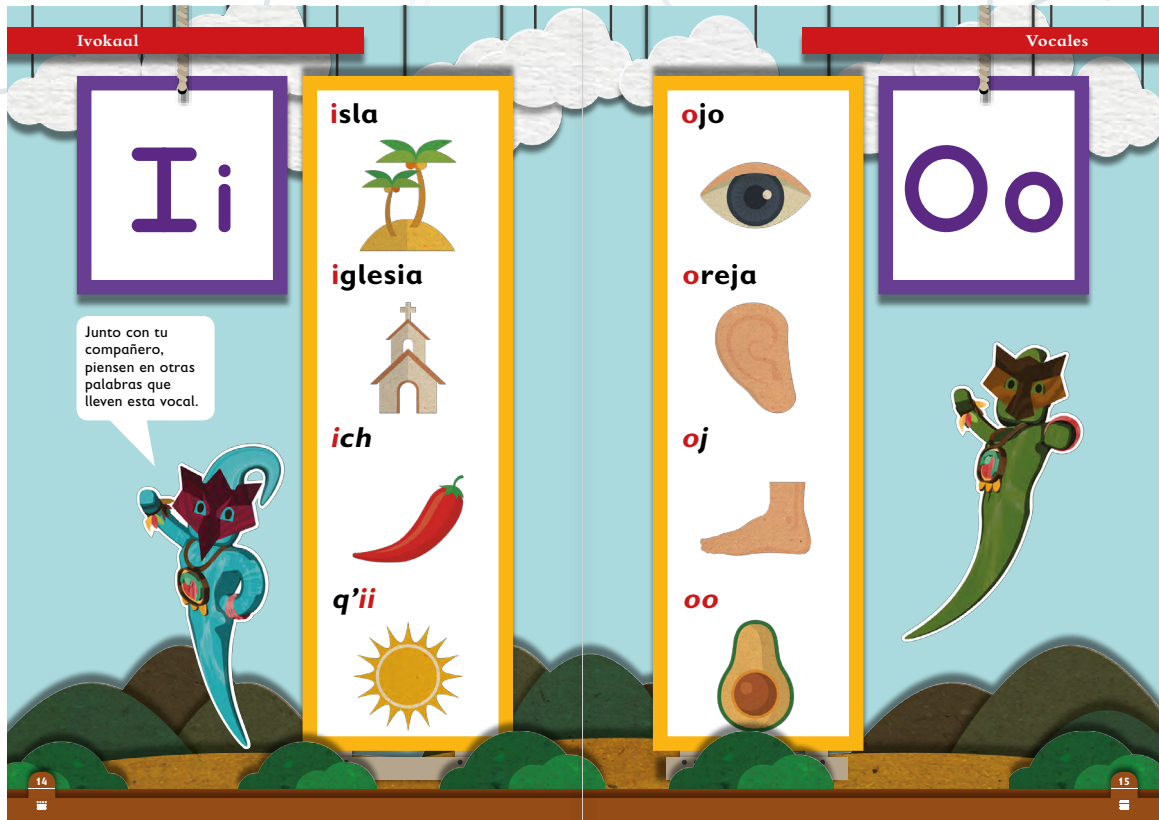


IMAGEN 98. Signatura 7 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

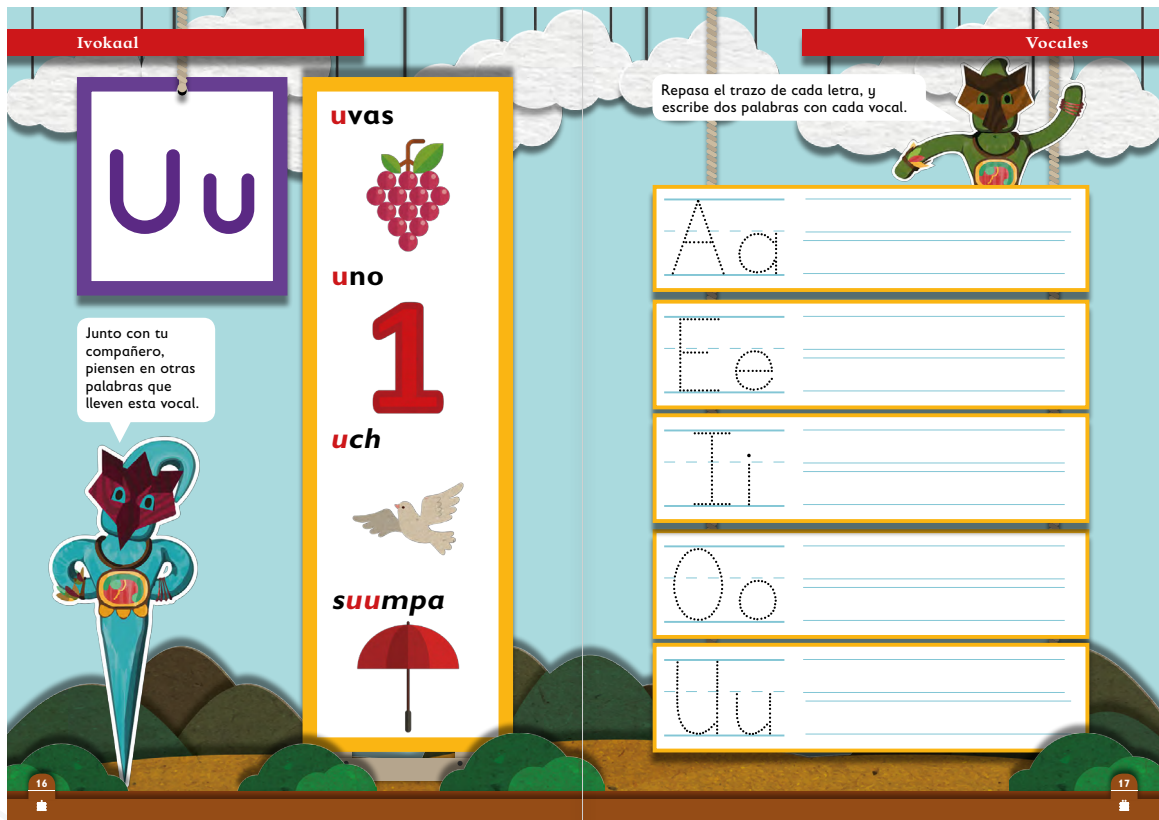
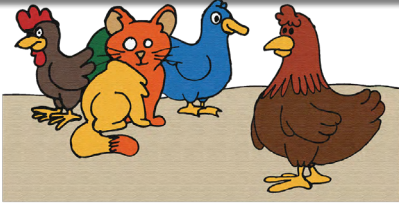


IMAGEN 99. Signatura 8 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



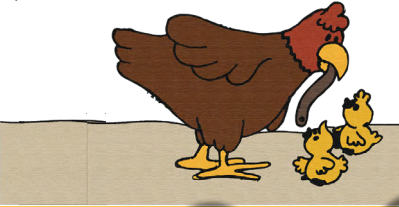
K'upich yol

La gallina y los granos de maíz



Había una vez, una gallina morena. Vivía en un terreno con otros animales. Entre ellos un pato, un gato y un gallo.

La gallina era muy trabajadora. Se levantaba muy temprano, ordenaba su casa, y alimentaba a sus pollitos.



18

Fábula



Un día, se encontró unos granos de maíz. —Con estos granos me haré unas tortillas —dijo. ¿Quién me ayudará?

—Yo, no —dijo el pato. —Yo, no —dijo el gato. —Yo, no —dijo el gallo. —Entonces, las haré yo —dijo la gallina.



Primero coceré el maíz —dijo la gallina. ¿Quién me ayudará? —Yo, no —dijo el pato. —Yo, no —dijo el gato.

—Yo, no —dijo el gallo. —Entonces, lo haré yo —dijo la gallina.

19

IMAGEN 100. Signatura 9 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

K'upich yol

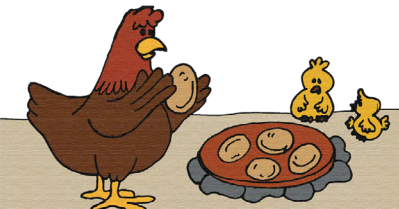


—Luego moleré el maíz —dijo la gallina. ¿Quién me ayudará? —Yo, no —dijo el pato. —Yo, no —dijo el gato.

—Yo, no —dijo el gallo. —Entonces, lo haré yo —dijo la gallina.

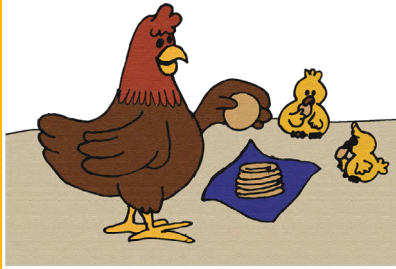
—Ahora tortearé —dijo la gallina. ¿Quién me ayudará? —Yo, no —dijo el pato. —Yo, no —dijo el gato.

—Yo, no —dijo el gallo. —Entonces, lo haré yo —dijo la gallina.



20

Fábula



Por último, comeré las tortillas —dijo la gallina. ¿Quién me ayudará? —¡Yo, sí! —dijo el pato.

—¡Yo, sí! —dijo el gato. —¡Yo, sí! —dijo el gallo. —¡Pues no! —dijo la gallina. Me las comeré yo con mis pollitos.

La gallina se comió las tortillas con sus pollitos. Los demás solo la miraron.

21

IMAGEN 101. Signatura 10 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



IMAGEN 102. Signatura II de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



IMAGEN 103. Contraportada de Folleto B: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



**GUÍA DOCENTE:
COMUNICACIÓN Y LENGUAJE**

DISEÑO DE INSTRUMENTOS EDUCATIVOS PARA NIVELACIÓN POR AUSENCIA, DE ESTUDIANTES DE ESCUELAS PRIMARIAS PERTENECIENTES A LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN DE SAVE THE CHILDREN EN GUATEMALA.



IMAGEN 104. Portada de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

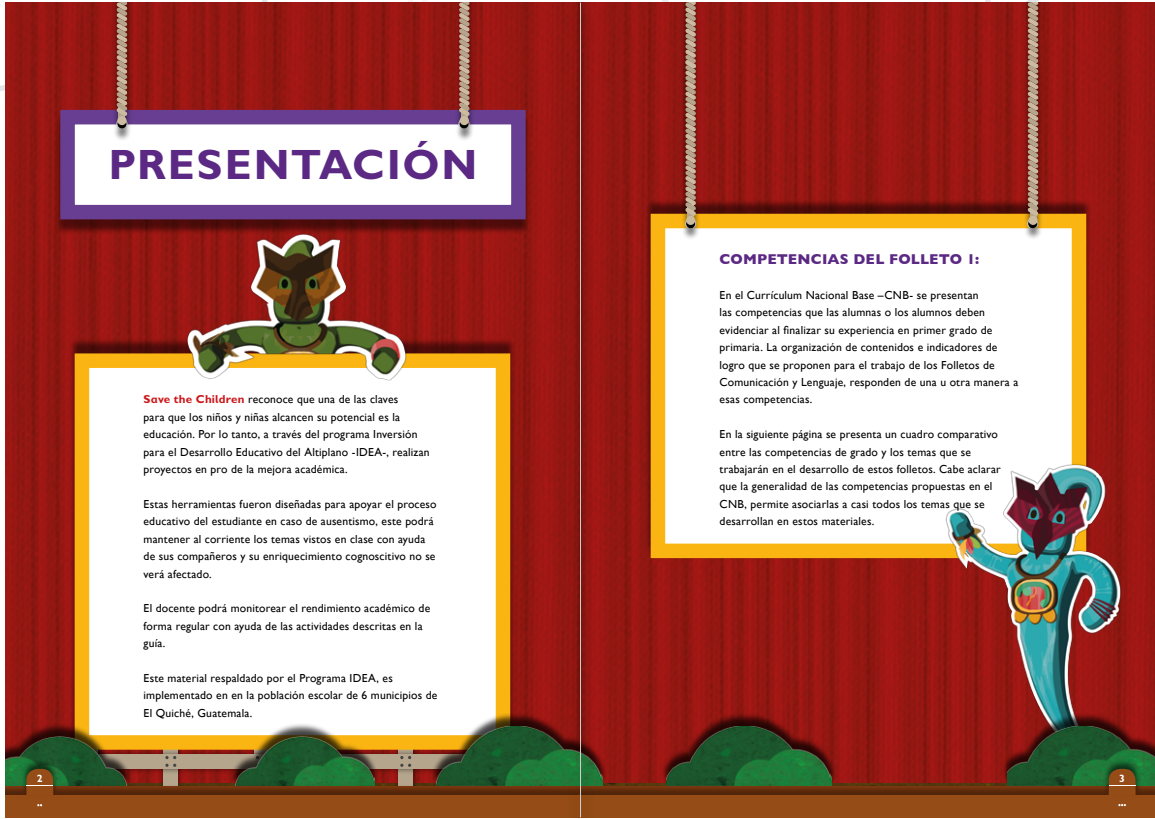


IMAGEN 105. Signatura 1 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

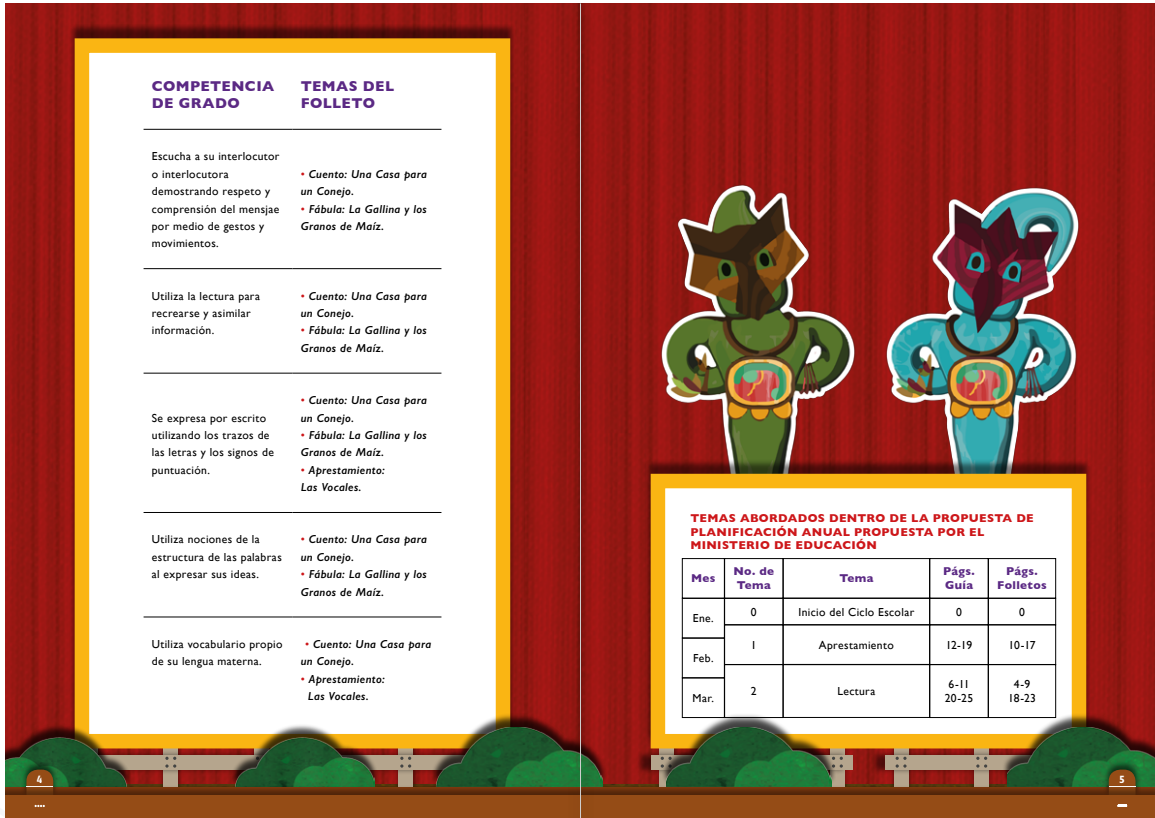


IMAGEN 106. Signatura 2 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



Nuk'ich'jol

**Uma'l u kab'al tetz
uma'l u umu**



Kar t'ajpu
uma'l u umul tu
tz'ik'ab'et.
Tul' q'aj'le ik
ve'te.
Oj'el'che' b'en
u umul' et'
ichukpu uma'l
ikab'al.
Uma'l u kab'al
tetz u umu.

Moj' vi' i'q'ab' umaj' tze'.
Moj' vi' umaj' q'aj'ch' et'
Moj' j'eq' tz'ava'.
j'k'at'ik' tze' j'aj'kat' u umul'
umaj' ikab'al!
Oj'el' oje'l' as oje'l' b'en
ta'oo.
Ich'oo' ve't' u umul' i'z' u
tz'ik'ine'
q'aj'et' as kar' okab'al!
T'aj'q' b'u' v'is u tz'ik'ine'
T'at'at'! T'at'at', e'ch'en
umak'ab'al tu' v'at'at'ok'.

Cuento



Tul' ve't' u umul'.
Poraj' j'it' vetze' tze' ve' sok'e', ton la ch'aj'aj'k' e'ich'en ine'
t'at'at' as la' k'ab'ine'.

As q'aj' b'en u umul' i' i' r'okpu uma'l ikab'al.
Ich'at' u umul' te u karate'.
j'karat', kar' as kar' okab'al! q'aj'ek, q'aj'ek, toq' toq'
ta'oo.
Maj' u maab'ich' o'e' as kar' umak'ab'al, toq' u karate' tal'
ve'te'.

J'it' vetze' u kab'ale' vee' toq' u umul' to'aj'.
T'at' toq' to' ku' in' ve' u v'it' as la' j'aj'ch'ine' toq' ta'oo.
Maj' b'en ve't' u umul' i' ichukpu uma'l ikab'al.
Oj'el', oje'l' as oje'l' b'en ta'oo i' ichukpu uma'l ikab'al
tetz umul'.

Cuento




Explicación de la competencia:
El desarrollo de las competencias de lectoescritura, entendidas como aspectos fundamentales para ejercer la ciudadanía y como un vehículo para el desarrollo y aprendizaje de los componentes priorizados.

Cuento: UNA CASA PARA UN CONEJO

Propósitos de la lectura:
El abordaje pedagógico a través de las lecturas y ejercicios del programa de los siguientes ejes: género, bilingüismo e interculturalidad, derechos humanos y cultura de paz, y pensamiento lógico; que permita su aplicación en las escuelas.

IMAGEN 107. Signatura 3 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)


Nuk'ich'jol



Moj' vi' i'q'ab' umaj' tze'. Moj' vi' umaj' maab'ich' et'. Moj' j'eq' tz'ava'. j'k'at'ik' tze' j'aj'kat' u umul' umaj' ikab'al! Oj'el', oje'l' as oje'l' b'en ta'oo.
j'k'at'ik' as kar' okab'al! toq' u umul' tal' te umul' u umul'. Ta' j'aj'eq' j'eq' u k'ab'it' as kar' umak'ab'al - toq' u umul' tal' ve'te' te vi' maab'it'.

Moj' lo uch' v'at'it' sok' t'at' toq' ve't' u umul' te v'at'at'ok'. - B'et' k'ab'it' toq' ve't' v'at'at'ok' u umul' toq', as t'at'at' as'at' toq' ve't' umaj' umul' ikab'al.

Cuento



Sik'ite' umaj' ch'at' tze' as il' umaj' v'at'at'ok'. An' t'at'at' tal' X u toq' b'ab' t'at'at'.

1. j'kam st' n'ikat' ichuk'at' u umul' ikab'al!
2. j'kam st' urra' j'it' i'at' kar' u umul' t'at'it' k'at' u tz'ik'ine'!
3. j'kam st' j'it' i'at' kar' u umul' t'at'it' k'at' u karate'?

Actividad:
Organizado el aula en parejas, explicar: leerán el cuento en parejas una hoja cada quien. Mientras uno o una lee, quien escucha imitará el sonido del animal que se menciona.

Materiales:
Lápiz

Actividad:
Para comprobar su comprensión lectora, los estudiantes responderán de manera individual las preguntas. Pero deberán comprobar con sus parejas sus resultados, previo a la supervisión del docente. En esta actividad deberán marcar con una X la respuesta correcta.

IMAGEN 108. Signatura 4 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

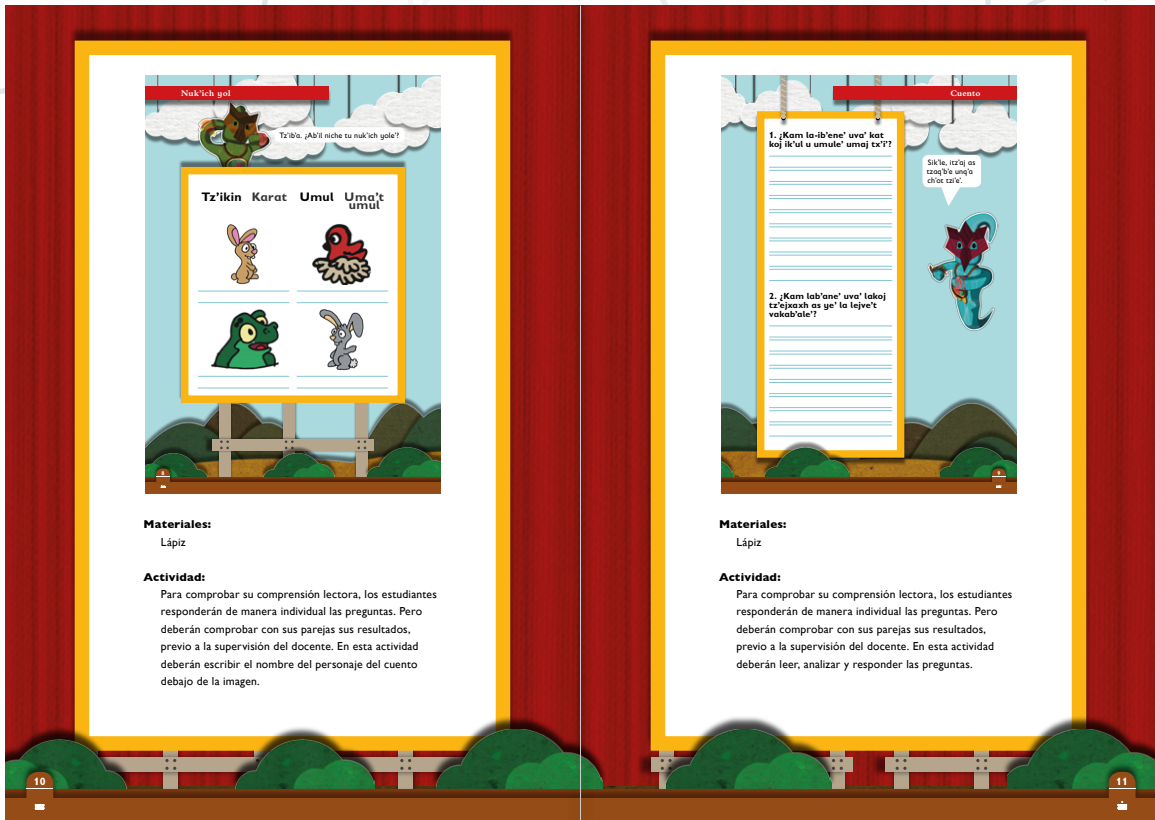
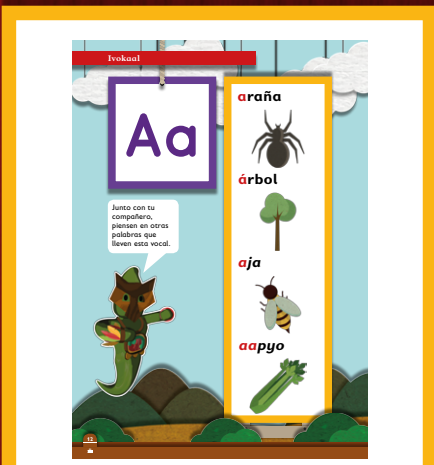


IMAGEN 109. Signatura 5 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



IMAGEN 110. Signatura 6 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



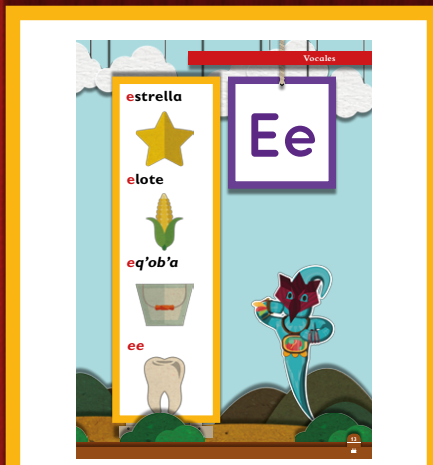


Letra "A-a"
Propósito general: Identificar el fonema de la vocal A para construir palabras.
Indicadores de logro:

- Utilizar la vocal A para construir palabras en su idioma materno (xil) y español.
- Identificar el trazo de la vocal A.

Materiales: Ninguno
Actividad:

- En parejas, enlistar más palabras que utilicen la vocal A, en ambos idiomas.



Letra "E-e"
Propósito general: Identificar el fonema de la vocal E para construir palabras.
Indicadores de logro:

- Utilizar la vocal E para construir palabras en su idioma materno (xil) y español.
- Identificar el trazo de la vocal E.

Materiales: Ninguno
Actividad:

- En parejas, enlistar más palabras que utilicen la vocal E, en ambos idiomas.

