



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

PROYECTO DE COMUNICACIÓN VISUAL

a través del cual se estructure una guía didáctica para el programa de jardín infantil como apoyo para los promotores de las comunitecas PAVA
(Programa de Apoyo a los Vecinos del Altiplano)
Tecpán, Chimaltenango.

PROYECTO DESARROLLADO POR:
SINDY PAOLA ROSALES RAGUAY
PREVIO A OPTAR POR EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

GUATEMALA • SEPTIEMBRE • 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 de Corea
Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II

Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal III

Br. María Fernanda Mejía Matías
Vocal IV

Br. Lila María Fuentes Figueroa
Vocal V

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos
Secretario Académico

tribunal examinador

Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

Msc. Arq. Publio Alcides Rodríguez Lobos
Secretario Académico

Licda. María B. Gutierrez
Asesora gráfica

Lic. Carlos Enrique Franco Roldán
Asesor Metodológico

Lic. José Francisco Chang
Asesor Pedagógico

Agradecimientos

A Dios, a mis padres, mi familia, mi novio, a quienes amo infinitamente y agradezco su apoyo incondicional.

A mis maestros de profesión y de vida, por compartir sus conocimientos sin escatimar.

Índice

• Presentación	09
• Capítulo I. Introducción.....	11
1.1. Antecedentes.....	13
1.2. Definición y delimitación del problema de comunicación visual.....	15
1.3. Justificación del proyecto.....	16
1.3.1. Trascendencia del proyecto.....	17
1.3.2. Incidencia.....	20
1.3.3. Vulnerabilidad.....	22
1.3.4. Factibilidad del proyecto.....	23
1.4. Objetivos	24
1.4.1. General	24
1.4.2. De comunicación	25
1.4.3. De diseño	25
• Capítulo II. Perfiles	27
2.1. Perfil de la Institución.....	28
2.2. Perfil del grupo objetivo.....	30
• Capítulo III. Planeación Operativa	37
3.1. Diseño de ruta crítica o flujograma.....	38
3.2. Cronograma de trabajo.....	40
3.3. Previsión de recursos	42
• Capítulo IV. Marco Teórico	45
4.1. Nacemos para aprender.....	47
4.2. Guía didáctica, facilitador de facilitadores.....	57
4.3. Diseñador gráfico, traductor de pensamientos	62
Capítulo V. Definición Creativa

71

5.1. Elaboración del brief de diseño	71
5.2. Recopilación de referentes visuales	73
5.3. Definición premisas de diseño	75
5.4. Descripción de la estrategia de las piezas de diseño	77
5.5. Definición del concepto creativo	78

Capítulo VI. Producción gráfica y validación **103**

6.1. Nivel 1 de visualización (Bocetaje inicial y autovalidación)	105
6.2. Nivel 2 de visualización (Bocetos más avanzados y validación con expertos)	107
6.3. Nivel 3 de visualización (Bocetos finales y validación con grupo objetivo).....	113
6.4. Lineamientos para puesta en práctica	115
6.5. Muestra de pieza final	116
6.6. Presupuesto epesista.....	196
6.7. Cotización externa	198

Capítulo VII. Síntesis del proceso **201**

7.1. Lecciones aprendidas	203
7.2. Aspectos que dificultaron el proceso	204
7.3. Conclusiones	205
7.4. Recomendaciones	207
7.5. Bibliografía	209
7.6. Anexos	215
7.7. Índice de figuras.....	219

Presentación

El Programa de Apoyo a los Vecinos del Altiplano, PAVA, es una entidad sin fines de lucro que apoya a comunidades de Tecpán Chimaltenango a través de programas educativos que se desarrollan en Comunitecas, bibliotecas comunitarias, los cuales son desarrollados por promotores originarios de estas comunidades.

En el programa de Jardín infantil se llevan a cabo sesiones de estimulación oportuna para niños de 0-5 años acompañados de sus madres, en las cuales se promueve el desarrollo y potencialización de habilidades de los niños y la concientización de la importancia de la educación.

Con el presente proyecto se busca apoyar el seguimiento de dichas sesiones facilitando una herramienta didáctica que contenga una serie de planificaciones que sirvan como apoyo a las promotoras encargadas de estas actividades.

Se aborda el problema proponiendo una solución a través de la comunicación visual.





Ilustración por Sindy Rosales, 2016

Capítulo 1

1. Introducción

La educación es uno de los pilares principales en la vida del ser humano, el proceso de aprendizaje es inherente en cada uno y comienza simultáneamente con la vida. Los primeros años de vida marcan a cada individuo para su futuro.

En Guatemala aunque la educación es un derecho, aún existen un gran porcentaje de la población que no tiene acceso a la misma.

Los niños por naturaleza tienen curiosidad y aprenden de lo que observan y experimentan, es por eso que en los primeros años de vida a los niños se les debe proporcionar las condiciones necesarias para que desarrollen sus habilidades cognitivas y socioafectivas con el objetivo de mejorar su calidad de vida.

La estimulación oportuna busca apoyar el desarrollo de los niños y potenciar sus habilidades, pero lamentablemente no todos tienen la oportunidad de recibirla.

En el presente proyecto se propone material de comunicación visual que apoye un programa de estimulación oportuna y a través de esto mejorar la calidad de vida de diversas familias desde diferentes puntos de vista.



1.1. Antecedentes

Tal como está descrito en su página web (<http://pavaguatemala.org/>), el Programa de Apoyo a los Vecinos del Altiplano, PAVA, es una organización privada, no sectaria y sin fines de lucro, establecida en Guatemala desde 1982, inicialmente el trabajo de PAVA buscaba responder a necesidades de las secuelas que dejó el conflicto armado en diversas comunidades con el fin de lograr el desarrollo sostenible comunitario a través de programas y proyectos a largo plazo.

Por ejemplo con apoyo en la agricultura, también entre 1985 y 2008 PAVA construye 76 escuelas, 13 puentes, 42 proyectos de agua potable, y capacita mujeres por medio de programas de cuidado ambiental y formación de hogares saludables. Además se inicia con el programa de becas para adolescentes destacados.

La misión de PAVA es "Trabajamos para mejorar la vida de familias rurales guatemaltecas a través de bibliotecas que se transforman en centros de aprendizaje, empoderamiento y desarrollo comunitario."

A partir del año 2008, decide concentrar los esfuerzos en la educación como eje principal.

Sus proyectos principales son las comunitecas, (bibliotecas comunitarias que además de ser centros de lectura, son núcleos de aprendizaje para los niños y sus familias.) actualmente se cuenta con tres, en el municipio de Tecpán en Chimaltenango. Una en Paxixil donde habitan 212 personas que se benefician de los programas y más de 3 mil libros a su disposición, otra, en La Loma donde se benefician 77 habitantes y una más en Panimachavac, donde la cantidad de vecinos beneficiados suman 251.

Estas son un centro de apoyo y facilitadores del aprendizaje, en donde atienden a personas de diferentes edades. Actualmente el enfoque principal está en tres áreas: Estimulación oportuna, club de lectura y desarrollo comunitario.

Además cuenta con dos programas de becas para niños y adolescentes una para educación primaria y otro para educación básica.

Los programas de las comunitecas son facilitados por los promotores, jóvenes líderes en sus comunidades cuyo modelo de atención busca dejar capacidad instalada para la sostenibilidad de los programas.

En el 2012 se inicia un programa de “Jardín infantil” y “Hora de cuentos” dirigido principalmente a niños de edad temprana. Para estimular y apoyar la educación preescolar y promover la lectura.

Las sesiones de estimulación oportuna son dirigidas a niños de 0-6 años con sus madres y están conducidas por las promotoras de las comunitecas.

Las Promotoras reciben capacitaciones y son apoyadas por la directora de Campo para el desarrollo de las actividades en las comunitecas.

1.2. *Definición*

y delimitación del problema de comunicación visual

Se detectó dificultad en el desarrollo del área de estimulación oportuna en el programa de jardín infantil, dado a que, aunque las promotoras son capacitadas, no han recibido una formación como docentes.

La junta Directiva de PAVA ha decidido entregar las comunitecas a las autoridades correspondientes de cada comunidad y que estas funcionen a través de los promotores, que sean ellos quienes den continuidad a los programas en sus propias comunidades.

Aunque se recibe una capacitación para ser un promotor de las comunitecas, hay una deficiencia al momento de desarrollar actividades adecuadas para el programa de estimulación oportuna, donde se realizan actividades madres e hijos, ya que las promotoras encargadas del desarrollo de estos programas no han recibido una formación como docentes.

Así que PAVA se ha dado a la tarea de elaborar una serie de planificaciones de actividades para que se desarrollen día con día como apoyo para las promotoras.



1.3. *Justificación*

La educación es un pilar fundamental en el desarrollo de una sociedad.

Los índices de analfabetismo y deserción escolar, en el país, son alarmantes, sobretodo en áreas rurales, donde se incluyen las aldeas de Tecpán Chimaltenango.

La estimulación en niños de edades preescolares, entienda de 0-6 años, es muy importante, ya que dentro de esta etapa se forma el carácter y personalidad de cada niño, además de que es en la infancia temprana donde la recepción de información que contribuye al desarrollo cognitivo es más alta que en cualquier otra etapa en la vida del ser humano.

Durante esta etapa, la estimulación oportuna contribuye a acrecentar las aptitudes perceptuales. Además busca el desarrollo integral y apoyar las capacidades afectivas, motoras, cognitivas y sociales de los niños.

El carácter, desarrollo de habilidades y principios de cada ser humano están influenciados grandemente por la experiencia de la infancia, principalmente de 0-7 años, es por ello la importancia de esta etapa.

1.3.1.

Trascendencia

Los resultados que han podido observarse con el aporte de las comunitecas y sus programas en las comunidades son:

- Se convierten en aliados de las escuelas locales para mejorar la calidad de educación y promover el desarrollo mediante un enfoque participativo. Por lo que los niños tienen una actitud positiva frente a los estudios, son más expresivos, curiosos y activos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Refuerza los contenidos y prepara a los niños de edad preescolar para su formación en el futuro a través de la estimulación oportuna. Resulta un gran apoyo a la educación debido a la escasez, en estas comunidades, de escuelas de párvulos y estimulación oportuna.
- Además resulta un generador de ingresos económicos para miembros de la comunidad ya que las promotoras, que pertenecen a cada comunidad, no solo reciben capacitaciones, sino también reciben un salario por su trabajo en el desarrollo de los programas de las comunitecas.

Una guía didáctica no solo facilita el trabajo que deben realizar las promotoras, si no significa un apoyo para que puedan cumplir con su trabajo de manera eficiente.

Además de que futuras promotoras podrán contar con este material y servirá como material de apoyo para capacitarlas y para dar seguimiento al programa de estimulación oportuna en las comunitecas actuales y futuras, si se diera el caso.

Además los niños y madres de las comunidades se ven beneficiados con el desarrollo de un programa de mejor calidad, ya que está adaptado y contextualizado con su entorno.

El material con el que se ha contado para llevar a cabo el programa de estimulación oportuna, generalmente, es material que se ha elaborado para maestras y contextualizado en otra área.

Aclarando que no se cuenta con este tipo de material en abundancia en las Comunitecas.

Por ejemplo, materiales de capacitación de escuelas urbanas, o enfocadas en programas para niños de edades escolares, etc. que han sido prestadas o donadas por alguna institución o persona para las comunitecas.

La dificultad con este tipo de materiales es que las promotoras no cuentan con la experiencia ni conocen el contexto para el que este material fue elaborado y esto ha provocado en ocasiones que dicho material no sea utilizado o bien no pueda utilizarse en su totalidad.



1.3.2 Incidencia

Entre 1986 y 2011 se construyeron 76 escuelas en el altiplano, y tres comunitecas, con el apoyo de PAVA.

En total se ven beneficiadas alrededor de 360 familias en las tres comunidades rurales del municipio de Tecpán, específicamente en las aldeas, Paxixil, La Loma y Panimachavac.

Chimaltenango contaba con una población de 630,609 habitantes Al 30 de junio de 2012, según el INE (Instituto Nacional de Estadísticas). De esta población, el municipio de Tecpán es el segundo municipio con mayor población de este departamento con 53,334. Como ya se mencionó, de esta población 360 familias, se ven beneficiadas con los proyectos y actividades desarrolladas por PAVA. En promedio se atienden a 540 personas en las 3 diferentes comunitecas. Incluyendo hombre y mujeres de diferentes edades (niños, jóvenes y adultos).

Además, según INE, el índice de analfabetismo en Chimaltenango era de 17.1% y para el 2012 de 12.6%. PAVA aporta su granito de arena a la disminución de este índice a través de los programas que apoyan la educación como los de estimulación oportuna y de lectura.

Con estos programas, el programa de becas y bolsas de estudio se busca disminuir los índices de deserción escolar.

Con el programa de estimulación oportuna se ven beneficiados niños de 0-6 años y sus madres. A través de la estimulación oportuna se sensibiliza a las madres sobre la importancia de la misma para desarrollar habilidades y destrezas en áreas motoras, sociales y afectivas de los niños. Además de que las promotoras que reciben capacitaciones y obtienen un ingreso familiar a través del desarrollo de este programa.

El programa atiende a niños con sus madres en las diferentes comunidades donde se encuentran las comunitecas. En dichas comunidades, las escuelas son escasas, y aún más los centros de cuidado infantil especializados, es decir que los niños de edades preescolares se encuentran desatendidos y sin acceso a centros especializados.

A través de este programa se busca suplir la carencia con el apoyo de las promotoras que como se ha mencionado anteriormente se busca proporcionar material adecuado al contexto en que se encuentran. Ya que sin el mismo se corre el riesgo de que el programa desaparezca y de nuevo esta población quede desatendida.

1.3.3. Vulnerabilidad

En Tecpán, Chimaltenango, el acceso a la educación es limitado, por diversos motivos, que van desde las escasas escuelas; hasta la pobreza, que obliga a los niños a trabajar para apoyar a sus familias, en lugar de estudiar. Las áreas más desatendidas son las que corresponden a la edad preescolar, puesto que hay pocos o casi ningún centro que atienda el área de primera infancia correspondiente a las edades de 0-6 años.

Para que los programas de las comunitecas de PAVA sigan funcionando, necesita de la participación de los miembros de las comunidades para el desarrollo y sostenibilidad de los mismos, ya que al entregar las comunitecas a las autoridades correspondientes en cada comunidad, dependerá principalmente de los promotores el funcionamiento de los programas. Y si no tienen herramientas de apoyo para desarrollarlos estos podrían dejar de llevarse a cabo.

Así pues la elaboración de una guía didáctica para los programas es sumamente importante, sobre todo los programas de estimulación oportuna, ya que como se ha mencionado anteriormente, estas aldeas no cuentan con centros educativos para edades preescolares.

PAVA apoyara con becas a niños de primaria y básicos, al enfocarse la institución en estas becas, las edades prescolres son las más vulnerables ya que quedarían desatendidas de no ser por los programas de estimulación oportuna.





1.3.4. Factibilidad

La necesidad de una guía didáctica apropiada para las promotoras que participan en el desarrollo del programa de jardín infantil y estimulación oportuna es muy importante, ya que las promotoras no han recibido una formación como docentes, necesitan material adaptado a sus necesidades para garantizar el desarrollo del programa.

Realizar una guía didáctica para los promotores de las comunitecas facilita grandemente su trabajo, ya que a través de la guía, podrán facilitarse la información y sugerencias de actividades de estimulación oportuna que beneficien a los niños.

El uso de dispositivos aun en comunidades rurales, y el equipo de computación que se ha proporcionado por PAVA en cada una de las comunitecas, facilitan el acceso material digital, por lo que una guía didáctica interactiva, no solo facilitar la labor de los promotores, sino también motiva el uso de diversos materiales audiovisuales que pueden ser incluidos para ampliar la información sobre diversos temas, además puede ser también un estimulante para la investigación.

Un guía didáctica interactiva en formato PDF facilita el acceso a información aun cuando no se tenga acceso a conexión de internet, ya que en algunas comunidades este acceso es difícil e inconstante.

Como diseñadora gráfica, se cuenta con las habilidades intelectuales y diversos conocimientos que pueden contribuir con la integración de información diversa dentro de una guía, que no solo sea de fácil utilización, sino que, tal como se mencionó anteriormente, simplifique el trabajo de los promotores, lo organice y los motive.

1.4. *Objetivos*

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

Promover el desarrollo de actividades educativas en función de los niños de las comunidades rurales de Tecpán, Chimaltenango, que ofrece PAVA en las comunitecas, a través de material de comunicación visual.

1.4.2. Objetivo de comunicación:

Proponer un material para facilitar la comprensión de información que se proponga en el mismo, estableciendo un vínculo entre el promotor y el programa a desarrollar.

1.4.3. Objetivos de diseño:

Crear un material interactivo, donde se dé a conocer las actividades que se deben desarrollar a lo largo del programa de estimulación temprana como ejemplo para desarrollar más actividades.

Promover el uso de equipo proporcionado por la institución a través del desarrollo de material didáctico interactivo.

Proponer material que motive a las promotoras a interesarse en el desarrollo de actividades de estimulación oportuna.

Reforzar los objetivos del desarrollo de las actividades de estimulación oportuna, por medio del material.



Ilustración por Sindy Rosales, 2016



Capítulo II

2. Perfiles



2.1. Perfil de la Institución

PAVA es una organización privada, no sectaria y sin fines de lucro, establecida en Guatemala desde 1982, que busca aportar al desarrollo sostenible comunitario a través de Comunitecas que más que bibliotecas, son centros de apoyo de enseñanza-aprendizaje donde se desarrollan diversos programas con el fin de reforzar diferentes áreas que tienen como eje la educación.

Está enfocada principalmente en tres áreas: Mi educación, mi salud y mi comunidad.

A partir del 2008 decide concentrar sus esfuerzos en la educación como eje de desarrollo y en 2016 decide entregar las comunitecas a autoridades comunitarias donde los programas seguirán siendo desarrollados por las promotoras. Además PAVA continúa con el programa de Becas.

5W+1H



¿A Quién? / Who?

PAVA atiende a familias de diversas comunidades del área rural de Tecpán Chimaltenango.



¿Qué? / What?

Pava busca promover el desarrollo sostenible con base en la educación como eje de desarrollo.



¿Dónde? / Where?

En comunidades de áreas rurales de Tecpán Chimaltenango, Guatemala.
Paxixil, Panimachavac La Loma.



¿Cuándo? / When?

Establecida en Guatemala desde 1982, becas desde 1985, en 2008 concentra sus esfuerzos en la educación y 2016 decide entregar comunitecas a las autoridades comunitarias.



¿Por qué? / Why?

Busca apoyar áreas vulnerables y con difícil o poco acceso a educación para promover el desarrollo de las comunidades rurales.



¿Cómo? / How?

A través de Comunitecas (bibliotecas comunitarias) que son centros donde se desarrollan diversos programas. Como Jardín infantil, programas de Lectura, Horas de cuento, becas, bolsas de estudio, abriendo oportunidades y diversas capacitaciones.

2.2. Perfil del G.O.

Promotoras que desarrollan las actividades de estimulación temprana / oportuna.

Mujeres de entre 15 y 30 años, que viven en comunidades rurales de Tecpán Chimaltenango.

Con un escolaridad mínima de 6to. Primaria y máxima de 3ro. Básico.

Viven en comunidades con costumbres conservadoras y tradicionalistas donde predomina la actividad agrícola y artesanal.

Las mujeres generalmente se dedican a los tejidos.

Existe una alta tendencia a la deserción escolar.

El acceso a servicio de salud les es difícil. La comunicación es principalmente oral.

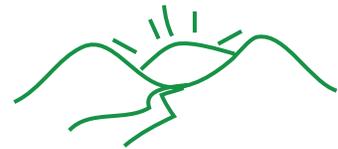
Están expuestas a medios de comunicación como televisión, radio y celulares, no necesariamente modernos. Cuentan con servicios de agua potable y luz.

Promotoras de comunitecas PAVA Mujeres / 15-30 años





Estructura familiar patriarcal



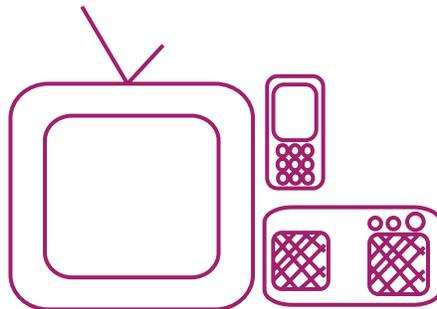
Viven en área rural de Tecpán, Chimaltenango



Familia numerosa con mayor índice de mujeres por familia



Se dedican a la agricultura y tejido



Utilizan televisión, radio, celulares, radios y teléfonos comunitarios, ocasionalmente usan redes sociales.

Escolaridad

Mínima: 6to. primaria
Máxima: 3ro. básico



Sus comunidades cuentan con pocas escuelas de primaria y básicos, no cuentan con universidad ni centros de educación infantil.



Perfil del G.O.

SPICE



Social /*Social*

Lazos familiares estrechos, estructura patriarcal, tradicionalistas, acuden a otros miembros en búsqueda de ayuda por ejemplo, curanderos, comadronas y hierberos. Se dedican a la Actividad agrícola. Mayoría de miembros de sexo femenino que masculino.