IMAGEN 111. Signatura 7 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



Letra "I-i"
Propósito general: Identificar el fonema de la vocal I para construir palabras.
Indicadores de logro:

- Utilizar la vocal I para construir palabras en su idioma materno (xil) y español.
- Identificar el trazo de la vocal I.

Materiales: Ninguno
Actividad:

- En parejas, enlistar más palabras que utilicen la vocal I, en ambos idiomas.



Letra "O-o"
Propósito general: Identificar el fonema de la vocal O para construir palabras.
Indicadores de logro:

- Utilizar la vocal O para construir palabras en su idioma materno (xil) y español.
- Identificar el trazo de la vocal O.

Materiales: Ninguno
Actividad:

- En parejas, enlistar más palabras que utilicen la vocal O, en ambos idiomas.

IMAGEN 112. Signatura 8 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



Fonemaal

Uu

uvras

uno

1

uch

suumpa

Junto con tu compañero, piensan en otras palabras que lleven esta vocal.

Materiales: Ninguno

Actividad:

- En parejas, enlistar más palabras que utilicen la vocal U, en ambos idiomas.

Vocales

Repasa el trazo de cada letra, y escribe dos palabras con cada vocal.

Aa _____

Ee _____

Ii _____

Oo _____

Uu _____

Trazo de Vocales y Palabras

Propósito general: Identificar cada uno de los fonemas principales (vocales).

Indicadores de logro:

- Trazo correcto de letras.
- Identificar más palabras que utilicen cada una de las vocales, en ambos idiomas (xil y español)

Materiales: Ninguno

Actividad: Repasar el trazo de las vocales. Escribir palabras utilizando estas letras. El docente deberá revisar y evaluar la ortografía y el trazo correcto de las letras.

IMAGEN 113. Signatura 9 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

Kupich gol

La gallina y los granos de maíz

Había una vez, una gallina morena. Vivía en un terreno con otros animales. Entre ellos un puerco, un gato y un gallo.

La gallina era muy trabajadora. Se levantaba muy temprano, ordenaba su casa, y alimentaba a sus pollitos.

FÁBULA: LA GALLINA Y LOS GRANOS DE MAÍZ

Propósitos de la lectura:

El abordaje pedagógico a través de las lecturas y ejercicios del programa de los siguientes ejes: género, bilingüismo e interculturalidad, derechos humanos y cultura de paz, y pensamiento lógico; que permita su aplicación en las escuelas.

Fábula

Un día, se encontró unos granos de maíz. —Con estos granos me haré unas tortitas —dijo. ¿Quién me ayudará?

—Yo, no —dijo el puerco. —Yo, no —dijo el gato. —Yo, no —dijo el gallo. —Entonces, las haré yo —dijo la gallina.

Primero cocaré el maíz —dijo la gallina. ¿Quién me ayudará? —Yo, no —dijo el puerco. —Yo, no —dijo el gato. —Yo, no —dijo el gallo. —Entonces, lo haré yo —dijo la gallina.


Explicación de la competencia:

El desarrollo de las competencias de lectoescritura, entendidas como aspectos fundamentales para ejercer la ciudadanía y como un vehículo para el desarrollo y aprendizaje de los componentes priorizados.

IMAGEN 114. Signatura 10 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)




K'up'ich' gal




—Luego moleré el maíz —dijo la gallina. ¿Quién me ayudará? —Yo, no —dijo el pato. —Yo, no —dijo el gato. —Yo, no —dijo el gallo. —Entonces, lo haré yo —dijo la gallina.

—Ahora tortearé —dijo la gallina. ¿Quién me ayudará? —Yo, no —dijo el pato. —Yo, no —dijo el gato. —Yo, no —dijo el gallo. —Entonces, lo haré yo —dijo la gallina.



22

Fábula




Por último, comere las tortillas —dijo la gallina. ¿Quién me ayudará? —Yo, sí —dijo el pato. —Yo, sí —dijo el gato. —Yo, sí —dijo el gallo. —¡Pues no! —dijo la gallina. Me las comere yo con mis pollitos. La gallina se comió las tortillas con sus pollitos. Los demás solo la miraron.

23

IMAGEN 115. Signatura 11 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

K'up'ich' gal

Escribe el nombre de los personajes.

| | | | |
|---|---|---|---|
| gato gallina gallo pato | | | |
|  |  |  |  |
| | | | |

24

Fábula

1. ¿Qué hubiera pasado si el pato ayuda a la gallina a tortear?

Lee, piensa y responde las preguntas.

2. ¿Cómo se sintieron los animales al final de la historia?

25

IMAGEN 116. Signatura 12 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)

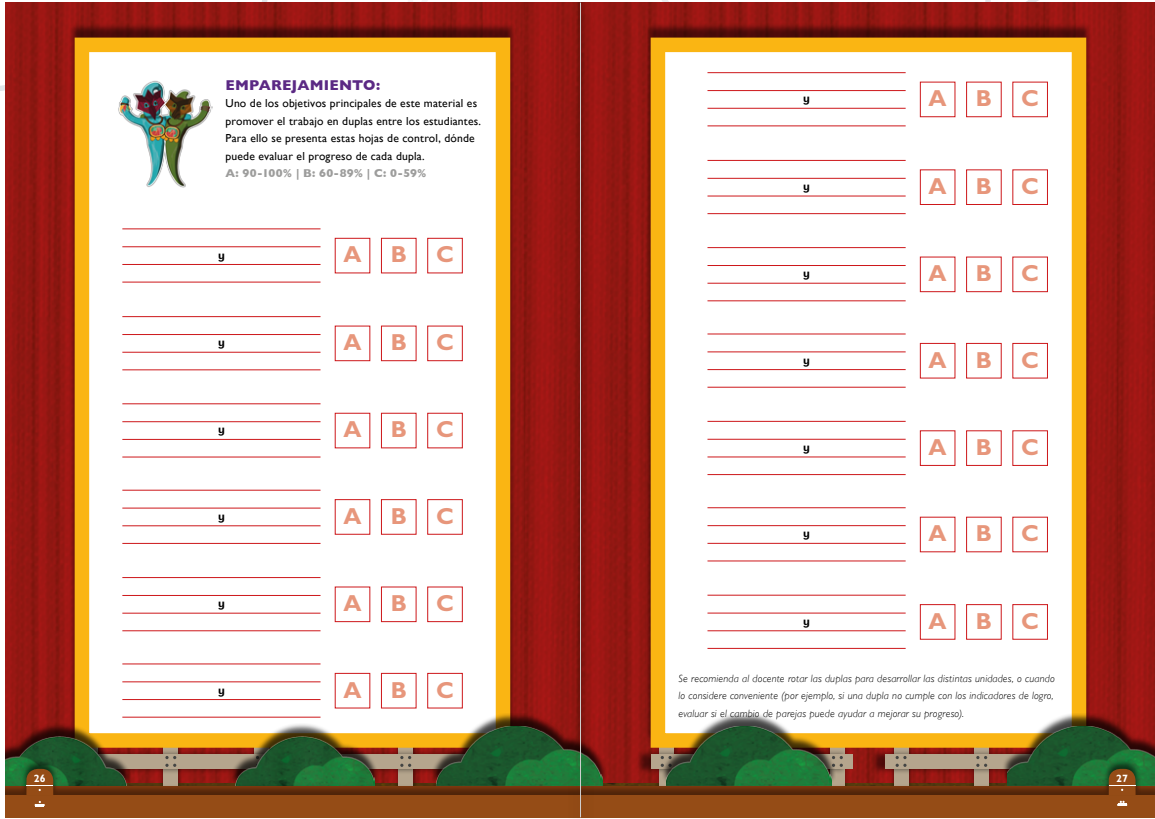


IMAGEN 117. Signatura 13 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



IMAGEN 118. Contraportada de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje. (Ver Referencias)



**FOLLETO - ESTUDIANTE A:
MATEMÁTICAS**

DISEÑO DE INSTRUMENTOS EDUCATIVOS PARA NIVELACIÓN POR AUSENCIA, DE ESTUDIANTES DE ESCUELAS PRIMARIAS PERTENECIENTES A LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN DE SAVE THE CHILDREN EN GUATEMALA.



IMAGEN 119. Portada de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)



IMAGEN 120. Signatura 1 de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)

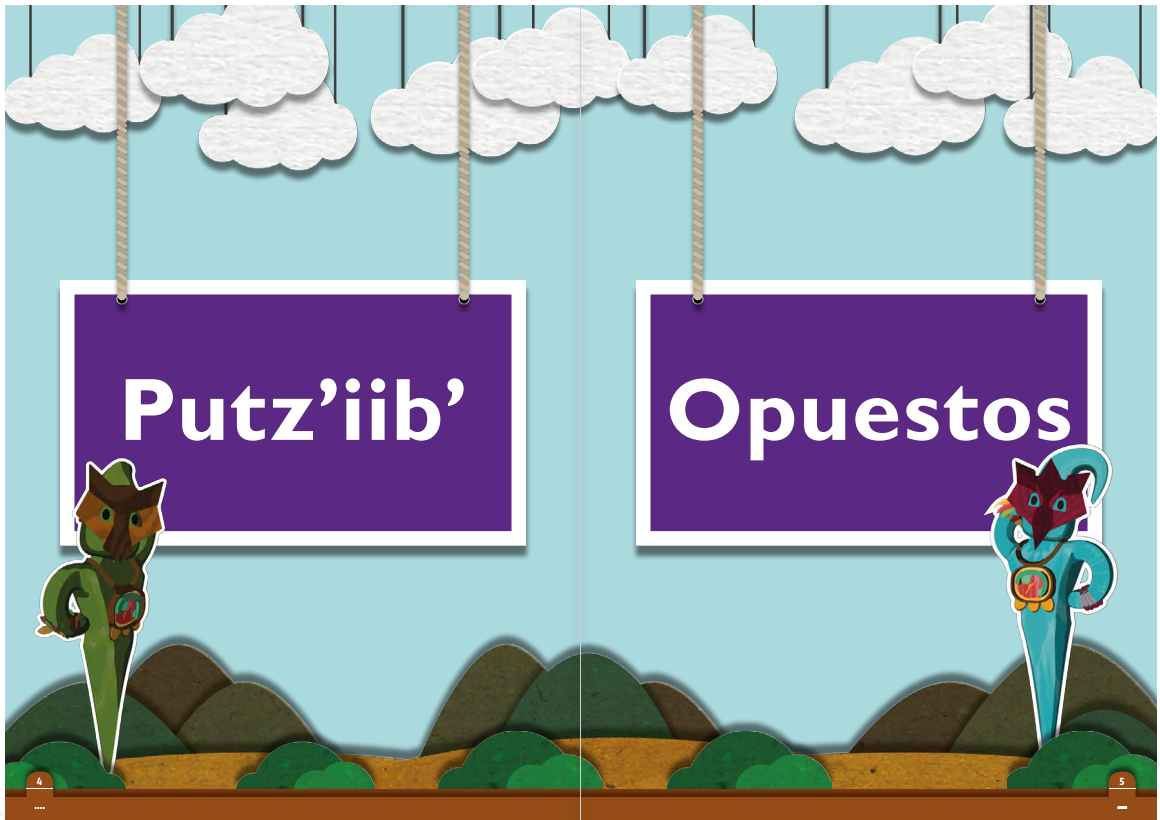


IMAGEN 121. Signatura 2 de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)



IMAGEN 122. Signatura 3 de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)



IMAGEN 123. Signatura 4 de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)



IMAGEN 124. Signatura 5 de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)

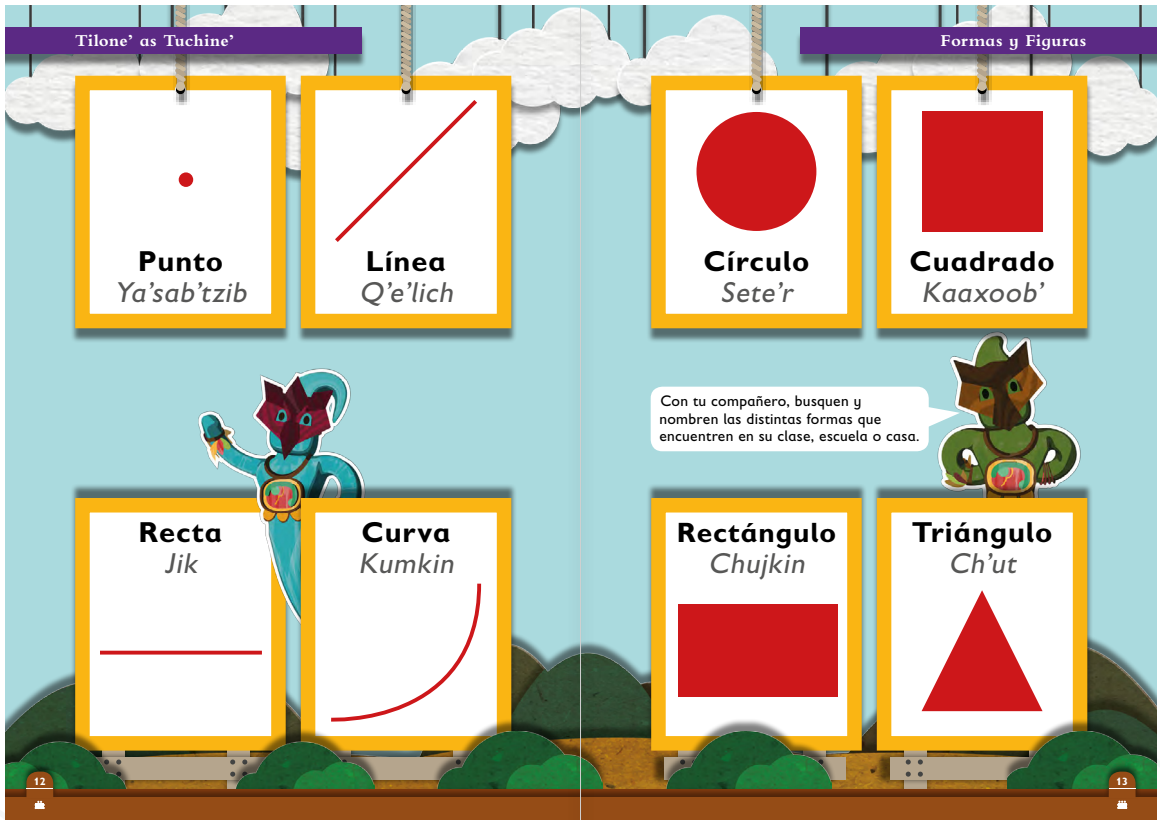


IMAGEN 125. Signatura 6 de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)

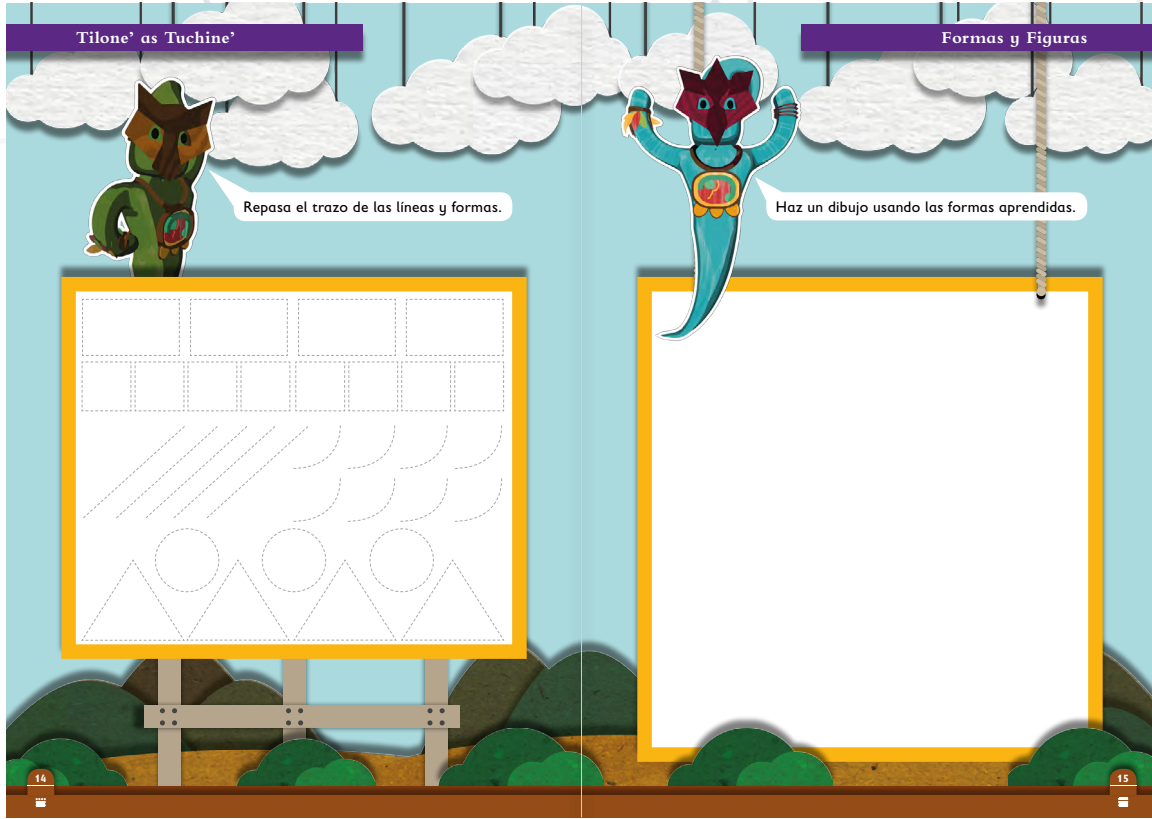


IMAGEN 126. Signatura 7 de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)



IMAGEN 127. Signatura 8 de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)



Ung'a achb'al

| | | |
|---|--------------------------|------|
| 1 | uno <i>uma'l</i> | |
| | dos <i>ka'va'l</i> | •• |
| 3 | tres <i>oxva'l</i> | |
| | cuatro <i>kajva'l</i> | •••• |
| 5 | cinco <i>o'va'l</i> | |

Escribe los números del 1 al 10, que hacen falta.

18

Los números

| | | |
|---|-------------------------|------|
| | seis <i>vaajil</i> | —• |
| 7 | siete <i>vujva'l</i> | |
| | ocho <i>vaaxil</i> | —••• |
| 9 | nueve <i>b'elual</i> | |
| | diez <i>laval</i> | —= |

Compara los números con tu compañero.

19

IMAGEN 128. Signatura 9 de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)

Ung'a achb'al

Cuenta del 1 al 10.

| | | | |
|---|--|--|----|
| 1 | | | 6 |
| 2 | | | 7 |
| 3 | | | 8 |
| 4 | | | 9 |
| 5 | | | 10 |

20

Los números

Escribe los números del 1 al 10.

| | | |
|----|----|----|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 |
| 7 | 7 | 7 |
| 8 | 8 | 8 |
| 9 | 9 | 9 |
| 10 | 10 | 10 |

21

IMAGEN 129. Signatura 10 de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)



IMAGEN 130. Signatura | I | de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)



IMAGEN 131. Contraportada de Folleto A: Matemáticas. (Ver Referencias)



**FOLLETO - ESTUDIANTE B:
MATEMÁTICAS**



IMAGEN 132. Portada de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)



IMAGEN 133. Signatura 1 de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)

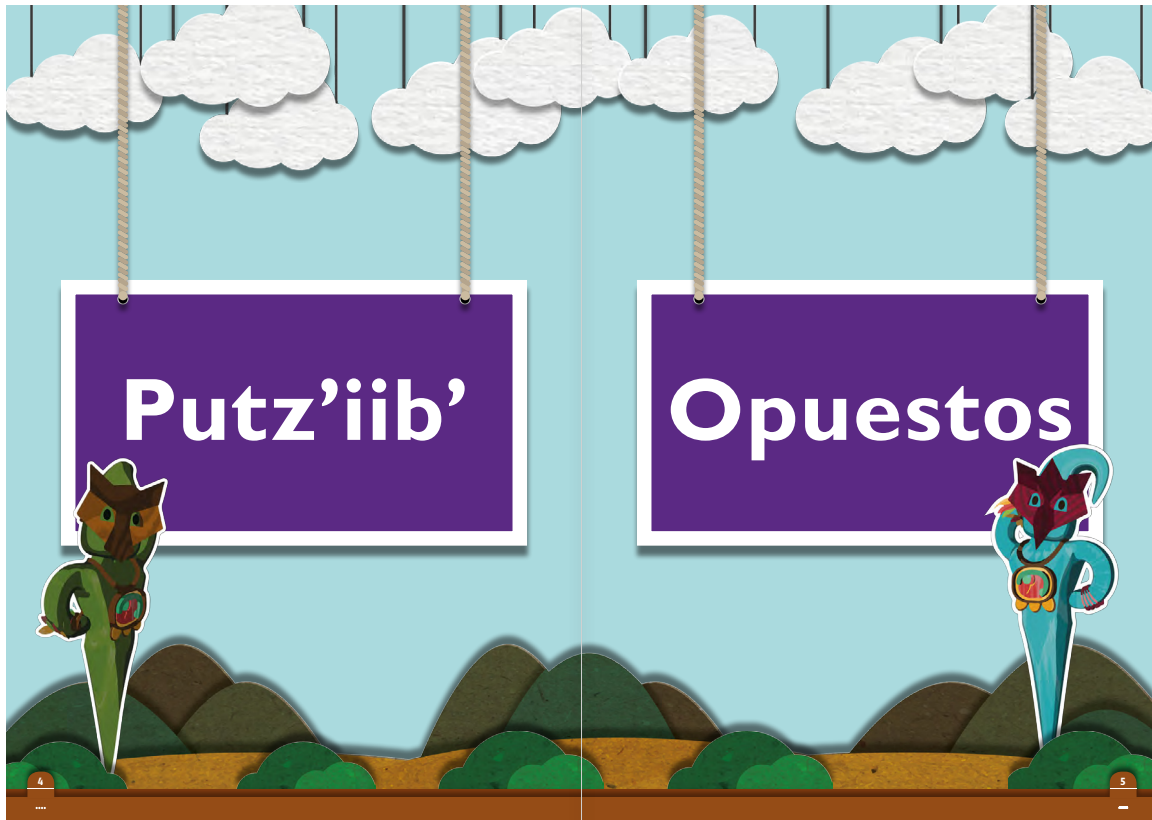


IMAGEN 134. Signatura 2 de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)

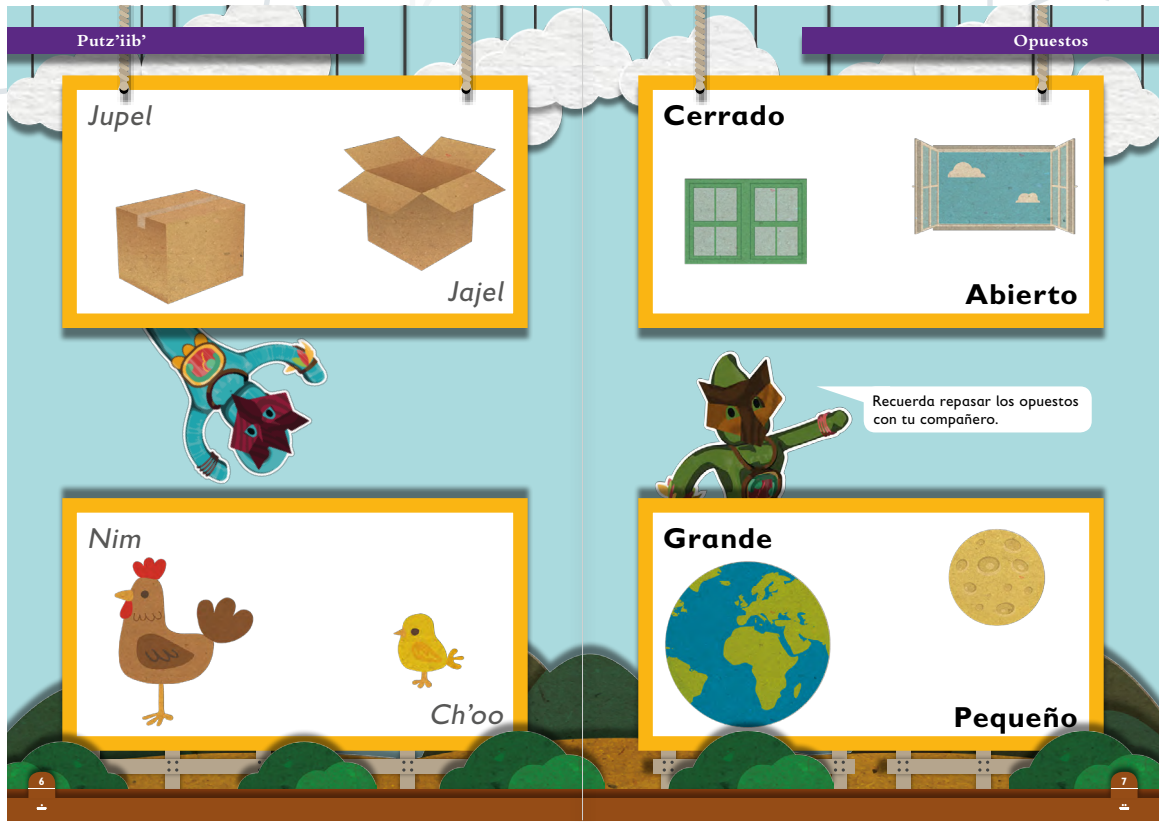


IMAGEN 135. Signatura 3 de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)