Físico /*Physical*

Personas mayormente saludables, aunque las condiciones de vida y el clima frecuentemente producen resfriados. Suelen ser personas con mucha energía y acostumbran caminar mucho.



Identidad /*Identity*

Son de origen maya, Kackchiquel, siguen tradiciones de generación en generación, influencias machistas. Cofradías en sus comunidades son importantes, están en busca del mejoramiento y la educación para sí mismos y sus comunidades.



Comunicación /*Communication*

La información que reciben es por televisión y canales nacionales en su mayoría, en ocasiones cuentan con servicios de cable, uso de teléfonos celulares, (no smartphones precisamente), y teléfonos comunitarios, emisoras de radio comunitarias, Además la comunicación de eventos importantes, o anuncios se da a través de Bandos, que se refiere a la información tipo pregón, a través de un altavoz movilizado por bicicleta o automovil.



Emocional /*Emotional*

Son personas muy apegadas a sus familias y tradiciones. Tímidas y poco extrovertidas. Tienen un alto sentido de responsabilidad.



POEMS



Personas /People

Están rodeados por su familia, vecinos de su comunidad, líderes comunitarios, participan en actividades religiosas, participación activa en fiestas patronales, actividades comunitarias tradicionales .



Objetos/Objects

Necesitan herramientas para tejer, para agricultura, de cuidado personal, utilizan bienes eléctricos no necesariamente nuevos como televisor y radio. Además cuentan con teléfonos celulares (no necesariamente modernos).



Ambiente /Environment

Viven en área rural, el clima es húmedo, el territorio cuenta con cerros, ríos, riachuelos, bosques, etc. Además allí se pueden encontrar las ruinas de la Ciudad de Iximché, que fue la primera capital de Guatemala.. viven en áreas montañosas, rodeados de vegetación y fauna



Mensajes & Medios / *Message & Media*

Utilizan radio, periódicos y televisión nacional, también usan medios telefónicos y ocasionalmente redes sociales.



Servicios / *Services*

Tienen poco acceso a la educación, no cuentan con centros educativos de nivel básico públicos (o no son cercanos) no hay universidades en sus comunidades. Aunque hay centros de salud, el funcionamiento de los mismos es variable, por falta de personal. Tienen servicio de energía eléctrica y la mayoría de familias entra en la categoría de tarifa social para el pago de este servicio. Aunque cuentan con un servicio de agua entubada, esta no es sometida a ningún tipo de tratamiento, el suministro de recurso es racionalizado. No cuentan con recolección de basura. Utilizan transporte extraurbano. El ingreso familiar para el desarrollo de la economía del municipio, indica según los índices del INE, que para el sector agricultura, se mantiene en un rango de 500 a 1,000 quetzales mensuales por familia.



Ilustración por Sindy Rosales, 2016

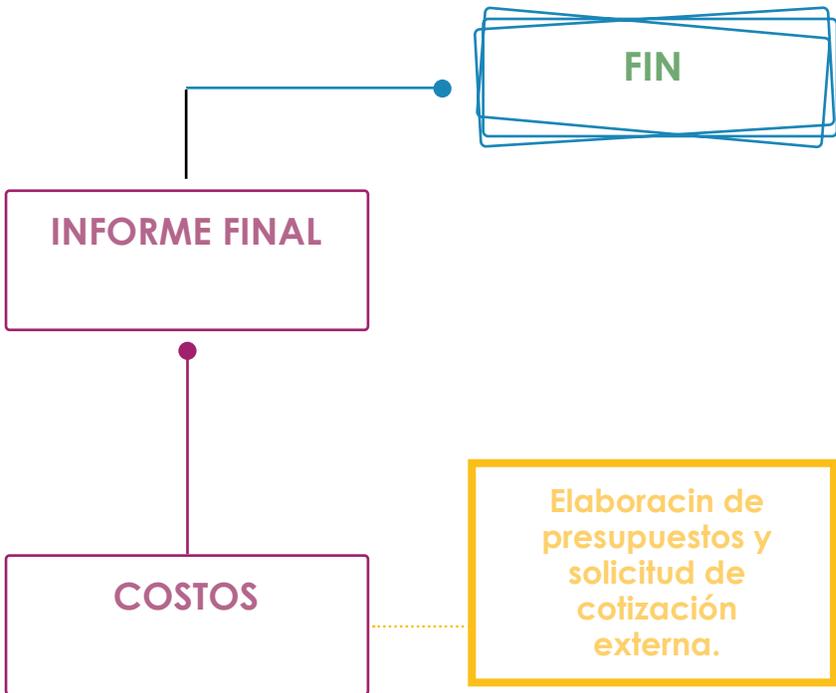
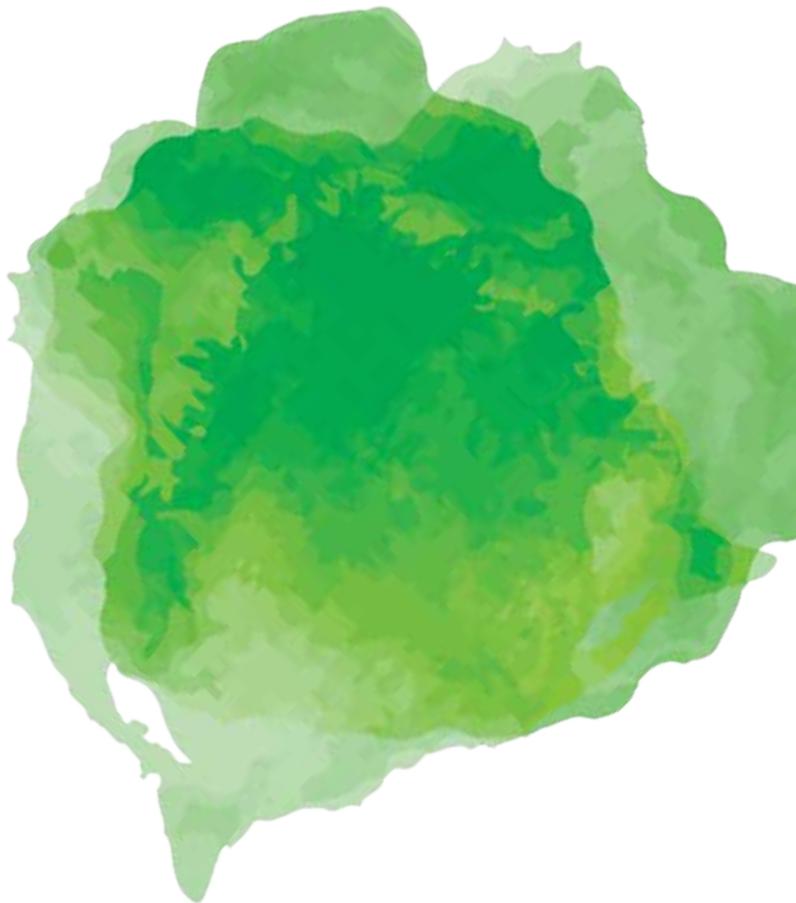


Capítulo III

3. Planeación Operativa

3.1. Flujograma





3.2. Cronograma

	Actividad
	Semana
investigación	Investigación de Campo Investigación diagnóstica Anteproyecto
Desarrollo de marco teórico	Tematización Justificación de tema Investigación para marco teórico Redacción de marco teórico Descripción de perfiles Desarrollo de Mapas de Empatía
Elaboración de propuesta gráfica	Desarrollo de insight Desarrollo de concepto creativo Preproducción Bocetaje Evaluación de Bocetaje nivel de bocetaje 2 Elaboración de propuesta gráfica
Validación	Validaciones de propuesta gráfica Imprevistos Cotizaciones
Propuestas	Propuesta gráfica final Lineamientos de puesta práctica
Presentación final	Presentación final



Julio	Agosto			Ags/Sep	Septiembre				Octubre				Noviembre	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Yellow														
	Orange													
		Orange												
			Orange											
				Red										
				Red										
					Green									
						Green								
							Green							
								Green						
									Purple					
										Purple				
											Red			
												Red		
													Grey	

3.3. Previsión de recursos

Recursos humanos

- Diseñadora
- Promotoras
- Integrantes de Junta directiva de Institución
- Directora de Campo Institución
- Niños beneficiados de la institución
- Asesor metodológico
- Asesor de diseño
- Asesor pedagógico
- Diseñadores (para validaciones y cotizaciones)



Recursos materiales

- Papel bond Resma
- Lápiz
- Lapicero
- Crayones de madera
- Marcadores de colores
- Acuarelas
- Pinceles
- Rapidográfos de colores
- Impresora
- Tinta para impresora
- Escáner
- Papel opalina para dommies de empaque
- USB
- DVD's con impresión para guardar los archivos para entrega.
- Cartoncillo para dommies de empaque
- Computadora
- Goma
- Tijeras
- Cuchilla exacto
- Cuaderno de notas
- Impresiones laser
- Material imprevisto

- Viáticos
- Gastos de Energía Eléctrica
- Gastos de Agua potable
- Teléfono e internet



Ilustración por Sindy Rosales, 2016

Capítulo IV

4. Marco teórico



4.1. *Nacemos* para aprender

Etimológicamente, Educación proviene de dos términos: latín, *ēdūcō* (educó, entreno), *dūcō* (conduzco, guío) por lo que puede interpretarse, como un entrenamiento o guía para el mejoramiento de algo. (online etymology dictionary, 2016).

La formación de principios y valores, también son educación, y las recibimos desde casa, el aprendizaje va de la mano de la educación y es una cualidad inherente del ser humano, por lo que el ejemplo, sobre todas las cosas, será nuestra manera por excelencia de educar y de aprender principios y valores.

Pero, ¿Qué pasa con los niños que nacen rodeados de ejemplos negativos y nocivos con la sociedad? Es responsabilidad de todos los miembros de la sociedad preocuparnos por ser un buen ejemplo para los niños, ya que de lo que ellos vivan en el presente dependerá el futuro de la sociedad. Facilitar a los niños las herramientas para que puedan formarse de manera integral; intelectual, cultural y emocionalmente debe ser de las principales preocupaciones de la sociedad.

Tal como se interpreta en la RAE “Acción y efecto de educar. / Crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes / Instrucción por medio de la acción docente. / Cortesía, urbanidad” (Real Academia Española, 2016), es con esto como deducimos que la educación tiene por objetivo promover actitudes que contribuyan al desarrollo de una sociedad, tanto como el desarrollo individual. La educación puede ser un medio para solucionar los problemas que aquejan a la sociedad actual, tal como la pobreza, la violencia, la delincuencia, ya que la educación abre puertas y genera oportunidades diferentes para las personas.



"Principio VII:

El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil de la sociedad. El interés superior del niño debe ser el principio rector de quienes tiene la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe en primer término a los padres. El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho."

(ONU, 1959)

Tan importantes son la educación y los niños para la humanidad que, en 1959 la ONU lo incluyó en la declaración de los derechos del niño.

Lamentablemente la realidad guatemalteca, no cumple con este principio, puesto que el cumplimiento de este se ve afectados por otros problemas, como la pobreza, el acceso limitado a escuelas, entre otras. Aunque según la declaración de los derechos de los niños establece en primera instancia que es responsabilidad de los padres, es también una realidad que no todo todos niño pueden contar con sus padres debido a que estos, por factores externos, no pueden estar con sus hijos el tiempo necesario.

También se hace énfasis en la igualdad de oportunidades que deberían tener como miembros importantes de la sociedad, además en un país pluriétnico como Guatemala es importante tomar en cuenta que la educación debe tener un enfoque intercultural.

Sin embargo, la educación en Guatemala no alcanza a todos los niños, ni a todas las edades, ya que el porcentaje de niños que tienen acceso a educación primaria, siendo este rango la población mayormente alcanzada según las estadísticas educativas del MINEDUC entre 2013-2015, apenas supera el 50% , siendo menor el porcentaje en las áreas de preprimaria u otros.

El derecho a educación debe ser gratuita y obligatoria ya que también se menciona “la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.”

Así que también es bastante claro que el gobierno también debe velar por el cumplimiento de este derecho, sin embargo en Guatemala, la realidad es muy diferente, ya que hay muchísimos niños a quienes las posibilidades de asistir a una escuela o un centro de cuidado infantil son muy limitadas. Por lo tanto los índices de analfabetismos y de deserción escolar son altos, sobre todo en las áreas rurales del país.

Según la ley de educación en la Constitución Política de la República se estipula que:

- *“Es un derecho inherente a la persona humana y una obligación del estado.*
- *En el respeto o la dignidad de la persona humana y el cumplimiento efectivo de los Derechos Humanos.*
- *Tiene al educando como centro y sujeto del proceso educativo.*
- *Está orientada al desarrollo y perfeccionamiento integral del ser humano a través de un proceso permanente, gradual y progresivo.*
- *En ser un instrumento que coadyuve a la conformación de una sociedad justa y democrática.*
- *Se define y se realiza en un entorno multilingüe, multiétnico y pluricultural en función de las comunidades que la conforman.*
- *Es un proceso científico, humanístico, crítico, dinámico, participativo y transformador.”*

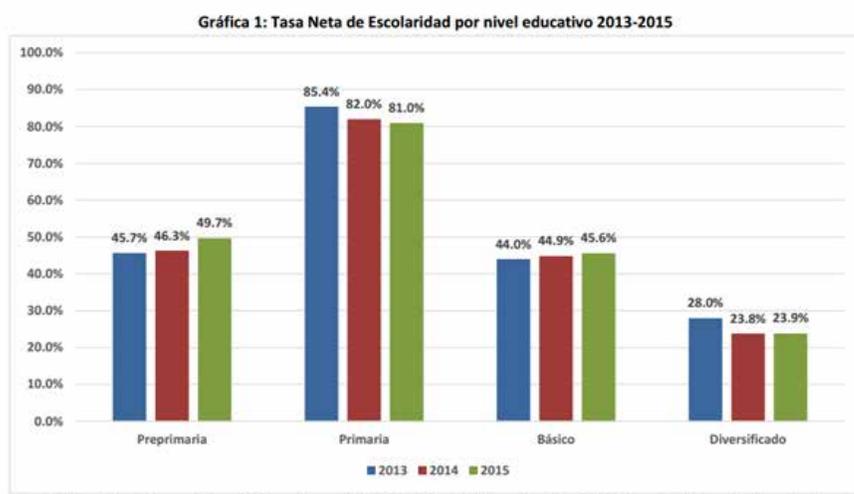
(Constitución Política, 1991)



Según las estadísticas del MINEDUC, en la Gráfica 1 se puede apreciar la tasa de escolaridad por nivel educativo entre el 2013 y el 2015, en ellas se observa que ha disminuido la tasa de escolaridad en el nivel primario, esto debido a varios factores, como se ha hecho mención anteriormente.

Aunque aumentó en un 4% para el nivel preprimario, este aún se encuentra muy por debajo del porcentaje de escolaridad para primaria, de lo cual también se ha comentado, puesto que las causas vienen desde el hecho de la falta de centros, hasta la dificultad de asistir a un centro educativo por economía, distancias de los centros educativos, o por falta de interés ya que los padres no lo consideran necesario, etc.

INDICADORES DE COBERTURA



Fuente: Elaboración de Empresarios por la Educación a partir del Portal de estadísticas educativas del Mineduc: estadistica.mineduc.gob.gt/reporte

Gráfica 1. "Tasa neta de escolaridad por nivel educativo 2013 - 2015."

Algunas entidades se han preocupado por velar con el cumplimiento de este derecho y han llevado al alcance de aldeas en áreas rurales centros donde se apoya la educación.

Un área elemental de la vida de todo ser humano, es la infancia, puesto que es una etapa de constante aprendizaje, donde se inculcan valores que marcarán el resto de la vida de cada individuo. Es por eso que ser un educador o guía es de gran responsabilidad.

La educación es un tema que está íntimamente relacionado con el aprendizaje, y según las teorías de varios autores como Jean Piaget, Sigmund Freud, Montessori, entre otros, que estudian la etapa de la infancia temprana, que va desde los 0-6 años, establece que la primeras edades son una etapa fundamental para el desarrollo del ser humano.

Los estudios de estos autores han contribuido grandemente con la educación, lamentablemente, tal como se expone en el argumento del documental, La Educación Prohibida, el sistema educativo no es tan diferente al de hace dos siglos, es decir que a pesar de que el tiempo ha pasado y ha habido pequeños cambios no hay un gran avance en el sistema de educación, principalmente en Latinoamérica.

(Doin, 2012)

Siempre tomando como base los estudios y fundamentos de los autores mencionados anteriormente el MINEDUC ha considerado importante implementar la educación infantil en Guatemala, y en sus esfuerzos de ello planteó a partir en el 2006, una serie de manuales de capacitación donde se expone, en diferente módulos, la importancia de la estimulación temprana, donde intervienen teorías planteadas como la teoría constructivista de Piaget, que postula que se debe proporcionar al estudiante de herramientas que le permitan generar sus propios conocimientos (El enfoque constructivista de Piaget), pero lamentablemente en áreas rurales, como por ejemplo varias aldeas en Chimaltenango, no hay centros educativos, ni escuelas que cubran el área de educación inicial (0-3 años)

La educación inicial o estimulación oportuna en los niños.

Los niños entre 0-6 años se encuentran en una etapa de constantes cambios, cambios drásticos de su desarrollo físico, emocional y cognitivo, están recibiendo y asimilando constantemente información que va formando su carácter y van adquiriendo habilidades día con día.

Es preciso proporcionar a los niños en esta etapa tan importante las herramientas y condiciones idóneas ya que ellos se preparan para enfrentarse a la sociedad.

La inquietud que ha existido desde hace muchos años por el desarrollo del ser humano, ha permitido generar un interés particular en la etapa de la primera infancia, desde la teoría de desarrollo cognitivo postulada por Jean Piaget, cuyos estudios y análisis lo llevaron a afirmar que el proceso de desarrollo cognitivo está dividido en cuatro etapas principales:

- Etapa sensorio-motora
- Etapa pre-operacional,
- Etapa de operaciones concretas
- Etapa de operaciones formales

Siendo la primera la que corresponde a la primera infancia, que va desde el nacimiento hasta la adquisición del lenguaje, donde el niño aprende a través del contacto directo con su entorno y la interacción de estos con sus sentidos. (McLeod, 2009)

Esta marca el resto de las etapas, ya que una es sucesión de la otra y es una preparación de la siguiente.

Las bases y las primeras experiencias de la vida marcarán a cada individuo, es por eso la importancia de que desde los primeros años se proporcione al niño herramientas que fortalezcan el proceso.

No hay que malinterpretar, ya que no se pretende con la estimulación, acelerar el proceso de desarrollo del niño ni forzarlo, es por eso que se da el nombre de estimulación oportuna, ya que por naturaleza el niño será curioso y su cerebro está en la etapa de mayor asimilación de información, y solo se guía al niño en el procesos para optimizar los medios que contribuyan positivamente a cada etapa de su desarrollo de manera integral.

Los niños estimulados, se ha comprobado en diversos estudios que tienen más facilidad de aprendizaje, retentiva, y asimilan más fácilmente la información.

Desde teorías como el efecto Mozart, que postula que la música es un estimulante de la inteligencia, hasta métodos desarrollados, tal como el Método de Fodor, que propone que :

“ Fomentado una relación paterno-filial armoniosa, se logra el equilibrio emocional y que las relaciones interpersonales futuras sean armoniosas. Si se impulsa la exploración sensorial en un ambiente estimulante, se despierta la curiosidad y se motiva la inteligencia y con juegos divertidos de audición y visión se mejora la concentración y la atención prolongada a una situación específica.” (Mtey, 2006)

Tal como se describe en una de las publicaciones de la UNESCO, los centros educativos, son o deberían ser “el instrumento cultural que ayudará a extender y a perfeccionar su universo personal (del niño) y relacional... suministrar experiencias personales y culturales que organicen al mismo tiempo las emociones crecientes y las imágenes intelectuales que le están asociadas.” (UNESCO, 1976)

*“Instruye al niño en su camino,
y aun cuando fuere viejo no se
apartará de él”.*

Proverbios 22:6

4.2. Guía didáctica

facilitador para facilitadores

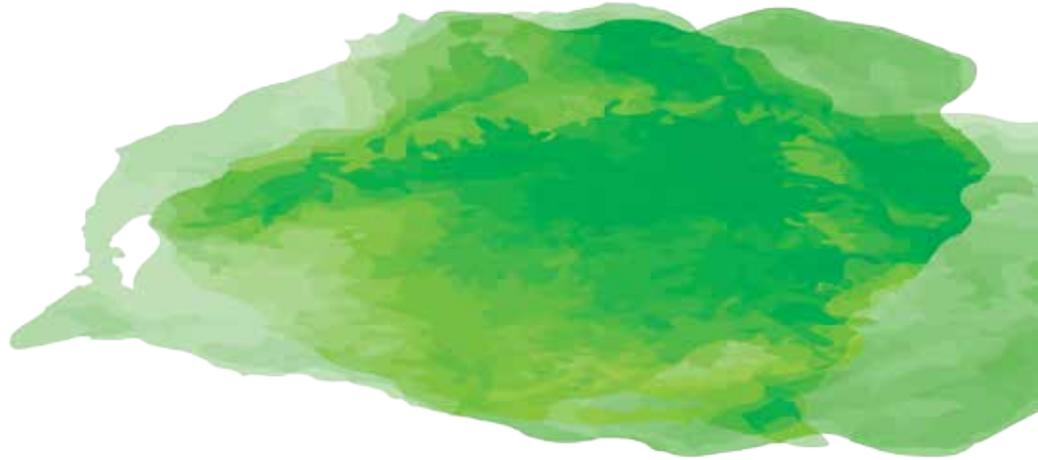
Una guía didáctica según Ruth Aguilar, “ *la Guía Didáctica es el material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza a distancia, porque promueve el aprendizaje autónomo al aproximar el material de estudio al alumno (texto convencional y otras fuentes de información), a través de diversos recursos didácticos (explicaciones, ejemplos, comentarios, esquemas y otras acciones similares a la que realiza el profesor en clase).*”

“*De ahí la necesidad de que la Guía Didáctica, impresa o en formato digital ... que posibilite al estudiante avanzar con mayor seguridad en el aprendizaje autónomo.*”
(Aguilar Feijoo, 2004)

Una Guía didáctica tal como su nombre lo indica, busca guiar, (valga la redundancia), a los usuarios de la misma en un proceso de aprendizaje, a través de diversos recursos didácticos o del modo de utilización de estos. Las guías didácticas tienen el objetivo de facilitar la información y la asimilación de la misma, así como colocar una serie de sugerencias con el objetivo de ser un apoyo para el desarrollo de actividades enfocadas al fin educativo.