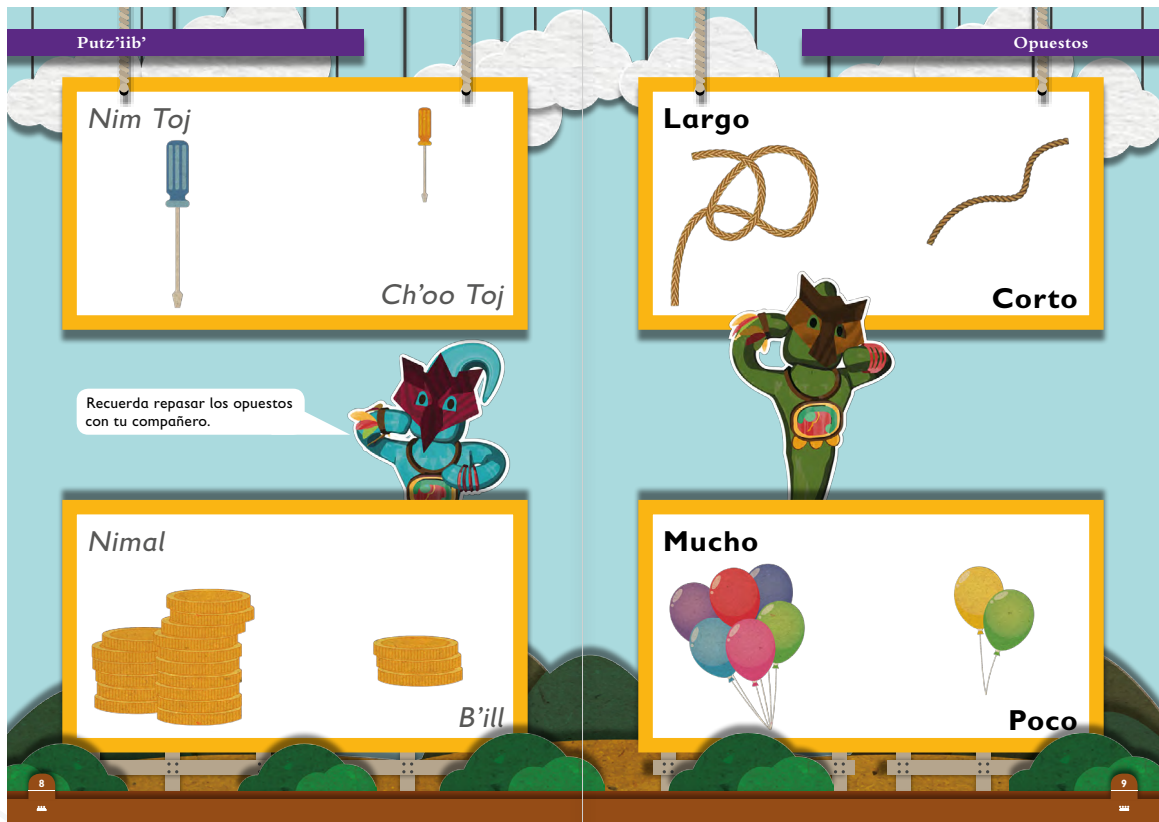


IMAGEN 136. Signatura 4 de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)

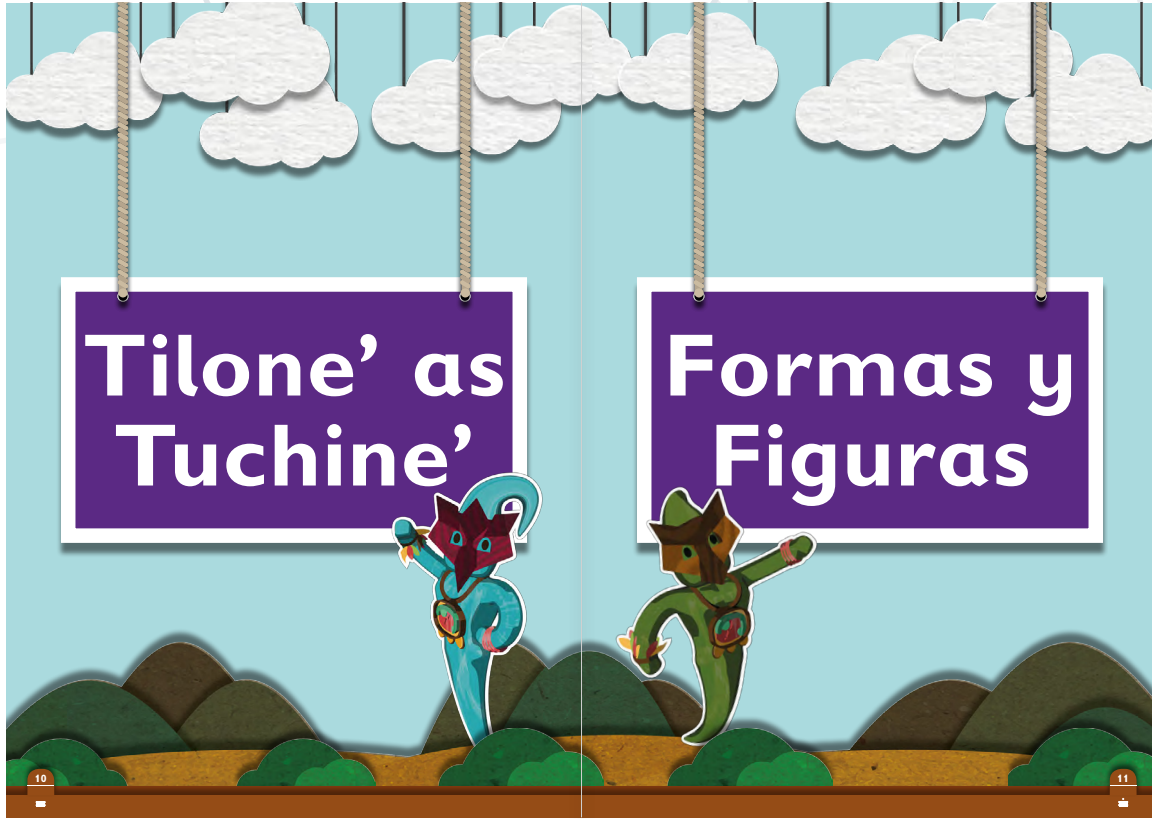


IMAGEN 137. Signatura 5 de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)

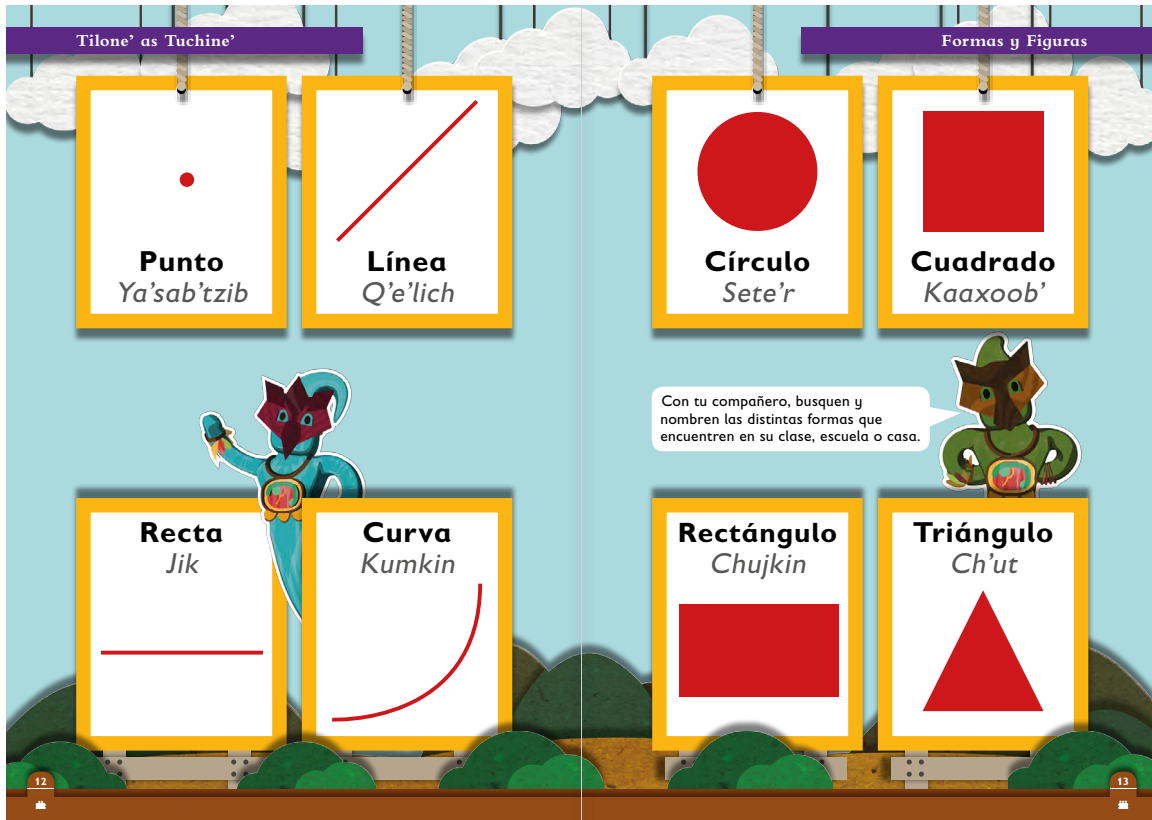


IMAGEN 138. Signatura 6 de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)

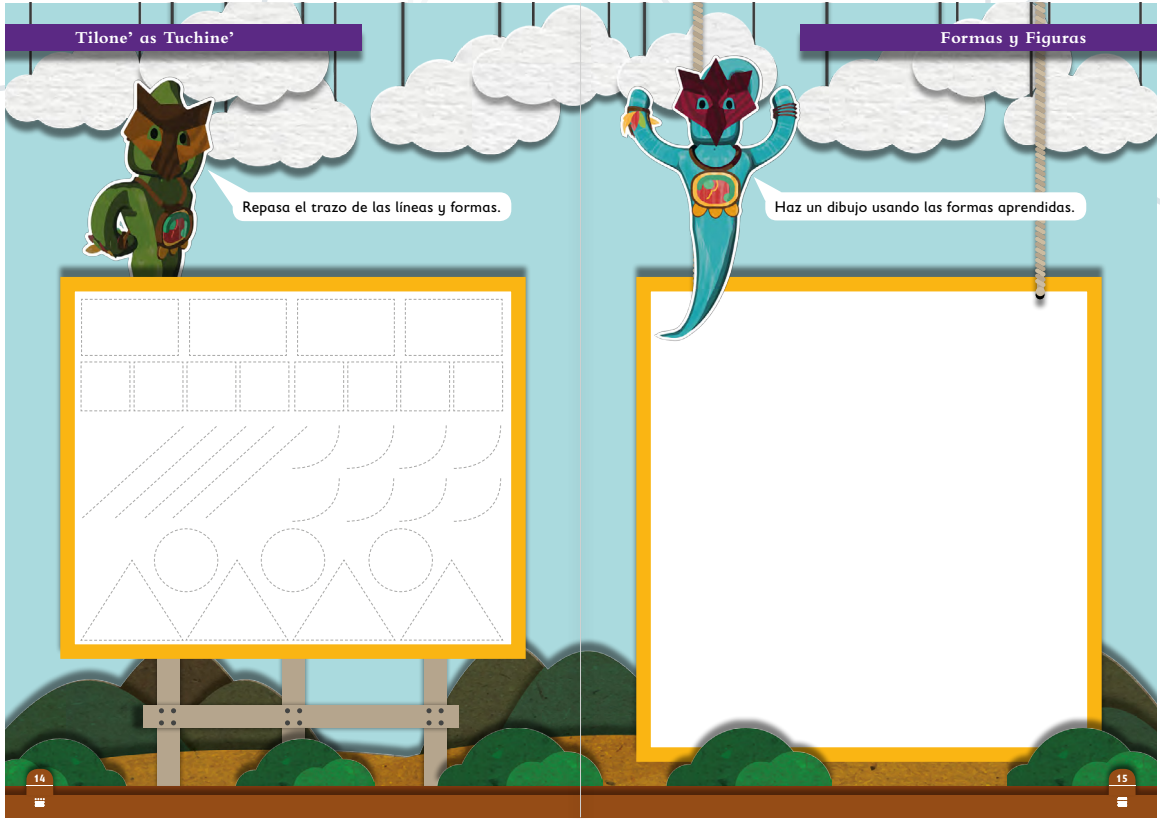


IMAGEN 139. Signatura 7 de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)



IMAGEN 140. Signatura 8 de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)



Ung'a achb'al

| | | |
|---|--------------------------|-----|
| | uno <i>uma'l</i> | • |
| 2 | dos <i>ka'va'l</i> | |
| | tres <i>oxva'l</i> | ••• |
| 4 | cuatro <i>kajva'l</i> | |
| | cinco <i>o'va'l</i> | — |

Escribe los números del 1 al 10, que hacen falta.

Los números

| | | |
|----|-------------------------|------|
| 6 | seis <i>vaajil</i> | |
| | siete <i>vujva'l</i> | •• |
| 8 | ocho <i>vaaxil</i> | |
| | nueve <i>b'elual</i> | •••• |
| 10 | diez <i>laval</i> | |

Compara los números con tu compañero.

IMAGEN 141. Signatura 9 de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)

Ung'a achb'al

Cuenta del 1 al 10.

| | | | |
|---|--|--|----|
| 1 | | | 6 |
| 2 | | | 7 |
| 3 | | | 8 |
| 4 | | | 9 |
| 5 | | | 10 |

Los números

Escribe los números del 1 al 10.

| | | |
|----|----|----|
| 1 | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 3 |
| 4 | 4 | 4 |
| 5 | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 |
| 7 | 7 | 7 |
| 8 | 8 | 8 |
| 9 | 9 | 9 |
| 10 | 10 | 10 |

IMAGEN 142. Signatura 10 de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)



IMAGEN 143. Signatura II de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)



IMAGEN 144. Contraportada de Folleto B: Matemáticas. (Ver Referencias)



**GUÍA DOCENTE:
MATEMÁTICAS**

DISEÑO DE INSTRUMENTOS EDUCATIVOS PARA NIVELACIÓN POR AUSENCIA, DE ESTUDIANTES DE ESCUELAS PRIMARIAS PERTENECIENTES A LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN DE SAVE THE CHILDREN EN GUATEMALA.



IMAGEN 145. Portada de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)



PRESENTACIÓN

Save the Children reconoce que una de las claves para que los niños y niñas alcancen su potencial es la educación. Por lo tanto, a través del programa Inversión para el Desarrollo Educativo del Altiplano -IDEA-, realizan proyectos en pro de la mejora académica.

Estas herramientas fueron diseñadas para apoyar el proceso educativo del estudiante en caso de ausentismo, este podrá mantener al corriente los temas vistos en clase con ayuda de sus compañeros y su enriquecimiento cognoscitivo no se verá afectado.

El docente podrá monitorear el rendimiento académico de forma regular con ayuda de las actividades descritas en la guía.

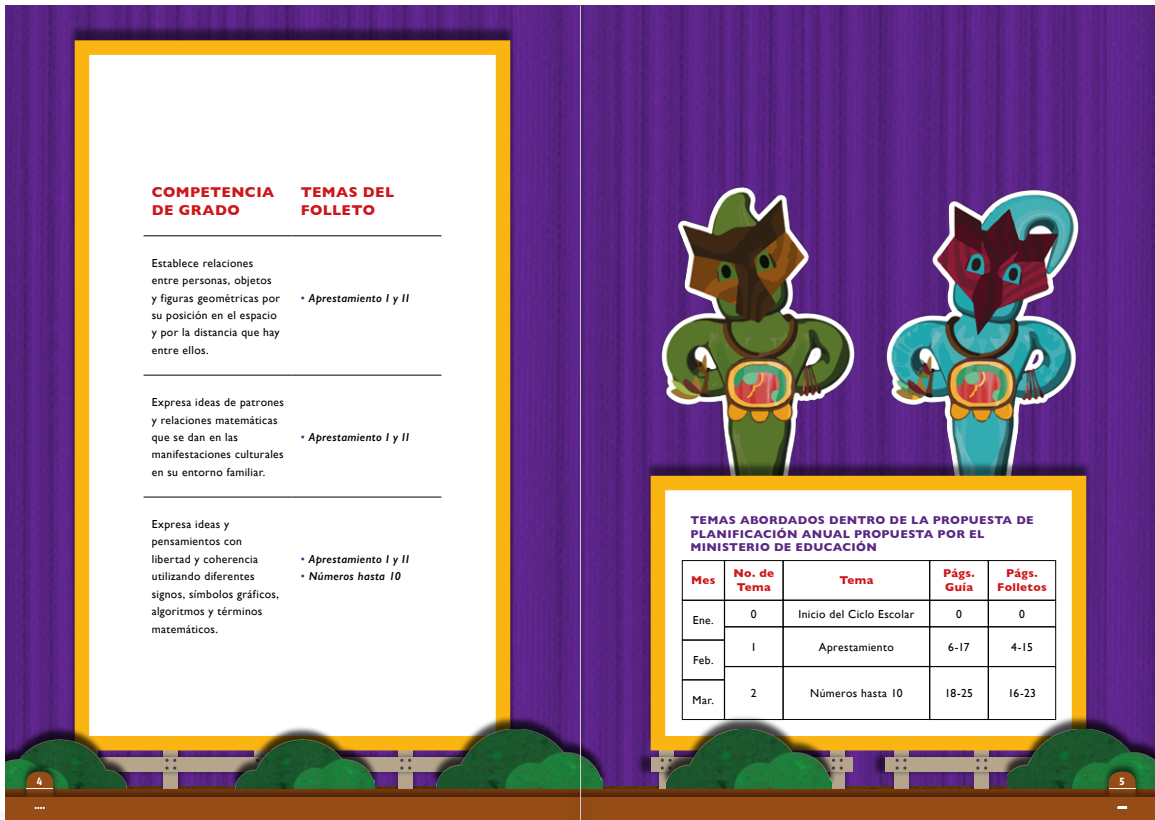
Este material respaldado por el Programa IDEA, es implementado en en la población escolar de 6 municipios de El Quiché, Guatemala.

COMPETENCIAS DEL FOLLETO I:

En el Currículum Nacional Base –CNB- se presentan las competencias que las alumnas o los alumnos deben evidenciar al finalizar su experiencia en primer grado de primaria. La organización de contenidos e indicadores de logro que se proponen para el trabajo de los Folletos de Matemáticas, responden de una u otra manera a esas competencias.

En la siguiente página se presenta un cuadro comparativo entre las competencias de grado y los temas que se trabajarán en el desarrollo de estos folletos. Cabe aclarar que la generalidad de las competencias propuestas en el CNB, permite asociarlas a casi todos los temas que se desarrollan en estos materiales.

IMAGEN I46. Signatura 1 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)



| COMPETENCIA DE GRADO | TEMAS DEL FOLLETO |
|--|--|
| Establece relaciones entre personas, objetos y figuras geométricas por su posición en el espacio y por la distancia que hay entre ellos. | • Aprestamiento I y II |
| Expresa ideas de patrones y relaciones matemáticas que se dan en las manifestaciones culturales en su entorno familiar. | • Aprestamiento I y II |
| Expresa ideas y pensamientos con libertad y coherencia utilizando diferentes signos, símbolos gráficos, algoritmos y términos matemáticos. | • Aprestamiento I y II • Números hasta 10 |

TEMAS ABORDADOS DENTRO DE LA PROPUESTA DE PLANIFICACIÓN ANUAL PROPUESTA POR EL MINISTERIO DE EDUCACIÓN

| Mes | No. de Tema | Tema | Págs. Guía | Págs. Folletos |
|------|-------------|--------------------------|------------|----------------|
| Ene. | 0 | Inicio del Ciclo Escolar | 0 | 0 |
| Feb. | 1 | Aprestamiento | 6-17 | 4-15 |
| Mar. | 2 | Números hasta 10 | 18-25 | 16-23 |

IMAGEN I47. Signatura 2 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)





Putz'iib'

APRESTAMIENTO I: OPUESTOS

Propósitos de la lectura:

Adquirir habilidades necesarias para poder iniciar el proceso de aprendizaje de la educación primaria

- Ubicarse y ubicar objetos en diferentes posiciones.
- Identificar tamaños.



Opuestos

Explicación de la competencia:

Se espera que las y los alumnos tengan algún conocimiento de los contenidos que se desarrollarán en este grado. Estos contenidos son la base del proceso de aprendizaje de la educación primaria. Por lo tanto, se necesita bastante cuidado para que todas y todos puedan desarrollar las habilidades que aquí se presentan.

IMAGEN I48. Signatura 3 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)



Cerrado - Abierto / Grande - Pequeño

Propósito general:

Comparar objetos y diferenciar sus cualidades.

Indicadores de logro:

- Comparar objetos en base a la noción de grande o pequeño.
- Comparar objetos en base a la noción de cerrado o abierto.



Cerrado **Abierto**

Grande **Pequeño**

Materiales:

Ninguno

Actividad:

De forma individual o con ayuda de sus parejas correspondientes, los niños y las niñas analizarán las diferencias entre los dibujos que se presentan en las páginas. Posterior a eso, identificarán objetos a su alrededor (casas, aulas, patios de juego) que cumplan con las características de cada uno de los términos aprendidos.

IMAGEN I49. Signatura 4 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)



Largo - Corto / Mucho - Poco

Propósito general:
Comparar objetos y diferenciar sus cualidades.

Indicadores de logro:

- Comparar grupos según su cantidad de elementos.
- Comparar objetos por su longitud.

Materiales:
Ninguno

Actividad:
De forma individual o con ayuda de sus parejas correspondientes, los niños y las niñas analizarán las diferencias entre los dibujos que se presentan en las páginas. Posterior a eso, identificarán objetos a su alrededor (casas, aulas, patios de juego) que cumplan con las características

IMAGEN 150. Signatura 5 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)

APRESTAMIENTO II: FORMAS Y FIGURAS

Propósitos del tema:

Adquirir habilidades necesarias para poder iniciar el proceso de aprendizaje de la educación primaria

- Ordenar objetos adecuadamente.
- Trazar líneas de acuerdo a instrucciones dadas

Explicación del tema:

Se espera que las y los alumnos tengan algún conocimiento de los contenidos que se desarrollarán en este grado. Estos contenidos son la base del proceso de aprendizaje de la educación primaria. Por lo tanto, se necesita bastante cuidado para que todas y todos puedan desarrollar las habilidades que aquí se presentan.