A través de una guía puede establecerse una serie de lineamientos y organizar la información para permitir al usuario mejor asimilación.

Según un documento elaborado por FUNDAR, “Una guía en cuanto a la forma, debe estar bien diseñada para estimular la memoria visual” (Tirúa, 2001)



Pero el objetivo de diseñar una guía, en cuanto a la forma, no solo es estimular la memoria visual, es también facilitar, la asimilación de los procesos descritos en la misma, y mejorar la comprensión de lo contenido en ella, es hacer más eficiente la asimilación de información y de contenidos dentro de la guía.

Actualmente las tecnologías avanzan y cambian día con día con una rapidez impresionante, el mundo se vuelve cada vez más competente y hay que estar en constante búsqueda de crecimiento para no quedarse atrás.

Con esto también la facilidad de acceso a información es eminente, sin embargo aún existen áreas donde el acceso a algunas tecnologías no es tan cotidiano como en otros, lamentablemente estas áreas se ven afectadas potencialmente debido a los pasos agigantados que aventajan a quienes tiene acceso a estos medios.

Según un estudio, publicado en prensa libre, que realizó El Foro de Generaciones Interactivas de Telefónica, la Universidad de Navarra, España, y la Organización Universitaria Interamericana (OUI) sobre las preferencias de nuevas tecnologías en ocho países, incluyendo Guatemala, en el que:

“Jorge Tolsá, autor del estudio de la Universidad de Navarra, señaló: En el informe, Guatemala se queda atrás comparado con los otros países” (Larios, 2011). Se obtuvo como resulta que a pesar del alto alcance del internet, aun había un porcentaje alto de niño que no tenía acceso a este, esto fue en el área urbana, por lo que podemos deducir que el alcance del internet es aún menor en áreas rurales.



Y aunque ha aumentado, aún puede observarse dificultades de acceso a esta herramienta en algunos lugares.”

El diseño multimedia a tomado gran relevancia y las plataformas educativas representan una rama muy importante a través de la cual el diseño gráfico puede influir en la sociedad. El diseño gráfico también ha ido evolucionando y los diseñadores cada vez tienen más injerencia en la sociedad, ya que la necesidad de comunicarse es imprescindible, y el diseñador es un comunicador.

Podríamos decir que la función del diseñador es traducir ideas y pensamientos, informaciones a través de elementos que facilitan la interpretación de un mensaje.

Una guía didáctica, comunica ideas y referencias de pasos a seguir en un procedimiento, es una herramienta de apoyo para los usuarios, además una guía en formato digital puede aventajar en algunos puntos a una guía tradicional impresa.

Por ejemplo: Facilidad y reproducción, ya que no es necesario ir con personal sumamente especializado para realizar una copia del documento, por lo que compartir esta información es mucho más cómodo.

Además implica la facilidad de que puede reproducirse en equipos accesibles. Es decir una guía didáctica interactiva en formato digital, puede fácilmente ser copiada en un CD en un ordenador particular, además la rapidez de reproducción aventaja a las versiones impresas.

Mínima inversión en la reproducción, La inversión para reproducir copias del material es mínima comparada con las versiones impresas.

Durabilidad: Mientras que un material impreso puede deteriorarse con facilidad, la ventaja de un material digital es que es mucho más fácil de transportar y de proteger, y puede ser almacenado en memorias de computadoras u otros dispositivos de almacenamiento digital.

Materiales adicionales: Además de un archivo de lectura, un guía didáctica interactiva puede contener elementos que los impresos no, como materiales audiovisuales que ayuden a reforzar los contenidos.

Una guía didáctica interactiva, puede dar la sensación de estar utilizando una aplicación. Con la ventaja de que no necesariamente debe ser descargada de internet. Contiene botones que permite ubicarse y realizar diversas acciones dentro de la misma. Facilitando el acceso a información específica de dentro de la guía.

La guía didáctica no debe ser rigurosa, debe ser flexible, además de estar pensada para el grupo objetivo para el que fue creado, que el grupo pueda comprenderlo y sentirse identificado con el material.

Además debe ser muy fácil de usar, tan fácil que como diría Steve Krug “Tendría que poder “entenderla” (qué es y cómo usarla) sin agotar esfuerzos pensando en ella” (Krug, 2006) refiriéndose sobre todo al diseño de páginas web, aunque fácilmente puede aplicarse a cualquier otro material didáctico, sobre todo interactivas.

Esta debe brindar a los usuarios experiencias que faciliten su trabajo, que faciliten las acciones a través de indicaciones obvias, es decir evitar que los usuario duden de la función de los elementos presentes en el diseño. El mismo diseño debe ser quien guíe sobre el contenido.

Así pues puede el usuario ahorrarse tiempo, e ir a la información que le interesa realmente, logrando los objetivos informativos de la guía, además través del diseño puede lograrse que usuario cómodo con el material. Hay que pensar en las necesidades del usuario al diseñar para lograr los objetivos.

4.3. Diseñador Gráfico

Traductor de pensamientos

"El diseño gráfico es una disciplina proyectual orientada a la solución de los problemas que plantea el hombre en su adaptación al entorno en función de sus necesidades de comunicación"
(Vilchis, 1999).

El rol del diseñador en la sociedad es el de facilitar la transmisión de una idea. Es un comunicador que se vale de recursos visuales para poder transmitir ideas y pensamientos. Como ya se ha mencionado anteriormente la demanda de comunicadores pertinentes y eficaces ha aumentado en una sociedad que está en constante cambio y bombardeada de información. A pesar de eso la importancia de ese trabajo no es fácilmente reconocida por la sociedad y en ocasiones es hasta desprestigiada o desvalorizada.

Según Jorge Frascara en su libro "Diseño Gráfico y Comunicación" describe las funciones del diseño agrupadas en tres ramas. Las cuales son:
Información, Presentación y Uso dentro del modelo (Frascara, 1998)

La parte de la información se refiere claramente a los datos en crudo, la función de presentación se refiere a la parte de la estética, y la parte que se refiere al uso, sobre la facilidad de interpretación y utilización del producto.

Es responsabilidad del diseñador contribuir a través de sus diseños con el mejoramiento de la sociedad, educar a través de las piezas, informar y promover la cultura visual a través de cada pieza de diseño, además de la responsabilidad de que el diseño sea pertinente y adecuado para el grupo al que está dirigido.



En palabras de la revista
PAREDRO :

“La Responsabilidad que se tiene como diseñador, es sin duda brindar la mejor experiencia de uso posible en cualquier ramificación del diseño, sean grafistas, diseñadores web, diseñadores industriales, diseñadores de modas o anexos, la primordial responsabilidad del diseñador es brindar fascinantes experiencias al usuario.”
(PAREDRO, 2013)

La potencial influencia que puede ejercer el diseñador en la sociedad puede que este subestimada ya que ninguna sociedad está exenta de la necesidad de comunicarse y todo necesita un medio adecuado para lograr su cometido.

El diseñador utiliza elementos para desarrollar sus diseños que ayudan a comunicar sus ideas, y que tienen un impacto cultural, psicológico y social.

Estos elementos apelan a la percepción del usuario, ya que primariamente se busca atraer al usuario a la pieza diseñada, por lo que obligatoriamente la estética va de la mano con el diseño, pero el propósito del diseño no es únicamente “adornar” como se ha creído en ocasiones.

La finalidad del diseño, trasciende más allá de lo estético. El diseñador se vale de códigos visuales organizados de tal manera que estos puedan ayudar a cumplir el objetivo de la pieza de diseño.

Estos códigos son, lingüísticos, iconográficos, cromático, como lo describe Arellano en la revista virtual de la UNAM, “El lenguaje no verbal comprende al lenguaje visual cuyos elementos son: color, textura, forma, imagen, tipografía, tamaño, proporción y escala...” (Vázquez, 2013)

El color, por ejemplo es un gran comunicador en sí mismo, dependiendo del contexto el color puede tener un significado propio.

El color blanco en países como Latinoamérica puede representar paz, pero en Asia por ejemplo, puede representar luto.

El poder de los colores como código de comunicación visual es poderoso, y es responsabilidad del diseñador utilizarlo a su favor en la pieza, para que el mensaje sea comprendido según las necesidades de la pieza y según el contexto en el que es presentado y para el que se está diseñando.

Otros elementos como la tipografía son también importantes ya que la letras dejan de ser únicamente un símbolo que represente un fonema, sino se convierten en comunicadores según el diseño de su forma, podrá ser mayor o menormente legible, podrá servir más para un publicación como un periódico o impactar más en una valla publicitaria según el color y ubicación en el espacio, siendo el espacio también otro medio expresivo potencial.

“Si bien la tipografía parece un arte simple, es algo que requiere mucho trabajo y cuidado porque significa que para cada nueva tipografía el diseñador debe crear un diseño específico para cada letra del abecedario de modo que esa tipografía se pueda usar para escribir o armar cualquier palabra. Las tipografías deben entonces mantener una lógica o una coherencia y seguir un formato similar de acuerdo a lo que se intenta transmitir en cada caso (...) diferentes formas de escribir una palabra,

con trazos más finos o más gruesos, con letras encadenadas entre sí, con letras sueltas y simples, con serif o sin serif, etc. generan diferentes sensaciones en aquel que las observa.” (<http://www.importancia.org/tipografia.php>)

El espacio, también, es importante ya que los elementos ubicados en el espacio comunican también por su posición en ella y no solo comunican sino también facilitan la información según la ubicación de los elementos.

Por ejemplo la ley de tercios, que divide una imagen en nueve parte iguales, tal como en la fotografía y los puntos de intersección pueden indicarnos puntos de interés visual ya que son lugares que tienen mayor impacto visual.

Esta ley se deriva de la sección aurea o serie Fibonacci, que trata sobre la armonía en la proporción.

A partir de esto surgen mucha otras teorías por ejemplo la llamada teoría de la mirada que postula “cuando estamos fotografiando a un sujeto debemos dejar un espacio, también llamado aire, en la dirección en la que el protagonista está mirando. Dejar este espacio provoca la ilusión de que ese sujeto está observando algo, aunque no lo veamos, y despierta el interés del espectador.”

Esto mismo del espacio sucede en cualquier diseño, el espacio es como el silencio es a la música, que puede decir o interpretarse con mayor significado que el sonido.



“Vitrubio Inventó una fórmula matemática para la división del espacio dentro de un dibujo conocida como la sección áurea.

Se basaba en una proporción dada entre los lados más largos y los más cortos de un rectángulo. Dicha simetría está regida por un módulo común, que es el número. Definido de otra forma, bisecando un cuadro y usando la diagonal de una de sus mitades como radio para ampliar las dimensiones del cuadrado hasta convertirlo en “rectángulo áureo”. Se llega a la proporción $a:b = c:a$.”

Así pues nos damos cuenta de la importancia que tiene cada elemento dentro de un diseño, y lo expresivo que puede ser, incluso para cambiar las sensaciones que puede transmitir. Y de la disposición acertada de los mismos, a través de un proceso de análisis puede llevar al proyecto a ser exitosos.

Los recursos visuales principales en el diseño podríamos decir que son, el color, la tipografía, el espacio, las imágenes, y la interacción de cada uno dentro de una composición y lo que estos puedan expresar.

Es así como el diseñador debe valerse de todos los recursos que están a su disposición y adaptarse al contexto para beneficiar al usuario. Y simplificar todo en un mensaje efectivo.

Y como diría Einstein:
"Si no lo puedes explicar
con simplicidad, es que
no lo entiendes bien"

(Albert Einstein)





Ilustración por Sindy Rosales, 2016



Capítulo V

5. Definición Creativa

5.1. Brief de diseño

1. Información sobre el cliente:

Institución:

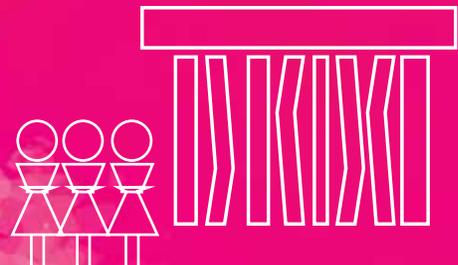
PAVA (Programa de Apoyo a los Vecinos del Altiplano)

- ONG Sin fines de lucro. No sectario.

- Ubicación: PAVA trabaja principalmente en tres comunidades de Tecpán Chimaltenango. La Loma, Paxixil, Panimachavac.

- Servicios: Desarrollo de diferentes programas educativos a través de Comunitecas (bibliotecas comunitarias). Las promotoras son jóvenes de las mismas comunidades que son capacitadas para el desarrollo de los programas específicos.

- Misión: *"Trabajamos para mejorar la vida de familias rurales guatemaltecas a través de bibliotecas que se transforman en centros de aprendizaje, empoderamiento y desarrollo comunitario."*





2. Cuál es el objetivo del proyecto:

- Procurar el desarrollo del programa de Estimulación oportuna a través de las promotoras. Aprovechar las comunitecas y sus recursos.

3. Público objetivo (target o audiencia):

- El material a desarrollar, debe ser enfocado para las promotoras.

Promotoras:

- Edad: 16-30 años
- Sexo: Femenino
- Localización geográfica: Tecpán Chimaltenango.
- Estudiantes, promotoras.
- Viven en comunidades rurales, pertenecen a familias numerosas y tienen poco acceso a educación. Realizan actividades domésticas, pertenecen a familias agricultoras, tejen, tienen acceso a servicios básicos, utilizan, medios como radio, televisión y celulares.
- Escolaridad: Primaria

4. Para qué medio está pensado el proyecto:

- Formato Digital. Este proyecto está pensado para que pueda utilizarse en los centros de computación en las comunitecas donde se desarrollan los programas por las promotoras.
- No se pretende realizar un material impreso, ya que no se cuenta con los recursos (presupuesto) para la reproducción del material.



Figura 3.
Referencia de elemento utilizados para un plataforma educativa infantil, extraida del sitio web: <http://lollipopcreative.com.au>

Figuras 4, 5 y 6.
Referencia de ilustraciones de niños guatemaltecos de la autora Mariel Che extraida del sitio web: <http://ushiche.blogspot.com>



Figura 4



Figura 5



Figura 6

Figura 3

5.3. Definición premisas de diseño

Se definen algunas premisas de diseño a través de la técnica 6 W (Respondiendo preguntas sobre factores que influyen en el proyecto ¿Qué? ¿Para qué? ¿Con quiénes? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Dónde?), estableciendo de esta manera un bosquejo de los lineamientos que deben tomarse en cuenta para desarrollar el proyecto.

5W+1H

¿Qué? / What?

Presentar planificaciones de actividades para el programa e estimulación oportuna.

¿Para qué? / Why?

Para servir como apoyo a las promotoras encargadas del desarrollo de este programa, y facilitar el desarrollo de actividades promoviendo la continuidad del programa de estimulación oportuna.

¿Con quiénes? / Who?

El Grupo Objetivo son los actuales y futuras promotoras de las comunitecas de PAVA.

Se solicitará el apoyo de la Directora de Campo de la institución, para que facilite la información pertinente.

También se solicitara el apoyo de catedráticos de diseños para que evalúen la propuesta.

¿Cuándo? / When?

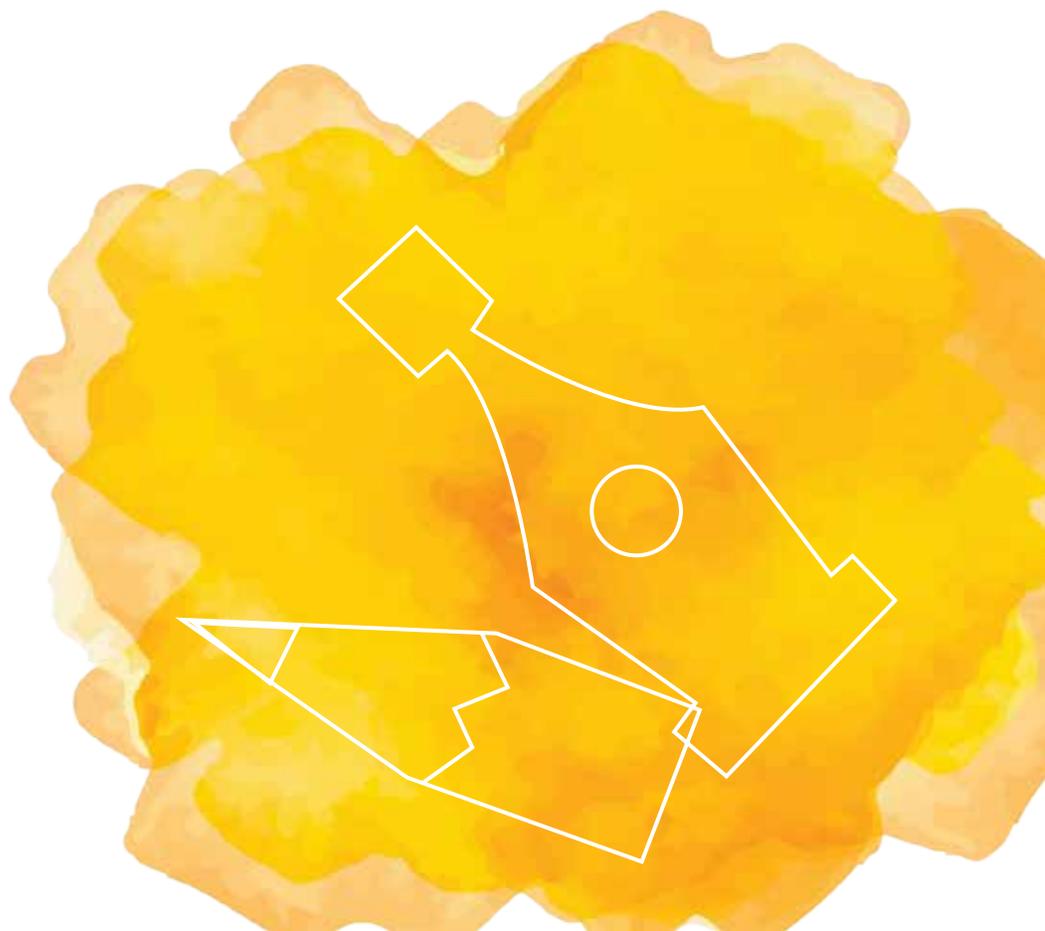
Se puede utilizar de manera constante como referencia para la realización de actividades y al monto en que ingrese una nueva promotora pueda servirle como material de apoyo y capacitación.

¿Cómo? / How?

A través de una guía didáctica interactiva, con planificaciones como ejemplo para el desarrollo de actividades de estimulación temprana, estableciendo horarios y tiempos promedio en que se realizan las actividades.

¿Dónde? / Where?

La guía será elaborada para ser utilizada en las tres comunitecas, ubicadas en Tecpán Chimaltenango, en las aldeas de Paxixil, Panimachavac, y La loma. Y si en un futuro se construyeran más.



5.4. Descripción de estrategia

Se elaborará una guía didáctica que las promotoras puedan utilizar a través de un PDF interactivo.

Este podrá ser utilizado en los centros de cómputo que poseen las Comunitecas (Bibliotecas comunitarias) donde se lleva a cabo el programa de estimulación oportuna.

El formato digital evitará un costo excesivo en la reproducción de material (No representará un gasto que no pueda sufragar la institución).

Además alentará a las promotoras a utilizar material tecnológico proporcionado por la institución.

Se propone un material interactivo para que sea dinámico y permita interactuar fácilmente con el mismo, además de contener algún material de apoyo integrado.