IMAGEN 151. Signatura 6 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)

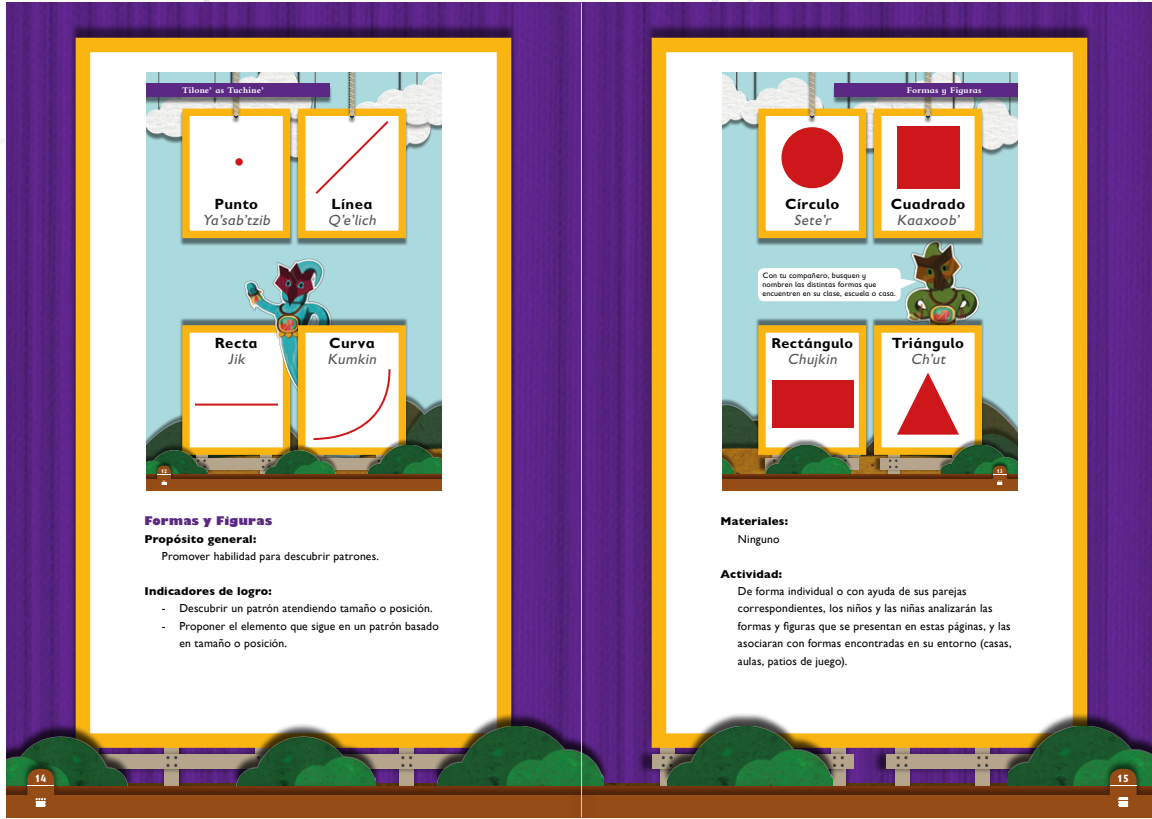


IMAGEN 152. Signatura 7 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)

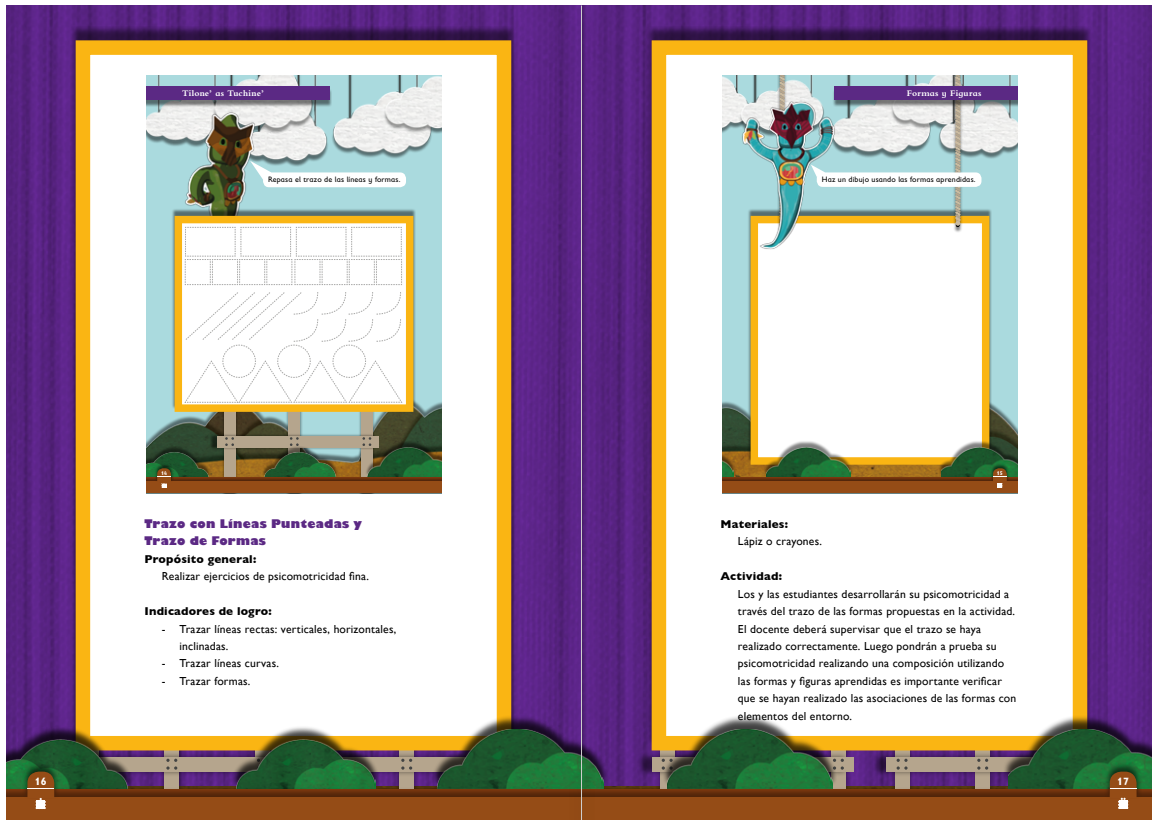


IMAGEN 153. Signatura 8 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)

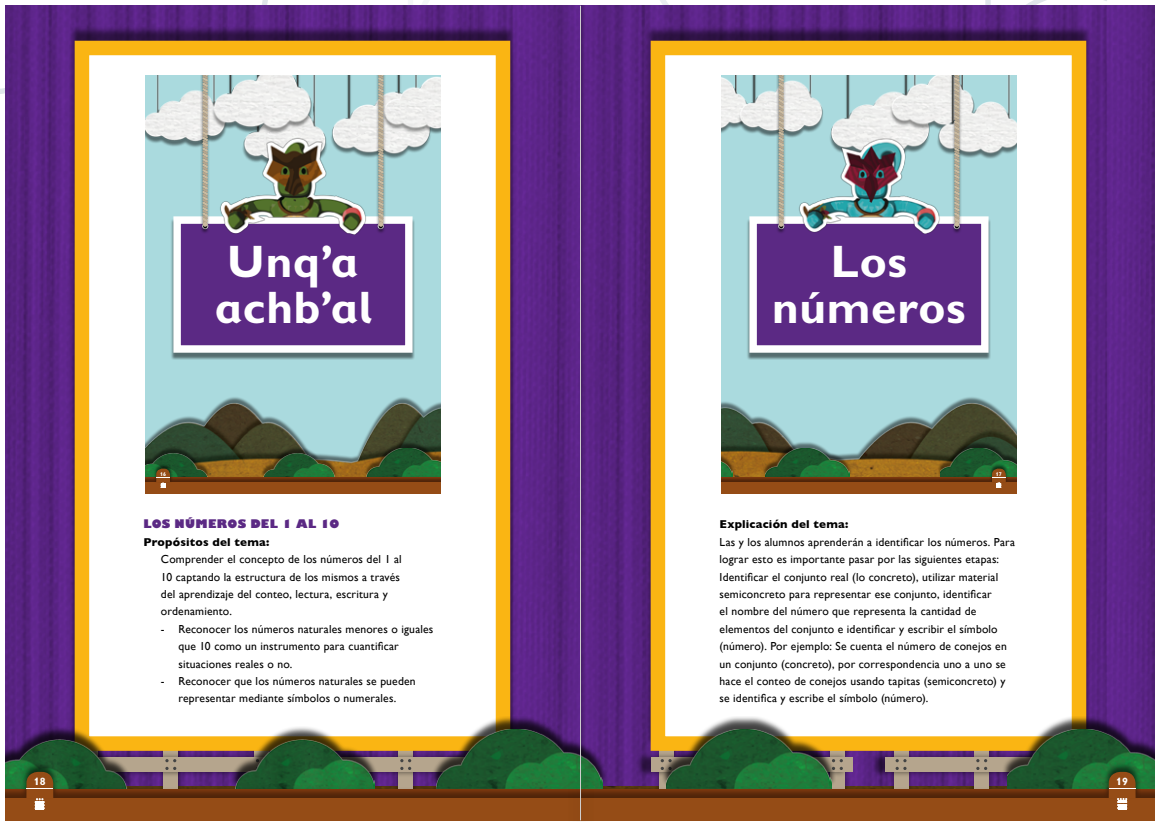


IMAGEN 154. Signatura 9 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)

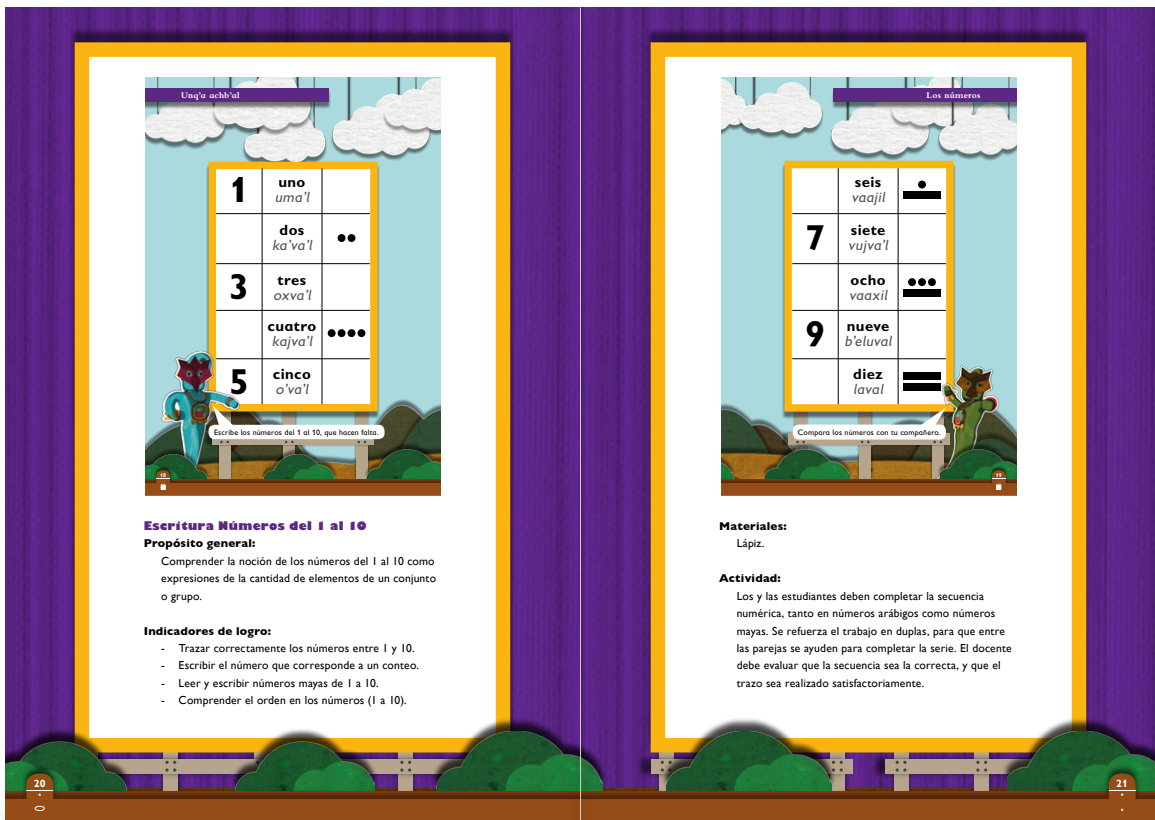


IMAGEN 155. Signatura 10 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)





Uq'u' ach'bal'
Cuento del 1 al 10.

Comparación de Conjuntos
Propósito general:
Comparar cantidades

Indicadores de logro:

- Comparar números en un ámbito numérico de 1 a 10.

Materiales: Ninguno

Actividad: Los estudiantes deberán realizar el conteo de cada conjunto para identificar la magnitud que corresponde a cada número.



Los números
Escribe los números del 1 al 10.

ESCRITURA ARÁBIGA DE NÚMEROS DEL 1-10

Materiales:
Lápiz.

Actividad:
Los y las estudiantes deberán continuar el trazo de cada número hasta completar las repeticiones. El docente debe evaluar que el trazo sea realizado satisfactoriamente.

IMAGEN 156. Signatura 11 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)



Uq'u' ach'bal'
Cuento y escribe los números en cada conjunto.

Comparación de Conjuntos
Propósito general:
Comparar cantidades

Indicadores de logro:

- Comparar números en un ámbito numérico de 1 a 10.
- Trazar correctamente los números entre 1 y 10.
- Escribir el número que corresponde a un conteo.



Los números
Compara tus respuestas con tu compañero.

Materiales:
Lápiz

Actividad:
Los estudiantes deberán realizar el conteo de cada conjunto para identificar la magnitud que corresponde a cada número. Luego deberán escribirlo en el espacio correspondiente. Se pide el apoyo de la dupla para verificar entre los mismos estudiantes, que se haya realizado correctamente el ejercicio. El docente debe evaluar que tanto el conteo como el trazo sean correctos.

IMAGEN 157. Signatura 12 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)

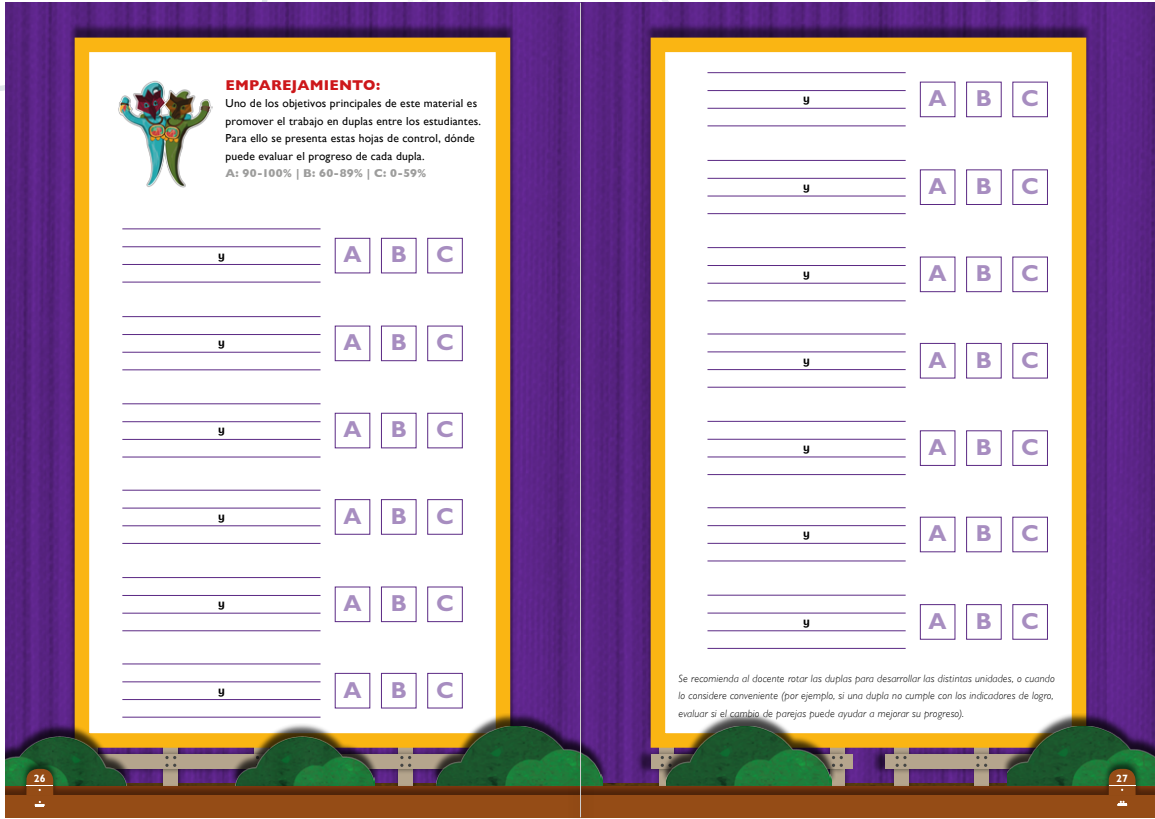


IMAGEN 158. Signatura 13 de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)

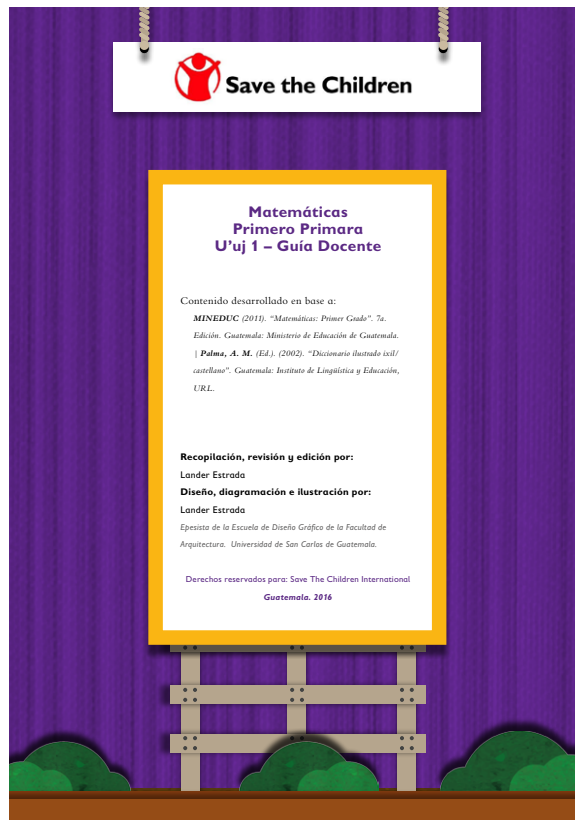


IMAGEN 159. Contraportada de Guía Docente: Matemáticas. (Ver Referencias)



5.2 GRUPO FOCAL

“El principal propósito de las sesiones de grupo consiste en obtener información al escuchar a un grupo de personas del mercado meta apropiada hablar sobre temas de interés para el investigador.” (Malhotra, 2008)

Malhotra también establece que la importancia de este tipo de sesiones, y su popularidad, se basa en que presenta datos cualitativos que muchas veces conllevan a resultados que no se tenían contemplados. Es aquí donde radica su importancia para el diseñador, ya que muchas veces se desconecta del grupo objetivo durante la última etapa del proceso de diseño, y es necesario verificar si el producto final realmente cumple con los objetivos planteados, o bien, si es necesario realizar algunos ajustes más.

La característica importantes del grupo focal, es que el tamaño del grupo debe ser entre 8 y 12 personas, para que el proceso de comunicación sea más fácil; en el caso de niños es mejor disminuir este número ya que ellos son fácilmente influenciados por las opiniones de sus compañeros. Es importante recordar que el entorno de esta actividad debe ser de una atmósfera relajada e informal.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para esta actividad se hace una serie de preguntas que determinarían si el producto final realmente es atractivo para el grupo objetivo y genera el interés deseado para su uso.

A continuación se detalla el listado de actividades a llevar a cabo durante el grupo focal, y las preguntas que darán la retroalimentación esperada:

- Dar las gracias y/o la bienvenida.
- Establecer que no habrán respuestas correctas o incorrectas.
- Observación.
- Entablar una conversación informal con la audiencia. Preguntas e intereses.
- Presentarse ante la audiencia y pedir que ellos hagan lo mismo.
- PREGUNTAS:
 - *¿Qué es lo primero que se te viene a la mente, cuando ves los folletos?*
 - *¿Qué opinas de las cosas que ves en las páginas de los folletos?*
 - *¿Te gusta que hayan personajes, y qué opinas de ellos?*
 - *¿Hay algo que cambiarías, agregarías o quitarías para mejorar los folletos?*
 - *¿Leerías y trabajarías estos folletos en tu casa?*
- Concluir la actividad.
- Agradecer.



RESULTADOS DE LA ACTIVIDAD

¿Qué es lo primero que se te viene a la mente, cuando ves los folletos?

La mayoría de las respuestas coincidían en que lo primero que se les viene a la mente, es un libro de cuentos o bien en un libro de actividades como libros de dibujos, de colorear o pasatiempos.

Estas respuestas dan un resultado positivo, ya que una de las maneras en las que se logra alcanzar el objetivo de comunicación, es haciendo sentir al grupo objetivo que no está haciendo tareas, si no que está realizando actividades dentro de una historia, para que aprenda mientras se entretiene.

¿Qué opinas de los objetos (nubes, montañas, escenario) que ves en las páginas de los folletos?

Los comentarios positivos en su mayoría, se centraban en palabras como *bonito, están bien, me gustan*; por esto se toma como acertado el uso de estos elementos en la construcción de las piezas de diseño.

¿Te gusta que hayan personajes, y qué opinas de ellos?

El total de los participantes se mostró atraído a los personajes, algunos los asociaban con héroes, otros con títeres. En cualquiera de los casos, los personajes tienen una respuesta positiva que atrae la atención del grupo objetivo.

¿Hay algo que cambiarías, agregarías o quitarías para mejorar los folletos?

Pocos niños pidieron quitar las actividades de lectura, ya que no les interesa leer. Pero esto no es posible, ya que son materiales educativos y no recreativos.

¿Leerías y trabajarías estos folletos en tu casa?

La mayoría de los participantes se entusiasma ante la idea de poder llevar a su casa nuevos materiales para *aprender más*. Este entusiasmo es la respuesta que se desea generar en el grupo objetivo con la creación de estos materiales.



IMAGEN 160. Actividad de Focus Group. (Ver Referencias)



IMAGEN 161. Actividad de Focus Group. (Ver Referencias)



IMAGEN 162. Actividad de Focus Group. (Ver Referencias)



5.3 FUNDAMENTACIÓN DE LOS CRITERIOS DE DISEÑO

Gill Sans Infant Std

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

Bembo Infant MT Std

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
0123456789

PALETA TIPOGRÁFICA

La tipografía principal es la Gill Sans Infant; esta tipografía por su estructura facilita la lectura de los niños. Se utiliza una Sans Serif, ya que éstas pueden parecer más claras, grandes y cortas. Las tipografías infantiles simulan el trazo que se les enseña a los niños al momento de escribir, siendo una característica importante a tomar en cuenta durante la selección tipográfica para las piezas.

La tipografía secundaria es la Bembo Infant, esta tipografía con serif es utilizada para titulares, ya que sirve para captar la atención de los niños y le da una jerarquía visual en comparación a la Gill Sans, sin embargo, su uso es bastante limitado, para no crear una mezcla indiscriminada.

El tamaño mínimo utilizado en los folletos de estudiantes es de 16 puntos, empleando titulares de 24 puntos, incluso de 36 puntos en las portadillas de los capítulos.

Se utiliza un interlineado de 2 puntos y un tracking de +1,2 ya que este ligero aumento en el espacio entre letras facilita la identificación de las letras en las palabras, lo que será de beneficio a la hora de la lectura, facilitando el procesamiento de la palabra en la mente del grupo objetivo.

Estas mismas tipografías se utilizan en las guías de docentes, a pesar de ser una tipografía infantil, para dar unidad visual con los folletos de estudiantes; con la diferencia de que en estas guías, el tamaño de la tipografía en los cuerpos de texto se utiliza en 12 puntos, llegando a tener anotaciones en 10 puntos.



PALETA CROMÁTICA

El color principal para formar la paleta cromática de estas piezas es el color Rojo, color institucional de Save The Children, por lo tanto, para tener la mayor presencia de la imagen de ellos, sin ser tan evidente, se utiliza este color en pequeñas cantidades durante todas las páginas de los folletos.

Luego se utilizan los tonos café, verde y azules, que son colores de la naturaleza, ya que la ambientación del escenario se presenta en un ambiente natural para resaltar los paisajes a los que el grupo objetivo está constantemente expuesto, al desarrollar su vida principalmente en un entorno rural.

Además de estos colores, se propone el uso de una codificación por materia, utilizando los grupos de colores primario y secundarios. En el caso del prototipo que se lleva a cabo como proyecto, se utilizan únicamente dos materias, a las cuales se les atribuye la codificación con Rojo para Comunicación y Lenguaje, y Morado para las matemáticas.

LA RETÍCULA

Las retícula se crea representando un espacio 3D que permita la puesta en escena de distintos elementos y/o personajes, mientras se esté estableciendo una jerarquía por ubicación como sucedería en el teatro.

Se construye a través de módulos, compuestos en tres planos distintos que se superponen entre sí; de esta forma se establecen las jerarquías para la distribución de elementos y se crean los diferentes márgenes para estos.

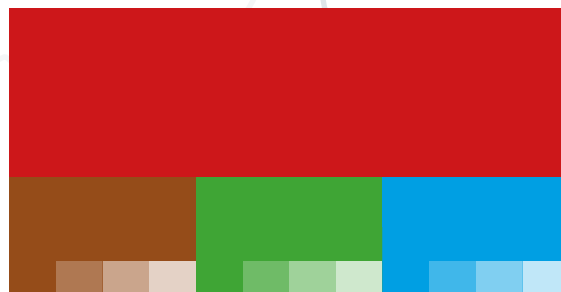


IMAGEN 163. Paleta cromática utilizada. (Ver Referencias)

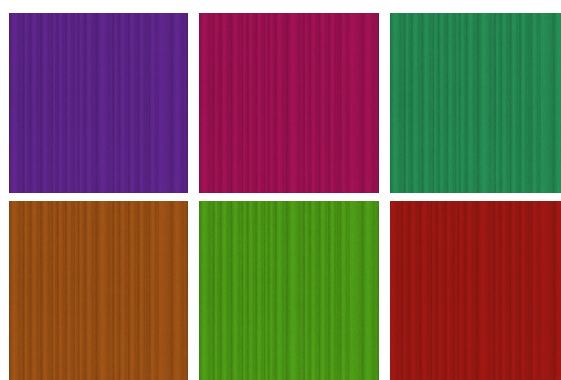


IMAGEN 164. Variantes de color en las texturas para posibles portadas de otras materias. (Ver Referencias)

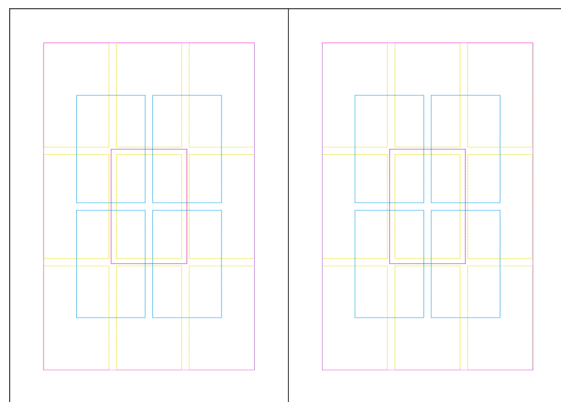


IMAGEN 165. Retícula empleada. (Ver Referencias)

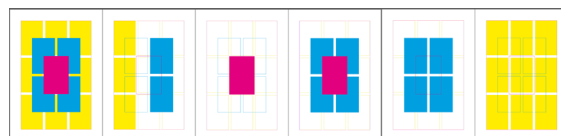


IMAGEN 166. Distintas configuraciones jerárquicas de la retícula utilizada. (Ver Referencias)

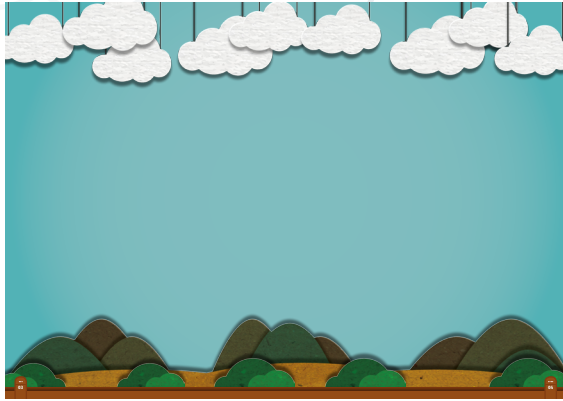


IMAGEN 167. Escenografía en las páginas internas de los folletos para estudiantes. (Ver Referencias)

EL ESCENARIO

Para continuar con la construcción del concepto de diseño a través de la gráfica teatral propuesta, se construye un escenario utilizando la signatura completa. Para la construcción de estos elementos escénicos se recurre a una combinación entre colores sólidos y colores con texturas, para dar la idea de un collage de distintos materiales, como sucedería en la puesta en escena de un teatro de títeres real.