5.5. Definición de concepto creativo

Técnicas para la elaboración de concepto creativo:

Para obtener el concepto creativo se utilizaron 3 técnicas:
La lluvia de ideas, relaciones forzadas y analogías.
A continuación se presenta el proceso de las mismas:

Lluvia de Ideas, *brainstorming:*

Diversión
Lúdico
Jugar
Alegría
Enseñar
Aprender
Proceso
Etapa
Pasos
Camino
Educación
Formación
Centros educativos
Inteligencia
Estimulación
Preparación
Cuidados
Consejos
Tutor
Orientar
Encaminar
Capitán
Iluminar
Alumbrar
Manual
Normas
Recorrido

Planificación
Actividades

Niños
Pañales
Explorar
Jugar
Reír
Descubrir
Monigotes
Garabatos
Asombro
Curiosidad
Inteligencias múltiples
Habilidades
Desarrollo
Cuidados
Crecimiento
Emociones
Sentimientos
Amigos
Travesuras



Conceptos generados

Promotores exploradores
Aprendiendo a aprender
Descubriendo mi inteligencia
La curiosidad de aprender

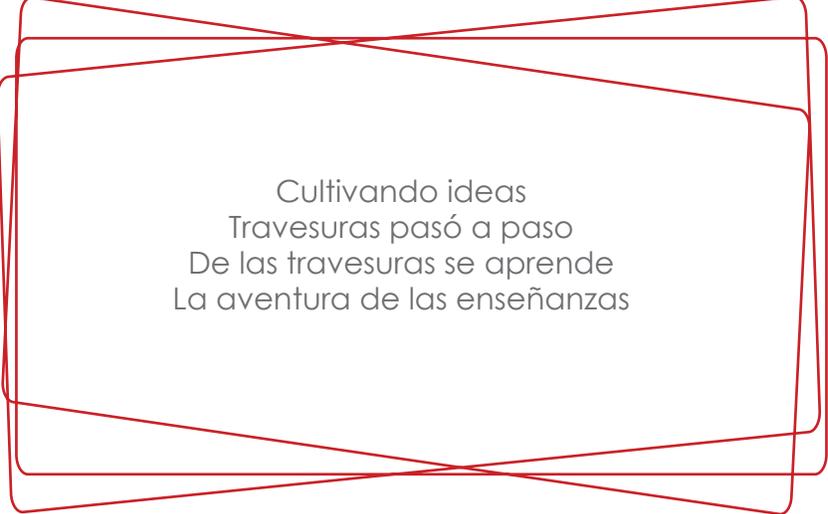
Relaciones Forzadas



Exploración –Lúdica
Guía – Natural
Pasos –travesuras
Enseñar- aprender
Cuidar-guiar
Paseo-travesuras
Curiosidad – naturaleza
Manual –crecimiento
Crecer- iluminar
Cuidados – aventuras
Desarrollo- inteligencia
Planear-camino
Caminos-diverción



Conceptos generados



Cultivando ideas
Travesuras pasó a paso
De las travesuras se aprende
La aventura de las enseñanzas

ANALOGÍAS:

¿Qué? Guía didáctica para educación inicial?

¿Para qué?

Para facilitar el trabajo de los promotoeres al realizar actividades que cumplan con las competencias que se pretenden alcanzar a través de la educación inicial.

¿Cómo?

A través de una guía didáctica interactiva que contenga herramientas que faciliten la realización de actividades, además los materiales que se propongan en la guía deberán ser de fácil alcance, y deben tener relación con el contexto para el que se está elaborando.

ANALOGÍAS:

Sendero
Travesía exploratoria
Libros
Infografías
Recetas
Tejidos



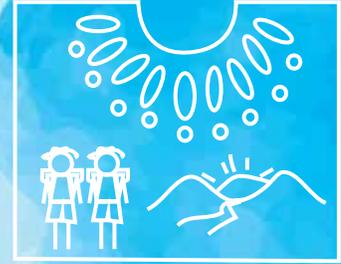
Camino de aprendizaje
Explorando el conocimiento
Aprendiendo Paso a paso
Ingredientes para educar
Tejiendo aventuras
Tejiendo habilidades
Bordando aventuras
Tejiendo Aventuras cada día

Concepto seleccionado

Insights:

El aprendizaje es una aventura
Ser guía de niños es divertido
Los niños se divierten y transmiten su alegría
Las guías ayudan paso a paso
Las guías son flexibles
Una guía es una ayuda
Una guía, para guiar
Las ideas y lo que hay que hacer yo lo sé solo necesito recordarlo y ordenarlo
Ideas para recordar
Ideas que había olvidado
Ejemplos para genera ideas nuevas.





Tejiendo aventuras

Título e la guía:
Aventuras para cada día

Ayudando a los niños generar habilidades y las guías ayudando a las promotoras a saber qué hacer para ayudarlos.

Es como un tejido que se empieza desde el ordenamiento de los hilos es un proceso que lleva tiempo, paciencia y dedicación.

Cada experiencia vivida con los niños es una aventura para ellos y quienes los rodean. Ya que ellos alcanzan metas cada día, logros a través de las actividades proporcionadas.

Así como las conexiones neuronales que se van generando en el proceso de desarrollo del niño, entrelazando las experiencias unas con otras, como los hilos de un tejido, esto sucede en el trasfondo, presente aunque no podamos verlo en la superficie, y en el exterior ellos viven un aventura y la comparten con quienes están a su alrededor.

Códigos visuales

Paleta de Color:

La paleta de color utilizada en la guía está basada en los colores del logotipo de la institución, Extraída de la descomposición del logo en su tonalidades y variaciones utilizado los colores principales.

Además se utilización del contraste de color en sí mismo, del cual su expresión más intensa son los colores primarios, prevaleciendo los matices brillantes y saturados, tal como los de los hilos utilizados en los tejidos de los trajes que se elaboran en Tecpán, Chimaltenango. Siendo esta una actividad que comúnmente realizan las mujeres que habitan las comunidades donde se encuentran ubicadas las comunitecas.

A través de esta paleta de color se busca expresar la alegría y la energía que poseen los niños, y por medio de esta también se busca dirigir la atención a puntos específicos dentro de la guía. La diversidad de los colores utilizados se ubica en un fondo blanco, aislando cada color en un punto específico dirigiendo y guiando al usuario a esos puntos luminosos. El espacio en blanco también ayuda a crear un ambiente relajado en el material, evitando la saturación ya que la paleta de color es amplia. Dando como resultado un diseño donde los elementos tienen aire suficiente para no interrumpir la información que se busca transmitir.

Además refuerza la identidad corporativa de la institución.

	R: 26 G:134 B:184 C: 82 M:37 Y:12 K:0		R: 109 G:110 B:113 C: 0 M:0 Y:0 K:70
	R: 82 G:147 B:70 C: 84 M:18 Y:100 K:4		R: 202 G:33 B:39 C:14 M:100 Y:100 K:4
	R: 159 G:33 B:108 C: 38 M:100 Y:29 K:6		R:251 G:191 B:26 C:1 M:26 Y:98 K:0



Figura 7. Referencia de tejidos y colores utilizados en los mismos.



Figura 8. Logo de la institución, a partir de los cuales se extraen los colores para la paleta cromática.

Ilustraciones:

Las ilustraciones aunque no sean realistas están basadas en la realidad, caracterizando a niños de edades pre-escolares para quienes están dirigida las actividades que se plantean en la guía (niños de 0-6 años).

A través de la ilustraciones se busca representar la dulzura y gracia de la experiencia del trabajo con los niños la ternura de los mismos, su inocencia y alegría.

Por medio de las imágenes se quiere apelar al sentido maternal femenino de las promotoras de las bibliotecas, la técnica de ilustración utilizada fue acuarela, ya que este tipo de ilustración es suave a la vista y entenece y aporta calidez al contenido a pesar de seguir utilizando matices brillantes sin alejarse de la paleta de color establecida primariamente.

Las ilustraciones realizadas a mano para aportan calidez al material diseñado, ya que los formatos digitales suelen ser un poco más fríos, se quizó aportar calidez del trazo humano, y hacer piezas que representaran a niños del contexto del grupo objetivo, con características que pudieran hacer sentir identificados a los usuarios.

De la mano con el concepto, "Tejiendo aventuras" y en un contexto donde tejer es un arte cotidiano aprendido de generación en generación, actividad artesanal, en la que se dedica el tiempo y la paciencia necesarios además del conocimiento de técnicas específicas para lograr realizar un tejido, así mismo se elaboran las ilustraciones, poniendo en práctica una técnica artesanal que se enlaza profundamente con el concepto que rige el diseño de la guía para estar presente en todo el trasfondo del proceso de elaboración de la misma.

La técnica de ilustración análoga es una herramienta poderosa, pero ha disminuido como recurso para el diseño, sin embargo los aportes de una ilustración análoga a un diseño pueden ser aprovechados según las necesidades.

En este caso particular se aprovecha la relación que tiene el grupo objetivo (las promotoras de las comunitecas de PAVA) con los libros proporcionados por la biblioteca que promueve además de la lectura, su cultura visual, y están expuestas a diferentes tipos de ilustración, y también a trazos infantiles que realiza los niños. Por lo que a través de este tipo de ilustración se ha buscado vincular las experiencias de las promotoras a través de las ilustraciones que se presentan, caracterizando niños de entre 0-6 años.

A través de la técnica de acuarela se aporta textura dentro de un formato digital para mantener esa relación de la calidez y la irregularidad de los trazos que además aportan gracias y diversidad de tonos armónicos en la composición visual; relaja el diseño siendo más amigable y suaviza el contenido.

Se utiliza una proporción de 3 cabezas, para exagerar rasgos, caricaturizando a los personajes, enfatizando proporciones infantiles (regularmente el canon es de 4 cabezas). Con el canon utilizado se busca enternecer las figuras utilizando cabezas grandes y cuerpos pequeños.

Los personajes que representan edades menores utilizan una proporción de dos cabezas. Ya que los niños tienen la cabeza más grande en proporción a su cuerpo y el recurso de la exageración de esta característica dramatiza los personajes.

Los personajes están basados en temperamentos que representan las características principales con que se puede relacionar a los niños, aunque sabes que todos son diferentes, en estas ilustraciones se dio un enfoque a ciertos temperamento para los personajes con el fin de apelar al sentido maternal de las promotoras.



Para representar a los niños se realizaron dos grupos, tratando de abarcar la diversidad a la que se enfrentan las promotoras.

a. Sanguíneo- flemáticos, para representar a los niños de naturaleza vivaz, simpáticos, alegres, risueños, graciosos, extrovertidos, y traviesos, pero a su vez toman las cosas con calma, son curiosos y lo cual representamos con sonrisas, y posturas de los niños en movimiento, es decir que están realizando alguna actividad.

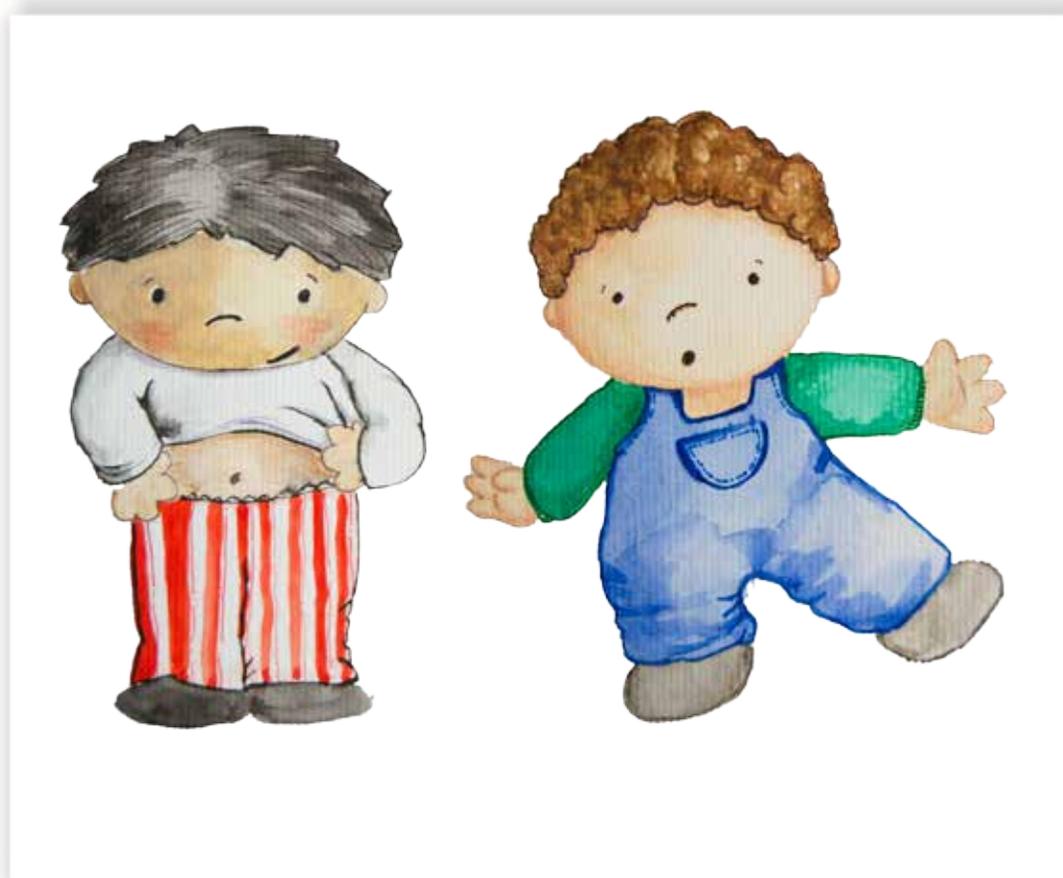


Figura 9. Ejemplo de ilustraciones utilizadas en las guía.



Figura 10. Ejemplo de ilustraciones utilizadas en las guía.

b. Melancólico - Coléricos que representan a los niños tímidos, aunque observadores, serenos, creativos, delicados, sensibles y emocionales son bastante independientes para su edad, ordenados y silenciosos, con dificultad para socializar, incluso parecen ser temerosos.

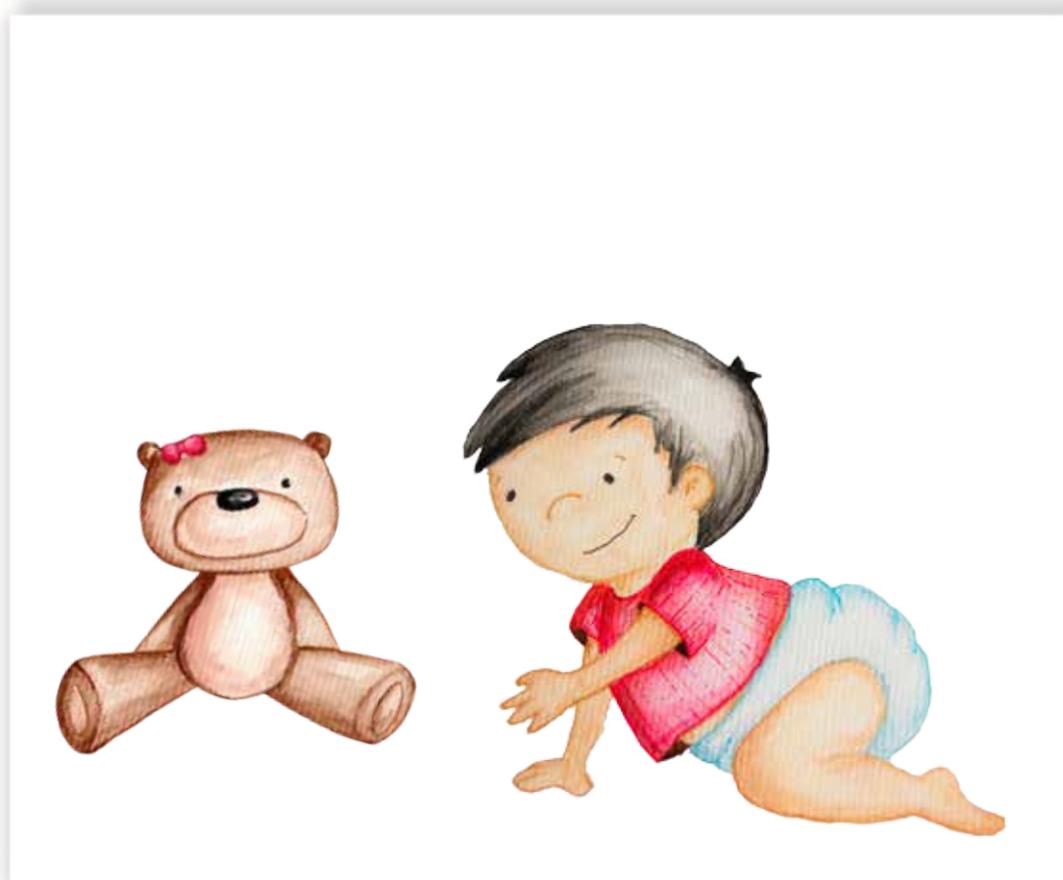


Figura 11. Ejemplo de ilustraciones utilizadas en las guía.



Figura 12. Ejemplo de ilustraciones utilizadas en las guía.

Tipografía

Mayton

Se utilizó para los titulares una tipografía caligráfica, ornamental, acorde al tipo de ilustración realizada en la guía.

Esta se utiliza únicamente en los títulos principales para no saturar y hacer perder la legibilidad de la misma, ya que por ser ornamental no es de alta legibilidad en textos largos.

Century Gothic

En el resto e contenido tipográfico se utilizó la tipografía Caentury Gothic, debido a que es un formato digital existe una tendencia a la utilización de tipografías sans serif, por su alta legibilidad en bloques de texto.

Además es una tipografía geométrica muy redonda, que puede asociarse con los trazos que se utilizan en el procesos de aprendizaje de escritura, usando como base las figuras geométricas, sobre todo los círculos. Y ya que el grupo objetivo se encuentra relacionado con estos procesos y la escolaridad fácilmente reconocerán los trazos y se sentirán identificadas.

Además es una tipografía que no deja de ser elegante y ordenada, por lo que aporta al diseño un aire de limpieza y prolijidad.

Esta tipografía es de uso gratuito y se encuentra en la mayoría de ordenadores por lo que puede ser útil para futuros proyectos relacionado con el programa. Además de la aceptación en el material realizado para la institución anteriormente.

Referencia del uso de las tipografías en el material elaborado.

Mayton

Century Gothic



Mayton

Century Gothic

Retícula

El diseño de la retícula tal como se explica en el fundamento filosófico busca ordenar los elementos a través de columnas. Esta retícula esta extraída de una actividad común y muy cotidiana que podemos apreciar en las comunidades de Tecpán Chimaltenango, mujeres tejiendo, ellas colocan los hilos ordenados según el color formando columnas de diferentes colores, en la parte superior y en la parte inferior son atravesados por una barritas de madera, y hay un barra que se mueve da arriba a abajo.

Formato Digital

Se eligió el formato digital, ya que las comunitecas, cuentan con laboratorios de computación, a los cuales se puede sacar provecho. Y debido a que la institución no tiene presupuestado la impresión de las guías, se facilita la reproducción de las guías didácticas interactivas en los laboratorios de computación. Además de promover el uso de la tecnología y estimular el uso de los laboratorios para la investigación en las promotoras. También se eligió el formato para que pudiera contener audiovisuales dentro de los recursos de algunas actividades.

La retícula está elaborada basada en la posición de los hilos al elaborar un tejido, formando columnas verticales y utilizando la sección aurea para colocar las ilustraciones.

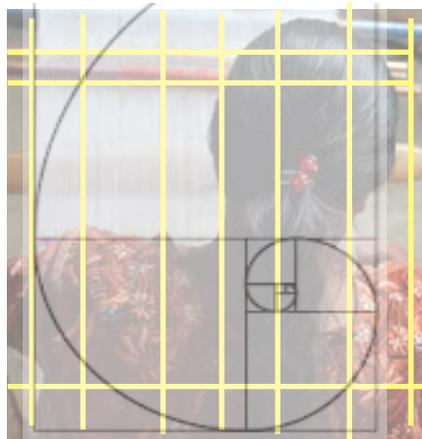
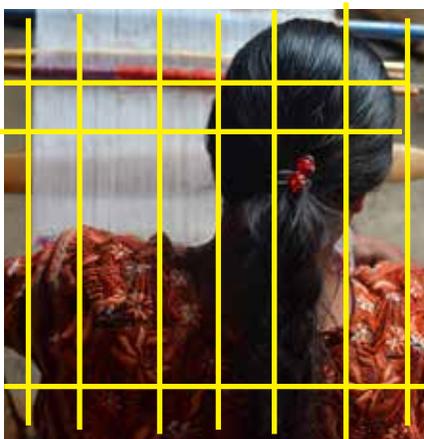


Figura 13. Imagen de referencia del proceso de elaboración de huipiles extraída de: <https://sudenguante.wordpress.com/tag/huipil/> Y la aplicación de una retícula sencilla a bases de columnas y la distribución del espacio basada en la sección aurea.

Fundamento filosófico:

Constructivismo

Para la realización de la propuesta gráfica de la Guía didáctica interactiva para promotoras de PAVA, se utiliza como base los fundamentos filosóficos de la corriente Constructivismo y en dos premisas descritas en el folleto Konstruktivism de Aleksei Gan

- Textura: la naturaleza de los materiales y cómo estos son empleados en las construcciones.
- Construcción: es el proceso creativo y la búsqueda de leyes de organización visual.

A través del diseño de la guía quiere expresarse y hace sentir al lector que detrás de cada creación hay un proceso de pensamiento.

A través de los pensamientos constructivistas, se hace uso de las imágenes para dar sensaciones de textura y que estimulen nuestros sentidos y la imaginación, tomando como base el fundamento constructivista: “la realidad es una construcción hasta cierto punto «inventada» por quién la observa.” Ya que nuestros elementos dentro de la guía pueden ser percibidos de diferentes maneras por quien la observa.

A través de una retícula basada en columnas, se busca dar una base para organizar elementos dentro del diseño. Evitando los excesos ornamentales que sean distractores para el mensaje que se desea transmitir, por lo que se limita a los elementos necesarios y que complementen la información.

Sin embargo se busca apelar también a través de otros elementos visuales al interés del lector y el hecho de ser una guía interactiva en sí misma, la interactividad y uso de botones aporta dinamismo al material.



Ilustración por Sindy Rosales, 2016



Capítulo VI

6. Producción Gráfica

6.1. Nivel 1 de visualización



Figura 14. Muestras del proceso de bocetaja a mano alzada.



Inicialmente la propuesta se pensó con una imagen muy grande y menor espacio en el contenido de texto, pero se modificó la idea debido a que una propuesta vertical se adaptaba mejor al equipo que posee la institución, además si se utiliza es más versátil para tabletas un formato vertical ya que la distribución era más eficaz con un formato más largo.

Figura 15. Muestra del proceso de bocetaja digital

6.2. Nivel 2

de visualización

Figura 16-21. Muestras del proces de bocetaja propuesta digital utilizada para validación con experto.



Figura 16



Figura 17



Figura 18



Figura 19



Figura 20



Figura 21

Validación con expertos

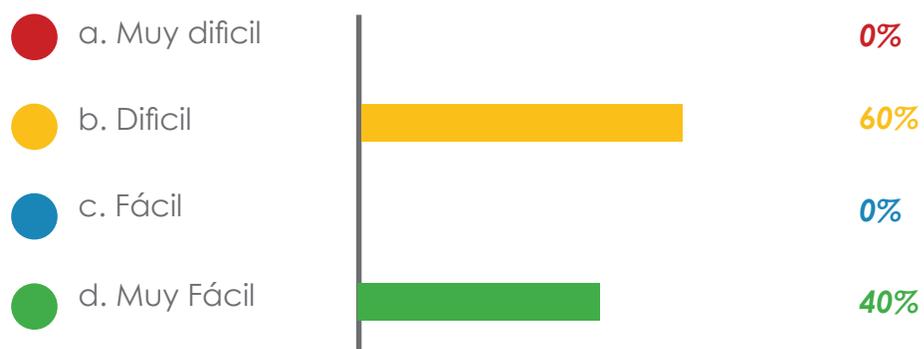
1. ¿Las línea gráfica se asocia al área de Jardín infantil?



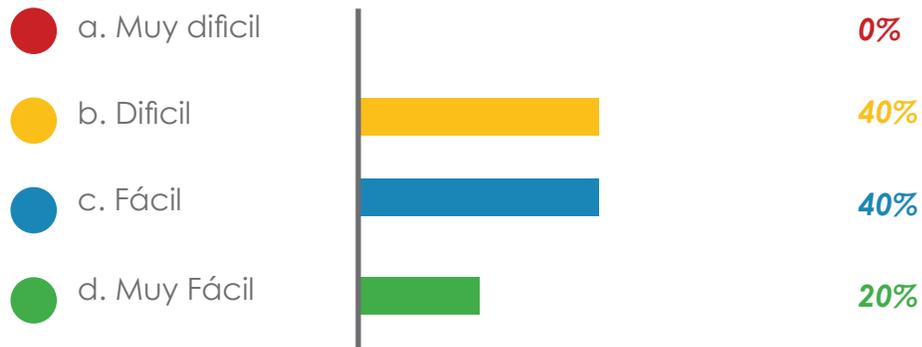
2. La paleta de color utilizada en el material connotan:



3. ¿La tipografía utilizado en los párrafos es legible?



4. ¿La tipografía utilizada en los títulos es legible?



5. ¿Qué tan eficaz es el manejo del material en cuanto a utilización?



6. ¿Le parece que el material es visualmente eficaz para el G.O.? (El grupo objetivo lo componen mujeres de Tecpán Chimaltenango, de entre 17-30 años de edad, con escolaridad mínima de 6to. primaria y máxima de 3ro. básico)



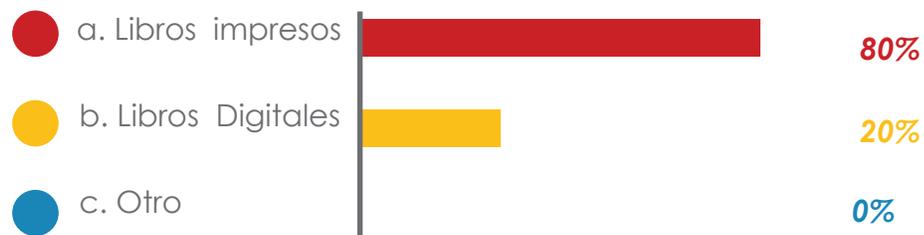
7. ¿la diagramación del material le parece eficiente?



8. ¿Los íconos y botones utilizados son funcionales e intuitivos?



9. ¿Qué tipo de material cree que es más adecuado para el grupo objetivo?



10. ¿Qué recomendaciones daría para mejorar el material?

- "Material Muy bueno diseño 100 puntos y a la vez funcional"
- "En lugar de color Gris sería mejor color Negro para la tipografía."
- "La fácil distribución del mismo"
- "Es un poco complicado leer las letras que están en gris, lo oscurecería un poco para hacerlo más legible. Y a los cuadros de colores tal vez en lugar de ser un parco de color, podría ser un cuadro de color con transparencia."
- "Cuidado con la ortografía y redacción. (AGRADECIMIENTOS dice AGRADECIMEINTOS) Igualmente en los párrafos, pero creo que eso es texto de relleno por el momento."

● “En la tipografía, en los títulos quizá mejorar el kerning y tracking en algunos veo mucho espacio.”

● “En todo esta genial ¡felicidades!”

Después de la validación de los expertos se revisó la funcionalidad de los elementos como los botones para garantizar a la funcionalidad, la reproducción de los videos. También se tomó en cuenta la revisión y no abusar del uso de la tipografía decorativa que se utilizó en los títulos, además del uso de transparencias.

6.3. Nivel 3

de visualización

Figura 22-25. Muestras del proces de bocetaja propuesta digital utilizada para validación con grupo objetivo.



Figura 22



Figura 23



Figura 24



Figura 25

Focus Group con Promotoras de comunitecas

Como resultados del focus group realizado con las promotoras se obtuvieron los siguientes resultados:

1. Se observó que las promotoras mostraron entusiasmo por trabajar con el material presentado.

2. Mostraron interés, especialmente, en las ilustraciones.

3. Los botones del material funcionaban con un click, pero se modificó la función de los botones para que desplegaran la información al pasar sobre ellos, para que no fueses necesario que se tuviera la precepción de tener que ingresar con click en cada botón.

4. Además las promotoras sugirieron que les gustaría tener una opción para imprimir la planificación de un día, así que se optó por agregar una hoja que contuviera el resumen de la planificación.



Figura 26



Figura 27



Figura 28



Figura 29



Figura 30



Figura 31

Figura 26-31. Fotografías de Focus Group realizado con promotoras de PAVA.

6.4. *Líneamientos*

para la puesta en práctica

Para poder utilizar la guía debe contar con la versión de PDF (Adobe Acrobat Reader Adobe Acrobat Pro) y si fuera necesario instalar los componentes de Flash, que vienen contenidos en la guía o que pueden encontrarse gratuitamente en la página web de Adobe.

Para poder hacer uso de esta herramienta didáctica, debe contar con una computadora, ya sea de escritorio o portátil, además, también puede visualizarse en dispositivos como tablets o smartphones. Para asegurar su funcionamiento debe utilizarse preferentemente una computadora con el PDF indicado anteriormente.

Este PDF interactivo cuenta además con una versión para imprimir al final del plan de cada día, para lo cual deberá contar con una impresora conectada o sincronizada a la computadora que se esté utilizando para visualizar el material.

Para imprimir un plan debe colocarse en las configuraciones de impresión el tamaño del papel que sería carta (8.5"*11") y únicamente el número de página que corresponde al plan que se desea imprimir.

6.5. *Muestra*
de pieza final



Figura 32. Muestras de la propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 33. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 34. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



▶ Introducción

La Primera Infancia constituye la etapa más importante del ser humano, en esta etapa se desarrollan la mayoría de habilidades y competencias necesarias para la vida. En PAVA estamos comprometidos con los niños y niñas, reconocemos que la sensibilización a las madres es la clave para una estimulación de calidad.

La estimulación oportuna garantiza el desarrollo de habilidades y destrezas en las áreas motoras y sociales, fortalece los vínculos afectivos y un apego estable entre la madre y el niño.

Porque cada día es una hermosa aventura, queremos propiciar un entorno adecuado para potenciar las grandes habilidades de los más chiquitos.

Por esta razón centramos nuestros esfuerzos en promover actividades en las que madre y niño aprendan de manera conjunta, enfatizamos sobre la importancia de una adecuada alimentación para el desarrollo cerebral. La madre se convierte en la principal promotora del desarrollo infantil, por ello la orientamos en su papel primordial de educar.

Esta guía interactiva representa una herramienta de apoyo para las personas interesadas en el desarrollo infantil. Cada una de las actividades propuestas ha sido previamente validada para garantizar su efectividad. Esperamos esta guía sea de apoyo para que juntos promovamos el desarrollo de la Primera Infancia.



Figura 35. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

⌂ ⏪ ⏩ ⌵

▶ Presentación

Esta guía interactiva está diseñada para que las Promotoras Comunitarias puedan realizar actividades de estimulación oportuna con niños menores de 5 años acompañados de sus madres.

La guía presenta íconos relacionados con las acciones propuestas. Cada sesión se realiza en un lapso de 90 minutos, en este periodo de tiempo se realizan alrededor de 5 actividades.



Para desarrollar cada uno de los temas se propone seguir una rutina diaria, iniciando con la práctica de hábitos de higiene, con esta actividad se promueve una relación afectiva entre la madre y el niño mientras fomentan la importancia de los hábitos de higiene. El segundo punto a desarrollar es la bienvenida, en este espacio la Promotora Comunitaria promueve la participación de todos introduciendo el tema con acciones lúdicas, cuentos o cantos infantiles.

Seguidamente las promotoras guiarán a las madres para que junto a sus niños seleccionen las opciones de juego libre que se presentan, estos juegos están estrechamente relacionados con el tema propuesto. La intención es que cada niño complete el circuito de tres actividades lúdicas, esto es posible únicamente si el niño muestra interés en las actividades propuestas. Se orienta a la madre a seguir a iniciativa de su hijo y no forzarlo a realizar las actividades que él no desea.

Dentro de la rutina se realiza una actividad de síntesis, se propone la ubicación de los participantes en círculo, esto permite el contacto visual con todos los participantes, asimismo establece una relación de seguridad y confianza entre madres e hijos. En el círculo la Promotora Comunitaria realiza la actividad propuesta para afianzar los puntos relevantes del tema.

Figura 36. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

⌂ ⏪ ⏩ ☰

▶ Conceptos

- **Primera Infancia:**
Período comprendido desde la concepción hasta los 6 años de vida.
- **Promotoras Comunitarias:**
Jóvenes de la comunidad comprometidas con la educación de niños y niñas.
- **Estimulación Oportuna:**
Estimular al niño con recursos y actividades adecuadas a su edad.
- **Rutina:**
Acciones propuestas que deben completarse en un período de tiempo
- **Vínculo afectivo:**
Relación que se establece con una persona, apego que se da entre el niño y alguna persona cercana a él.
- **Contacto visual:**
Conexión cara a cara que permite una comunicación sin palabras.



Figura 37. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 38. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 39. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

The image shows a digital interface for an interactive didactic guide. At the top, there is a blue navigation bar with a white exclamation mark icon on the left and several circular icons (refresh, back, home, forward, menu) on the right. Below the navigation bar, the title "Horario de actividades" is displayed in a large, stylized blue font, with "de actividades" in a smaller orange font below it. The main content area features a vertical timeline of five activity blocks, each with a distinct icon on the left and a text box on the right:

- ENTRADA/ HIGIENE**: Represented by a hand sanitizer bottle icon. Description: "Los niños y sus madres ingresan a la Comunidad, y se fomentan los hábitos de higiene y se toma asistencia."
- BIENVENIDA**: Represented by a large letter 'B' icon. Description: "Se realiza una actividad motivadora, esta según se describe en el plan de cada día."
- JUEGO LIBRE**: Represented by a lightbulb icon. Description: "Juego que los niños puedan elegir y realizar en compañía de sus madres. Varía según el tema de cada día."
- CÍRCULO**: Represented by a circle icon. Description: "Actividad grupal que se desarrolla según indica el tema de cada día."
- DESPEDIDA / ACTIVIDADES EN CASA**: Represented by a hand icon. Description: "Al final siempre se recomiendan actividades que la madre pueda realizar con su hijo en casa y se ofrece libros y/o juguetes en calidad de préstamo."

At the bottom of the page, there is a blue horizontal line with two circular end caps.

Figura 40. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 41. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 42. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

Identificando
Objetos y personas

- Música infantil
- Reproductor
- Gafetes
- Cartel de asistencia

La educadora colocará música infantil como ambientación.

Se procede con hacer la verificación de asistencia:

La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "Un pañuelo tengo yo".

Se invita a las madres a hacer contacto visual con sus niños e interactuar con ellos mientras hacen las mímicas con el pañuelo.

día 1

Figura 43. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

⌂ ⏪ ⏩ ☰

Identificando

Objetos y personas

✎ 🖨

📍

★

B

💡

🕒

La educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.

1. Juego de construcción
2. Botellas de diferentes tamaños para insertar granos o cuentas de colores.
3. Cajas de sorpresas llenas de arena o arroz, estas contendrán animalitos o juguetes de plástico pequeños.

- Blocks o legos
- Trocitos de madera
- Botellas vacías
- Granos (maíz, frijol o pasta)
- Cajas de sorpresas llenas de arroz o arena
- Juguetes pequeños



día 1

Figura 44. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

🕒 ⏪ 🏠 ⏩ ☰

Identificando Objetos y personas

✍️ 🖨️

- Humanos
- Sillas
- Alfombra
- Libros o tarjetas con imágenes

▶

☆

B

💡

🕒

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

Luego pide a las madres que se coloquen atrás de otro niño que no sea su hijo, el niño deberá ir a buscar a su mamá rápidamente.

Le educadora enseña a la madre cómo hacer una lectura de imágenes. Con libros o tarjetas la madre le explicará a sus hijos el nombre de los objetos, animales, frutas, verduras, etc. que aparecen. Luego pueden esconder las imágenes y preguntar al niño en dónde están. Dependiendo de la edad de los niños se pueden mezclar las imágenes y luego preguntar al niño ¿Qué es lo que ves?



día 1

Figura 45. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

🕒
⏪
🏠
▶
☰

Identificando

Objetos y personas

📄
🖨

P

☆

B

💡

○

COMPETENCIA

Reacciona con gestos, movimientos, palabras u otras manifestaciones del lenguaje, ante estímulos auditivos, visuales, gustativos, olfativos, táctiles y kinestésicos de su entorno.

INDICADOR DE LOGRO

Identifica objetos y personas de su entorno inmediato.

ENTRADA/ HIGIENE

Los niños y sus madres ingresan a la Comuniteca, y se fomentan los hábitos de higiene, además se toma asistencia de los participantes. La educadora colocará música infantil como ambientación, La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "Un pañuelo tengo yo". Se invita a las madres a hacer contacto visual con sus niños e interactuar con ellos mientras hacen las mímicas con el pañuelo.

RECURSOS

- Jabón
- Toalla
- Gafetes
- Cartel de asistencia

JUEGO LIBRE

La educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.

/Juego de construcción / Botellas de diferentes tamaños para insertar granos o cuentas de colores / Cajas de sorpresas llenas de arena o arroz, estas contendrán animalitos o juguetes de plástico pequeños /

- Música infantil
- Reproductor

CÍRCULO:

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

Luego pide a las madres que se coloquen atrás de otro niño que no sea su hijo, el niño deberá ir a buscar a su mamá rápidamente.

Le educadora enseña a la madre cómo hacer una lectura de imágenes. Con libros o tarjetas la madre le explicará a sus hijos el nombre de los objetos, animales, frutas, verduras, etc. que aparecen. Luego pueden esconder las imágenes y preguntar al niño en dónde están. Dependiendo de la edad de los niños se pueden mezclar las imágenes y luego preguntar al niño ¿Qué es lo que ves?



●
día 1

Figura 46. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 47. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 48. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 49. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

The image shows a digital interface for an interactive didactic guide. At the top, there is a blue navigation bar with an exclamation mark icon, a clock, a back arrow, a home icon, a forward arrow, and a menu icon. Below this, the title "Buscando" is written in a large, blue, cursive font, and "Objetos escondidos" is in a smaller, orange, sans-serif font. To the right of the title are icons for a tablet and a printer. On the left side, there is a vertical column of five circular icons: a red one with a play button, a yellow one with a star, a blue one with the letter 'B', a purple one with a lightbulb, and a green one with a circle. In the center, there is a text box with a blue border containing two paragraphs of text. To the right of the text box is a small image of a cartoon mouse on a wheel with a film strip icon below it. Below the mouse image is a list of items: "Música infantil", "Reproductor", "Gafetes", and "Cartel de asistencia". At the bottom of the page, there is a cartoon illustration of a bald man with a green shirt and brown pants sitting on a green patch of grass. A blue line with a dot on the left and a circle with the number "2" on the right is positioned below the illustration.

Buscando

Objetos escondidos

La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "Debajo de un botón".

Se invita a las madres a hacer contacto visual con sus niños e interactuar con ellos mientras hacen las mímicas de acuerdo a la letra de la canción

- Música infantil
- Reproductor
- Gafetes
- Cartel de asistencia

día 2

Figura 50. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

The image shows a digital interface for an interactive educational guide. At the top, there is a blue navigation bar with an exclamation mark icon on the left and several circular icons (refresh, back, home, forward, and a menu) on the right. Below the navigation bar is a decorative orange and white scalloped border.

Buscando

Objetos escondidos

On the left side, there is a vertical column of five circular icons: a red one with a white flag, a yellow one with a white star, a blue one with a white letter 'B', a purple one with a white lightbulb, and a green one with a white circle.

In the center, there is a text box with a pink border containing the following text:

La educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.

1. Cajas sensoriales (encontrar sorpresas o tesoros dentro de las bandejas de arena, arroz, pasta, etc.).
2. Memoria (buscar imágenes pares).
3. Libros gigantes (encontrar imágenes en los libros).

On the right side, there are two circular icons: a grey one with a white smartphone and a grey one with a white printer. A yellow line connects the smartphone icon to a white box containing a list of items:

- Cajas sensoriales con arroz, pasta y arena.
- Juguetes pequeños para ingresar a las cajas sensoriales.
- Juegos de memoria
- Libros gigantes

At the bottom center, there is a cartoon illustration of a bald child with a smiling face, wearing a green shirt and brown pants, sitting cross-legged on a patch of green grass. The background behind the child is a blue watercolor-style wash.

At the bottom right, there is a small blue circle containing the number '2' and the word 'día' in orange text next to it.

Figura 51. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

Buscando
Objetos escondidos

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

Se coloca nuevamente la música "Debajo de un botón", mientras corre la música se pide a las madres desplazarse con sus niños por el salón. La educadora cubrirá con una manta a una madre y su niño, cuando para la música el resto del grupo deberá identificar cuál es la pareja que falta.

- Sábana
- Música
- Reproductor

día 2

Figura 52. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

! [Clock] [Back] [Home] [Forward] [List]

Buscando

Objetos escondidos

[Smartphone] [Printer]

COMPETENCIA

Reacciona con gestos, movimientos, palabras u otras manifestaciones del lenguaje, ante estímulos auditivos, visuales, gustativos, olfativos, táctiles y kinestésicos de su entorno.

INDICADOR DE LOGRO

Diferencia objetos nuevos de los familiares y busca los que se han escondido.

BIENVENIDA

La educadora colocará música infantil como ambientación. Se procede con hacer la verificación de asistencia. La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "Debajo de un botón". Se invita a las madres a hacer contacto visual con sus niños e interactuar con ellos mientras hacen las mímicas de acuerdo a la letra de la canción.

JUEGO LIBRE

La educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos. Cajas sensoriales (encontrar sorpresas o tesoros dentro de las bandejas de arena, arroz, pasta, etc.) / Memoria (buscar imágenes pares). / Libros gigantes (encontrar imágenes en los libros).

CÍRCULO:

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

Se coloca nuevamente la música "Debajo de un botón", mientras corre la música se pide a las madres desplazarse con sus niños por el salón. La educadora cubrirá con una manta a una madre y su niño, cuando para la música el resto del grupo deberá identificar cuál es la pareja que falta.