La ambientación es una representación del entorno visual del área rural en el que se desarrolla el grupo objetivo. En este caso el grupo se ubica en Quiché, por lo tanto es un entorno de cordilleras, montañas y bastante *verde*. Si este proyecto en un futuro fuera replicado en otros departamentos de Guatemala, será necesario acoplar el escenario a este otro entorno geográfico.



EL NAHUAL

Para resaltar los valores culturales de la sociedad guatemalteca, se recurre a un nahual maya para representar los valores y objetivos trabajados en los materiales.

El nahual es No'j, que representa el conocimiento y la sabiduría; es un nahual asociado a la inteligencia. El Ministerio de Cultura de Guatemala establece el siguiente listado de características positivas, que representa No'j:

- *Es poseedor de muchos conocimientos.*
- *Es inteligente y es consejero.*
- *Puede llegar a ser científico.*
- *Es ordenado y creativo.*
- *Es justo y humanista.*
- *Es buen estudiante.*
- *Puede llegar a ser un buen líder.*

La forma ya existe en los glifos mayas, pero se colorea utilizando dorados y verdes como representación del oro y el jade, piedras preciosas utilizadas por los mayas durante el desarrollo de su cultura. De nuevo se utiliza el rojo como un color principal (en este caso, utilizado en la pieza central) para representar por medio del color a la organización.

Este nahual tiene una cualidad especial y es que son dos los animales que lo representan, el coyote y el pájaro carpintero, lo que permite tener una dualidad durante el proceso de aprendizaje, así como una de las funciones principales del material, que es el trabajo en duplas.

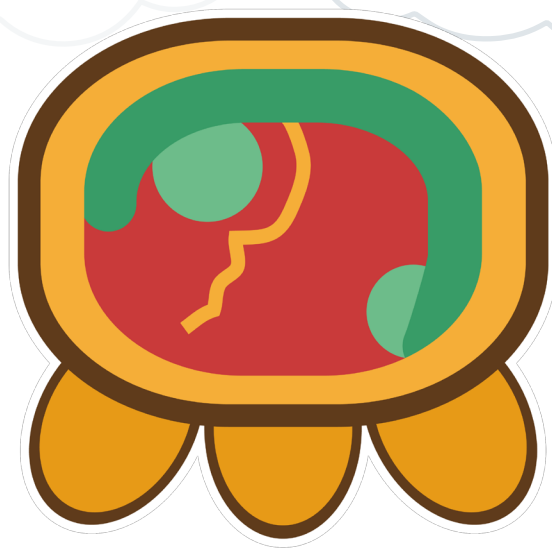


IMAGEN 168. Glifo de Nahual No'j. (Ver Referencias)



IMAGEN 169. Hermanos Ix'noj y Ah'noj. (Ver Referencias)

LOS PERSONAJES

Para ayudar en el proceso de aprendizaje, de una manera interactiva se recurre a la creación de personajes para poder establecer contacto con el grupo objetivo y entablar una conversación más directa con los niños, fuera de la escuela.

Se personifican las dos representaciones del nahual No'j, por medio de dos espíritus de la naturaleza. (El proceso de bocetaje de estos se encuentra en el tercer nivel de visualización).

Los personajes creados son los hermanos gemelos Ix'Noj y Ah'Noj, sus nombres son obtenidos del nahual, agregándoseles los prefijos mayas respectivos que representan el género masculino (Ah) y femenino (Ix), para identificar a un *niño* y una *niña*.

Los colores de sus cuerpos son parecidos a los que se usan en el escenario ya que al ser *espíritus de la naturaleza* deben mimetizarse fácilmente con su entorno.

HISTORIA

Los hermanos fueron creados hace poco más de mil años por Iztamaná, luego de que los antiguos abuelos mayas pidieran a él y a su esposa Ixchel, una forma de cuidar, proteger y ayudar a los niños antes de convertirse en adultos.

Son capaces de convertirse en varias criaturas y controlar algunos elementos de la naturaleza; hablan todos los idiomas de Guatemala, las 22 lenguas que surgieron del idioma maya y luego aprendieron el garífuna, xinca y español, para poder hablar con todos los niños del país.



IX'NOJ

Representada por la máscara del pájaro carpintero; ella está en contacto directo con los vientos y el cielo, por su poder sobre el aire, ella también puede controlar el agua y sumergirse a las profundidades de los lagos y fluir a través de los ríos. Tiene una voz melodiosa por lo que le gusta cantar o incluso silbar cuando está haciendo una actividad.

Es la más responsable de los dos hermanos, es bastante ordenada y una líder innata. Su cuerpo es azul para representar gráficamente el cielo y el agua.



IMAGEN 170. Cartel de Ix'noj. (Ver Referencias)

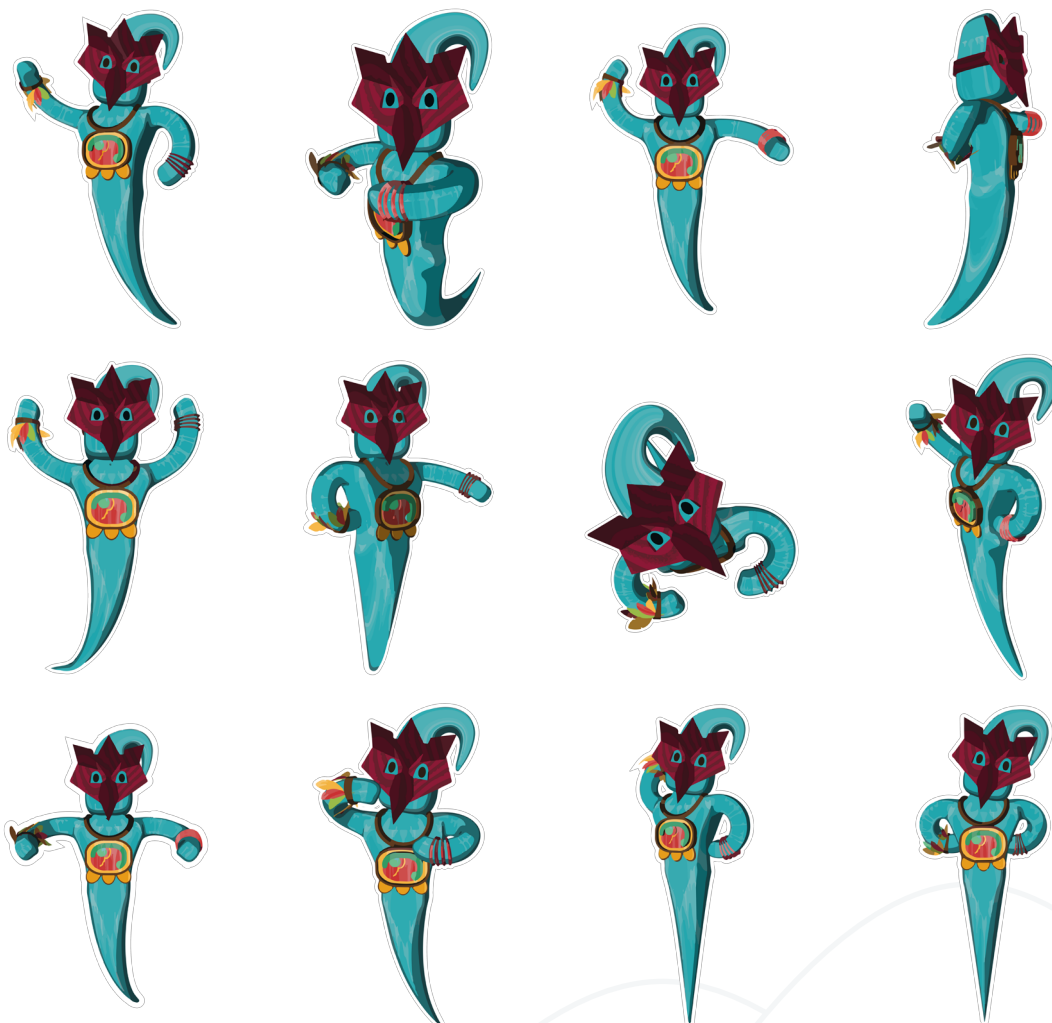


IMAGEN 171. Poses del personaje Ix'noj. (Ver Referencias)



IMAGEN 172. Cartel de Ah'noj. (Ver Referencias)

AH'NOJ

Es el hermano gemelo de Ix'Noj, representado por la máscara del coyote; él está en contacto directo con la tierra, por lo tanto, siempre se rodea de animales o plantas y es por ello que estos muchas veces lo obedecen, incluso si se concentra lo suficiente puede transformar su cuerpo en cualquier animal. Tiene una gran habilidad con las manos, por lo que siempre está construyendo cosas o dibujando.

A diferencia de su hermana, Ah'Noj es un poco más relajado, pero cuando tiene que ponerse serio no lo piensa dos veces. Su cuerpo es verde para representar gráficamente a la tierra.

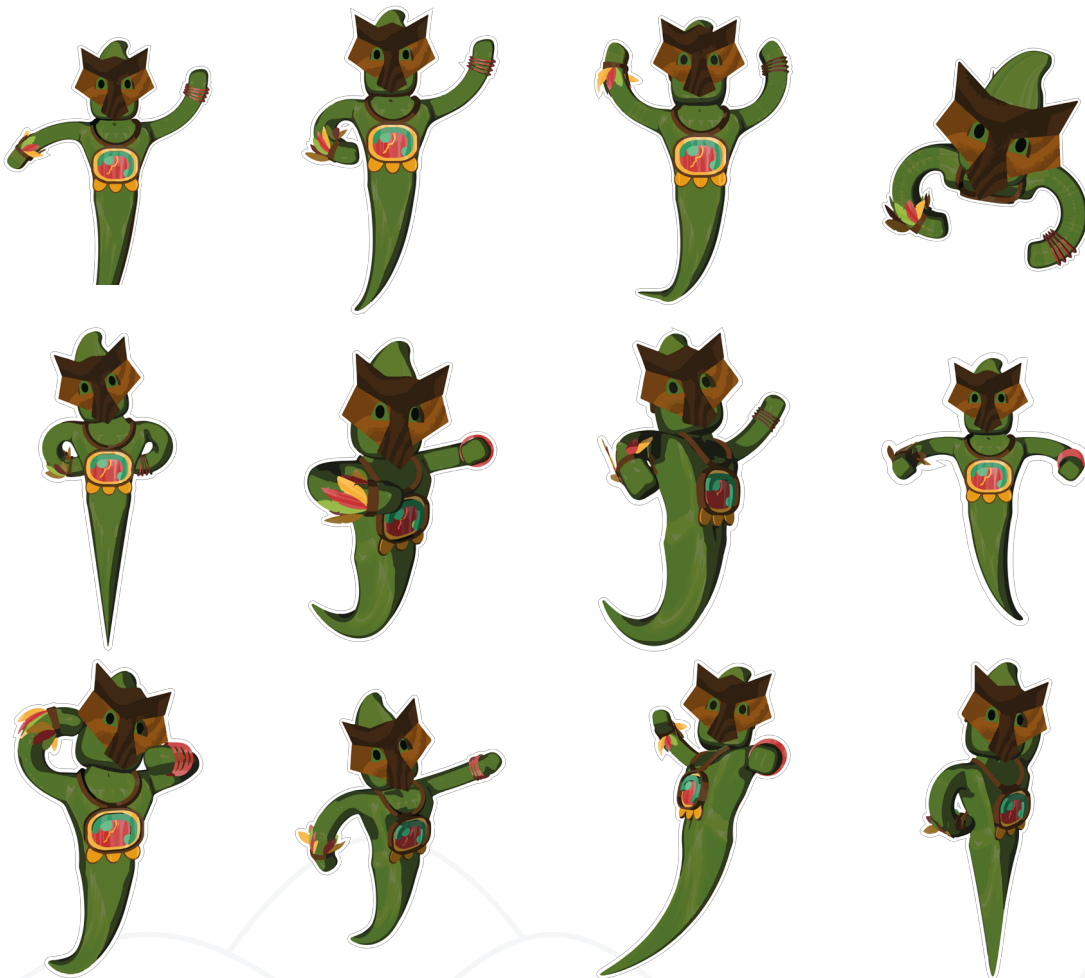


IMAGEN 173. Poses del personaje Ah'noj. (Ver Referencias)



LAS MÁSCARAS

Para resaltar el concepto gráfico de teatro que se maneja, se establece que los personajes utilicen máscaras. Estas se crean como abstracción de los animales que representan a Noj, empleando texturas de madera para remarcar el entorno natural en el que se desenvuelven los personajes.



IMAGEN 174. Máscaras de los personajes. (Ver Referencias)

Para las niñas, se crea la máscara de un pájaro carpintero en tonalidades de magenta. Para los niños, se crea la máscara de un coyote en tonalidades terrosos.

LAS PORTADILLAS

En la portadilla de cada capítulo se emplean un par de letreros, uno en Ixil y otro en Español, para indicar el tema de este. El color que se emplea en esos letreros responden al código de color que se establece para cada materia.

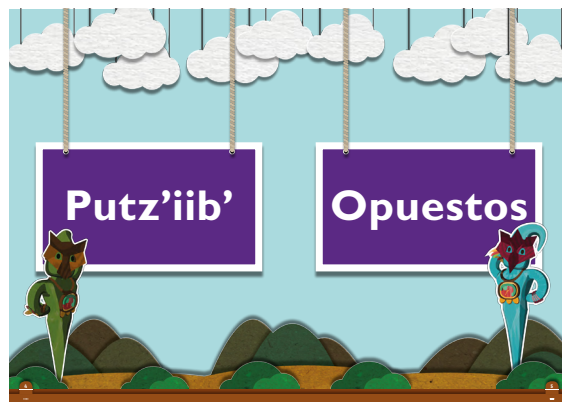


IMAGEN 175. Ejemplo de portadillas de capítulos para los folletos de estudiantens. (Ver Referencias)

LAS ILUSTRACIONES COMPLEMENTARIAS

Para mantener la unidad con toda la gráfica que se maneja, se emplean texturas en las ilustraciones para seguir transmitiendo la idea de un collage.



IMAGEN 176. Ejemplo de portada y contraportada para los folletos. (Ver Referencias)

PORTADA Y CONTRAPORTADA

Para las portadas y contraportadas se coloca un telón del color que represente a cada materia. Se utiliza este elemento para dar a entender que es un preámbulo a la obra teatral, ya que en la vida real éste sirve para dar inicio y fin a una obra o una escena.

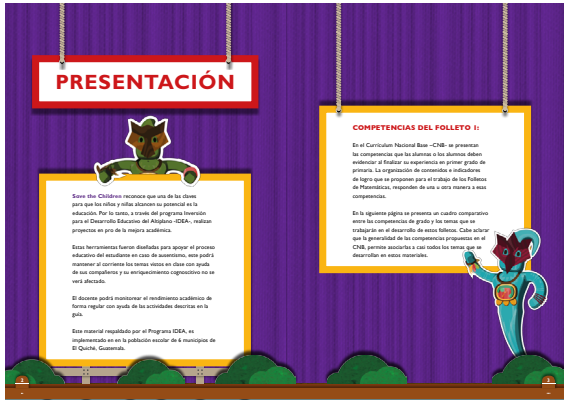


IMAGEN 177. Ejemplo de las páginas internas en las guías docentes. (Ver Referencias)

PÁGINAS INTERNAS DE GUÍAS DOCENTES

A diferencia de los folletos de estudiantes, estos no utilizan la escenografía de las páginas internas, sino que se quedan con el telón de fondo. Esto es una analogía a que el docente es el encargado de *dirigir y preparar la obra desde antes de su función*, por lo tanto acá se usan solo letreros para ir indicando como funcionaría cada escena.



5.4 CRITERIOS TÉCNICOS PARA LA PUESTA EN MARCHA

El proyecto consiste en 6 folletos educativos (4 folletos para estudiantes y 2 guías docentes), los cuales presentan las siguientes características de reproducción:

FOLLETOS DE ESTUDIANTES

- 12 signatures
- Dimensiones abierto: A3 (29.7cm x 42cm)
- Dimensiones cerrado: A4 (21cm x 29.7cm)
- Impreso en papel bond de 90 gramos.
- Full Color
- En caballete (engrapado).

GUÍAS DOCENTES

- 14 signatures
- Dimensiones abierto: A3 (29.7cm x 42cm)
- Dimensiones cerrado: A4 (21cm x 29.7cm)
- Impreso en papel bond de 90 gramos.
- Full Color
- En caballete (engrapado).

Si se desea realizar modificaciones a las piezas de diseños, utilizar Adobe InDesign para su edición.

Si se desea crear nuevas posiciones de los personajes, utilizar Cinema 4D para su edición.



5.5 INVERSIÓN PARA LA PUESTA EN MARCHA

A continuación se presenta un presupuesto base para la reproducción de los materiales, considerando 2,000 estudiantes (1,000 A y 1,000 B) y 100 Docentes (estimando un promedio de 20 estudiantes por docente con fines de ejemplificación):

| DESCRIPCIÓN | COSTO UNI. | TOTAL |
|--|------------|------------|
| 1,000 Folletos Estudiante A - Lenguaje | Q23.421 | Q23,421.00 |
| 1,000 Folletos Estudiantes B - Lenguaje | Q23.421 | Q23,421.00 |
| 100 Guías Docentes - Lenguaje | Q213.15 | Q21,315.00 |
| 1,000 Folletos Estudiante A - Matemáticas | Q23.421 | Q23,421.00 |
| 1,000 Folletos Estudiantes B - Matemáticas | Q23.421 | Q23,421.00 |
| 100 Guías Docentes - Matemáticas | Q213.15 | Q21,315.00 |

COSTO TOTAL Q136,314.00

** Este presupuesto se realiza tomando en cuenta las especificaciones descritas en los criterios técnicos para la puesta en marcha*

TABLA 05. Inversión para la puesta en marcha del proyecto.
(Ver Referencias)



5.6 APOORTE ECONÓMICO QUE PRESENTA EL PROYECTO

CUANTIFICACIÓN DEL DESARROLLO DEL PROYECTO

PROCESO DE DISEÑO

| FASE | ACTIVIDADES | HORAS | COSTO |
|---------------|--|-------|------------|
| INVESTIGACIÓN | Construcción de protocolo | 40 | Q 4,800.00 |
| | Construcción de perfiles | 40 | Q 4,800.00 |
| | Construcción de marco teórico | 80 | Q 7,200.00 |
| | Investigación y construcción de contenido pedagógico para materiales | 60 | Q 7,875.00 |
| CREATIVA | Planeación estratégica | 10 | Q 1,750.00 |
| | Insights y concepto creativo | 35 | Q 2,100.00 |
| | Bocetaje de propuestas de diagramación | 30 | Q 5,250.00 |
| | Propuestas de diseño | 36 | Q 6,300.00 |
| | Bocetaje de personajes | 20 | Q 1,200.00 |
| TÉCNICA | Modelado 3D de personajes | 25 | Q 4,375.00 |
| | Renders de personajes (35 poses) | --- | Q 4,375.00 |
| | Ilustraciones de figuras de apoyo a los materiales | 22 | Q 3,850.00 |
| | Ilustraciones para cuentos | 12 | Q 2,100.00 |
| | Costrucción de páginas maestras | 10 | Q 1,750.00 |
| | Diagramación final de los materiales para | 30 | Q 5,160.00 |
| | Diagramación de los materiales para docentes | 12 | Q 2,100.00 |

ESTUDIOS CON GRUPO OBJETIVO

| DESCRIPCIÓN | HORAS | COSTO |
|--|-------|------------|
| Construcción de herramienta para validación | 7 | Q 1,225.00 |
| Elaboración de materiales a validar | 13 | Q 2,275.00 |
| Gastos en impresión de materiales, y recursos de trabajo | --- | Q 716.50 |
| Desarrollo de actividad con 100 niños en Nebaj, Quiché | 8 | Q 2,865.00 |
| Tabulación y análisis de resultados | 7 | Q 1,225.00 |

GASTOS FIJOS

| DESCRIPCIÓN | COSTO |
|--|------------|
| Energía eléctrica | Q 1,200.00 |
| Internet y teléfono | Q 1,200.00 |
| Transporte (visitas a STC / asesorías) | Q 525.00 |
| Impresiones de prueba | Q 300.00 |
| Equipo de cómputo | Q 4,500.00 |

COSTO TOTAL DE PROYECTO Q 81,016.50

TABLA 06. Cuantificación del aporte económico del estudiante a Save The Children, a través de este proyecto. (Ver Referencias)









CONCLUSIONES

- Se cumple con los objetivos de diseño al generar materiales que fomentan la cultura del grupo; así como se desarrolla una gráfica que despierta el interés de este.
- Al sistematizar y diagramar los contenidos por competencia dentro de los materiales, se faciliten el proceso de aprendizaje del grupo objetivo.
- Este material es desarrollado exclusivamente para estudiantes del Triángulo Ixil en Quiché, por lo cual satisface específicamente su proceso de comunicación.
- La forma y función de los materiales puede ser reproducido en escuelas a nivel nacional, si y solo sí se realizan los ajustes necesarios que se especifican dentro del contenido de este informe.
- Este material sirve de ayuda al Programa IDEA de Save The Children en Guatemala, al proporcionar una herramienta en pro de una educación con calidad.





RECOMENDACIONES

A SAVE THE CHILDREN INTERNATIONAL:

- Darle seguimiento a este proyecto para garantizar los resultados deseados en la mejora de los índices de educación a nivel nacional.
- El material que se crea durante este proyecto es únicamente un prototipo, Save The Children deberá verificar que toda la información que se planea desarrollar cumpla realmente con el cronograma y las competencias del Currículo Nacional Base del Ministerio de Educación.
- Organizar mejor el proceso de comunicación entre epesista e institución, ya que cuentan con gran cantidad de proyectos que merecen la pena llevarse a cabo, pero el poco interés mostrado en el proceso de diseño no permite que se brinde la ayuda necesaria.

A LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO:

- Permitir que tanto proceso de EPS y Proyecto de Graduación empiecen desde el final del semestre anterior, ya que no todos los proyectos tienen el mismo tiempo de ejecución; y esto ayudará a disminuir la carga académica durante el semestre correspondiente.
- Una mayor integración entre ambos cursos, ayudará a establecer fechas más reales en cuanto a entregas y evitarán que el desarrollo de un proyecto se interponga en otro.

A LOS ESTUDIANTES:

- Mantener un contacto real con el grupo objetivo, permitirá desarrollar mejores propuestas de diseño y que realmente serán de beneficio para el desarrollo de ellos como personas, instituciones y país.
- Establecer lineamientos claros para el desarrollo de los proyectos ante distintas organizaciones, disminuye el atraso en cronogramas y fechas de entrega.
- Buscar proyectos que despierten su pasión por el diseño gráfico, no disminuirá la carga o el estrés, pero generará resultados satisfactorios tanto formales como funcionales.
- La organización por fechas, listados de actividades, identificación de responsables, desde el comienzo; ayuda a mantener un flujo de trabajo constante.
- Acercarse a sus asesores en todo momento, ellos están en la disposición de ayudarlos en la medida que se muestre el interés por desarrollar el proyecto. No esperen que se les indique el siguiente paso, siempre estén avanzando en su proceso.
- Dar su apoyo a los compañeros en el proceso de asesorías, muchas veces por evitar malos entendidos se evita opinar, pero se hace más daño al ignorar las inquietudes de los demás que realizando una crítica constructiva.





LECCIONES APRENDIDAS

- El sistema de educación es realmente malo, a pesar de que hayan intentos por mejorar el Currículo Nacional Base, no todos los docentes están capacitados para impartir clases a cualquier grupo de niños.
- Los niños realmente desean aprender más, todos desean ser el mejor alumno en la clase a pesar de que por diferentes motivos, tanto dentro de la escuela como en sus hogares, los obliguen a no dar la talla. Hay que apostarle más a la niñez y menos a la burocracia académica.
- Es muy diferente trabajar para clientes dentro de la academia, ya que estos son ficticios o son los mismos docentes; los clientes reales tienen sus propios cronogramas a los cuales uno se debe incorporar; los clientes reales tienen problemas reales y necesitan soluciones reales.
- Guatemala como país, necesita más cultura visual, más diseño gráfico en sus calles, en sus negocios, en su diario vivir; pero esto solo se logrará al salir de la zona de confort, alejarse de la computadora y ver la realidad como es. La única manera de educar sobre diseño, es educando sobre diseño.