RECURSOS

- Jabón
- Toalla
- Gafetes
- Cartel de asistencia
- Cajas sensoriales con arroz, pasta y arena.
- Juguetes pequeños para ingresar a las cajas sensoriales.
- Juegos de memoria
- Libros gigantes
- Sábana
- Música
- Reproductor

día 2

Figura 53. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 54. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 55. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 56. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

The image shows a digital interface for an interactive didactic guide. At the top, there is a blue navigation bar with an exclamation mark icon on the left and several control icons (refresh, back, home, forward, and a menu) on the right. Below the navigation bar is a decorative orange dashed line.

Movimiento de pinza

On the right side, there are two circular icons: a pencil and a printer. A yellow line connects the pencil icon to a list of resources:

- Música infantil
- Reproductor
- Gafetes
- Cartel de asistencia

Below this list is a black rectangular area, and a filmstrip icon is positioned at the bottom right of this area.

On the left side, there is a vertical column of five circular icons: a red one with a flag, a yellow one with a star, a blue one with the letter 'B', a purple one with a lightbulb, and a green one with a play button.

The main content is contained within a blue-outlined box with a drop shadow, featuring three paragraphs of text:

La educadora colocará música infantil como ambientación.

La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "A mi burro le duele la cabeza".

Se invita a las madres a hacer contacto visual con sus niños e interactuar con ellos mientras hacen las mímicas de acuerdo a la letra de la canción. Con esta canción se pretende trabajar la memoria auditiva mientras recuerdan la letra y la secuencia.

At the bottom center, there is a colorful illustration of a young girl with curly brown hair, wearing red-rimmed glasses, a purple dress over a white shirt, and colorful striped socks. She is standing on a yellow circular shadow. To the right of the girl, the text "día 3" is displayed next to a blue circle containing the number 3.

Figura 57. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

The image shows a digital interface for an interactive didactic guide. At the top, there is a blue navigation bar with an exclamation mark icon, a clock, a back arrow, a home icon, a forward arrow, and a menu icon. Below this bar is a decorative orange and white scalloped border.

Movimiento de pinza

On the right side, there are two circular icons: a smartphone and a printer, with a yellow line connecting them to a list of materials.

On the left side, there is a vertical column of five circular icons: a play button, a star, a letter 'B', a lightbulb, and a circle.

The main content is enclosed in a blue-outlined box:

la educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.

1. Cuentas para ensartar en correas.
2. Botellas plásticas para insertar piedritas
3. El tendedero (canchos para colgar ropa, lazo y accesorios para colgar).

- Juegos de ensarte
- Botellas y elementos para insertar
- Lazo
- Ganchos para colgar ropa
- Juguetes o fichas de papel para colgar

At the bottom of the page, there is a cartoon illustration of a girl with glasses and a purple dress, standing on a yellow patch. To the right of the girl is a small blue circle with the number '3' and the word 'tira'.

Figura 58. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

The image shows a digital interface for an interactive didactic guide. At the top, there is a blue navigation bar with an exclamation mark icon on the left and icons for home, back, forward, and a menu on the right. Below the navigation bar is a decorative orange and white dashed line.

Movimiento de pinza

On the right side, there are icons for a smartphone and a printer. Below these is a video player showing a cartoon character with a grey donkey. A film strip icon is positioned below the video player.

On the left side, there is a vertical column of five circular icons: a red flag, a yellow star, a blue letter 'B', a purple lightbulb, and a green circle with a yellow dot.

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

Se coloca nuevamente la música "A mi burro le duele la cabeza", mientras corre la música la educadora pide a las madres recoger las piezas de ropa (cortadas en papel) y correr con sus niños a colgarlas en el tendedero, las madres deben motivar a sus niños a hacer el movimiento de pinza para lograr colgar las prendas.

- Lazo
- Prendas de ropa de papel
- Ganchos para colgar ropa
- Música
- reproductor

At the bottom right, there is a cartoon illustration of a girl with curly brown hair, wearing red-rimmed glasses, a purple dress, and striped socks. She is standing on a yellow patch of ground. To her right is a small blue circle containing the number '3'.

Figura 59. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

🕒
⏪
🏠
▶
☰

Movimiento

de pinza

📄
🖨

P

☆

B

💡

○

COMPETENCIA

Manifiesta control y dominio de brazos y manos al prensar y manipular objetos utilizando el movimiento de pinza superior.

INDICADOR DE LOGRO

Domina brazos y manos al prensar, alcanzar y manipular objetos utilizando el movimiento de pinza superior.

BIENVENIDA

La educadora colocará música infantil como ambientación. Se procede con hacer la verificación de asistencia. La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "A mi burro le duele la cabeza". Se invita a las madres a hacer contacto visual con sus niños e interactuar con ellos mientras hacen las mímicas de acuerdo a la letra de la canción. Con esta canción se pretende trabajar la memoria auditiva mientras recuerdan la letra y la secuencia.

JUEGO LIBRE

La educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos. Cuentas para ensartar en correas. / Botellas plásticas para insertar piedritas / El tendedero (canchos para colgar ropa, lazo y accesorios para colgar)

CÍRCULO:

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso). Se coloca nuevamente la música "A mi burro le duele la cabeza", mientras corre la música la educadora pide a las madres recoger las piezas de ropa (cortadas en papel) y correr con sus niños a colgarlas en el tendedero, las madres deben motivar a sus niños a hacer el movimiento de pinza para lograr colgar las prendas.

RECURSOS

- Jabón
- Toalla
- Gafetes
- Cartel de asistencia

- Juegos de ensarte
- Botellas y elementos para insertar
- Lazo
- Ganchos para colgar ropa
- Juguetes o fichas de papel para colgar

- Lazo
- Prendas de ropa de papel
- Ganchos para colgar ropa
- Música
- Reproductor



día 3

Figura 60. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 61. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

The image shows a digital interface for an interactive didactic guide. At the top, there is a blue navigation bar with an exclamation mark icon on the left and several circular icons (refresh, back, home, forward, and a menu) on the right. Below this bar is a decorative orange and white scalloped border. The main title 'Coordinando' is written in a large, blue, cursive font, and 'Ojos y manos' is written below it in a smaller, orange, sans-serif font. To the right of the title are two circular icons: one with a smartphone and another with a printer. On the left side, there is a vertical column of five circular icons: a red one with a play button, a yellow one with a star, a blue one with the letter 'B', a purple one with a lightbulb, and a green one with a play button. A red-bordered box contains the text: 'Manifiesta control y dominio de brazos y manos al presar y manipular objetos iniciando el movimiento de pinza.' At the bottom right, there is a cartoon illustration of a child wearing a white shirt, grey shorts, and a red sash, holding a large yellow straw hat over their head. The child is standing on a patch of green grass. In the bottom right corner, the text 'día 4' is displayed next to a blue circle containing the number '4'. A blue dot is located at the bottom left of the page.

Figura 62. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 63. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

Coordinando

Ojos y manos

P

☆

B

💡

🔄

La educadora colocará música infantil como ambientación y procede con la verificación de asistencia. La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "Mi auto bochinchero".

Se invita a las madres a hacer contacto visual con sus niños e interactuar con ellos mientras hacen las mímicas de acuerdo a la letra de la canción. Con esta canción se pretende trabajar el movimiento, principalmente la coordinación de brazos y manos.

- Música infantil
- Reproductor
- Gafetes o nombres de los niños
- Cartel de asistencia

4

Figura 64. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 65. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

◁ ▷ ⌂ ☰

Coordinando

Ojos y manos

📄 🖨️



📽️

🚩

★

B

💡

🎯

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

Se coloca nuevamente la música "Mi auto bochinchero", mientras corre la música la educadora pide a las madres que muestren a sus niños actividades de la vida diaria (subir zipper, abotonar, amarrar abrochar), las madres rotarán el material para que todas logren hacer con sus niños la demostración

- Material para actividades de la vida diaria: suéteres, camisas, zapatos, pantalones, etc.
- Música
- Reproductor



dia 4

Figura 66. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

🕒
⏪
🏠
▶
☰

Coordinando

Ojos y manos

✎
🖨

COMPETENCIA

Manifiesta control y dominio de brazos y manos al prensar y manipular objetos iniciando el movimiento de pinza.

INDICADOR DE LOGRO

Manifiesta control de brazos y manos al realizar acciones cotidianas.

BIENVENIDA

La educadora colocará música infantil como ambientación. Se procede con hacer la verificación de asistencia. La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "Mi auto bochinchero".

Se invita a las madres a hacer contacto visual con sus niños e interactuar con ellos mientras hacen las mímicas de acuerdo a la letra de la canción. Con esta canción se pretende trabajar el movimiento, principalmente la coordinación de brazos y manos.

JUEGO LIBRE

La educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.

Matamoscas y colores (pintar pliegos de papel con los matamoscas y pintura de dedos) / Pintando un mural (pliegos de papel colocados en la pared para que los niños pinten) / Dibujando con yesos.

CÍRCULO:

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

Se coloca nuevamente la música "Mi auto bochinchero", mientras corre la música la educadora pide a las madres que muestren a sus niños actividades de la vida diaria (subir zipper, abotonar, amarrar abrochar), las madres rotarán el material para que todas logren hacer con sus niños la demostración y práctica de todas las actividades.

RECURSOS

- Música infantil
- Reproductor
- Gafetes
- Cartel de asistencia

- Pliegos de papel
- Pinturas
- Matamoscas
- Crayones
- Yesos

- Material para trabajar actividades de la vida diaria: suéteres, camisas, zapatos, pantalones, etc.
- Música
- Reproductor

día 4

Figura 67. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 68. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 69. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 70. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

⌂ ⏪ ⏩ ☰

Agrupando Elementos similares

📄 🖨

- 🚩 La educadora colocará música infantil como ambientación. Se procede con la verificación de asistencia.
- ★ La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "Y el pasto verde crecía alrededor".
- B Se invita a las madres a hacer contacto visual con sus niños e interactuar con ellos mientras hacen las mímicas de acuerdo a la letra de la canción. Con esta canción se pretende trabajar el movimiento corporal, por lo que se invita a las madres a bailar con sus niños.
- 💡
- 🕒

- Pelotas de diferentes tamaños
- Reproductor



📺



dia 5

Figura 71. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

Agrupando Elementos similares

- Frutas y verduras de plástico
- Alimentos de juguete
- Trastecitos
- Juegos de clasificación
- Bloque so legos

la educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.

Juego de comidita (trastecitos, frutas y verduras de plásticos, alimentos de plástico varios) / Juegos de clasificación de figuras geométricas / Construcción: bloques o legos

día 5

Figura 72. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

⌂ ⏪ ⏩ ☰

Agrupando

Elementos similares

📱 🖨️

🚩

★

B

💡

🎯

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

Se coloca nuevamente la música "Y el pasto crecía alrededor", mientras corre la música la educadora coloca en el piso tres estaciones, lanzará pelotas de diferentes tamaños, luego pide a las madres que estén atentas porque al parar la música deben correr con sus niños a recoger las pelotas y clasificarlas por tamaño.

- Pelotas de diferentes tamaños
- Reproductor




día 5

Figura 73. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!
🕒 ⏪ 🏠 ⏩ ☰

Agrupando

Elementos similares

📄 🖨️

COMPETENCIA

▶

Manifiesta control y dominio de brazos y manos al pensar y manipular objetos iniciando el movimiento de pinza.

BIENVENIDA

La educadora colocará música infantil como ambientación. Se procede con la verificación de asistencia. La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "Y el pasto verde crecía alrededor".

B

💡

JUEGO LIBRE

La educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.

1. Juego de comidita (trastecitos, frutas y verduras de plásticos, alimentos de plástico varios).
2. Juegos de clasificación de figuras geométricas
3. Construcción: bloques o legos

CÍRCULO:

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

Se coloca nuevamente la música "Y el pasto crecía alrededor", mientras corre la música la educadora coloca en el piso tres estaciones, lanzará pelotas de diferentes tamaños, luego pide a las madres que estén atentas porque al parar la música deben correr con sus niños a recoger las pelotas y clasificarlas por tamaño.

INDICADOR DE LOGRO

Utiliza criterios de similitud para agrupar objetos.

RECURSOS

- Música infantil
- Reproductor
- Gafetes
- Cartel de asistencia
- Frutas y verduras de plástico
- Alimentos de juguete
- Trastecitos
- Juegos de clasificación
- Bloque so legos
- Pelotas de diferentes tamaños
- Música
- Reproductor



día 5

Figura 74. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva



Figura 75. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 76. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 77. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 78. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

The image shows a digital interface for an interactive didactic guide. At the top, there is a blue navigation bar with an exclamation mark icon on the left and several circular icons (clock, back, home, forward, list) on the right. Below the navigation bar is a decorative orange and white wavy border.

Siguiendo instrucciones

On the left side, there is a vertical column of five circular icons: a red flag, a yellow star, a blue letter 'B', a purple lightbulb, and a green circle. The lightbulb icon is highlighted with a yellow line.

The main content area features a text box with a purple border containing the following text:

La educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.

1. Estación de lectura: libros gigantes.
2. Juego de roles: disfraces, títeres
3. Comida y trastes .

To the right of the text box, there is a list of items in a white box with a grey border, connected to a yellow line that originates from a mobile phone icon and a printer icon above it:

- Comida y trastes .
- Libros
- Disfraces y títeres

At the bottom of the page, there is a cartoon illustration of a smiling, round, brown character with a white shirt and green shorts, standing on a yellow patch of ground. In the bottom right corner, there is a blue circle containing the number '6' and the word 'día' next to it.

Figura 79. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

The image shows a screenshot of an interactive didactic guide page. At the top, there is a blue navigation bar with an exclamation mark icon on the left and several circular icons (refresh, back, home, forward, and a menu) on the right. Below the navigation bar is a decorative orange and white wavy line. The main title 'Siguiendo instrucciones' is displayed in a large, stylized font, with 'Siguiendo' in blue and 'instrucciones' in orange. To the right of the title are two circular icons: a smartphone and a printer. On the left side, there is a vertical list of five circular icons: a red flag, a yellow star, a blue letter 'B', a purple lightbulb, and a green target. A green-bordered text box contains three paragraphs of text. At the bottom right, there is a cartoon illustration of a smiling, round, brown character with a white shirt and green shorts, standing on a yellow patch of ground. In the bottom right corner, the text 'día 6' is visible next to a blue circle containing the number 6.

Siguiendo instrucciones

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

La educadora pide a la madre que preste atención con su niño para que juntos realicen la actividad. Jugarán el rey pide, con esto se pretende reforzar el seguimiento de instrucciones.

Dependiendo la edad de los niños, la madre dejará que él solito busque lo que indica la educadora.

día 6

Figura 80. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

The image shows a digital interface for an interactive didactic guide. At the top, there is a blue navigation bar with icons for home, back, forward, and a menu. Below this is a decorative orange and white wavy line. The main title 'Siguiendo instrucciones' is written in a large, stylized font, with 'Siguiendo' in blue and 'instrucciones' in orange. To the right of the title are icons for a smartphone and a printer. The content is organized into sections with colored circular icons: a red flag for 'COMPETENCIA', a yellow star for 'INDICADOR DE LOGRO', a blue letter 'B' for 'BIENVENIDA', a purple lightbulb for 'JUEGO LIBRE', and a green circle for 'CÍRCULO'. Each section contains text describing the activity and its objectives. A 'RECURSOS' section lists materials like music, a player, and various props. At the bottom left, there is a cartoon illustration of a child with a green leafy headpiece. At the bottom right, a blue circle contains the text 'día 6'.

Siguiendo instrucciones

COMPETENCIA
Expresa sus ideas y emociones mediante frases estructuradas, cantos, gestos, movimientos y expresiones gráficas.

INDICADOR DE LOGRO
Demuestra que entiende el significado de las palabras, actuando según lo que escucha

BIENVENIDA
la educadora colocará música infantil como ambientación. Se procede con hacer la verificación de asistencia. La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "Un barco Chiquito".
Se invita a las madres a elaborar un barquito de papel siguiendo las instrucciones de la educadora.

JUEGO LIBRE
la educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.

CÍRCULO:
La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso). La educadora pide a la madre que preste atención con su niño para que juntos realicen la actividad. Jugarán el rey pide, con esto se pretende reforzar el seguimiento de instrucciones. Dependiendo la edad de los niños, la madre dejará que él solito busque lo que indica la educadora.

RECURSOS

- Música infantil
- Reproductor
- Gafetes
- Cartel de asistencia
- Disfraces
- Títeres
- Libros gigantes
- Comidita y trastecitos

día 6

Figura 81. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 82. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 83. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 84. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 85. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 86. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 87. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

Preguntas y respuestas

	COMPETENCIA	INDICADOR DE LOGRO
	<p>Expresa sus ideas y emociones mediante frases estructuradas, cantos, gestos, movimientos y expresiones gráficas.</p>	<p>Utiliza pronombres posesivos, sustantivos y verbos al hablar.</p>
	<p>BIENVENIDA La educadora colocará música infantil como ambientación. Se procede con la verificación de asistencia. La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "Iba un pollito para la escuela". Se invita a las madres a hacer contacto visual con sus niños e interactuar con ellos. La educadora pedirá a las madres que hagan preguntas fáciles a sus niños esperando que ellos respondan de manera verbal.</p>	
	<p>JUEGO LIBRE La educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.</p>	
	<p>Arenero con animalitos / Dominó y memoria / Túnel con pelotas</p>	<p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música infantil • Reproductor • Gafetes • Cartel de asistencia
	<p>CÍRCULO La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres en el piso sobre la alfombra.</p>	
	<p>Se coloca nuevamente la música "Iba un pollito para la escuela", mientras corre la música se pide a las madres que tomen un extremo del paracaídas, mientras se levanta el paracaídas la educadora colocará tarjetas con gráficas abajo y al momento de parar la música preguntará ¿Qué ves?, ¿Cómo es?, ¿Te gusta?, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Paracaídas • Música • Reproductor

día 7

Figura 88. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 89. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 90. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

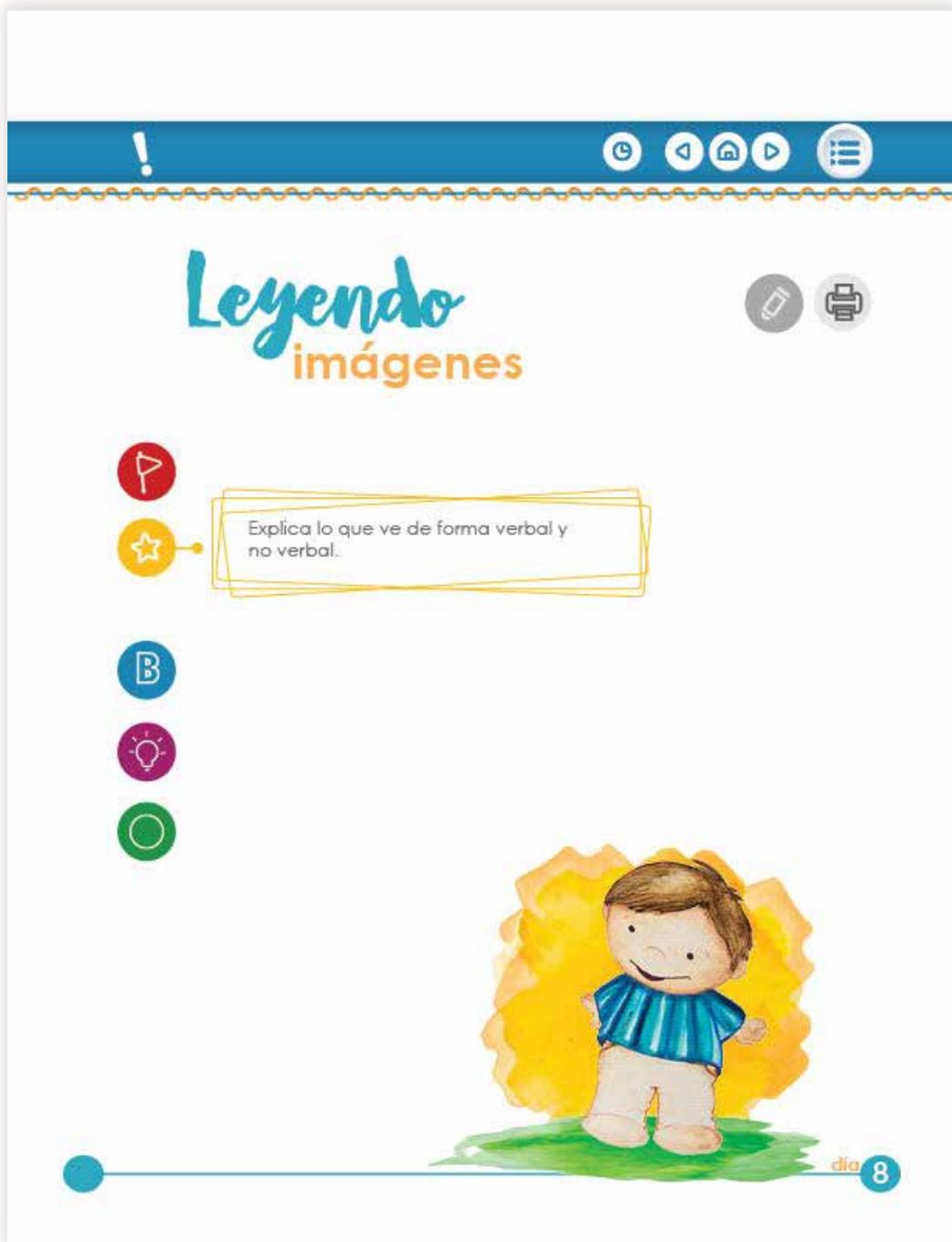


Figura 91. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

⌂ ⏪ ⏩ ☰

Leyendo imágenes

📱 🖨️

🔴 P

La educadora colocará música infantil como ambientación.

🟡 ☆

Se procede con hacer la verificación de asistencia:

🟢 B

La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "La risa de las vocales".

🟣 💡

Se invita a las madres a mostrarles a los niños un libro con imágenes grandes, los libros serán previamente seleccionados por la educadora. La mamá indicará el nombre de los objetos o elementos que aparecen en el libro.

🟢 ○



dia 8

Figura 92. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 93. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

⌚ ⏪ 🏠 ⏩ ☰

Leyendo imágenes

📄 🖨️

🚩

★

B

💡

🎯

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

Se coloca nuevamente la música "La risa de las vocales", mientras corre la música la educadora pasará tarjetas elaboradas en hojas 120 gramos con imágenes grandes cortadas de revistas. Cada madre hablará con su niño sobre la imagen.



dia 8

Figura 94. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

⌂
⏪
⏩
⌵

Leyendo

imágenes

📱
🖨️

<div style="background-color: #D9534F; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto; color: white; font-weight: bold; font-size: 1.5em;">P</div>	<p>COMPETENCIA</p> <p>Expresa sus ideas y emociones mediante frases estructuradas, cantos, gestos, movimientos y expresiones gráficas.</p>	<p>INDICADOR DE LOGRO</p> <p>Explica lo que ve de forma verbal y no verbal.</p>	
<div style="background-color: #FFC000; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto; color: white; font-weight: bold; font-size: 1.5em;">☆</div>	<p>BIENVENIDA</p> <p>la educadora colocará música infantil como ambientación. Se procede con la verificación de asistencia. La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida y proceden a cantar en grupo la canción "La risa de las vocales".</p>	<p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música infantil • Reproductor • Cafetes • Cartel de asistencia 	
<div style="background-color: #0070C0; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto; color: white; font-weight: bold; font-size: 1.5em;">B</div>	<p>Se invita a las madres a mostraries a los niños un libro con imágenes grandes, los libros serán previamente seleccionados por la educadora. La mamá indicará el nombre de los objetos o elementos que aparecen en el libro.</p>	<p>JUEGO LIBRE</p> <p>la educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Rompecabezas • Disfraces • Títeres • Trastecitos • Comidita • Yeso • Pizarra
<div style="background-color: #0070C0; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 0 auto; color: white; font-weight: bold; font-size: 1.5em;">○</div>	<p>Rompecabezas. / Juego de roles con disfraces, títeres, trastecitos, comidita, etc. / Dibujo con yeso en el piso o la pizarra.</p> <p>CÍRCULO</p> <p>La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).</p>	<p>Se coloca nuevamente la música "La risa de las vocales", mientras corre la música la educadora pasará tarjetas elaboradas en hojas 120 gramos con imágenes grandes cortadas de revistas. Cada madre hablará con su niño sobre la imagen.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Hojas 120 g. • Música • Reproductor



día

8

Figura 95. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 96. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 97. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 98. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 99. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 100. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 101. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!

Jugando

con ritmo

COMPETENCIA

Expresa sus ideas y emociones mediante frases estructuradas, cantos, gestos, movimientos y expresiones gráficas.

INDICADOR DE LOGRO

Explica lo que ve de forma verbal y no verbal.

BIENVENIDA

La educadora colocará música infantil como ambientación. Se procede con la verificación de asistencia.

La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida colocando un par de veces la canción "Estrellita donde estas".

JUEGO LIBRE

La educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.

Pinta paredes con ritmo / Instrumentos musicales. / Saltar sobre conos

CÍRCULO

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

Se coloca nuevamente la música "Estrellita donde estas", la educadora entregará una pandereta, tapadera o palos de madera, para formar una pequeña orquesta. Con instrumentos en manos las madres y sus niños seguirán el ritmo de la canción.

La acción se repite varias veces hasta lograr que juntos lleven el ritmo.

RECURSOS

- Música infantil
- Reproductor
- Gafetes
- Cartel de asistencia
- Instrumentos musicales
- Papel
- Brochas
- Crayones
- Pintura
- Conos
- Música infantil
- Panderetas
- Tapaderas
- Palos de escoba cortados
- Maracas
- Reproductor
- Música

día 9

Figura 102. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 103. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

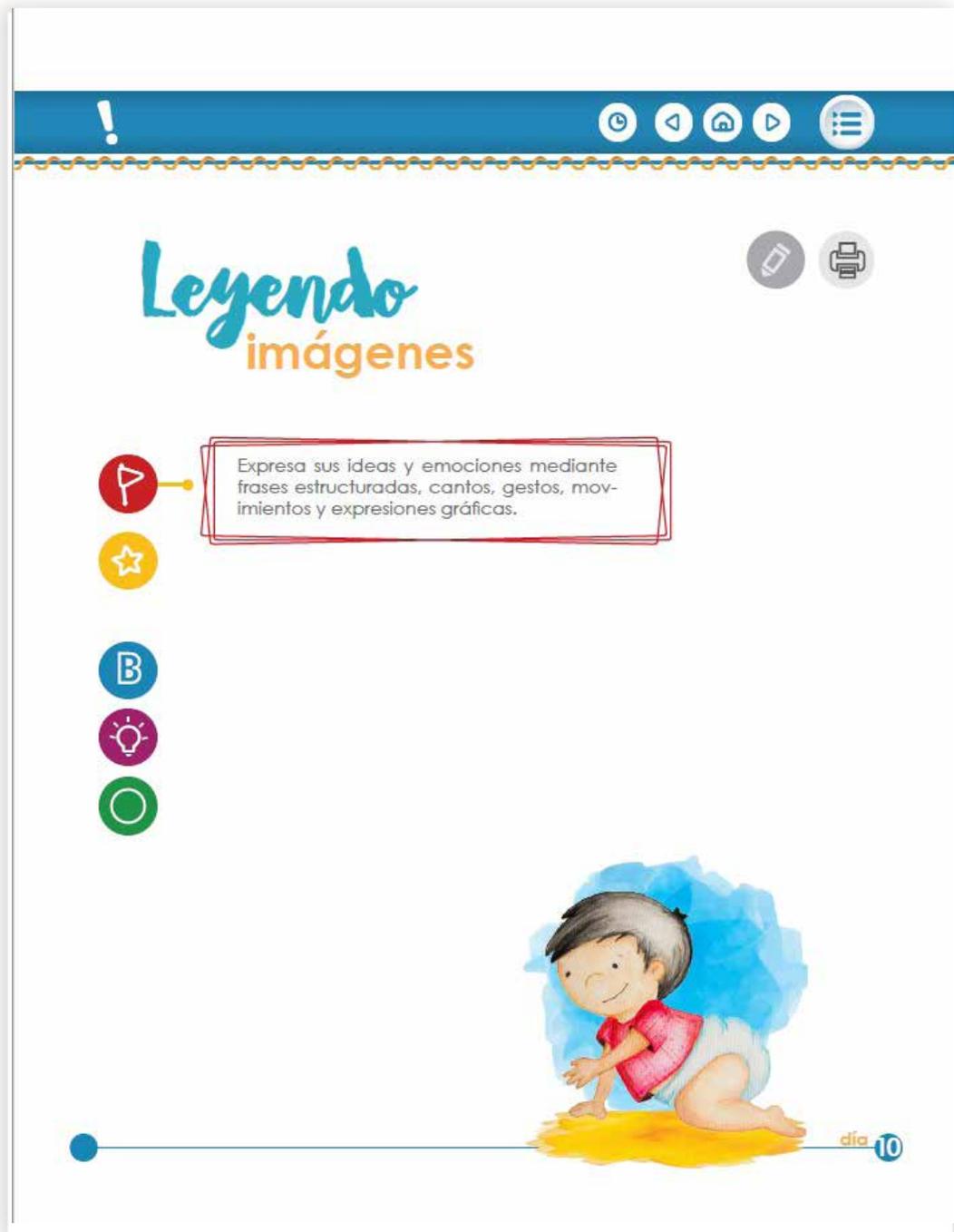


Figura 104. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 105. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 106. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.



Figura 107. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

The image shows a digital interface for an interactive didactic guide. At the top, there is a blue navigation bar with an exclamation mark icon on the left and icons for home, back, forward, and a menu on the right. Below the navigation bar is a decorative orange and blue border. The main title 'Leyendo imágenes' is displayed in a large, stylized font, with 'Leyendo' in blue and 'imágenes' in orange. To the right of the title are two circular icons: a pencil and a printer. Below the title, there are five vertical icons: a red play button, a yellow star, a blue letter 'B', a purple lightbulb, and a green target. The central content is enclosed in a green double-line border and contains three paragraphs of text. To the right of the text is a white box with a list of items. At the bottom right, there is an illustration of a baby crawling on a yellow mat. In the bottom right corner, the text 'día 10' is visible.

Leyendo imágenes

• Caja de sorpresas
• Objetos varios

La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).

La educadora prepara una caja de sorpresas, en ella introduce elementos varios: zapato, cuchara, frutas, globos, juguetes, etc. Estos pueden ser objetos o tarjetas con imágenes.

La educadora pide a los niños que introduzcan la mano por la abertura de la caja, cada niño saca un objeto, la educadora le pregunta ¿Qué es esto?, ¿Para qué sirve?, ¿Tú cómo lo usas?. Con esto se verificará que tanto identifican los niños elementos de su entorno.

día 10

Figura 108. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

!
🕒
⏪
🏠
⏩
☰

Leyendo

imágenes

✎
🖨

<div style="background-color: #e74c3c; color: white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 10px 0;">▶</div> <div style="background-color: #f1c40f; color: white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 10px 0;">☆</div> <div style="background-color: #2980b9; color: white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 10px 0;">B</div> <div style="background-color: #8e44ad; color: white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 10px 0;">💡</div> <div style="background-color: #27ae60; color: white; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center; margin: 10px 0;">○</div>	<p>COMPETENCIA</p> <p>Expresa sus ideas y emociones mediante frases estructuradas, cantos, gestos, movimientos y expresiones gráficas.</p> <p>INDICADOR DE LOGRO</p> <p>Explica lo que ve de forma verbal y no verbal.</p>	<p>RECURSOS</p> <ul style="list-style-type: none"> • Música infantil • Reproductor • Gafetes • Cartel de asistencia
<p>BIENVENIDA</p> <p>la educadora colocará música infantil como ambientación. Se procede con la verificación de asistencia.</p> <p>La educadora interactúa con las madres y los niños, les da la bienvenida colocando la canción "Mariposita", juntos harán las mímicas que propone la letra de la música.</p>	<p>JUEGO LIBRE</p> <p>la educadora colocará tres estaciones para juego libre. Cada niño decide a cuál de las estaciones quiere ir, la educadora explica a las madres la forma de interactuar con sus hijos.</p> <p>Rincón de lectura / Taller de arte (pintura de dedos y crayones) / Rincón de construcción</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos musicales • Papel • Brochas • Crayones • Pintura • Conos • Música infantil
<p>CÍRCULO</p> <p>La educadora sienta a los niños en un círculo con sus madres (puede ser en las sillas, la alfombra o en el piso).</p> <p>La educadora prepara una caja de sorpresas, en ella introduce elementos varios: zapato, cuchara, frutas, globos, juguetes, etc. Estos pueden ser objetos o tarjetas con imágenes.</p> <p>La educadora pide a los niños que introduzcan la mano por la abertura de la caja, cada niño saca un objeto, la educadora le pregunta ¿Qué es esto?, ¿Para qué sirve?, ¿Tú cómo lo usas?. Con esto se verificará que tanto identifican los niños elementos de su entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Panderetas • Tapaderas • Palos de escoba cortados • Maracas • Reproductor • Música 	



día **10**

Figura 109. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

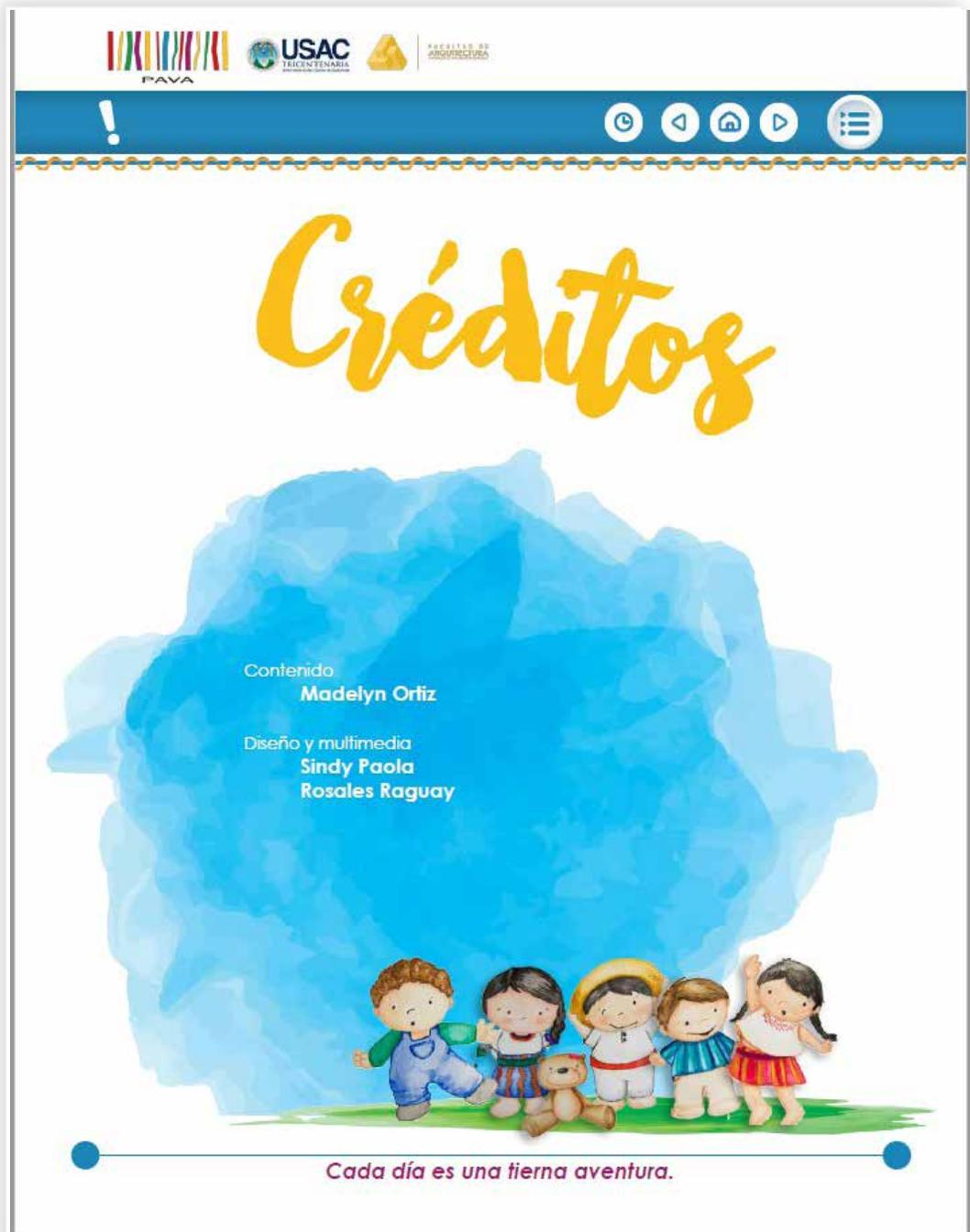


Figura 110. Muestras de propuesta final de guía didáctica interactiva.

6.6. Presupuesto epesista

Este presupuesto representa el aporte del Epesista en la institución a través de la elaboración del Proyecto de graduación de la licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Proceso de evaluación diagnóstica Análisis de problema y elección de la pieza a diseñar	Q8,000.00
Estudio del grupo objetivo: Elaboración de material para validación, Planeación, análisis del G.O. e interpretación de resultados.	Q5,000.00
Bocetaje: Propuesta de diseño para guía didáctica	Q7,500.00
Elaboración de ilustraciones (12): Ilustración y colorización en acuarela realizada a mano, digitalización y retoque de las mismas Q250.00 c/u.	Q3,000.00
Diseño y diagramación de la guía didáctica (84 páginas)	Q4,200.00
Multimedia: Interactividad e inserción de archivos audiovisuales (12 botones por página)	Q6,300.00
Cambios del diseño	Q2,000.00
Validación	Q5,000.00
TOTAL	Q41,000.00

6.7. Cuantificación del aporte económico a la organización

El presupuesto presentado, fue solicitado y elaborado por una empresa externa, ajena a la elaboración del mismo. Con el fin de utilizarlo como referencia del aporte realizado a la institución a través de este proyecto.

Guatemala; 01 de febrero de 2017.

Atención
Sindy Rosales
Presente

Estimada Sindy:
A continuación detallamos los costos solicitados para su consideración

DESARROLLO GRAFICO	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
Análisis de problema y selección de material a diseñar (Propuesta de un material adecuado para apoyo de un programa educativo)	1	Q.	2,500.00
Elaboración de briefing	1	Q.	750.00
Material para validación con expertos Diseñadores (planeación, análisis e interpretación de resultados)	1	Q.	1,500.00
Material para validación con expertos (planeación, análisis de G.O. e interpretación de resultados)	1	Q.	1,500.00
Propuesta de Diseño			
Bocetaje		Q.	2,500.00
Elaboración de Propuesta		Q.	5,000.00
Elaboración de Ilustraciones	15	Q. 375.00	Q. 5,625.00
Coloración de ilustraciones en acuarela	15	Q. 375.00	Q. 5,625.00
Digitalización y retoque de ilustraciones	15	Q. 65.00	Q. 975.00
Diseño y diagramación de información		Q.	4,500.00
Interactividad de botones (12 por página) e inserción de archivos audiovisuales (12 aproximadamente)	90	Q. 162.00	Q. 14,580.00
Cambio en el diseño		Q.	2,000.00
Validación final		Q.	2,000.00

TOTAL Q. 49,055.00

NOTA: este presupuesto incluye: IVA
FORMA DE PAGO: 50% anticipo y 50% contra entrega
TIEMPO DE ENTREGA: A convenir

CONTACTOS:
Celeste Gil 2366-9569



Ilustración por Sindy Rosales, 2016



Capítulo VII

7. Síntesis del proceso

7.1. Lecciones aprendidas

En la profesión

El trabajo de un diseñador no es individualista, más bien es la interacción de los conocimientos de un equipo de personas que trabajan por un objetivo común.

La necesidad de la sociedad de diseñadores más conscientes, responsables y profesionales es eminente. Y es responsabilidad de cada profesional del diseño educar también a la sociedad para dignificar y prestigiar la profesión. Ya que el rol de los comunicadores incide directamente en la sociedad. Por lo que es una gran responsabilidad social.

La tecnología avanza rápidamente, y es una herramienta para el trabajo de los diseñadores, pero hay que tener en cuenta que no lo es todo, ya que dentro de los procesos de diseño, el análisis, la detección de necesidades, la gestión, administración y otros procesos además de la producción gráfica netamente dicha también son de gran importancia.

En la gestión

La investigación y la planeación tienen un papel fundamental para realizar un proyecto de calidad, pertinente y eficaz. Ya que estas son la base que facilitará el resto del proceso y guiará la toma de decisiones de forma más acertada.

La respuesta no siempre se encuentra en las tecnologías más actuales, en ocasiones podemos utilizar recursos que resultan más cómodos y parecieran obsoletos, pero dependiendo de las necesidades y posibilidades de nuestros usuarios finales y clientes, se les puede sacar ventajas.

7.2. Aspectos que dificultaron el proceso

Dentro del proceso de la elaboración de la guía didáctica interactiva la recopilación de información y los planes que iban a ser utilizados en la elaboración de la guía. Tuvieron que ser cambiados por otras generadas posteriormente.

Debido a que la institución privada que proporciona dicha información a PAVA (programa de apoyo a los vecinos del altiplano) negó el uso de este material para que fueran utilizadas en el presente proyecto.

El atraso que el mismo provocó dificultó el seguimiento del proceso, sin embargo se sacó adelante con material elaborado por la misma institución. Generando un contenido nuevo enfocando al área de estimulación oportuna, dejando abierta la posibilidad de ampliar esta guía didáctica en el futuro.

7.3. Conclusiones

A través de la elaboración de esta herramienta se promueve el desarrollo de actividades educativas que benefician a las comunidades rurales de Tecpán Chimaltenango, facilitando la ejecución de actividades de estimulación oportuna. Concientizando de esta manera, acerca de la importancia de la misma.

Con la elaboración de esta herramienta didáctica se establece un vínculo y facilita la transmisión y comprensión de información para las promotoras, además de motivarlas.

Esta herramienta interactiva también promueve el uso del equipo tecnológico que ofrecen las comunitecas de la institución y se logra un acercamiento a la tecnología.