DISEÑO DE INSTRUMENTOS EDUCATIVOS PARA NIVELACIÓN POR AUSENCIA, DE ESTUDIANTES DE ESCUELAS PRIMARIAS PERTENECIENTES A LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN DE SAVE THE CHILDREN EN GUATEMALA.



REFERENCIAS

- Aguilar, J. (2004). **Datos de Quiché**. [Blog Post]. Recuperado de: <https://goo.gl/hF2sE5>
- Barrios, C. (2004). **“Ch’umilal Wuj: El Libro del Destino. Astrología Maya”**. 2da. Edición. Guatemala: Cholsamaj.
- Conde, C. (2016). **“La motivación como elemento clave para facilitar el aprendizaje de los niños”** [archivo de vídeo]. Recuperado de: <http://www.pedagogia.es/la-motivacion-como-elemento-clave-para-facilitar-el-aprendizaje-de-los-ninos/>
- Costa, J. (2009). **“Nuevo Manifiesto por el Diseño del siglo XXI”** [archivo PDF]. Barcelona. Recuperado de: <https://goo.gl/w0i8CE>
- Darley, Glucksber y Kinchla (1990). **“Psicología”**. 4ta. Edición. Prentice-Hall Hispanoamérica: México.
- Dirección de Planificación Educativa. (2013). **“Sistema Nacional de Indicadores Educativos”**. Guatemala: Ministerio de Educación de Guatemala.
- Dirección General de Currículo - DIGECUR -. (2012). **“Lineamientos Curriculares para la Elaboración de Materiales de Aprendizaje”**. Guatemala: Ministerio de Educación de Guatemala.
- Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa. (2008). **“CNB: Curriculum Nacional Base Primer Grado. Nivel Primerario.”** Segunda impresión. Guatemala: MINEDUC
- Fundación Ixil. (2010). **“Descripción de la Situación del Área Ixil a partir de la revisión de documentos y diagnósticos identificados”**. Guatemala.
- Ajín, D. (2012). **“Los Formalibros de Prensa Libre como herramienta en la educación formal.”** (Tesis de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Algara, A. (2016). **“Diseño de manual impreso para la enseñanza de valores humanos a los estudiantes de nivel primario. Fundación Esperanza Juvenil. Guatemala, Guatemala 2016”**. Universidad Galileo, Guatemala.
- Aliste, C. (2006). **“Modelo de Comunicación para la Enseñanza a Distancia en Internet. Análisis Experimental de una Plataforma de E-Learning.”** (Tesis Doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona, España.
- Alonzo, A. (2015). **“Campaña “¡Quédate!” para evitar migración de menores, se oirá en idiomas mayas”**. Guatemala. Recuperado del sitio web del Diario de Centro América: <https://goo.gl/SvsnsK>
- Álvarez, D. (2009). **“Diseño Editorial, Lo que debes saber.”** California, Estados Unidos: The Sign Haus. (Proyecto de Graduación de Licenciatura en Comunicación y Diseño).
- Álvarez, V., Chacón, J., Gómez, R., Juárez, O., Monzón, J. y Quiñonez, M. (2013). **“Texto Paralelo Historia de la Educación en Guatemala”**. (Documento no publicado de la Facultad de Humanidades). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Ayres, G. (1991). **“La Gramática Ixil”**. Guatemala: Centro de Investigaciones Regionales de Mesoamérica.



- Garin, M. (2013). "Propuesta para la implementación y seguimiento de las estrategias de gestión planteadas en el documento **"Gestión de recursos de Cooperación Internacional"** en la organización **Save the Children**". (Proyecto de Graduación para optar al título de Licenciatura en Internacionalista). Universidad Rafael Landívar, Guatemala, Guatemala.
- Gómez, F. (2011). **¿Concepto creativo? ¿Publicidad?** [Blog Post]. Recuperado de: <https://goo.gl/8veYZg>
- González, A. (2015). **"Evaluación de avance de la Reforma Educativa y su impacto social en 16 comunidades del municipio de Concepción Tutuapa, Departamento de San Marcos."** (Tesis de Licenciatura en Trabajo Social con Orientación en Proyectos de Desarrollo). Universidad de San Carlos de Guatemala, San Marcos, Guatemala.
- Gottardini, F. (2012). **"Insights publicitarios"**. (Tesis de Licenciatura en Publicidad). Universidad Juan Agustín Maza, Argentina.
- IDEO. (2012). **"Design thinking para Educadores"**. 2da. Edición.
- IDEO. (2015). **"The Field Guide to Human-Centered Design"**. 1a. Edición. Canadá.
- Instituto Nacional de Estadística -INE-. (2013). **"Caracterización estadística. República de Guatemala 2012."** [documento en línea]. Recuperado de: <https://goo.gl/XXDvgy>
- Lemus, M. (2011). **"Proyecto Educativo Institucional -PEI- para la Escuela Anexa No.66 Pedro Bethancourt Jornada Vespertina para niños de 5 y 6 años de la Ciudad Capital, Guatemala."** (Informe final de Práctica Profesional Supervisada, previo a optar el título de Licenciatura en Educación Inicial y Preprimaria). Universidad Rafael Landívar, Antigua Guatemala, Guatemala.
- LeoPL. (2011). **Ixil** [publicación en línea]. Recuperado de: <https://goo.gl/RDNbpO>
- Leyva, V. (2013). **"El diseño gráfico de materiales educativos"** [artículo en foro]. Recuperado de: <https://goo.gl/tgL9XH>
- Malhotra, N. (2008). **"Investigación de mercados"**. 5ta. Edición. Pearson Educación: México.
- Marroquín, E. (2013). **"Audiovisual didáctico animado acerca de los derechos de la niñez - Save the Children Guatemala -"**. (Proyecto de Graduación para optar al título de Licenciatura en Diseño Gráfico con énfasis Informático-Visual). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Méndez, L., y Pava. C. (2015). **"Resultados de Línea Base"** [archivo PDF]. Facilitado por la coordinación del Programa Idea el día 07 de marzo de 2016. Guatemala.
- Meza, M. (2014). **"Los latidos del corazón de Guatemala que inspiraron a OneRepublic"**. Guatemala. Recuperado del sitio web SOY502: <https://goo.gl/EMgMld>
- MINEDUC (2015). **"Sistema Nacional de Indicadores de Logro. Guatemala"** [publicación en línea]. Recuperado del sitio web para Estadísticas: <https://goo.gl/JXQ2B>
- MINEDUC. (2012). **"Concreción de la Planificación Curricular Nivel Regional del Pueblo Maya"**. Guatemala: Ministerio de Educación de Guatemala.
- Montana, A. (2016). **Principales Tendencias en Diseño Gráfico para 2017** [Blog Post]. México. Recuperado de: <https://goo.gl/WyN58o>
- Olivares, E. (2015). **16 Tendencias de Diseño Gráfico y Web para 2016** [Blog Post]. España. Recuperado de: <https://goo.gl/ljAZkm>



- Pariente, P. (2014). **“Handmade y el Diseño Gráfico. Análisis de Casos”**. (Trabajo Final de Grado en Bellas Artes). Universidad Politécnica de Valencia, España.
- Prado, P. (2012). **“Actitud de los Docentes de la carrera de Magisterio Primaria y Preprimaria del Instituto Belga Guatemalteco ante la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.”** (Tesis de Licenciatura en Educación y Aprendizaje). Universidad Rafael Landívar, Guatemala.
- Prensa Libre (2015). **“Enrique Iglesias se une a Save the Children para ayudar a niños necesitados”** [artículo en línea]. Guatemala. Recuperado de: <https://goo.gl/R9Gco5>
- Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. (2016). **Informe Nacional de Desarrollo Humano - Guatemala: Tasa de alfabetización por sexo según departamento**. Guatemala [publicación en línea]. Recuperado de: <https://goo.gl/FWcJue>
- Programa IDEA. (2016). **“Resumen de Escuelas por Área”** [archivo PDF]. Facilitado por la coordinación del Programa IDEA el día 07 de marzo de 2016. Guatemala.
- Ramírez, M. (2009). **“Tradición Oral en el Aula”**. 1a. Edición. Costa Rica: Coordinación Educativa y Cultural Centroamericana - CECC/SICA -.
- Revista Actitud (2015). **“Guatemala destaca en certamen publicitario en Argentina”** [Blog Post]. Guatemala. Recuperado del sitio web: <https://goo.gl/kcAqcG>
- Reyes, M. y Vorher, V. (2013). **“Fundamentos conceptuales para el diseño de un noticiario en radio para niños y bases para su producción”**. (Licenciatura en Ciencias de la Comunicación). Universidad de las Américas Puebla, Puebla, México. Recuperado de: <https://goo.gl/FdOUq9>
- Riveros, A. (2010). **“Insights y códigos culturales: de la identidad a la estrategia”**. (Trabajo de Grado para Optar por el Título de Comunicado Social). Universidad Javeriana, Colombia.
- Sac, A. (2007). **“El Calendario Sagrado Maya. Método para el Cómputo del Tiempo”**. Guatemala: Departamento de Investigación y Postgrados, Universidad Rafael Landívar.
- Save The Children (2015). **“Changing Attitudes “No quieres que te vean así”** [archivos en línea]. Estados Unidos. Recuperado del sitio oficial de recursos de Save The Children: <https://goo.gl/mi8Wqb>
- Save the Children Guatemala (2015). **“Informe Anual 2014: Transformando vidas de la Niñez y en Guatemala”** [archivo PDF]. Guatemala. Recuperado del sitio web: <https://goo.gl/PfVuM0>
- Sitio Oficial de Save the Children International. Estados Unidos.: <http://savethechildren.org/>
- Torres, A. (2010). **Centzutli: Ixiles**. España. Recuperado de: <https://goo.gl/bvrgN6>
- UNESCO. (s.f.). **“K’iche’. Información Principal”** [archivo PDF]. Recuperado de: <https://goo.gl/2F2UkP>
- Vásquez, P. (2014). **“Importancia de la Diversidad de Materiales Educativos en los Rincones de Aprendizaje en el Nivel Inicial”** (Informe, previo a optar el título de Licenciatura en Educación Inicial y Preprimaria). Universidad Rafael Landívar, Quetzaltenango, Guatemala.
- Wong, W. (1995). **“Fundamentos del Diseño”**. 1a. Edición. México: Ediciones G. Gill, S.A.



REFERENCIAS DE IMÁGENES

- Imagen 01.** [Autor desconocido]. (s.f.) “**Póster: No quieres que te vean así, Papá**”. Estados Unidos. Recuperado del sitio oficial de recursos de Save The Children: <https://goo.gl/oCRIYD>
- Imagen 02.** [Autor desconocido]. (s.f.) “**Póster: No quieres que te vean así, Mamá**”. Estados Unidos. Recuperado de: <https://goo.gl/oCRIYD>
- Imagen 03.** [Autor desconocido]. (s.f.) “**Publicación digital: No quieres que te vean así, Mamá - Versión 1**”. Estados Unidos. Recuperado del sitio oficial de recursos de Save The Children: <https://goo.gl/oCRIYD>
- Imagen 04.** [Autor desconocido]. (s.f.) “**Publicación digital: No quieres que te vean así, Papá - Versión 1**”. Estados Unidos. Recuperado del sitio oficial de recursos de Save The Children: <https://goo.gl/oCRIYD>
- Imagen 05.** [Autor desconocido]. (s.f.) “**Publicación digital: No quieres que te vean así, Mamá - Versión 2**”. Estados Unidos. Recuperado del sitio oficial de recursos de Save The Children: <https://goo.gl/oCRIYD>
- Imagen 06.** [Autor desconocido]. (s.f.) “**Publicación digital: No quieres que te vean así, Papá - Versión 2**”. Estados Unidos. Recuperado del sitio oficial de recursos de Save The Children: <https://goo.gl/oCRIYD>.
- Imagen 07.** Fine, A., y Fine, S. (2013). “**OneRepublic’s Feel Again: Save the Children Special Edition**”. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://goo.gl/wy4xLZ>. [Captura de pantalla]
- Imagen 08.** Fine, A., y Fine, S. (2013). “**OneRepublic’s Feel Again: Save the Children Special Edition**”. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://goo.gl/wy4xLZ>. [Captura de pantalla]
- Imagen 09.** Fine, A., y Fine, S. (2013). “**OneRepublic’s Feel Again: Save the Children Special Edition**”. [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://goo.gl/wy4xLZ>. [Captura de pantalla]
- Imagen 10.** Fine, A., y Fine, S. (2013). “**OneRepublic’s Feel Again: Save the Children Special Edition**” [Archivo de vídeo]. Recuperado de: <https://goo.gl/wy4xLZ>. [Captura de pantalla]
- Imagen 11.** [Autor desconocido]. (s.f.). “**Fotografía en la cuenta oficial de Enrique Iglesias promocionando su unión con Save The Children**”. Recuperada de: <https://goo.gl/stT34C>
- Imagen 12.** [Autor desconocido]. (s.f.). “**Fotografías en redes sociales que utilizan el hashtag #hearts4kids**”. Recuperadas de las páginas de Instagram y Twitter; localizadas por medio del hashtag: #hearts4kids
- Imagen 13.** [Autor desconocido]. (s.f.). “**Fotografías en redes sociales que utilizan el hashtag #hearts4kids**”. Recuperadas de las páginas de Instagram y Twitter; localizadas por medio del hashtag: #hearts4kids
- Imagen 14.** [Autor desconocido]. (s.f.). “**Fotografías en redes sociales que utilizan el hashtag #hearts4kids**”. Recuperadas de las páginas de Instagram y Twitter; localizadas por medio del hashtag: #hearts4kids
- Imagen 15.** [Autor desconocido]. (s.f.). “**Fotografías en redes sociales que utilizan el hashtag #hearts4kids**”. Recuperadas de las páginas de Instagram y Twitter; localizadas por medio del hashtag: #hearts4kids
- Imagen 16.** [Autor desconocido]. (2015). “**Niños esponja - versión 1**” [Artículo en línea]. Recuperado del sitio oficial de El Ojo de Iberoamérica: <https://goo.gl/n9BLQd>
- Imagen 17.** [Autor desconocido]. (2015). “**Niños esponja - versión 2**” [Artículo en línea]. Recuperado del sitio oficial de Revista Actitud: <https://goo.gl/ZuKK95>
- Imagen 18.** [Autor desconocido]. (2015). “**Niños esponja - versión 3**” [Artículo en línea]. Recuperado del sitio oficial de El Ojo de Iberoamérica: <https://goo.gl/n9BLQd>



- Imagen 19.** Marroquín, E. (2013). “Audiovisual didáctico animado acerca de los derechos de la niñez - Save the Children Guatemala -“. Guatemala. [Captura de pantalla a portada de documento]
- Imagen 20.** Save The Children. (2016). “Isologotipo de Save The Children”. [Archivo facilitado por la institución]
- Imagen 21.** Save the Children Guatemala (2015). “Informe Anual 2014: Transformando vidas de la Niñez y en Guatemala” [archivo PDF]. Guatemala. Recuperado del sitio web: <http://savethechildren.org.gt>. [Captura de Pantalla].
- Imagen 22.** [Autor desconocido]. (2012). “Hoja de lectura de El Universo de Leo”. Guatemala. Recuperado del sitio web de La Prensa en el Aula: <https://goo.gl/1b5Vzj>
- Imagen 23.** Lozano, A. (s.f.). “Portadas para colección Formalibros”. Guatemala. Recuperado de: <https://goo.gl/SnYaRj>
- Imagen 24.** Lozano, A. (s.f.). “Cubierta Formalibros Multimateria”. Guatemala. Recuperado de: <https://goo.gl/ma3DOv>
- Imagen 25.** Lozano, A. (s.f.). “Muestras de diagramación para fascículo de Comunicación”. Guatemala. Recuperado de: <https://goo.gl/E9EpTd>
- Imagen 26.** Forné, M., y Prensa Libre (2011). “Portada fascículo No.13: Ixtz’unun en la gran ciudad”. Guatemala. Recuperado de: <https://goo.gl/e2k5Fv>
- Imagen 27.** Estrada, L. (2016). “Paso 1 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 28.** Estrada, L. (2016). “Paso 2 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 29.** Estrada, L. (2016). “Paso 3 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 30.** Estrada, L. (2016). “Paso 4 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 31.** Estrada, L. (2016). “Paso 5 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original].
- Imagen 32.** Estrada, L. (2016). “Paso 6 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 33.** Estrada, L. (2016). “Paso 7 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 34.** Estrada, L. (2016). “Paso 8 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 35.** Estrada, L. (2016). “Paso 9 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 36.** Estrada, L. (2016). “Paso 10 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 37.** Estrada, L. (2016). “Paso 11 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 38.** Estrada, L. (2016). “Paso 12 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 39.** Estrada, L. (2016). “Paso 13 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 40.** Estrada, L. (2016). “Paso 14 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 41.** Estrada, L. (2016). “Paso 15 - Proceso Creativo”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 42.** Estrada, L. (2016). “Bocetaje inicial”. Guatemala. [Imagen escaneada].
- Imagen 43.** Morandi, B. (2011). “Referencia tejidos 01”. Recuperado de: <https://goo.gl/FEjVco>
- Imagen 44.** [Autor desconocido]. (s.f.). “Referencia tejidos 02”. Recuperado de: <https://goo.gl/ZHNnIE>
- Imagen 45.** [Autor desconocido]. (s.f.). “Referencia tejidos 03”. Recuperado de: <https://goo.gl/j0Kfnb>
- Imagen 46.** [Autor desconocido]. (s.f.). “Referencia tejidos 04”. Recuperado de: <https://goo.gl/5HwDNK>



- Imagen 47.** Estrada, L. (2016). “Paleta cromática 01”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 48.** Estrada, L. (2016). “Bocetaje opción 01”. Guatemala. [Imagen escaneada]
- Imagen 49.** Estrada, L. (2016). “Retícula opción 01”. Guatemala. [Captura de pantalla]
- Imagen 50.** Estrada, L. (2016). “Opción 01”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 51.** [Autor desconocido]. (s.f.). “Referencia teatro 01”. Recuperado de: <https://goo.gl/onmIXv>
- Imagen 52.** [Autor desconocido]. (s.f.). “Referencia teatro 02”. Recuperado de: <https://goo.gl/hmGY2h>
- Imagen 53.** [Autor desconocido]. (s.f.). “Referencia teatro 03”. Recuperado de: <https://goo.gl/F2GzY>
- Imagen 54.** Estrada, L. (2016). “Paleta cromática 02”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 55.** Estrada, L. (2016). “Bocetaje opción 02”. Guatemala. [Imagen escaneada]
- Imagen 56.** Estrada, L. (2016). “Variantes de la retícula seleccionada”. Guatemala. [Captura de pantalla]
- Imagen 57.** Estrada, L. (2016). “Retícula opción 02”. Guatemala. [Captura de pantalla]
- Imagen 58.** Estrada, L. (2016). “Opción 02”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 59.** [Autor desconocido]. (s.f.). “Referencia mapa 01”. Recuperado de: <https://goo.gl/nmKL2e>
- Imagen 60.** [Autor desconocido]. (s.f.). “Referencia mapa 02”. Recuperado de: <https://goo.gl/5m2t2a>
- Imagen 61.** Estrada, L. (2016). “Paleta cromática 03”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 62.** Estrada, L. (2016). “Bocetaje opción 03”. Guatemala. [Imagen escaneada]
- Imagen 63.** Estrada, L. (2016). “Retícula opción 03”. Guatemala. [Captura de pantalla]
- Imagen 64.** Estrada, L. (2016). “Opción 03”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 65.** Estrada, L. (2016). “Opción 01 del segundo nivel de visualización”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 66.** Estrada, L. (2016). “Opción 01 del segundo nivel de visualización”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 67.** Estrada, L. (2016). “Opción 02 del segundo nivel de visualización”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 68.** Estrada, L. (2016). “Opción 02 del segundo nivel de visualización”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 69.** Estrada, L. (2016). “Bocetaje de personajes”. Guatemala. [Imagen escaneada]
- Imagen 70.** Estrada, L. (2016). “Segundo bocetaje de personajes”. Guatemala. [Imagen escaneada]
- Imagen 71.** Estrada, L. (2016). “Propuesta de personajes”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 72.** Estrada, L. (2016). “Opción 01 del tercer nivel de visualización”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 73.** Estrada, L. (2016). “Opción 01 del tercer nivel de visualización”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 74.** Estrada, L. (2016). “Opción 02 del tercer nivel de visualización”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 75.** Estrada, L. (2016). “Opción 02 del tercer nivel de visualización”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 76.** Estrada, L. (2016). “Opción 03 del tercer nivel de visualización”. Guatemala. [Imagen original]



- Imagen 77.** Estrada, L. (2016). “Opción 03 del tercer nivel de visualización”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 78.** Estrada, L. (2016). “Portada de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 79.** Estrada, L. (2016). “Signatura 1 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 80.** Estrada, L. (2016). “Signatura 2 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 81.** Estrada, L. (2016). “Signatura 3 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 82.** Estrada, L. (2016). “Signatura 4 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 83.** Estrada, L. (2016). “Signatura 5 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 84.** Estrada, L. (2016). “Signatura 6 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 85.** Estrada, L. (2016). “Signatura 7 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 86.** Estrada, L. (2016). “Signatura 8 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 87.** Estrada, L. (2016). “Signatura 9 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 88.** Estrada, L. (2016). “Signatura 10 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 89.** Estrada, L. (2016). “Signatura 11 de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 90.** Estrada, L. (2016). “Contraportada de Folleto A: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 91.** Estrada, L. (2016). “Portada de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 92.** Estrada, L. (2016). “Signatura 1 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 93.** Estrada, L. (2016). “Signatura 2 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 94.** Estrada, L. (2016). “Signatura 3 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 95.** Estrada, L. (2016). “Signatura 4 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 96.** Estrada, L. (2016). “Signatura 5 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 97.** Estrada, L. (2016). “Signatura 6 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 98.** Estrada, L. (2016). “Signatura 7 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 99.** Estrada, L. (2016). “Signatura 8 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 100.** Estrada, L. (2016). “Signatura 9 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 101.** Estrada, L. (2016). “Signatura 10 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 102.** Estrada, L. (2016). “Signatura 11 de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]



Imagen I03. Estrada, L. (2016). “Contraportada de Folleto B: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I04. Estrada, L. (2016). “Portada de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I05. Estrada, L. (2016). “Signatura 1 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I06. Estrada, L. (2016). “Signatura 2 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I07. Estrada, L. (2016). “Signatura 3 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I08. Estrada, L. (2016). “Signatura 4 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I09. Estrada, L. (2016). “Signatura 5 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I10. Estrada, L. (2016). “Signatura 6 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I11. Estrada, L. (2016). “Signatura 7 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I12. Estrada, L. (2016). “Signatura 8 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I13. Estrada, L. (2016). “Signatura 9 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I14. Estrada, L. (2016). “Signatura 10 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I15. Estrada, L. (2016). “Signatura 11 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I16. Estrada, L. (2016). “Signatura 12 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I17. Estrada, L. (2016). “Signatura 13 de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I18. Estrada, L. (2016). “Contraportada de Guía Docente: Comunicación y Lenguaje”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I19. Estrada, L. (2016). “Portada de Folleto A: Matemáticas”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I20. Estrada, L. (2016). “Signatura 1 de Folleto A: Matemáticas”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I21. Estrada, L. (2016). “Signatura 2 de Folleto A: Matemáticas”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I22. Estrada, L. (2016). “Signatura 3 de Folleto A: Matemáticas”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I23. Estrada, L. (2016). “Signatura 4 de Folleto A: Matemáticas”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I24. Estrada, L. (2016). “Signatura 5 de Folleto A: Matemáticas”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I25. Estrada, L. (2016). “Signatura 6 de Folleto A: Matemáticas”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I26. Estrada, L. (2016). “Signatura 7 de Folleto A: Matemáticas”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I27. Estrada, L. (2016). “Signatura 8 de Folleto A: Matemáticas”. Guatemala. [Imagen original]

Imagen I28. Estrada, L. (2016). “Signatura 9 de Folleto A: Matemáticas”. Guatemala. [Imagen original]



- Imagen 129.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 10 de Folleto A: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 130.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 11 de Folleto A: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 131.** Estrada, L. (2016). “**Contraportada de Folleto A: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 132.** Estrada, L. (2016). “**Portada de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 133.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 1 de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 134.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 2 de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 135.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 3 de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 136.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 4 de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 137.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 5 de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 138.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 6 de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 139.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 7 de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 140.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 8 de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 141.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 9 de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 142.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 10 de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 143.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 11 de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 144.** Estrada, L. (2016). “**Contraportada de Folleto B: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 145.** Estrada, L. (2016). “**Portada de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 146.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 1 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 147.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 2 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 148.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 3 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 149.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 4 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 150.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 5 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 151.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 6 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 152.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 7 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 153.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 8 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 154.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 9 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]



- Imagen 155.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 10 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 156.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 11 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 157.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 12 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 158.** Estrada, L. (2016). “**Signatura 13 de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 159.** Estrada, L. (2016). “**Contraportada de Guía Docente: Matemáticas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 160.** Estrada, L. (2016). “**Actividad de Focus Group**”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 161.** Estrada, L. (2016). “**Actividad de Focus Group**”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 162.** Estrada, L. (2016). “**Actividad de Focus Group**”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 163.** Estrada, L. (2016). “**Paleta cromática utilizada**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 164.** Estrada, L. (2016). “**Variantes de color en las texturas**”. [Imagen original]
- Imagen 165.** Estrada, L. (2016). “**Retícula empleada**”. Guatemala. [Captura de pantalla]
- Imagen 166.** Estrada, L. (2016). “**Configuraciones jerárquicas de la retícula utilizada**”. Guatemala. [Captura de pantalla]
- Imagen 167.** Estrada, L. (2016). “**Escenografía**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 168.** Estrada, L. (2016). “**Glifo de Nahual No’j**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 169.** Estrada, L. (2016). “**Hermanos Ix’noj y Ah’noj**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 170.** Estrada, L. (2016). “**Cartel de Ix’noj**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 171.** Estrada, L. (2016). “**Poses del personaje Ix’noj**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 172.** Estrada, L. (2016). “**Cartel de Ah’noj**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 173.** Estrada, L. (2016). “**Poses del personaje Ah’noj**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 174.** Estrada, L. (2016). “**Máscaras de los personajes**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 175.** Estrada, L. (2016). “**Ejemplo de portadillas**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 176.** Estrada, L. (2016). “**Portada y contraportada para los folletos**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 177.** Estrada, L. (2016). “**Páginas internas en las guías docentes**”. Guatemala. [Imagen original]
- Imagen 178.** Estrada, L. (2016). “**Herramienta para validación con el grupo objetivo**”. Guatemala. [Captura de pantalla]
- Imagen 179.** Estrada, L. (2016). “**Validación con el grupo objetivo - 01**”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 180.** Estrada, L. (2016). “**Validación con el grupo objetivo - 02**”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 181.** Estrada, L. (2016). “**Niños y niñas del grupo objetivo**”. Guatemala. [Fotografía original]
- Imagen 182.** Estrada, L. (2016). “**Herramienta de Focus Group**”. Guatemala. [Captura de pantalla]
- Imagen 183.** Estrada, L. (2016). “**Mock-up de los folletos realizados**”. Guatemala. [Edición de Mock-up]
- Imagen 184.** Impresos MR. (2016). “**Cotización de impresión de folletos**”. Guatemala. [Captura de pantalla]



REFERENCIAS DE GRÁFICAS

- Gráfica 01.** Estrada, L. (2016). “Situación académica de los estudiantes de un salón de clases”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 02.** Estrada, L. (2016). “Magnitud del proyecto”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 03.** Garin, M. (2013). “Propuesta para la implementación y seguimiento de las estrategias de gestión planteadas en el documento “Gestión de recursos de Cooperación Internacional” en la organización Save the Children”. (Proyecto de Graduación para optar al título de Licenciatura en Internacionalista). Universidad Rafael Landívar, Guatemala, Guatemala. **Pág. 6.** [Gráfico adaptado]
- Gráfica 04.** Save the Children Guatemala (2015). “Informe Anual 2014: Transformando vidas de la Niñez y en Guatemala” [archivo PDF]. Guatemala. Recuperado del sitio web: <http://savethechildren.org>. **Pág. 9.** [Gráfico adaptado].
- Gráfica 05.** Estrada, L. (2016). “Ubicación geográfica del grupo objetivo del proyecto”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 06.** Estrada, L. (2016). “Perfil demográfico del grupo objetivo del proyecto”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 07.** Estrada, L. (2016). “Características de las familias del grupo objetivo”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 08.** Estrada, L. (2016). “Características de las escuelas del grupo objetivo”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 09.** Estrada, L. (2016). “Características de los docentes del grupo objetivo”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 10.** Estrada, L. (2016). “Flujograma del proceso creativo del proyecto”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 11.** Estrada, L. (2016). “Distribución de la validación”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 12.** Estrada, L. (2016). “Validación de los colores”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 13.** Estrada, L. (2016). “Validación de los elementos de diseño”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 14.** Estrada, L. (2016). “Validación de la tipografía”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 15.** Estrada, L. (2016). “Validación de los personajes”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 16.** Estrada, L. (2016). “Reacciones al resolver las actividades de la validación”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 17.** Estrada, L. (2016). “Validación de la comprensión de las actividades de lenguaje”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 18.** Estrada, L. (2016). “Validación de la solución de las actividades de lenguaje”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 19.** Estrada, L. (2016). “Validación de la comprensión de las actividades de matemática”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 20.** Estrada, L. (2016). “Validación de la solución de las actividades de matemática”. Guatemala. [Gráfico original]
- Gráfica 21.** Estrada, L. (2016). “Selección de propuesta de diseño”. Guatemala. [Gráfico original]



REFERENCIAS DE TABLAS

Tabla 01. Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa. (2008). **“CNB: Curriculum Nacional Base Primer Grado. Nivel Primario.”** Segunda impresión. Guatemala: MINEDUC . **Pág. 26.** [Tabla adaptada]

Tabla 02. Estrada, L. (2016). **“Delimitación de la estrategia de diseño”.** Guatemala. [Tabla original]

Tabla 03. Chang, F. (2016). **“Matriz de autoevaluación”.** Guatemala. [Tabla adaptada]

Tabla 04. Chang, F. (2016). **“Matriz de evaluación por pares”.** Guatemala. [Tabla adaptada]

Tabla 05. Estrada, L. (2016). **“Inversión para la puesta en marcha de la primera fase del proyecto”.** Guatemala. [Tabla original]

Tabla 06. Estrada, L. (2016). **“Cuantificación del aporte económico”.** Guatemala. [Tabla original]

Tabla 07. Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa. (2008). **“CNB: Curriculum Nacional Base Primer Grado. Nivel Primario.”** Segunda impresión. Guatemala: MINEDUC . **pp. 54-61.** [Tabla adaptada]

Tabla 08. Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa. (2008). **“CNB: Curriculum Nacional Base Primer Grado. Nivel Primario.”** Segunda impresión. Guatemala: MINEDUC . **pp. 69-73.** [Tabla adaptada]

Tabla 09. Dirección General de Gestión de la Calidad Educativa. (2008). **“CNB: Curriculum Nacional Base Primer Grado. Nivel Primario.”** Segunda impresión. Guatemala: MINEDUC . **pp. 93-97.** [Tabla adaptada]







ANEXOS

ANEXO 01. DOSIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE LI DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA

| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|--|--|---|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Escucha a su interlocutor o interlocutora demostrando respeto y comprensión del mensaje por medio de gestos y movimientos. | 1.1. Demuestra respeto hacia las prácticas comunicativas de otras personas y culturas. | 1.1.1. Demostración de respeto hacia la persona que habla: posición del cuerpo, gestos (miradas, movimientos de la cara, señales con las manos, con los hombros, entre otros.), silencio en el momento en que se usa la palabra. | | | | |
| | | | 1.1.2. Práctica de normas de cortesía en conversaciones, diálogos y discusiones (esperar turno para hablar, hablar con el tono de voz apropiado, utilizar el vocabulario preciso, evitar el uso de sobrenombres, clasificadores personales, entre otros). | | | | |
| | | | 1.1.3. Demostración de respeto hacia gestos y prácticas comunicativas comunes en otros idiomas y culturas del país. | | | | |
| | | 1.2. Demuestra comprensión de lo que escucha. | 1.2.1. Seguimiento de instrucciones orales de hasta tres eventos. | | | | |
| | | | 1.2.2. Interpretación de rimas, cuentos, poemas, canciones, entre otros por medio de gestos y movimientos corporales. | | | | |
| | | | 1.2.3. Comparación de las características de los personajes que protagonizan los cuentos en las narraciones que escuchan. | | | | |
| | | | 1.2.4. Expresión de opiniones sobre el texto que se lee o escucha (Comprensión crítica). | | | | |
| | | 1.3. Identifica los sonidos del habla y percibe sus semejanzas y diferencias en los mensajes que escucha. (Conciencia fonológica). | 1.3.1. Identificación de similitudes y diferencias entre los sonidos en el lenguaje que escucha. | | | | |
| | | | 1.3.2. Percepción auditiva de las sílabas que integran las palabras clave en los mensajes que escucha. | | | | |
| | | | 1.3.3. Reconocimiento de los fonemas como las unidades sonoras que conforman las palabras que escucha. | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|--|--|---|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | 1.3.4. Identificación de palabras que riman. | | | | |
| | | | 1.3.5. Percepción auditiva del fonema inicial y del fonema final en las palabras que escucha. | | | | |
| | | | 1.3.6. Reconocimiento de la diferencia que representa la sustitución de una letra en palabras determinadas en cuanto a sonido y significación (luna - lana - lona; puma - fuma - bruma; casa - caza - caña - cana). | | | | |
| 2 | Expresa oralmente sus opiniones, sentimientos, emociones y experiencias de su contexto familiar y escolar. | 2.1. Utiliza diferentes estrategias para expresarse. | 2.1.1. Organización de la información necesaria dentro y fuera del aula. | | | | |
| | | | 2.1.2. Estructuración mental de la información solicitada antes de verbalizar su respuesta. | | | | |
| | | | 2.1.3. Formulación de preguntas para solicitar información y de respuestas a preguntas que le plantean. (Entrevista) | | | | |
| | | | 2.1.4. Emisión de opiniones personales al evaluar mensajes escuchados. | | | | |
| | | | 2.1.5. Iniciación y desarrollo de conversaciones dentro y fuera del aula. | | | | |
| | | | 2.1.6. Utilización de argumentos pertinentes para fundamentar una idea ante diferentes opiniones. | | | | |
| | | 2.2. Narra o describe oralmente, situaciones reales o ficticias. | 2.2.1. Narración de experiencias propias o de otros y otras. | | | | |
| | | | 2.2.2. Narración de cuentos, leyendas, poemas y otros tipos de textos escuchados. | | | | |
| | | | 2.2.3. Narración de mensajes orales escuchados, resumiendo o aclarando la información. | | | | |
| | | | 2.2.4. Descripción de experiencias utilizando oraciones y pronunciando claramente. | | | | |
| | | | 2.2.5. Reproducción de juegos verbales: rimas, trabalenguas, retahilas. | | | | |
| | | | 2.2.6. Reproducción oral de lo escuchado recitándolo o parafraseándolo. | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|---|---|--|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3 | Utiliza el lenguaje no verbal como auxiliar de la comunicación. | 3.1. Utiliza gestos y movimientos corporales como apoyo en su expresión oral. | 3.1.1. Comunicación de estados de ánimo por medio de gestos. | | | | |
| | | | 3.1.2. Descripción de las características de objetos y de personas por medio de gestos. | | | | |
| | | | 3.1.3. Manifestación del conocimiento de su esquema corporal por medio de gestos. | | | | |
| | | | 3.1.4. Asociación de los movimientos corporales con las palabras que indican la dirección de su desplazamiento en el espacio: arriba, abajo, adelante, atrás, izquierda, derecha, entre otras. | | | | |
| | | | 3.1.5. Utilización de gestos y movimientos corporales para indicar la posición de objetos en el espacio y la relación que existe ellos: encima, debajo, adelante atrás, lejos, cerca, izquierda, derecha, al frente, detrás de, entre otros. | | | | |
| | | | 3.1.6. Representación de cuentos, juegos e historietas por medio del lenguaje corporal, de la danza y del teatro. | | | | |
| | | 3.2. Utiliza sonidos onomatopéyicos para reforzar sus mensajes. | 3.2.1. Utilización de palabras cuya pronunciación imita el sonido de aquello que describe: "pum", "clic", "crash", entre otras. | | | | |
| | | | 3.2.2. Utilización de palabras que imitan el sonido producido por animales: "miau", "guau", "pío, pío", "cuac, cuac", entre otras. | | | | |
| | | | 3.2.3. Utilización de palabras que imitan el sonido producido por instrumentos musicales: "chin", "plin", "pom, pom, pom", entre otros. | | | | |
| 4 | Utiliza la lectura para recrearse y asimilar información. | 4.1. Interpreta el significado de imágenes, signos, símbolos y señales del entorno y los relaciona con textos escritos. | 4.1.1. Identificación de signos, símbolos, íconos y señales del entorno inmediato. | | | | |
| | | | 4.1.2. Diferenciación entre ilustraciones, señales y texto escrito. | | | | |
| | | | 4.1.3. Asociación de ilustraciones con textos cortos que las describen. | | | | |
| | | | 4.1.4. Identificación de las partes de un libro: portada, título, subtítulos, entre otros. | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|-------------|--|--|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | 4.1.5. Sucesión cronológica o temporal de eventos en una historia: ordenamiento de gráficas o ilustraciones. | | | | |
| | | | 4.1.6. Predicción sobre el tema de una historia a partir de signos, símbolos o ilustraciones. | | | | |
| | | 4.2. Lee textos de diferente contenido demostrando comprensión de los mismos a un nivel literal. | 4.2.1. Asociación entre objetos del entorno y la o las palabras que los nombran. | | | | |
| | | | 4.2.2. Establecimiento de la relación símbolo escrito (grafema) y sonido (fonema) | | | | |
| | | | 4.2.3. Asociación del fonema con la letra respectiva (por lo menos las vocales y 6 consonantes). | | | | |
| | | | 4.2.4. Asociación del fonemas con las letras del alfabeto (por lo menos las vocales y 12 consonantes). | | | | |
| | | | 4.2.5. Asociación de fonemas con las letras del alfabeto (por lo menos las vocales y 20 consonantes). | | | | |
| | | | 4.2.6. Lectura de palabras, oraciones e historias o con dominio de las vocales y por lo menos 6 consonantes. | | | | |
| | | | o con dominio de las vocales y por lo menos 12 consonantes. | | | | |
| | | | 4.2.7. Lectura de las palabras que nombran números de uno a diez en español y de uno a veinte en idiomas mayas. | | | | |
| | | | 4.2.8. Formulación de preguntas y elaboración de respuestas a nivel literal sobre la lectura. | | | | |
| | | 4.2.9. Seguimiento de instrucciones escritas, con no más de tres acciones. | | | | | |
| | | 4.3. Lee textos de diferente contenido demostrando comprensión de los mismos a nivel complementario. | 4.3.1. Identificación del orden de los eventos en las historias o material informativo que lee. | | | | |
| | | | 4.3.2. Identificación de los detalles importantes en un texto: personajes principales y secundarios, hechos, objetos, entre otros. | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|--|---|--|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | 4.3.3. Comparación y contraste entre personajes y entre lugares. | | | | |
| | | | 4.3.4. Diferenciación entre el inicio y el final de la historia. | | | | |
| | | | 4.3.5. Identificación de la idea principal de un texto corto. | | | | |
| | | | 4.3.6. Reconocimiento de palabras que pueden sustituir a otras en una historia sin cambiar el significado de la misma. | | | | |
| | | 4.4. Emite opinión con respecto al contenido de los textos que lee y analiza. | 4.4.1. Identificación del problema y de las posibles soluciones en los textos que lee. | | | | |
| | | | 4.4.2. Emisión de comentarios de gusto o disgusto sobre los textos que lee. | | | | |
| | | | 4.4.3. Elaboración de conclusiones tomando en cuenta los acontecimientos principales en la historia. | | | | |
| | | 4.5. Lee con un propósito definido: recrearse u obtener información. | 4.5.1. Distinción entre fantasía y realidad. | | | | |
| | | | 4.5.2. Lectura de diversos tipos de texto. | | | | |
| | | | 4.5.3. Distinción entre un cuento y una noticia. | | | | |
| | | | 4.5.4. Diferenciación entre la estructura de los cuentos y las cartas. | | | | |
| | | | 4.5.5. Lectura con diferentes propósitos: o como recreación (rimas, retahilas, poemas y cuentos), o para determinar la ubicación en el tiempo: reloj y calendarios - gregoriano y cholq'ij- o con diferentes intenciones: compras, inventarios, almacenamiento. | | | | |
| | | | 4.5.6. Localización de información específica en diversos medios impresos: libros, revistas, periódicos, entre otros. | | | | |
| | | | | | | | |
| 5 | Se expresa por escrito utilizando los trazos de las letras y los signos de puntuación. | 5.1. Aplica los principios de la caligrafía al expresarse por escrito. | 5.1.1. Aplicación de los principios de la caligrafía: posición del cuerpo, empuñadura del lápiz, posición del papel, trazo de letras, entre otros. | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|---|---|--|--|---|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | 5.1.2. Observación de la direccionalidad de las letras al escribir (rasgos que ocupan el espacio principal, rasgos que se extienden hacia arriba y hacia abajo). | | | | |
| | | | 5.1.3. Observación de la linealidad al escribir (dirección izquierda - derecha). | | | | |
| | | | 5.1.4. Observación de los espacios entre las letras y las palabras, márgenes. | | | | |
| | | | 5.1.5. Utilización de los elementos convencionales para escribir: lugar de las letras y palabras sobre el renglón. | | | | |
| | | 5.2. Utiliza principios de gramática al expresarse por escrito. | 5.2.1. Diferenciación entre letras mayúsculas y minúsculas. | | | | |
| | | | 5.2.2. Utilización de mayúscula inicial en las oraciones que escribe. | | | | |
| | | | 5.2.3. Uso del punto al final de las oraciones que escribe. | | | | |
| | | | 5.2.4. Formulación de oraciones que reflejen concordancia de género y de número según la lengua materna. | | | | |
| | | | 5.2.5. Formulación de párrafos que reflejen orden lógico de las ideas: inicio, desarrollo y desenlace. | | | | |
| | | 6 Utiliza nociones de la estructura de las palabras al expresar sus ideas. | 6.1. Identifica las sílabas que conforman las palabras y percibe sus semejanzas y diferencias. (Conciencia silábica). | 6.1.1. Identificación de las palabras que integran una oración. | | | |
| 6.1.2. Identificación oral de las sílabas que conforman palabras específicas. | | | | | | | |
| 6.1.3. Separación oral de palabras en sílabas. | | | | | | | |
| 6.1.4. Reconocimiento de sílabas directas, indirectas y cerradas en palabras conocidas. | | | | | | | |
| 6.1.5. Diferenciación entre sílabas directas y cerradas. | | | | | | | |
| 6.2. Forma nuevas palabras con base en la estructura del idioma. | 6.2.1. Indicación del número de sílabas que conforman una palabra. | | | | | | |
| | 6.2.2. Formación de palabras nuevas tomando como referencia palabras conocidas. | | | | | | |
| | 6.2.3. Formación de palabras nuevas uniendo sílabas de palabras conocidas. | | | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|--|--|---|--|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | 6.2.4. Formación del plural de las palabras en español agregando “s” o “es”; en K’iche’ “ab” o “ib”; en Q’eqchi’ “eb”; entre otros. | | | | |
| | | | 6.2.5. Formación de familias de palabras agregando a la raíz el afijo que forma el diminutivo y el aumentativo de palabras conocidas (sufijo en español; prefijos en idiomas mayas). | | | | |
| 7 | Utiliza vocabulario propio de su lengua materna abundante y pertinente en su interacción con las y los demás. | 7.1. Demuestra comprensión del vocabulario que escucha. | 7.1.1. Utilización de claves de contexto para identificar palabras nuevas. | | | | |
| | | | 7.1.2. Utilización pertinente de palabras que se forman a partir de palabras conocidas. | | | | |
| | | | 7.1.3. Utilización del vocabulario apropiado para describir características físicas (adjetivos), estados de ánimo, emociones, sensaciones y sentimientos. | | | | |
| | | | 7.1.4. Análisis oral (deletreo) de palabras cuyo significado desconoce. | | | | |
| | | | 7.1.5. Identificación de palabras que nombran (sustantivos: comunes y propios). | | | | |
| | | | 7.1.6. Identificación de palabras con significado igual o parecido (sinónimos). | | | | |
| | | | 7.1.7. Identificación de palabras con significado opuesto (antónimos). | | | | |
| | | 7.2. Manifiesta interés por enriquecer su vocabulario con palabras y expresiones propias de su lengua materna | 7.2.1. Interpretación del significado de palabras desconocidas asociándolas con el vocabulario que posee. | | | | |
| | | | 7.2.2. Uso del contexto para identificar el significado de palabras nuevas. | | | | |
| | | | 7.2.3. Utilización de vocabulario y expresiones propias de su lengua materna. | | | | |
| 7.3. Utiliza el vocabulario adquirido en diferentes situaciones al interactuar con otras personas. | 7.3.1. Descripción de estados de ánimo utilizando las palabras apropiadas y la entonación precisa. | | | | | | |
| | 7.3.2. Incorporación, al vocabulario básico, de palabras que escucha en su interacción con otras personas y que son apropiadas a la situación. | | | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|---|--|---|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | 7.3.3. Introducción de palabras nuevas en los textos que escribe. | | | | |
| | | | 7.3.4. Utilización del vocabulario adecuado según el tipo de texto que escribe. | | | | |
| 8 | Expresa por escrito sus sentimientos, emociones pensamientos y experiencias. | 8.1. Expresa por escrito su percepción de las características de personas, objetos, animales y plantas. | 8.1.1. Elaboración de dibujos para expresar ideas con respecto a personas, objetos, animales y plantas | | | | |
| | | | 8.1.2. Descripción de características de los personajes incluidos en sus dibujos. | | | | |
| | | 8.2. Narra experiencias personales o elementos de lecturas realizadas. | 8.2.1. Representación de ideas o contenido de un cuento por medio de dibujos en secuencia. | | | | |
| | | | 8.2.2. Selección de las palabras apropiadas según los dibujos elaborados alrededor de un tema. | | | | |
| | | | 8.2.3. Elaboración de imágenes para ilustrar textos que redacta. | | | | |
| | | | 8.2.4. Redacción individual de narraciones cortas, anécdotas y chistes acerca de eventos de la vida cotidiana. | | | | |
| | | | 8.2.5. Organización de ideas y respeto a las normas del idioma al elaborar narraciones cortas (dominio de, por lo menos, 20 consonantes y las vocales). | | | | |
| | | | 8.2.6. Formulación de párrafos sencillos que reflejen concordancia entre artículos, sustantivos y adjetivos (sin mencionar la terminología). | | | | |
| 9 | Utiliza el lenguaje oral y escrito como instrumento para afianzar su aprendizaje. | 9.1. Utiliza elementos del lenguaje oral y escrito en la reafirmación de su aprendizaje. | 9.1.1. Expresión de ideas, sentimientos y emociones formando párrafos según las reglas del idioma. | | | | |
| | | | 9.1.2. Utilización de la información obtenida de diferentes medios en la formulación de preguntas y mostrar sus puntos de vista. | | | | |
| | | | 9.1.3. Revisión de textos que produce para corregirlos y asegurar que puedan ser comprendidos por otras personas. | | | | |
| | | 9.2. Utiliza elementos del lenguaje oral y escrito en el manejo de la información que proporcionan los medios de comunicación. | 9.2.1. Utilización de la biblioteca del aula en la documentación de sus trabajos | | | | |
| | | | 9.2.2. Selección de los recursos existentes y de la información pertinente para estructurar el periódico mural. | | | | |

TABLA 07. Dosificación de los aprendizajes del Área de Comunicación y Lenguaje LI de Primer Grado de Primaria. (Ver Referencias)



ANEXO 02. DOSIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE COMUNICACIÓN Y LENGUAJE L2 DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA

| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|---|--|---|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Responde con gestos, movimientos y oralmente a mensajes sencillos escuchados en la L 2. | 1.1. Responde a preguntas y peticiones sencillas utilizando gestos y movimientos corporales. | 1.1.1. Ejecución de instrucciones orales de uno o dos acciones por medio de gestos y movimientos. | | | | |
| | | | 1.1.2. Imitación de gestos o movimientos de animales: salto del sapo, del conejo, vuelo de los pájaros, entre otros, según se le indique. | | | | |
| | | | 1.1.3. Imitación de gestos y sonidos: risa, tristeza, llanto, enojo, alegría, según se le indique. | | | | |
| | | | 1.1.4. Utilización de palabras interrogativas al formular preguntas (cuál, qué, cómo, por qué, dónde, entre otras). | | | | |
| | | | 1.1.5. Participación en dramatizaciones sencillas: saludos y despedidas. | | | | |
| | | 1.2. Identifica sonidos propios del idioma. | 1.2.1. Reproducción de onomatopeyas de la L 2 emitidos por animales, elementos de la naturaleza e instrumentos musicales como apoyo en la expresión de ideas, sensaciones y sentimientos. | | | | |
| | | | 1.2.2. Percepción de similitudes y diferencias entre los sonidos que escucha de la L 2. | | | | |
| | | | 1.2.3. Percepción auditiva del sonido inicial y final en palabras del vocabulario básico. | | | | |
| | | | 1.2.4. Reproducción oral de palabras con sonidos propios de la L 2 (Trabalenguas y rimas). | | | | |
| | | | 1.2.5. Asociación de palabras pronunciadas oralmente con gestos y movimientos corporales. | | | | |
| | | 1.3. Utiliza expresiones de cortesía al saludar en el aula y en la escuela. | 1.3.1. Aplicación de diferentes tipos de gestos y saludo (formas utilizadas por la mañana, por la tarde, por la noche). | | | | |
| | | | 1.3.2. Utilización de gestos y frases de agradecimiento propias de la L 2 (después de comer, al recibir consejos y favores). | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|---|---|--|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | 1.3.3. Utilización de frases de cortesía propias de la L 2 (pedir permiso, perdón por equivocaciones cometidas, entre otras). | | | | |
| 2 | Identifica, visualmente, figuras, imágenes y palabras del vocabulario básico. | 2.1. Asocia el nombre de objetos con las ilustraciones que los representan. | 2.1.1. Asociación del nombre a productos anunciados por medio de afiches o rótulos en la comunidad. | | | | |
| | | | 2.1.2. Identificación de palabras del vocabulario básico: identidad personal (nombre gentilicio, oficio, edad) miembros de la familia, objetos colectivos y personales, útiles de higiene. | | | | |
| | | | 2.1.3. Correlación de las acciones y estados más comunes a su edad con las palabras que los nombran (corro, juego, estudio, entre otras). | | | | |
| | | 2.2. Identifica los nombres de compañeras y compañeros, de familiares, de objetos personales y del aula cuando se presentan en forma escrita. | 2.2.1. Asociación del sonido en los nombres propios de sus compañeros y compañeras con la forma escrita. | | | | |
| | | | 2.2.2. Asociación del nombre de los miembros de su familia con la forma escrita. | | | | |
| | | | 2.2.3. Asociación de las palabras con los objetos que nombran (lápiz, cuaderno). | | | | |
| | | | 2.2.4. Asociación de la palabra que nombra a personajes de historias, cuentos, canciones, poemas con la imagen de los mismos. | | | | |
| | | 2.3. Identifica signos y símbolos utilizados en la prevención de accidentes y desastres. | 2.3.1. Identificación de las palabras que representan señales de tránsito o de alerta ante posibles problemas. | | | | |
| | | | 2.3.2. Identificación de señales que indican zonas de peligro en la comunidad. | | | | |
| | | | 2.3.3. Identificación de los signos y de las señalizaciones en terrenos de la comunidad. | | | | |
| | | | 2.3.4. Identificación de símbolos que orientan la prevención de accidentes. | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|---|---|---|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 3 | Identifica fonemas, símbolos y grafías de la L 2 en diferentes contextos comunicativos. | 3.1. Utiliza, en su comunicación oral y escrita, palabras y fonemas de la L 2 que son diferentes a los de la L 1. | 3.1.1. Pronunciación, ritmo y acentuación de patrones fonéticos de la L 2. | | | | |
| | | | 3.1.2. Lectura oral de palabras con fonemas propios de la L 2. (pares mínimos). | | | | |
| | | | 3.1.3. Asociación de símbolos y palabras que indican los números del 0 al 10 en Español y de 0 al 20 en idiomas Mayas. | | | | |
| | | | 3.1.4. Identificación de signos especiales de la L 2 (tilde y diéresis, en Español apostrofo, en idiomas Mayas). | | | | |
| | | | 3.1.5. Reproducción oral de poemas cortos que refuerzan los patrones de pronunciación y acentuación. | | | | |
| | | | 3.1.6. Lectura de oraciones formadas con palabras del vocabulario básico atendiendo al ritmo y a la entonación de la L 2. | | | | |
| | | 3.2. Forma familias de palabras partiendo de la raíz de palabras del vocabulario básico de la L 2. | 3.2.1. Identificación de palabras propias de la L 2. | | | | |
| | | | 3.2.2. Identificación de la raíz en palabras propias de la L 2. | | | | |
| | | | 3.2.3. Formación de palabras anteponiendo prefijos o agregando sufijos a la raíz de palabras del vocabulario básico. | | | | |
| | | | 3.2.4. Formación de familias de palabras asociando, en cuentos y poemas, palabras similares a las del vocabulario básico. | | | | |
| | | 3.3. Valora los fonemas, símbolos y grafías de su L 1, L 2 y los de los otros idiomas de la comunidad. | 3.3.1. Identificación del vocabulario relacionado con el vestuario y con las comidas propias de la comunidad. | | | | |
| | | | 3.3.2. Identificación de los patrones fonéticos básicos de la L 2. | | | | |
| | | | 3.3.3. Formulación de respuestas cortas, afirmativas y negativas ante preguntas que se le hacen en la L 2. | | | | |
| | | | 3.3.4. Participación en conversaciones espontáneas en la L 2. | | | | |
| | | | 3.3.5. Narración de experiencias personales en la L 2. | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|--|---|--|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | 3.3.6. Identificación de glifos de los días del calendario Maya Cholq'ij. | | | | |
| | | | 3.3.7. Identificación de grafías propias de la escritura latina (alfabeto y palabras). | | | | |
| 4 | Utiliza la segunda lengua para comunicar oral y gráficamente ideas y sentimientos. | 4.1. Utiliza los pronombres personales al comunicarse. | 4.1.1. Utilización pronombres personales, segunda y tercera persona del singular al comunicarse con otros y otras. | | | | |
| | | | 4.1.2. Utilización de los pronombres personales en textos que escribe. | | | | |
| | | | 4.1.3. Utilización pertinente de los posesivos (adjetivos en Español, prefijos en idiomas Mayas). | | | | |
| | | | 4.1.4. Sustitución del sujeto por pronombres personales. | | | | |
| | | | 4.1.5. Participación en dramatizaciones sencillas (presentar a una persona desconocida). | | | | |
| | | | 4.1.6. Utilización de pronombres posesivos (sustantivos relacionales en idiomas Mayas). | | | | |
| | | | 4.1.7. Participación en conversaciones sencillas utilizando los adjetivos posesivos (prefijos en idiomas Mayas). | | | | |
| | | 4.2. Nombra animales, frutas y objetos de los distintos ambientes del hogar y del aula. | 4.2.1. Identificación de las frutas que comúnmente se observan en la comunidad. | | | | |
| | | | 4.2.2. Asociación de animales (comunes y silvestres) de su entorno familiar y local con las palabras que los nombran en L 2. | | | | |
| | | | 4.2.3. Relación de los enseres de cocina y de los objetos de labranza utilizados en el campo, en la ciudad, en la escuela y en el hogar, con las palabras que lo nombran en L 2. | | | | |
| | | | 4.2.4. Identificación de utensilios por su uso y su nombre en L 2. | | | | |
| | | | 4.2.5. Reconocimiento de los utensilios en gráficos y rótulos. | | | | |
| | | | | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|-------------|---|--|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | 4.3. Utiliza vocabulario básico relacionado con actividades cotidianas. | 4.3.1. Elaboración de mapas o planos de la casa y de la escuela rotulando los diferentes ambientes. | | | | |
| | | | 4.3.2. Utilización de los puntos cardinales para indicar la posición de los diferentes ambientes incluidos en los mapas o planos que se elaboran. | | | | |
| | | | 4.3.3. Utilización del vocabulario que expresa posición en el espacio: arriba, abajo, derecha, izquierda, adelante, atrás, encima, debajo, lejos, cerca, entre otras; también partículas que indican ubicación del hablante y la dirección de las acciones en los idiomas Mayas. | | | | |
| | | | 4.3.4. Utilización del vocabulario pertinente en situaciones en las que expresa temporalidad: día, noche, hoy, mañana, tarde, horas, semanas, mes, año, entre otras; veintena, trecena y los cinco períodos de la cuenta larga en los idiomas Mayas. | | | | |
| | | | 4.3.5. Lectura del reloj, utilizando numerales de la notación decimal y los puntos y rayas en los idiomas Mayas. | | | | |
| | | | 4.3.6. Identificación de los colores, utilizando las palabras en L 2. | | | | |
| | | | 4.3.7. Asociación de los colores con los puntos cardinales según la cosmovisión Maya y Xinca. | | | | |
| | | | 4.3.8. Asociación del significado de colores para la protección de las personas (en español: rojo = peligro; amarillo = precaución, negro = luto, entre otros). | | | | |

TABLA 08. Dosificación de los aprendizajes del Área de Comunicación y Lenguaje L2 de Primer Grado de Primaria.
(Ver Referencias)



ANEXO 03. DOSIFICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA DE MATEMÁTICAS DE PRIMER GRADO DE PRIMARIA

| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|--|--|---|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Establece relaciones entre personas, objetos y figuras geométricas por su posición en el espacio y por la distancia que hay entre ellos y ellas. | 1.1 Explica su ubicación y ubica objetos en el espacio con relación a otras personas u objetos. | 1.1.1. Ubicación de la persona con relación a otras personas u objetos. | | | | |
| | | | 1.1.2. Ubicación de objetos adentro, afuera, en el borde, arriba, abajo, lejos, cerca, adelante, atrás, derecha, izquierda, con relación a otros objetos. | | | | |
| | | | 1.1.3. Comparación de objetos con base en los siguientes atributos: largo-corto, ancho-angosto, grande-pequeño, grueso-delgado, pesado- liviano). | | | | |
| | | 1.2. Establece relaciones entre personas, figuras, objetos, hechos, acontecimientos por su posición en el espacio y distancia entre ellos. | 1.2.1 Utilización de unidades de medida no estándar para la estimación de distancia a que se encuentran objetos, personas o lugares de su entorno. | | | | |
| | | | 1.2.2. Aplicación de nociones de ubicación en el espacio, con relación a los cuatro puntos cardinales (con los fenómenos de la naturaleza salida y puesta del sol, trayectoria del viento y otros de acuerdo con su cultura). | | | | |
| | | 1.3. Traza diferentes tipos de líneas utilizando diferentes tecnologías. | 1.3.1. Trazo de líneas rectas y de figuras curvas abiertas y cerradas. | | | | |
| | | | 1.3.2. Seguimiento de trayectoria de diferentes líneas rectas continuas y punteadas. | | | | |
| | | | 1.3.3. Utilización de diferentes medios o instrumentos (palitos, pedazos de teja, lápiz) para realizar trazos. | | | | |
| | | 1.4. Asocia figuras geométricas con la forma de cosas y lugares de su entorno. | 1.4.1. Identificación de figuras geométricas en objetos de su entorno. | | | | |
| | 1.4.2. Descripción de la posición de diferentes figuras geométricas en relación unas con otras. | | | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|--|--|---|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2 | Expresa ideas referidas a patrones y relaciones matemáticas que se dan en las manifestaciones culturales en su entorno familiar. | 2.1. Dibuja patrones observados en la naturaleza. | 2.1.1. Identificación de patrones en objetos y fenómenos naturales. | | | | |
| | | | 2.1.2. Diseño de patrones atendiendo color, forma o tamaño. | | | | |
| | | 2.2. Describe patrones observados en actividades culturales tradicionales de la comunidad. | 2.2.1. Identificación de patrones en las diferentes actividades culturales que se realizan en la escuela, y la comunidad. (artesanías, danza música, teatro y otros). | | | | |
| | | 2.3. Elabora trabajos que reproduzcan los patrones observados en las diferentes manifestaciones culturales. | 2.3.1. Reproducción gráfica (dibujo) de patrones que se manifiestan en diferentes actividades culturales. | | | | |
| 3 | Expresa ideas y pensamientos con libertad y coherencia utilizando diferentes signos, símbolos gráficos, algoritmos y términos matemáticos. | 3.1. Identifica elementos de un conjunto determinado. | 3.1.1. Identificación de conjuntos. | | | | |
| | | | 3.1.2. Agrupación de elementos que pertenecen a un conjunto determinado. | | | | |
| | | 3.2. Compara colecciones o conjuntos de objetos con base en criterios como: muchos, pocos, más que, menos que, tantos como, todos, algunos, ninguno. | 3.2.1. Comparación de colecciones o conjuntos de objetos con base en criterios como: muchos, pocos, tantos como, todos, algunos, ninguno. | | | | |
| | | 3.3. Establece correspondencia uno a uno entre los elementos de 2 o 3 conjuntos. | 3.3.1. Comparación de colecciones o conjuntos de objetos estableciendo correspondencia uno a uno (igual a, menor que, mayor que). | | | | |
| 4 | Utiliza conocimientos y experiencias de aritmética básica en la interacción con su entorno familiar. | 4.1. Cuenta objetos de su entorno y expresa las cantidades con un número en sistema decimal. | 4.1.1. Conteo del número de elementos de un conjunto (ámbito 1 a 9). | | | | |
| | | | 4.1.2. Asociación del numeral correspondiente con la cantidad de elementos de un conjunto (ámbito 1 a 9). | | | | |
| | | | 4.1.3. Lectura y escritura de numerales de 1 a 9. | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|-------------|----------------------|---|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | | 4.1.4. Asociación del conjunto vacío con el numeral cero. | | | | |
| | | | 4.1.5. Lectura y escritura de numerales de 2 en 2, de 5 en 5 (ámbito 1 a 9) | | | | |
| | | | 4.1.6. Lectura y escritura de números naturales del de 10 a 20, del 21 a 99. | | | | |
| | | | 4.1.7. Utilización de los números naturales del 0 al 100 para contar y ordenar. | | | | |
| | | | 4.2.1. Determinación del valor de los números de acuerdo con la posición que ocupa (valor relativo) | | | | |
| | | | 4.3.1. Localización de numerales en la recta numérica (intervalos de 1 en 1). | | | | |
| | | | 4.4.1. Comparación de números naturales menores e iguales a 100, mediante las relaciones "igual a", "menor que" y "mayor que". | | | | |
| | | | 4.4.2. Ordenamiento de series numéricas en forma ascendente y descendente. | | | | |
| | | | 4.5.1. Identificación del antecesor y sucesor de un número utilizando la recta numérica. | | | | |
| | | | 4.6.1. Lectura, escritura y notación numérica de números ordinales del 1° al 10° en los sistemas decimal y vigesimal Maya. | | | | |
| | | | 4.7.1. Lectura y escritura de números en sistema vigesimal maya de 0 al 19. | | | | |
| | | | 4.7.2. conteo y ordenamiento de cantidades utilizando expresiones numéricas propias de idiomas mayas (conteos de 1 en 1, 2 en 2, 5 en 5). | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|---|--|---|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | 4.8. Efectúa sumas y restas de números naturales. | 4.8.1. Cálculo de 2 sumandos de un dígito sin llevar y llevando con totales hasta 19. | | | | |
| | | | 4.8.2. Utilización del cero como 1 de 2 sumandos. | | | | |
| | | | 4.8.3. Cálculo de dos sumandos de 1 dígito, agrupando (llevando) de la unidad a la decena. | | | | |
| | | | 4.8.4. Cálculo de 2 sumandos de dos dígitos sin llevar. | | | | |
| | | | 4.8.5. Utilización de descomposición en unidades y decenas para realizar cálculo mental de suma. | | | | |
| | | | 4.8.6. Cálculo de restas con minuendo y sustraendo de 1 dígito sin transformación de la unidad (sin prestar) | | | | |
| | | | 4.8.7. Cálculo de restas con minuendo de 2 dígitos (ámbito 1-19) y sustraendo de 1 dígito (sin prestar y prestando). | | | | |
| | | | 4.8.8. Cálculo de restas con minuendo de 2 dígitos y sustraendo de 2 dígitos sin transformación de la unidad (prestando). | | | | |
| | | | 4.8.9. Cálculo de sumas y restas combinadas (3 términos con números de 1 cifra). | | | | |
| | | 4.9. Compara una parte con la unidad. | 4.9.1. Utilización de la fracción para indicar partes de una unidad ($1/2$, $1/3$, $1/4$) | | | | |
| | | | 4.9.2. Asociación de una fracción con su representación gráfica ($1/2$, $1/3$, $1/4$). | | | | |
| | | | 4.9.3. Descripción de lo que representa cada parte de la fracción | | | | |
| 5 | Expresa opiniones sobre hechos y eventos de la vida cotidiana, relacionados con la solución de problemas. | 5.1. Sigue reglas e instrucciones en juegos que realiza | 5.1.1. Seguimiento de reglas e instrucciones. | | | | |
| | | | 5.1.2. Proposición de juegos y modificaciones a juegos | | | | |
| | | 5.2. Clasifica datos en forma cualitativa y cuantitativa | 5.2.1. Recopilación de datos en forma cualitativa y cuantitativa. | | | | |
| | | | 5.2.2. Conteo y representación gráfica de información recopilada. | | | | |
| | | | 5.2.3. Predicción de lo que puede ocurrir en hechos y eventos. | | | | |
| | | 5.3. Describe diferentes soluciones para problemas | 5.3.1. Solución de problemas aplicando suma o resta. | | | | |
| | | | 5.3.2. Presentación de diferentes opciones para solucionar un problema. | | | | |



| No. | Competencia | Indicadores de logro | Contenidos | Unidades | | | |
|-----|---|--|---|----------|---|---|---|
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 |
| | | 5.4. Describe cuantitativamente detalles importantes de eventos y sucesos | 5.4.1. Descripción cuantitativa de detalles importantes de eventos y sucesos. | | | | |
| 6 | Identifica formas y relaciones de figuras geométricas vinculadas a situaciones matemáticas y a su entorno familiar. | 6.1. Establece semejanzas y diferencias entre diversas figuras y sólidos geométricos | 6.1.1. Identificación de semejanzas y diferencias en figuras geométricas. | | | | |
| | | | 6.1.2. Clasificación de figuras geométricas por su forma (círculos y figuras con líneas recta) y por el número de lados (triángulo y cuadriláteros) | | | | |
| | | 6.2. Utiliza medidas no estándar para mostrar el perímetro de figuras geométricas básicas. | 6.2.1. Medición del perímetro de figuras geométricas básicas utilizando unidades no estándar (cuadrado, rectángulo). | | | | |
| 7 | Construye nuevos conocimientos a partir de nuevos modelos de la ciencia y la cultura. | 7.1. Utiliza diferentes tipos de unidades para medir el peso, longitud y capacidad de los objetos. | 7.1.1. Identificación de unidades no estándar de peso y capacidad (tecomate, cubeta, puño, manojó, tarea, tercio entre otros). | | | | |
| | | | 7.1.2. Medición de longitudes utilizando el metro y centímetros. | | | | |
| | | 7.2. Describe la duración de eventos cotidianos (horas, días). | 7.2.1. Lectura del reloj (hora en punto, media hora) | | | | |
| | | | 7.2.2. Relación de actividades cotidianas con el conocimiento del tiempo. | | | | |
| | | 7.3. Organiza sus actividades cotidianas según los diferentes calendarios | 7.3.1. Identificación de número de semanas en cada mes y de meses del calendario gregoriano. | | | | |
| | | | 7.3.2. Ubicación de eventos tradicionales propios de su comunidad en el calendario gregoriano. | | | | |
| | | | 7.3.3. Identificación del nombre de los días del calendario maya Cholq'ij. | | | | |
| | | 7.4. Utiliza la unidad monetaria en situaciones de compra - venta. | 7.4.1. Utilización de modelos de las diferentes monedas que se utilizan en el país en situaciones imaginarias de compra-venta. | | | | |

TABLA 09. Dosificación de los aprendizajes del Área de Matemáticas de Primer Grado de Primaria. (Ver Referencias)



ANEXO 04. HERRAMIENTA PARA VALIDACIÓN CON EL GRUPO OBJETIVO

| VALIDACIÓN DE MATERIALES | |
|--|--|
| <p>1. Los colores son:</p> <p>Alegres _____</p> <p>Aburridos _____</p> <p>Feos _____</p> <p>2. La letra es:</p> <p>Fácil de leer _____</p> <p>Difícil de leer _____</p> <p>3. ¿Hay algo que no te gusta?</p> <p>Si _____ ¿Qué cosa? _____</p> <p>No _____</p> <p>4. Los muñequitos son:</p> <p>Amigables _____</p> <p>Malvados _____</p> <p>Aburridos _____</p> | <p>Dar a los niños una signatura y pedir que realicen una actividad. Observar:</p> <p>1. Comprende qué es lo que debe hacer?</p> <p>2. Reacciones (emocionales, gestos) al momento de realizarlo.</p> <p>3. Verificar si las soluciones, son las correctas.</p> <p>_____</p> <p>SUJETO NO. _____ EDAD: _____</p> <p>COMUNIDAD: _____</p> <p>ESCUELA: _____</p> |
| <p>¿Cuál de las dos propuestas te gusta más?</p> <p>(1) (2)</p> | |

IMAGEN 178. Herramienta para validación con el grupo objetivo. (Ver Referencias)



ANEXO 05. VALIDACIÓN CON EL GRUPO OBJETIVO.



IMAGEN 179. Validación con el grupo objetivo - 01. (Ver Referencias)



IMAGEN 180. Validación con el grupo objetivo - 02. (Ver Referencias)



IMAGEN 181. Niños y niñas del grupo objetivo. (Ver Referencias)



ANEXO 06. HERRAMIENTA PARA DESARROLLAR EL FOCUS GROUP

| <h1>FOCUS GROUP</h1> | |
|---|---|
| <p>ESCUELA: _____</p> <p>CANTIDAD DE PARTICIPANTES: _____</p> <p>ACTIVIDAD: • Presentar los materiales a los participantes y realizar las siguientes preguntas, anotando los comentarios que surjan.</p> | <p>3. ¿Te gusta que hayan personajes, y qué opinas de ellos?</p> |
| <p>1. ¿Qué es lo primero que se te viene a la mente, cuando ves los folletos?</p> | <p>4. ¿Hay algo que cambiarías, agregarías o quitarías para mejorar los folletos?</p> |
| <p>2. ¿Qué opinas de los objetos (nubes, montañas, escenario) que ves en las páginas de los folletos?</p> | <p>5. ¿Leerías y trabajarías estos folletos en tu casa?</p> |

IMAGEN 182. Herramienta de Focus Group con el grupo objetivo. (Ver Referencias)



ANEXO 07. MOCK-UP DE LOS FOLLETOS REALIZADOS



IMAGEN 183. Mock-up de los materiales educativos desarrollados. (Ver Referencias)



ANEXO 08. COTIZACIÓN DE IMPRESIÓN DE FOLLETOS

Corporación de Impresiones y Servicios, S.A.


COTIZACION 0062031
 FECHA: 07 nov. 2016

SEÑORES: **SAVE THE CHILDREN**
 ATN: **SAVE THE CHILDREN INTERNATIONAL**
 DEPTO. DE:

| CANT. | DESCRIPCION | PRECIO UNITARIO | TOTAL |
|-------|--|-----------------|-------------|
| 100 | FOLLETOS impresion full color tiro y retiro papel bod 90 tamaño abieto 11.7x16.5 14 signatures doblado y engrapado | Q 213.150000 | Q 21,315.00 |
| 1,000 | FOLLETOS impresion full color tiro y retiro papel bod 90 tamaño abieto 11.7x16.5 14 signatures doblado y engrapado | Q 23.421000 | Q 23,421.00 |

EL VALOR DE ESTA COTIZACION ESTA SUJETO A REVISION SI AL MOMENTO DE RECIBIR EL MATERIAL HAY CAMBIOS EN CUALQUIERA DE LAS ESPECIFICACIONES COTIZADAS. TODOS LOS ELEMENTOS DESARROLLADOS PARA LA ELABORACION DE ESTE TRABAJO SON PROPIEDAD DE IMPRESOS MR. ESTA COTIZACION FIRMADA SERA REQUERIDA ANTES DE COMENZAR SU PRODUCCION.

FORMA DE PAGO: **Efectivo**

TIEMPO DE ENTREGA **DIAS HABILES**

Waldemar Ortiz

NOTA: EL CLIENTE DA COMO ACEPTADO UN +/- 5% DEL TOTAL COTIZADO QUE EN CASO DE SUCEDER SE FACTURARÁ PROPORCIONALMENTE. TODO MATERIAL QUE FUERA UTILIZADO EN EL PROCESO DEL PRODUCTO FINAL ES PROPIEDAD DE IMPRESOS MR TALES COMO NEGATIVOS, PLACAS Y ARCHIVOS DIGITALES ELABORADOS DENTRO DE LA EMPRESA. EL CLIENTE ACEPTA LOS DISEÑOS COMO ARTES FINALES EN EL MOMENTO DE FIRMAR LA COTIZACION, LA CUAL PUEDE SER TOMADA COMO ORDEN DE COMPRA. (FAVOR CHEQUEAR DETENIDAMENTE TEXTOS, COLORES Y FOTOGRAFIAS)

FIRMA ACEPTADO/FECHA



37 Ave. 1-15 Zona 7
PBX.: (502) 2388 8200
www.impresosmr.com

IMAGEN 184. Cotización con Impresos MR (contacto de Save The Children) para impresión de folletos. (Ver Referencias)



Luz Irene Vargas Monterroso

Licenciada en Letras

8ª. Avenida 2-08, Zona 15. Colonia Trinidad

Teléfonos: 23692356 - 23696649

Guatemala, 24 de marzo de 2017

Arquitecto
Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

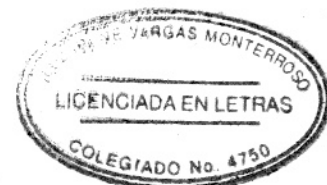
Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento, he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación "DISEÑO DE INSTRUMENTOS EDUCATIVOS PARA NIVELACIÓN POR AUSENCIA, DE ESTUDIANTES DE ESCUELAS PRIMARIAS PERTENECIENTES A LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN DE SAVE THE CHILDREN EN NEBAJ, QUICHÉ". del estudiante LANDER LEONEL ESTRADA GARCÍA de la Facultad de Arquitectura, carné universitario 200917366, previamente a conferírsele el título de *Diseñador Gráfico* en el grado académico de Licenciado.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica requerida.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente.


Licda. Luz Irene Vargas Monterroso
Colegiado No. 4750



“Diseño de instrumentos educativos para nivelación por ausencia, de estudiantes de escuelas primarias pertenecientes a los programas de educación de Save The Children en Nebaj, Quiché”

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Lander Leonel Estrada García

Asesorado por:



Lic. José Francisco Chang Meneses



Msc. Ana María Saavedra López De Miranda

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. *Byron Alfredo Rabe Rendón*
Decano