No solo se beneficia a dicha entidad, sino también a las promotoras que participan en el desarrollo de las actividades en las comunitecas de PAVA, ya que esto genera un ingreso económico para cada una de ellas, además a través del desarrollo de estos programas se ven beneficiados niños de entre 0-6 años de tres diferentes comunidades de Tecpán Chimaltenango.

Estos niños en el futuro podrán beneficiar a su familia ya que a través del programa de estimulación oportuna se busca optimizar las habilidades adquiridas en los primeros años y aprovechar la facilidad de aprendizaje de los niños para enfrentarse a la sociedad en un futuro no lejano.

El desarrollo de este tipo de proyectos se convierte en un gana y gana donde finalmente se ven beneficiados todos los que intervienen en el proceso. Siempre y cuando todas las partes estén comprometidas, ya que al fin y al cabo es un trabajo en equipo en búsqueda del bien común.

Además de la experiencia profesional obtenida en el proceso elaboración de este proyecto, también se convierte en una experiencia gratificante el poder contribuir con una causa social a través del apoyo a una institución.

Principalmente se adquieren experiencias que fortalecen a nivel profesional al estudiante de diseño gráfico, enfrentándolo a la realidad del día a día de la profesión, acercándolo de alguna manera a la realidad nacional y contextualizándolo en la realidad profesional, donde debe hacer uso de todas las herramientas que tiene a su alcance y con las que se ha armado a lo largo de proceso educativo para detectar una necesidad y plantear una solución a través de su conocimiento.

En este caso la entidad favorecida, PAVA, una institución que se encuentra en un proceso de cambios y toma de decisiones a las que el diseñador como profesional debe adaptarse, ya que en estos procesos pueden surgir nuevas necesidades y prioridades, y es imprescindible estar atentos a esto, ya que el mundo está en constante cambio, y necesita de profesionales que puedan adaptarse oportunamente.

7.4. Recomendaciones.

Para la institución:

El material elaborado a través de este proyecto, deja abierta la posibilidad de crecimiento de la misma, por lo que de ser necesario debe ampliarse, pensando en los usuarios finales.

Además si el material es usado como plan piloto en los procesos de capacitación, puede servir como referencia para nuevos integrantes y promotores de las comunidades.

Este material también puede ser una guía para las madres interesadas en los procesos de estimulación oportuna, y podría compartírseles el material o a través de las facilidades que proporciona PAVA por medio de los laboratorios de computación. Podría iniciarse una biblioteca virtual en los mismos, para el aprovechamiento de los recursos, con este material, cuya inversión de reproducción es mínima.

Para los Docentes:

Seguir apoyando a los estudiantes, como lo hacen hasta el día de hoy, ser críticos y objetivos con las evaluaciones, y seguir aportando al mejoramiento de la sociedad compartiendo como siempre su conocimientos si egoísmo alguno.

Para futuros estudiantes de diseño:

Fundamentar su propuesta a través de un proceso de análisis, investigación, validación, antes de elaborar una propuesta, pedir opinión de expertos, ya que siempre hay algo nuevo que aprender.

Estar a la vanguardia, ya que cada día surgen nuevas teorías, y métodos que pueden contribuir a los procesos de diseño.

Centrar lo proyecto en los usuarios finales y quienes serán impactados por sus diseños ya que estos inciden directamente en la sociedad.

7.5. Bibliografía

Libros

Bruner, J. S. (1995). Desarrollo cognitivo y educación (Segunda Edición ed.). Madrid, España: Ediciones Morata, S. L.

Fuster, E. G. (1997). El apoyo social en la interevención comunitaria. España: Hurope, S.L.

José Ignacio Navarro Guzmán, C. M. (2010). Psicología de la educación para docentes (Primera ed.). Ediciones Priámide.

Mialaret, G. (1976). La educación preescolar en el mundo. Paris, Francia: UNESCO.

Post, D. (2003). El trabajo , la escuela y el bienestar de los niños en América Latina (Primera edición en español ed.). México, México, D.F. , México: Fondo de Cultura Económica. Recuperado el 2016

Tomasevski, K. (2004). El asalto a la educación (primera ed.). Barcelona: Intermón Oxfam. Recuperado el 30 de agosto de 2016

Tesis

Castillo, M. A. (1999). Capacitación a promotoras de estimulación temprana, programa de protagonismo infantil e investigación sobre los patrones de crianza de la niña Achí en relación al juego, San Miguel Chicaj, (primer semestre 1998) / Mildred Arabela Vásquez Castillo. Guatemala: Universidad de san Carlos de Guatemala.

Gómez de Ortíz, F. (1995). Guía de estimulación temprana en niños de 0 a 3 años / Floridalma Gómez de Ortíz, Amarilda Ofelia Gómez de Montiel. Guatemala, Guatemala: Universidad de san Carlos de Guatemalas.

Sabino, A. D. (2015). Diseño Editorial de una Revista digital inactiva para dar a conocer el programa integral del Sistema de Orquesta de Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala.

Páginas Web:

Empresarios por la Educación. (2016). empresariosporlaeducacion.org. Recuperado el 05 de agosto de 2016, de <http://www.empresariosporlaeducacion.org/>

Aguilar Feijoo, R. M. (2004). Biblioteca.org.ar. Recuperado el 13 de agosto de 2016, de <http://www.biblioteca.org.ar/>

Balcazar, M. (11 de abril de 2013). Foro alfa. Recuperado el 22 de agosto de 2016, de <http://www.paredro.com/10-reglas-de-oro-en-diseno-editorial/2/>

CCIRR, C. d. (2016). <http://www.cdcv.org.ar>. Obtenido de Tarifario Modelo V6.0: <http://www.cdcv.org.ar/html5/index.php>

Constitución Política, d. l. (12 de enero de 1991). Mineduc.gob.gt. Recuperado el 21 de agosto de 2016, de <http://goo.gl/e8t6NJ>

Doin, G. (Dirección). (2012). La Educación Prohibida [Película]. Argentina. Recuperado el 8 de agosto de 2016, de <http://educacionprohibida.com/>

Frascara, J. (1998). kambrica. Recuperado el 21 de agosto de 2016, de <http://www.kambrica.com/blog/las-tres-funciones-del-diseno/>

Fuster, E. G. (1997). El apoyo social en la interevención comunitaria. España: Hurope, S.L.

Guatemala, C. P. (s.f.). MINEDUC. Recuperado el 21 de agosto de 2016, de <http://goo.gl/e8t6NJ>

<http://www.importancia.org/tipografia.php>. (s.f.). Obtenido de <http://www.importancia.org/tipografia.php>

Humanium. (s.f.). Recuperado el 01 de agosto de 2016, de <http://www.humanium.org/es/declaracion-de-los-derechos-del-nino-texto-completo/>

Krug, S. (2006). Diseño movil. Recuperado el 22 de agosto de 2016, de http://www.disenomovil.mobi/multimedia_un/01_intro_ux/no_me_hagas_pensar_steve%20krug_2da%20ed.pdf

Larios, R. (30 de Noviembre de 2011). Prensalibre. Recuperado el 30 de agosto de 2016, de <http://www.prensalibre.com/economia/>

Pais-muestra-escaso-acceso-tecnologia_0_600539943.html
McLeod, S. (2009). Simply Psychology. Recuperado el septiembre de 2016, de <http://www.simplypsychology.org/piaget.html>

Mtey, P. (2006). EL MUNDO. ES. Recuperado el 16 de Septiembre de 2016, de <http://www.elmundo.es/suplementos/salud/2006/679/1160172020.html>
Online etymology dictionary. (30 de Julio de 2016). Obtenido de <http://www.etymonline.com/index.php?term=educate>

ONU. (20 de noviembre de 1959). Humanium. Recuperado el 01 de agosto de 2016, de <http://www.humanium.org/es/declaracion-de-los-derechos-del-nino-texto-completo/>

PAREDRO. (01 de mayo de 2013). PAREDRO. Recuperado el 18 de septiembre de 2016, de <http://www.paredro.com/la-principal-responsabilidad-del-disenador/>

PAVA. (s.f.). pavaguate. Recuperado el 13 de Agosto de 2016, de <http://pavaguate.org/comunitecas/>

Real Academia Española. (30 de junio de 2016). Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=EO5CDdh>

Tirúa. (2001). fundacionarauco.cl. Recuperado el 21 de agosto de 2016, de http://www.fundacionarauco.cl/_file/file_3881_gu%C3%ADas%20did%C3%A1cticas.pdf

UNESCO. (1976). UNESCO. Recuperado el 29 de Agosto de 2016, de <http://unesdoc.unesco.org/images/0002/000225/022554sb.pdf>

Vázquez, C. A. (01 de Julio de 2013). Revista Digital Univeritaria UNAM. Recuperado el 06 de setiembre de 2016, de <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num7/art15/>

7.6. Anexos



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
APoyo a la VIVIENDA y al DESARROLLO URBANO



Encuesta

Instrumento de validación sobre el diseño de guías didácticas del área de estimulación oportuna para promotores de comunitecas.

Como parte del décimo ciclo de la carrera de la licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, para la realización del proyecto de graduación, que se realizará para la institución PAVA (Programa de Apoyo a los vecinos del Altiplano), se propone una guía didáctica para promotores de comunitecas enfocada en el programa de Jardín infantil en el área de estimulación Oportuna

• A continuación se presentan una serie de preguntas que deberá responder después de observar e interactuar con el prototipo de la guía.

Sexo: M F Edad: _____ Fecha: _____

Ocupación: _____

1. ¿Las líneas gráficas se asocia al área de Jardín infantil?

a. Nada b. Poco c. Mucho

2. La paleta de color utilizada en el material connotan:

a. Tristeza b. Alegría c. Enojo d. Aburrimiento

3. ¿La tipografía utilizado en los párrafos es legible?

a. Muy Difícil b. Difícil c. Fácil d. Muy Fácil

4. ¿La tipografía utilizado en los títulos es legible?

a. Muy Difícil b. Difícil c. Fácil d. Muy Fácil

5. ¿Qué tan eficaz es el manejo del material en cuanto a utilización?

a. Muy Difícil b. Difícil c. Fácil d. Muy Fácil

6. ¿Le parece que el material es visualmente eficaz para el G.O.?

a. Nada b. Poco c. Mucho

Explique brevemente : _____

Figura 111. Instrumento utilizado para la validación con expertos.



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
ANEXO DE LA UNIVERSIDAD DE GUATEMALA



Encuesta

Instrumento de validación sobre el diseño de guías didácticas del área de estimulación oportuna para promotores de comunitecas.

Como parte del décimo ciclo de la carrera de la licenciatura de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala, para la realización del proyecto de graduación, que se realizará para la institución PAVA (Programa de Apoyo a los vecinos del Altiplano), se propone una guía didáctica para promotores de comunitecas enfocada en el programa de Jardín infantil en el área de estimulación Oportuna

• A continuación se presentan una serie de preguntas que deberá responder después de observar e interactuar con el prototipo de la guía.

Sexo: M F Edad: _____ Fecha: _____

Ocupación: _____

1. ¿Las ilustraciones son acordes al área de Jardín infantil?

a. Nada b. Poco c. Mucho

2. Los colores utilizados en el material los relaciona con:

a. Tristeza b. Alegría c. Enojo d. Aburrimiento

3. ¿El tipo de letra utilizado en los párrafos le resulta fácil de leer y comprender?

a. Muy Difícil b. Difícil c. Fácil d. Muy Fácil

4. ¿El tipo de letra utilizado en los títulos le resulta fácil de leer?

a. Muy Difícil b. Difícil c. Fácil d. Muy Fácil

5. ¿Qué tan práctico de utilizar le resultó el material presentado?

a. Muy Difícil b. Difícil c. Fácil d. Muy Fácil

6. ¿Se siente motivado por el material?

a. Nada b. Poco c. Mucho

Figura 112. *Instrumento utilizado al finalizar el focus group con el G.O.*

Explique brevemente : _____



FACULTAD DE
ARQUITECTURA



FOCUS GROUP

Instrumento de validación sobre el diseño de guías didácticas del área de estimulación oportuna para promotores de comunitecas PAVA.

Lugar: _____ Fecha: _____

Objetivo: Conocer la opinión y eficacia de diseño de guías didácticas enfocadas en el área de estimulación oportuna para Promotores de Comunitecas.

Moderador: Madelyn Ortiz

Número de Participantes: _____

Desarrollo de la Actividad:

- Saludo
- Presentación: Se presentan los participantes de la actividad empezando por el moderador del grupo.
- Explicación: Se plantea a los participantes que se les dará la oportunidad de conocer, explorar e interactuar con material, haciendo énfasis que es un prototipo, se indica a todos los participantes que deben expresar su opinión libremente.
- Preguntas:
 - ¿Qué les pareció el material?
 - ¿Estarían dispuestos a utilizar el material ?
 - ¿Qué dificultades encontraron al interactuar con el material?
 - ¿Qué cosas no fueron de su agrado en cuanto al material?
- Encuesta: Se solicita a los participantes que llenen una encuesta para reforzar la evaluación del material.
- Despedida: Se agradece a los participantes y se hace ver la importancia de su participación para el desarrollo y mejoramiento de materiales futuros.

Figura 113. *Instrumento utilizado como guía para la realización del focus group.*

7.7. Índice

de tablas y figuras

	Pág.
Gráfica 1: Tal como se observa en la Gráfica 1 “Tasa de escolaridad por nivel educativo”, a pesar de que la cobertura a crecido en algunas áreas, es evidente que el área de preprimaria (Que incluye a niños entre 4-6 años) no llega aun al 50%, además se evidencia que la educación inicial (Entiéndase 0-3 años) no está tomada en cuenta por el MINEDUC, por lo que los niños en lo que corresponde a esas edades, se encuentra excluidos del sistema educativo nacional, lo cual resulta alarmante, ya que además no se cuenta con centros educativos en muchas áreas, sobre todo rurales, del país por lo que la mitad de la población infantil a nivel nacional se encuentra desatendida de servicios educativos.....	51
Figura 1-2: Referencias visuales de materiales relacionados con educación o material didáctico interactivo	73
Figura 3: Referencia de elemento utilizados plataformas educativas infantiles.....	74
Figura 4-6: Ilustraciones de niños guatemaltecos elaboradas por Mariel Che, como referencias visuales de ilustración.....	76
Figura 7: Fotografía de tejido guatemalteco, como referencia de paleta cromática y contrastes de color.....	87
Figura 8: Logo de la institución, PAVA, refencia de paleta cromática.....	87
Figura 9: Ejemplo de ilustraciones utilizadas en la guía	92
Figura 10: Ejemplo de ilustraciones utilizadas en la guía	93
Figura 11: Ejemplo de ilustraciones utilizadas en la guía	94
Figura 12: Ejemplo de ilustraciones utilizadas en la guía	95
Figura 13: Fotografía de mujer tejiendo, utilizada como referencia para la elaboración de retícula	99
Figura 14: Bocetaje a mano alzada, primera visualización de materia a elaborar.....	105
Figura 15: Primera visualización, bocetaje digital.....	106

Figura 16-21:	Visualización 2, propuesta digital utilizada en la validación con expertos.....	107
Figura 22-25:	Propuesta digital utilizada en la validación con grupo objetivo.....	113
Figura 26-31:	Fotografías de focus group llevado a cabo con promotoras de las comunitecas de PAVA Como resultados del focus group realizado con las promotoras se obtuvieron los siguientes resultados: 1. Se observó que las promotoras mostraron entusiasmo por trabajar con el material presentado. 2. Mostraron interés especialmente en las ilustraciones. 3. Los botones del material funcionaban al darles click, pero se modificó la función de los botones para que desplegaran la información al pasar sobre ellos, para que no fueses necesario que se tuviera la precepción de tener que ingresar con click en cada botón. 4. Además las promotoras sugirieron que quieren tener una opción para imprimir la planificación de un día, así que se optó por agregar una hoja que contuviera el resumen de la planificación..	114
Figura 32:	Muestra de propuesta final	117
Figura 33:	Muestra de propuesta final	118
Figura 34:	Muestra de propuesta final	119
Figura 35:	Muestra de propuesta final	120
Figura 36:	Muestra de propuesta final	121
Figura 37:	Muestra de propuesta final	122
Figura 38:	Muestra de propuesta final	123
Figura 39:	Muestra de propuesta final	124
Figura 40:	Muestra de propuesta final	125
Figura 41:	Muestra de propuesta final	126
Figura 42:	Muestra de propuesta final	127
Figura 43:	Muestra de propuesta final	128
Figura 44:	Muestra de propuesta final	129
Figura 45:	Muestra de propuesta final	130
Figura 46:	Muestra de propuesta final	131
Figura 47:	Muestra de propuesta final	132
Figura 48:	Muestra de propuesta final	133

Figura 49:	Muestra de propuesta final	134
Figura 50:	Muestra de propuesta final	135
Figura 51:	Muestra de propuesta final	136
Figura 52:	Muestra de propuesta final	137
Figura 53:	Muestra de propuesta final	138
Figura 54:	Muestra de propuesta final	139
Figura 55:	Muestra de propuesta final	140
Figura 56:	Muestra de propuesta final	141
Figura 57:	Muestra de propuesta final	142
Figura 58:	Muestra de propuesta final	143
Figura 59:	Muestra de propuesta final	144
Figura 60:	Muestra de propuesta final	145
Figura 61:	Muestra de propuesta final	146
Figura 62:	Muestra de propuesta final	147
Figura 63:	Muestra de propuesta final	148
Figura 64:	Muestra de propuesta final	149
Figura 65:	Muestra de propuesta final	150
Figura 66:	Muestra de propuesta final	151
Figura 67:	Muestra de propuesta final	152
Figura 68:	Muestra de propuesta final	153
Figura 69:	Muestra de propuesta final	154
Figura 70:	Muestra de propuesta final	155
Figura 71:	Muestra de propuesta final	156
Figura 72:	Muestra de propuesta final	157
Figura 76:	Muestra de propuesta final	158
Figura 74:	Muestra de propuesta final	159
Figura 75:	Muestra de propuesta final	160
Figura 76:	Muestra de propuesta final	161
Figura 77:	Muestra de propuesta final	162
Figura 78:	Muestra de propuesta final	163
Figura 79:	Muestra de propuesta final	164
Figura 80:	Muestra de propuesta final	165

Figura 81:	Muestra de propuesta final	166
Figura 82:	Muestra de propuesta final	167
Figura 83:	Muestra de propuesta final	168
Figura 84:	Muestra de propuesta final	169
Figura 85:	Muestra de propuesta final	170
Figura 86:	Muestra de propuesta final	171
Figura 87:	Muestra de propuesta final	172
Figura 88:	Muestra de propuesta final	173
Figura 89:	Muestra de propuesta final	174
Figura 90:	Muestra de propuesta final	175
Figura 91:	Muestra de propuesta final	176
Figura 92:	Muestra de propuesta final	177
Figura 93:	Muestra de propuesta final	178
Figura 94:	Muestra de propuesta final	179
Figura 95:	Muestra de propuesta final	180
Figura 96:	Muestra de propuesta final	181
Figura 97:	Muestra de propuesta final	182
Figura 98:	Muestra de propuesta final	183
Figura 99:	Muestra de propuesta final	184
Figura 100:	Muestra de propuesta final	185
Figura 101:	Muestra de propuesta final	186
Figura 102:	Muestra de propuesta final	187
Figura 103:	Muestra de propuesta final	188
Figura 104:	Muestra de propuesta final	189
Figura 105:	Muestra de propuesta final	190
Figura 106:	Muestra de propuesta final	191
Figura 107:	Muestra de propuesta final	192
Figura 108:	Muestra de propuesta final	193
Figura 109:	Muestra de propuesta final	194
Figura 110:	Muestra de propuesta final	195
Figura 111:	Ejemplo de la encuesta utilizada como material para la validación realizada con los expertos	216
Figura 112:	Ejemplo de la encuesta utilizada como material para la validación con grupo objetivo	217
Figura 113:	Guía de focus group realizada con el grupo objetivo.....	218



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Doctor
Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he realizado la revisión de estilo del Proyecto de Graduación **“PROYECTO DE COMUNICACIÓN VISUAL A TRAVÉS DEL CUAL SE ESTRUCTURE UNA GUIA DIDÁCTICA PARA EL PROGRAMA DE JARDÍN INFANTIL COMO APOYO PARA LOS PROMOTORES DE LAS COMUNITECAS PAVA (PROGRAMA DE APOYO A LOS VECINOS DEL ALTIPLANO).”** de la estudiante **SINDY PAOLA ROSALES RAGUAY** perteneciente a la Facultad de Arquitectura, CUI 2109 47748 0101 y registro académico 201122495, al conferírsele el Título de Licenciada en Diseño Gráfico.

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 requerida.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los once días de septiembre de dos mil diecisiete.

Al agradecer su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular Facultad de Arquitectura
CUI 2715 41141 0101
Colegiado de Humanidades. No. 4509

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES

**"Proyecto de comunicación visual a través del cual se estructure una
guía didáctica para el programa de jardín infantil como apoyo
para los promotores de las comunitecas de PAVA
(Programa de apoyo a los vecinos del altiplano)"**

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Sindy Paola Rosales Raguay

Asesorado por:



Lic. Jose Francisco Chang Meneses



Lic. María Bertha Gutiérrez De Melgar

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Dr. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano