



Diseño Gráfico Editorial

Aplicado a métodos
de enseñanza aprendizaje

Utilizados en terapias impartidas por la Fundación Pediátrica Guatemalteca a niños de escasos recursos del área metropolitana de Guatemala.

Proyecto elaborado por

Geershy Yanmaira Osorio Madrid

Para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico



Diseño Gráfico Editorial

Aplicado a métodos
de enseñanza aprendizaje

Utilizados en terapias impartidas por la Fundación Pediátrica Guatemalteca a niños de escasos recursos del área metropolitana de Guatemala.

Proyecto elaborado por

Geershy Yanmaira Osorio Madrid

Para optar al título de Licenciada en Diseño Gráfico

El autor es el 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 de Guatemala.

Nómina de AUTORIDADES

Junta directiva de la Facultad de Arquitectura

Decano	Msc. Edgar Armando López Pazos
Vocal I	Arq. Gloria Ruth Lara de Corea
Vocal II	Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal III	Msc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal IV	Br. Kevin Christian Carillo Segura
Vocal V	Br. Ixchel Maldonado Enríquez
Secretario Académico	Arq. Marco Antonio de León Vilaseca

Tribunal examinador

Decano	Msc. Edgar Armando López Pazos
Secretario Académico	Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Asesor Metodológico	Lic. Marco Antonio Morales
Asesor Gráfico	Lic. Carlos Enrique Franco Roldán
Asesor de tema	Licda. Evelyn Yesenia Ovando Méndez

AGRADECIMIENTOS

A mi familia

Mami gracias por estar siempre conmigo, por ser ese ejemplo a seguir y ser esa figura de lucha constante que no podía defraudar verte cada día ser mejor, me dio las fuerzas necesarias para lograr esta meta en mi vida y te lo agradezco infinitamente.

Yeyo y Achin, gracias por sus porras y sus palabras de aliento, sin duda fueron mi sostén durante todo este proceso, Agi esos abrazos justo en el momento en que los necesitaba me aliviaron el estrés muchas veces.

Edy contar contigo fue un gran apoyo, gracias por estar ahí en todo momento y ayudarme a lograr esta meta.

A mis amigos

Que fueron parte de este proceso, que vivieron conmigo diferentes etapas de la carrera y me motivaron a seguir adelante, a esos amigos que estuvieron conmigo en el momento justo y a los que estuvieron siempre.

A mis asesores

Maco, Franco y Licda. Ovando por motivarme a dar lo mejor de mí y ver esos detalles que hicieron un gran cambio en mí proyecto, por tenerme paciencia y enseñarme a trabajar en equipo.

A la Universidad

Por dejarme empezar y culminar esta etapa de mi vida y dejarme hacer realidad el sueño que desde niña tuve, ser graduada de la USAC orgullosamente puedo decir soy una profesional Sancarlita.

CONTENIDOS

	Presentación	9
	Introducción	11
Capítulo 1	INTRODUCCIÓN	
	Delimitación del problema	14
	Justificación	15
	Factibilidad del proyecto	16
	Objetivos	17
Capítulo 2	PERFILES	
	Institución	20
	Grupo objetivo	22
Capítulo 3	PLANEACIÓN OPERATIVA	
	Flujograma	26
	Cronograma	28
Capítulo 4	DEFINICIÓN CREATIVA	
	Estrategia de aplicación de la pieza	32
	Ventajas y desventajas	34
	Brief	35
	<i>Insights</i>	37
	<i>Concepto creativo</i>	40
Capítulo 5	MARCO TEÓRICO	
	Problemática social	46
	Incidencia del diseño	54
Capítulo 6	VISUALIZACIÓN Y EVALUACIÓN GRÁFICA	
	Nivel 1 visualización	62
	Nivel 1 autoevaluación	70
	Nivel 2 visualización	78
	Nivel 2 coevaluación	86
	Nivel 3 validación	99
Capítulo 7	PRESENTACIÓN DE LA PIEZA	
	Fundamentación	102
	Propuesta final	106
	Costos de diseño y reproducción	113
Capítulos 8 - 13	Lecciones aprendidas	116
	Conclusiones	121
	Recomendaciones	124
	Fuentes consultadas	128
	Glosario	132
	Anexos	136

Presentación

El proyecto de graduación es de suma importancia para los universitarios, les genera responsabilidad social, porque se debe hacer en una Institución no lucrativa que beneficie de alguna manera a los sectores más necesitados del país; asimismo, implica retos apegados a su carrera en la realidad y genera un aporte real a una necesidad latente.

El proyecto de graduación de la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos, se divide en dos etapas, la de investigación que encuadra el marco teórico e incluye el diagnóstico que se hace en la institución en el primer semestre y la etapa creativa, que incluye desde la conceptualización hasta la ejecución y presentación de la pieza.

Introducción

En Guatemala existen diversos problemas sociales a los que el Estado no les presta mayor importancia, por lo que surge la necesidad de crear fundaciones, ONGS o asociaciones que se dediquen a trabajar en un problema social específico, para contrarrestarlo y brindar nuevas oportunidades a las personas que se ven afectadas, los servicios que prestan estas instituciones toman un papel protagónico en la sociedad, porque el tema de salud se encuentra en colapso y una de las fundaciones que aporta al país con educación y servicios de tipo materno infantil es la Fundación Pediátrica Guatemalteca, la cual ya cuenta con diferentes ramas como, Psicología, ginecología, medicina general, rehabilitación, entre otros, para cubrir las necesidades de la población guatemalteca.

En el área de Psicología, la fundación necesita material gráfico que ayude a impartir las diferentes terapias y unifique el material que se usa para esto.

01

Introducción

- Delimitación del problema 14
- Justificación 15
- Objetivos 16

Delimitación del problema

A través de la propuesta planteada se va a mejorar la comunicación asertiva entre la terapeuta y el paciente haciendo esta comunicación, didáctica, divertida y llena de ilustraciones que despierten el interés del grupo objetivo y también, está adaptada a su edad; asimismo, mejorar la comunicación entre padres y la fundación por medio de piezas informativas que presenten las evolución de cada padecimiento, interviniendo desde el área de diseño gráfico editorial, para poder organizar, jerarquizar y diagramar la información pertinente en cada caso.

La presentación de dicha propuesta requiere de un trabajo minucioso y preciso, con muchos detalles y revisiones para lograr que sea eficaz y pertinente al área de educación psicológica infantil, porque la propuesta se debe elaborar en un tiempo estimado.

Justificación

Trascendencia del proyecto

Con la propuesta a desarrollar, se van a enriquecer los recursos gráficos en la educación utilizados actualmente durante la intervención psicológica, adaptándolos a las necesidades pertinentes del grupo objetivo, esto para facilitar la comunicación durante la terapia entre la terapeuta y el niño, así como, mejorar el tiempo de rehabilitación del paciente, debido a que el proceso de entendimiento será más rápido.

Incidencia del Diseño Gráfico

Por medio de la propuesta planteada se va a crear unidad en los recursos educativos utilizados durante la terapia, para mejorar los procesos de aprendizaje, también, se llamará la atención de los niños para focalizar ciertas áreas que son de mayor dificultad facilitando su entendimiento, se organizará y sintetizará el contenido teórico.

Factibilidad del proyecto

La información requerida existe dentro de la fundación y es proporcionada con facilidad e interés, la directora de la institución está en la disposición de asesorar la construcción de la propuesta. Se cuenta con ayuda de las terapeutas y personal que tiene contacto con los niños de la fundación para poder validar piezas y funcionamiento.

El proyecto tiene la complejidad necesaria para catalogarse como proyecto de graduación; El diseño editorial es la rama del diseño gráfico que más se adecua a las aptitudes de la diseñadora, se requiere ilustrar personajes infantiles, tomar fotografías, organizar contenido y diagramarlo para una presentación pertinente al grupo objetivo, son habilidades que han sido explotadas con anterioridad y que son dominadas muy bien.

Objetivos del proyecto

General

Fortalecer la educación impartida a los niños con problemas emocionales que viven en el área metropolitana de Guatemala que asisten a la Fundación Pediátrica Guatemalteca, mediante el diseño editorial de material educativo.

Específico de Comunicación

Facilitar la comunicación asertiva en las capacitaciones brindadas a los niños en la fundación por medio del diseño editorial de material educativo.

Específico de Diseño Gráfico

Diagramar e ilustrar material educativo impreso pertinente al grupo objetivo que es usado en las terapias que brinda la Fundación Pediátrica Guatemalteca.

02

Perfiles

- De la Institución 18
- Del grupo objetivo 20

Perfil Institución

El sector social al que está dirigida la fundación es el de la salud materno infantil, fue creada el 22 de octubre de 1984, según acuerdo gubernativo 767-85.

Está conformada por 14 unidades de servicio, que atienden durante todo el año, la cantidad de servicios prestados se ha ido incrementando, tal es el caso del año 2015 donde se prestaron 262,154 en comparación con el 2014 que fueron 239,831.

Misión

Prestar servicios sociales especializados de salud y educación de forma integral a la población materno infantil con calidad y excelencia.

Visión

Ser la institución privada no lucrativa de mayor prestigio a nivel nacional e internacional por su liderazgo, estándares de calidad y prestación de servicios especializados en salud y educación.

Valores

Integridad
Honestidad
Lealtad
Responsabilidad
Respeto por la vida.

Objetivos

Crear, administrar y mantener un hospital pediátrico de especialidades, así como, velar por el bienestar del niño y del adolescente.

Perfil Grupo Objetivo

Características Geográficas

Ubicación

Al lugar llegan personas de todos los alrededores de la ciudad, como Mixco, Fraijanes y hasta de San Lucas Sacatepéquez, sin embargo, la mayor afluencia es de la misma zona 1, zona 6 y zona 18.

Características Socio gráficas

Son niños de 3 a 14 años, el porcentaje de niños es de 40% y de niñas el 60%, los niños asisten al colegio, sin embargo, no están en el grado que les corresponde, sino en grados más bajos.

Gozan de responsabilidades subjetivas, como ordenar, estudiar, colaborar, etc. No tienen la capacidad ni la edad para trabajar o aportar económicamente en la casa.

Características Socioeconómicas

Nivel socioeconómico D1 y D2: Las personas que pertenecen a este nivel socioeconómico tienen un ingreso mensual promedio menor de los Q7.200, tienen estilo de vida de clase trabajadora, carecen de niveles altos de escolaridad y sus labores, la mayoría de veces son mal remuneradas. Siempre tratan de ingresar a un nivel superior dentro de su nivel socioeconómico.

Clase social baja: La constituyen personas trabajadoras, llamada clase baja en el enfoque funcionalista, se divide en dos bloques que son; trabajadores calificados y no calificados; El primer bloque social está integrado en su mayoría por artesanos y obreros con algún grado de calificación.

Características Psicográficas

Son muy curiosos, activos, indecisos e independientes, les cuesta compartir con los demás, les gusta ver programas en la televisión como el chavo del ocho y películas clásicas de *disney* que son transmitidas por cable.

Todos los materiales o recursos visuales, en cuanto a educación con los que tienen contacto, exceptuando los libros de texto, son elaborados a mano por sus maestras, con papel construcción y témperas.

03

Planeación Operativa

- Flujograma 26
- Cronograma 28

FLUJOGRAMA

Diseño Gráfico de la pieza

```
graph TD; A[Diseño Gráfico de la pieza] --> B[Estrategia creativa]; B --> C[Implementación gráfica];
```

Estrategia creativa

- Línea Gráfica, premisas de diseño
- Pruebas de impresión colores y tamaños de tipografía
- Definir layouts
- Elaboración de Moodboard

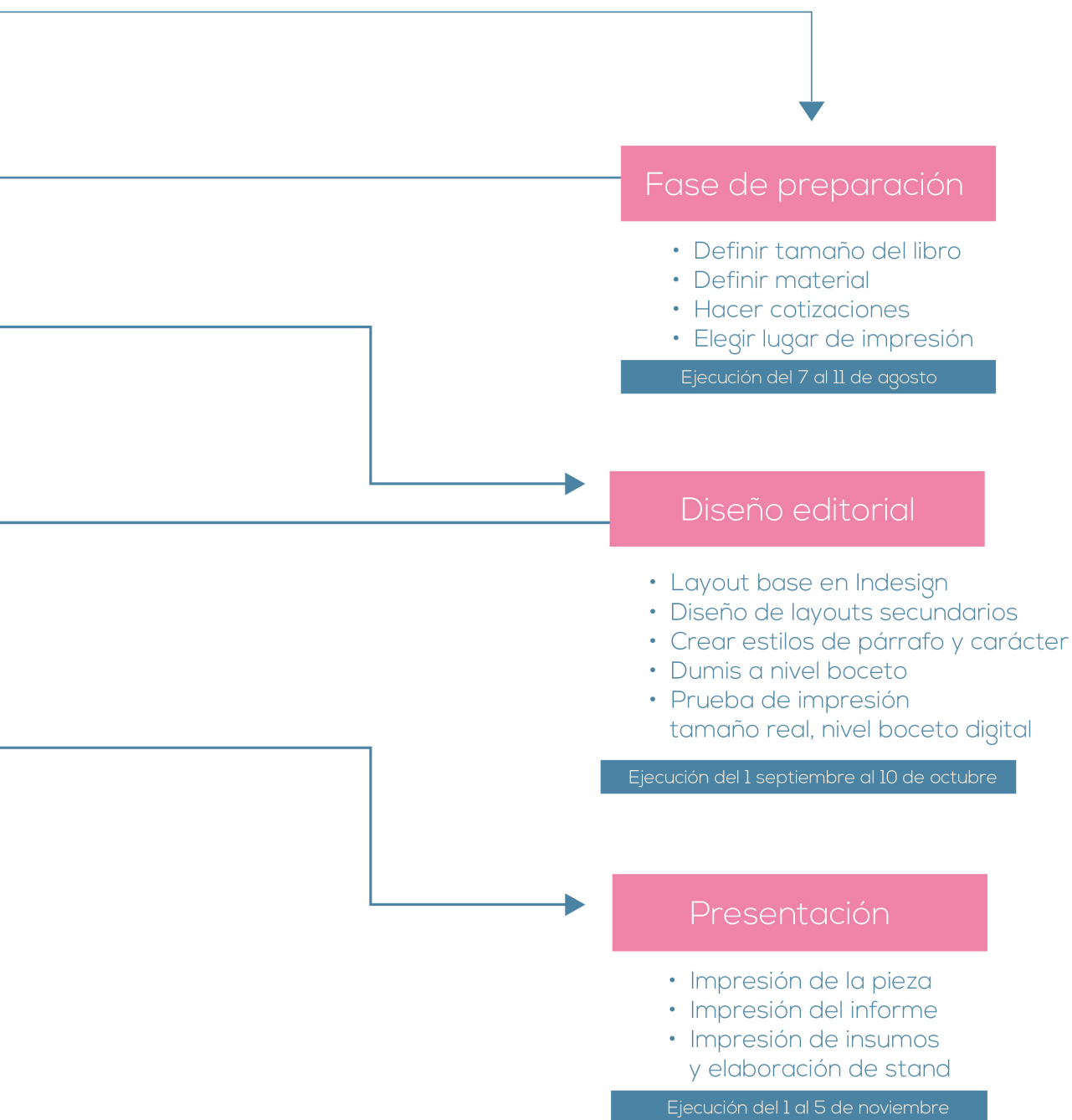
Ejecución del 13 al 31 de agosto

Implementación gráfica

- Creación de ilustraciones
- Portada
- Diseño páginas internas
- Evaluación de propuestas
- Prototipo

Ejecución del 18 de septiembre al 7 de octubre

Para empezar a desarrollar el proyecto se necesitó tomar ciertos aspectos en cuenta, como el tiempo para realizarlo, los recursos materiales y económicos que se necesitan. A continuación se presenta un flujograma de la etapa que se desarrolló para llevar a cabo el proyecto.



Septiembre

MES	ETAPA	ACTIVIDAD	SEM. SEMANA 1							SEMANA 2							SEMANA 3							SEMANA 4													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31				
SEPTIEMBRE	INFORME	Redacción	█																																		
		Layout base en Indesign	█																																		
	DISEÑO EDITORIAL	Agregar diseño de layouts secundarios						█																													
		Crear estilos de párrafo y carácter												█																							
		Hacer dummies																			█																
		Prueba de impresión tamaño real																			█																
		Revisión				█		█					█		█					█		█															
	IMPLEMENTACIÓN GRÁFICA	Diagramar el contenido																								█				█				█			
		Revisión de asesores																										█		█							

Octubre

MES	ETAPA	ACTIVIDAD	SEM. SEMANA 1					SEMANA 2					SEMANA 3					SEMANA 4															
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
OCTUBRE	INFORME	Redacción	█																														
		Impresión en baja calidad																			█												
		Impresión final																									█						
	IMPLEMENTACIÓN GRÁFICA	Diagramar el contenido	█																														
		Revisión de asesores				█		█																									
		Impresión final											█																				

04

Definición Creativa

- Estrategia de aplicación de la pieza 32
- Ventajas y desventajas 34
- *Brief* de diseño 35
- *Insight* 37
- Concepto creativo 40

Estrategia de aplicación de la pieza

La decisión de diseñar un libro se tomó, porque no existía un material único para impartir las terapias, cada psicóloga utilizaba sus propios recursos, además, el libro que se intervino gráficamente, se usaba en blanco y negro con un lenguaje poco adecuado para los niños.

El mensaje clave de la pieza es aprender a crecer. Por medio de la terapia de la Gestalt se inicia un ciclo de transformación en su vida, para que el niño sea capaz de identificar las emociones por la situación que esté pasando y para que el niño comprenda cualquier momento que en su vida haya pasado y permitirle así tener una vida de adulto sana.

La pieza gráfica que se diseñó fue un libro, sin embargo, como las terapias son exclusivamente para niños se agregaron materiales de apoyo, infografías, personajes e ilustraciones dentro del mismo para complementarlo, esto con el fin de que la comunicación entre el niño y el terapeuta sea lo más efectiva posible.

El proceso se realizó con 3 asesores

El catedrático de la universidad, quien dio asesoría sobre procesos y propuestas de diseño, también, sobre parámetros de impresión y artes finales; la directora del departamento de Psicología, su aporte fue más teórico y de revisión del mensaje, ayudó a esquematizar el mensaje de las ilustraciones y la forma de organizar los textos correctamente en el libro; también, estuvieron involucradas las psicólogas en el proceso de evaluación de resultados de las piezas, esto para comprobar si la pieza funcionaba o no, este proceso se realizó en cada pequeños lapsos de tiempo conforme avanzaba el proyecto, para obtener mejores resultados.

La idea de la pieza gráfica empezó en abril del 2018, cuando por medio de un diagnóstico de necesidades, se plantearon varias posibles situaciones que podrían abordarse. La elaboración de la pieza de diseño llevó un total de tres meses en su ejecución y a finales de octubre se empezó a usar en la institución para someter la pieza en un proceso de evaluación.

Este material educativo será usado en las instalaciones de la fundación, ahí se encuentran pequeñas clínicas en las cuales los niños reciben terapia personal, es decir, solo él y la psicóloga a cargo, el libro, principal pieza, la mayor parte de veces está en las manos de la psicóloga, porque ella le enseña al niño lo que debe hacer, es una terapia en donde ambos se ven involucrados.

Ventajas y desventajas

El libro es una pieza mediante la cual el niño puede adquirir diferentes habilidades, es el origen del conocimiento y son los recolectores de la historia del mundo, el niño puede encontrar una verdadera pasión en los libros, así como puede mejorar su concentración e incrementar su creatividad, porque se puede imaginar y crear un mundo fantástico mediante este.

Libro	App educativa
Es fácil de manipular tanto por el maestro como por el alumno	Se debe capacitar al maestro
Tiene todos los contenidos necesarios para el aprendizaje	Requiere el uso de internet
Pueden incluirse materiales de apoyo para áreas difíciles de entender	Necesita un teléfono con requisitos mínimos

Libro	Juegos didácticos
Fácil de transportar	No es duradero debido a su constante manipulación
Limita la creatividad del docente	Se pierden las piezas
Ayuda a mantener la concentración	Estímulo para el aprendizaje

“Jugar tiene fuertes implicaciones tanto en las funciones conscientes del cerebro, como los procesos de planificación”. (Luria, 1979), partiendo de esta afirmación se puede pensar que, en la actualidad, aunque ya existen muchos métodos modernos para enseñar, aún no es tiempo para los juegos didácticos en el aula como método de enseñanza aprendizaje o de una aplicación que requiera de internet para funcionar.

Brief de diseño

CLIENTE

Fundación Pediátrica Guatemalteca

¿QUÉ ES FUNDACIÓN PEDIÁTRICA GUATEMALTECA?

Es una Institución sin fines de lucro dedicada al cuidado y educación de la salud materno infantil, con diferentes programas que se adecúan a las necesidades de cada familia.

SERVICIO

Pediatría, medicina general, ginecología, rehabilitación, psicología e inclusión escolar.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Se busca por medio del Diseño Gráfico generar identidad visual y uniformidad en los materiales educativos que se utilizan para impartir a los niños que asisten a la fundación.

El material educativo a realizar es para uso exclusivo de la Unidad de Psicología.

¿QUÉ ES LA UNIDAD DE PSICOLOGÍA?

Brinda servicios de psicología clínica y terapias grupales a niños, jóvenes, adultos y parejas que tienen el objetivo de recuperar su bienestar emocional en el contexto social, familiar o laboral.

ANTECEDENTES

Las diferentes unidades que tiene la Fundación Pediátrica no cuentan con material educativo de calidad y unificado, los recursos que utilizan son creación de cada terapeuta, por lo que surge la necesidad de hacer un material educativo que mejore los procesos de enseñanza aprendizaje.

OBJETIVO

Mejorar la comunicación entre la terapeuta y el niño, contribuir a que esta se más efectiva por medio de una pieza gráfica que llame la atención de los niños y facilite el aprendizaje por medio de ilustraciones y textos pertinentes a cada tema.

Insight

Un *insight* es un comportamiento que casi todas las personas que consumen algún producto tienen, pero no se dan cuenta, entonces por medio del *insight* se les hace ver que el vendedor los entiende, para definirlo se siguieron algunos pasos que describen brevemente cada fase o experiencia por la que pasa, el grupo objetivo, estos se presentan a continuación.

Contexto

Los niños que asisten a la fundación sufren algún tipo de violencia, puede ser violencia intrafamiliar, abuso sexual, problemas de aprendizaje, problemas con sus compañeros de colegio, entre otros. Esto afecta directamente su comportamiento y su estado emocional, es por eso que familiares se han abocado a la fundación para recibir ayuda.

Situación actual

“Me gusta ir al colegio porque aprendo y juego con mis compañeros...”

Dilema

...Pero hay niños que me molestan y mi maestra no me defiende, como ella no me hace caso me porto mal y al llegar a casa mamá me regaña”.

El niño siente frustración por no encontrar a un aliado que lo comprenda.

Situación ideal

“Me encantaría que alguien me comprendiera y me defendiera de las personas que piensan que soy un mal niño”.

No quiere sentir que es malo, débil o diferente, quiere ser incluido y valorado.

Motivación

Los niños se sienten aliviados al asistir a terapia porque son los protagonistas durante la sesión y se sienten defendidos.

Se sienten satisfechos y motivados con su terapeuta y con la Fundación.

Insights encontrados

- **¡Qué bien me siento!**
- **¡Soy pilas!**
- **¡Alguien me ayuda!**

Insight elegido “Que bien me siento”

Esta frase es la que identifica los sentimientos del niño cuando asiste a terapia, se eligió esta porque muestra la relación entre lo que el niño hace en la terapia y lo que siente de parte de las terapeutas.

Por el contrario, la opción ¡Soy pilas! solamente refleja el ego y la satisfacción propia, así como “alguien me ayuda”, que habla solamente de la labor del terapeuta.

Concepto Creativo

Un concepto creativo es lo que nos permite darle personalidad a una marca, son los lineamientos que sirven para definir cómo se va a comunicar el mensaje. Para la creación del concepto creativo, previamente se trabajaron 3 técnicas creativas, las cuales fueron:

Relaciones forzadas Lluvia de ideas Mapa mental

Primera Técnica creativa Relaciones forzadas

En esta técnica se tienen que buscar palabras clave relacionadas con el tema y palabras al azar, luego las palabras escogidas de ambas listas se relacionan entre sí para dar el resultado final.

Segunda Técnica creativa Lluvia de ideas

Esta técnica consiste en hacer un listado extenso de palabras que tengan que ver con el tema y con el grupo objetivo para luego relacionarlas entre sí y generar el concepto.

Tercera Técnica creativa Mapa mental

En esta existe un punto central de donde parten las ideas o temas, luego a estas ideas que siguen a continuación se le colocan palabras clave que las conformen, se escoge el tema o idea más apropiada y se genera el concepto creativo mediante la relación de las palabras clave del tema.

Relaciones forzadas

Palabras con relación	Palabras al azar	Propuestas de conceptos
Ilusión	Crayón	Vida de colores
Razón	Cuerda	Juego competencia
Cariño	Lluvia	Arcoiris
Inocencia	Metas	Sueños de niño
Felicidad	Auto	Paseo
Color	Árbol	Amor duradero
Vida	Foto	Recuerdos
Emoción	Arcoiris	Explosión de felicidad
Dulces	Vaso	Fragilidad interna
Luz	Piso	Berrinches

Concepto creativo

Sueños de niño

Es un concepto que se basa en las metas o los objetivos que se traza un niño y los convierte en realidad por medio de sus sueños.

Lluvia de ideas

Expectativa

Fantasía

Meta

Juego

Competencia

Impresión

Inteligentes

Superación

Sueños

Infancia

Constancia

Perseverancia

Objetivos

Cumplir

Etapas

Retos

Cuidado

Paz

Felicidad

Trastornos

Positivos

Debilidades

Medicina

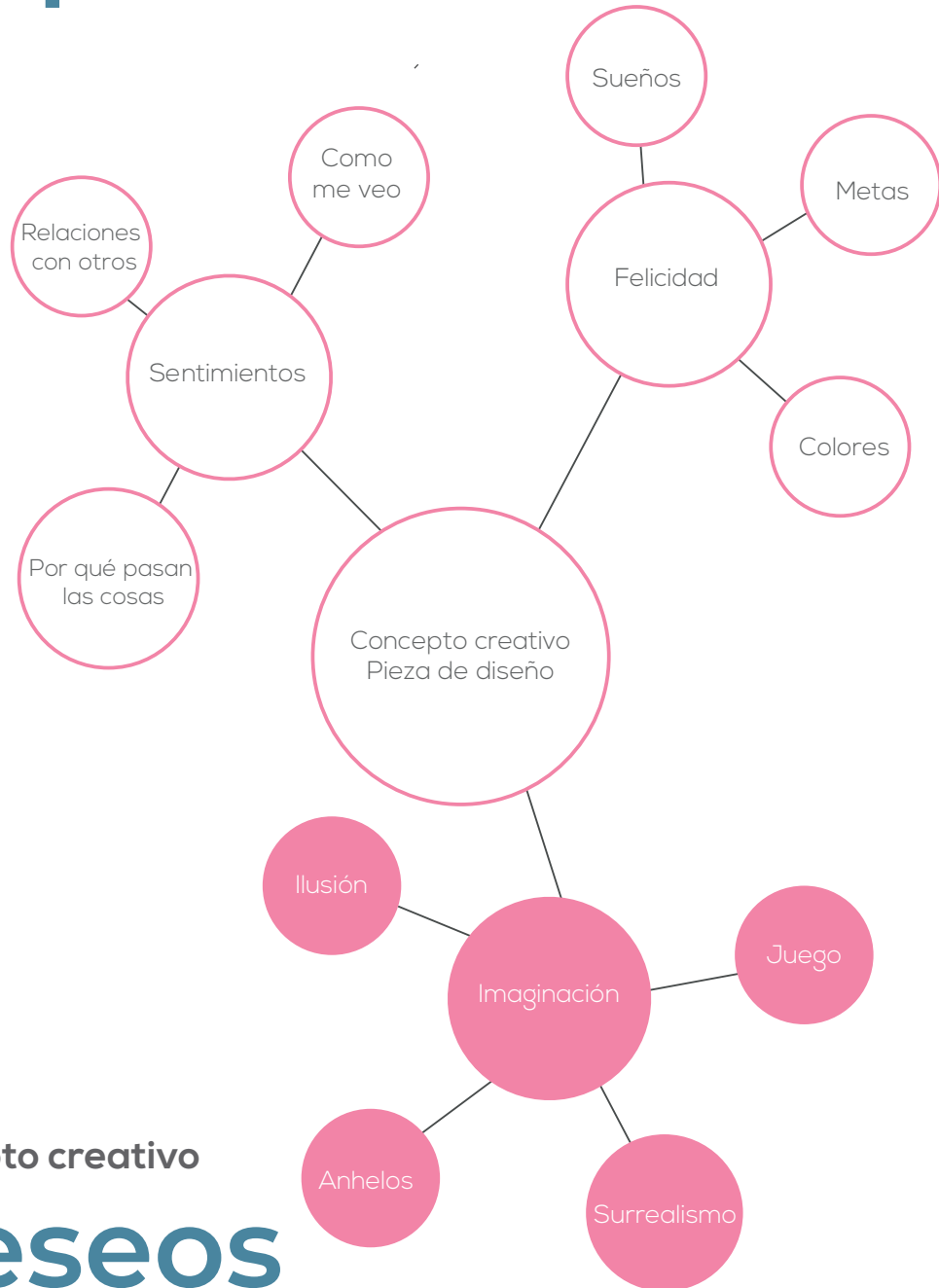
Tratamiento

Concepto creativo

Explosión de positivismo

Este concepto refleja la manera en la que el niño debe asistir a terapia, siempre positivo para lograr cambios y avances más rápido en el proceso.

Mapa mental



Concepto creativo

Deseos divertidos

Refleja la inocencia de los niños y la felicidad que tienen a diario, en las pequeñas actividades que realizan

Evaluación Concepto creativo

Los conceptos creativos que se obtuvieron fueron,

Sueños de niño Explosión de positivismo Deseos divertidos

Se realizó una evaluación por medio de una tabla de potencialidad, para escoger el mejor y el que fuera más funcional para el grupo objetivo.

Sueños de niño		
	Sí	No
Se relaciona con la institución	X	
Se relaciona con el grupo objetivo	X	
Se aplica al proyecto	X	
Es memorable	X	
Sirve de inspiración	X	

Explosión de positivismo		
	Sí	No
Se relaciona con la institución	X	
Se relaciona con el grupo objetivo	X	
Se aplica al proyecto	X	
Es memorable	X	
Sirve de inspiración		X

Deseos divertidos		
	Sí	No
Se relaciona con la institución	X	
Se relaciona con el grupo objetivo	X	
Se aplica al proyecto		X
Es memorable	X	
Sirve de inspiración		X

05

Marco Teórico

- Problemática social 46
- Incidencia del diseño gráfico 54

¿De dónde provienen los **daños** en la **salud mental** de los **niños** en Guatemala?

Presentar a los lectores el estado actual de la salud mental en Guatemala y los problemas que genera en un niño el comportamiento y actitudes de los adultos.

La niñez en Guatemala aún no es prioridad, aunque de esta dependa el futuro del país.

La psicología es la ciencia que estudia la conducta humana y sus procesos cognitivos RAE (2018), basándonos en esta definición podemos decir que la psicología infantil estudia al niño y su desarrollo físico, emocional y social, identificando aquellos comportamientos que podemos clasificar dentro de la normalidad y los comportamientos que tienen algún tipo de desviación.

Existen diferentes tipos de Instituciones que se dedican a la psicología infantil, uno de ellas es la Fundación Pediátrica Guatemalteca, que busca un enfoque educativo e integral en el tema de salud materno infantil.

En Guatemala, el organismo técnico-normativo que proporciona asesoría al gobierno sobre políticas y legislación de salud mental es el Programa Nacional de Salud Mental (PNSM), también, está involucrado en la planificación de los servicios; sin embargo, no tiene injerencia en el manejo y coordinación, ni en el monitoreo de los servicios de salud mental.

Según un informe de 2011, Organización Mundial de la Salud (OMS), en Guatemala un dato alarmante es que menos del 1% de los gastos por parte del Ministerio de Salud están dirigidos a la salud mental, además, no hay ningún espacio reservado solo para niños y adolescentes en los hospitales, el 67% de las admisiones en unidades psiquiátricas en hospitales generales son de mujeres y el 17% son de niños y adolescentes.

La organización de los servicios de salud mental está dividida en diferentes establecimientos como, los centros de salud mental ambulatorios que existen 40 en el país y de todos los usuarios atendidos en estos establecimientos, el 58% son mujeres y 14% son niños o adolescentes, pese a esto, solamente existe uno que está dedicado a la atención exclusiva de niños y adolescentes, también existen las unidades psiquiátricas de hospitales generales en las cuales de los pacientes atendidos los niños representan el 17% y los diagnósticos de admisiones corresponden al 28% de esquizofrenia y 17% trastornos afectivos, también existen los establecimientos de tratamiento diurno que son solo para atender a personas adultas, OMS (2011), en términos generales se puede notar que el sistema de salud no es apropiado y no está pensado para las necesidades de los niños y adolescentes.

Principales trastornos

Por medio de los servicios que prestan las clínicas de atención psicológica, en Guatemala, se han podido identificar los principales trastornos que presentan los niños, entre los que se pueden nombrar:

1. Ansiedad

La ansiedad es una emoción natural la cual se encuentra presente en todos los seres humanos, esta emoción pone en alerta a las personas ante cualquier tipo de amenaza o situación desconocida y se considera adaptativa, aunque muchas veces se vive como una experiencia desagradable, cuando la persona alcanza varios cambios somáticos la ansiedad se convierte en una emoción negativa, porque los cambios que se presentan son tan intensos que se perciben de tal manera que las personas pueden perder el control de la conducta normal y ser incapaces de controlar la situación. Cano (2007).

Dentro de este trastorno podemos identificar tres diferentes formas de manifestarse, ansiedad por separación, fobia social y trastorno de ansiedad generalizada.

2. TDHA

El trastorno por déficit de atención e hiperactividad se ha definido clásicamente como un grado inapropiado de inatención e hiperactividad-impulsividad que causa problemas, es incoherente con el nivel de desarrollo y que está presente antes de los siete años de edad. Se trata de la alteración del comportamiento neuroconductual, más diagnosticada en edad escolar, Kaplan (1997) y uno de los trastornos más prevalentes en el inicio de la infancia, este trastorno es asociado con el retraso y dificultades en el funcionamiento académico y social.

3. Problemas de aprendizaje en general

En un sentido amplio, las dificultades en el aprendizaje son equivalentes a las necesidades educativas especiales. Warnock (1987).

Los niños que tienen problemas de aprendizaje con frecuencia presentan, según la lista obtenida de When Learning is a Problem/LDA, características o deficiencias en:

Lectura, escritura, auditivo y verbal y matemáticas, estas deficiencias pueden causar problemas como:

Problemas Escolares (PE), debidos a factores externos al alumno, que les afectan de modo coyuntural y que remiten de forma espontánea.

Bajo Rendimiento Escolar (BRE), las causas son, en primera instancia, externas al alumno, si bien frecuentemente suelen combinarse con características personales que incrementan su importancia.

Dificultades Específicas de Aprendizaje (DEA) cuya causa originaria es independiente de las condiciones ambientales, pero su desarrollo y el grado de importancia que adquieran, sí están estrechamente vinculados a factores educativos.

Discapacidad Intelectual Límite (DIL) debida a causas personales graves, que afectan a áreas dominantes de modo profundo y que tienen un carácter crónico.

4. Autismo

El autismo es un síndrome que estadísticamente afecta a cuatro de cada 1000 niños, actualmente las causas son desconocidas, aunque desde hace muchos años se le reconoce como un trastorno del desarrollo. El autismo en su mayoría es congénito y se manifiesta en los niños aproximadamente entre los 18 meses y 3 años. Garza (2008).

Los primeros síntomas son: que el niño pierde el habla, no ve a los ojos, parece que está sordo, tiene obsesión por los objetos y muestra total desinterés en las relaciones sociales.

Principales causas de los trastornos ocasionados por el entorno social

El entorno social de la mayoría de niños en Guatemala se ve afectado por el elevado índice de pobreza que enfrentan, en una lista de 18 países, Guatemala ocupa el lugar 17, al registrar 47.2 % de incidencia de la pobreza infantil extrema, que se traduce en 2 millones 978 mil niños afectados por dicha condición. Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala (2012).

Otro factor que influye son los accidentes domésticos y la violencia intrafamiliar, el maltrato infantil es un fenómeno muy grave en el país, sobre todo porque hay un gran subregistro, una cultura y costumbres autoritarias que justifica el maltrato a la niñez como un castigo y una forma de inculcar la disciplina, la violencia infantil es un problema familiar que sufren los niños de diferentes edades, muchos de ellos sufren desde el vientre de la madre y van creciendo en esta situación.

Esto debido a características o condiciones de riesgo crónicas que podrían describirse como déficit en la historia evolutiva por experiencias negativas en la infancia, Patersson (1982) sugiere que son derivadas del aprendizaje social y se corrobora este aspecto en algunos casos cuando al preguntar sobre cómo educa o cómo corrige a sus hijos, y se compara con el cómo fueron educados y corregidos.

Los niños están expuestos a cualquier violencia, especialmente en sus hogares y los principales causantes de esta violencia son los familiares, este tipo de maltrato es el responsable de aproximadamente el 50% de la mortalidad de menores de cinco años, (Castañeda, 2013) indicador muy significativo de deficiencias en la atención a la niñez, así como en la protección.

Por lo tanto, no es difícil comprender que, debido a esta situación de maltrato, existan tantos embarazos de menores de edad, en su mayoría este tipo de violencia es cometido por los familiares. Este es un delito que da muerte en vida a la persona, de tal forma que esta no puede volver a ser la misma jamás, aún con la mejor atención psicológica, es una marca que queda en el alma y en la mente de quien lo ha sufrido. En 2017, se registraron 1,494 casos de agresiones sexuales, es decir, cuatro denuncias diarias por este delito, de las cuales el 26% de las víctimas son menores de 15 años. Grupo de Apoyo Mutuo GAM (2016).

“Los niños maltratados desarrollan con mayor probabilidad reglas que apoyan la conducta violenta, si las acciones de los padres se consideran normativas, si el maltrato ocurre como una medida de disciplina, y se acompaña de razonamientos verbalizados”. Herzberger (1983).

La cifra de embarazos va aumentando año con año, 1,462 casos de enero a agosto de 2018, Ministerio de Salud (2018), los niños que nacen en este contexto pueden sufrir de estos trastornos y no existe una política de ayuda o de seguimiento ante estos casos en los que los niños se ven afectados desde el momento de estar en el vientre de su madre.

Por último, se muestra una causa de estos trastornos que no está relacionada con la familia del niño, sino con el contexto escolar, con sus amigos y maestros, estos son los problemas escolares, los factores de riesgo del estudiante incluyen déficits cognitivos, del lenguaje, atención lábil, escasas habilidades sociales, problemas emocionales y de la conducta. Los factores de riesgo de la escuela se refieren a aquellas características y circunstancias específicas ligadas a los docentes y administrativos como los prejuicios y las bajas expectativas de rendimiento, la inhabilidad para modificar el currículo, la falta de recursos y la carencia de estrategias de enseñanza. Romero (2004).

Muchas veces, los niños son juzgados por sus compañeros y estos no saben cómo expresarlo ante su maestro, es una situación que no saben cómo controlar y solamente explotan de la manera que más se acople a la personalidad de cada uno, puede ser que callando y sufriendo o gritando y pegando, ya sea a él mismo o a las personas que están a su alrededor.

Aunque en el país ya existen políticas a favor de la niñez, no se ha logrado erradicar o disminuir las condiciones que se han tratado anteriormente, la Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia y la Convención sobre los Derechos del Niño, reconocen el conjunto de derechos individuales, sociales y culturales para todos los niños, niñas y adolescentes, así como los de protección especial para la niñez y adolescencia en situaciones de vulnerabilidad, Art. 62 Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia.

En Guatemala existen diferentes Instituciones que pertenecen a la iniciativa privada o bien, fundaciones que se dedican a velar por la salud mental de los niños, tal como la Fundación Pediátrica Guatemalteca, porque es una Institución privada no lucrativa, que brinda servicios médico quirúrgicos y otros de carácter integral a la población materno infantil guatemalteca de escasos recursos, es una institución que ha crecido en el área de la medicina, para poder suplir de esta manera la mayor parte de las necesidades médicas integrales de los guatemaltecos; actualmente ya cuenta con los departamentos de: pediatría,

enfermería, medicina general, radiología, rehabilitación, oftalmología, trabajo social y cuentan con un hospital llamado Niño Jesús.

La fundación fue creada el 22 de octubre de 1984, según acuerdo gubernativo 767-85.

Está conformada por 14 unidades de servicio, que atienden durante todo el año, la cantidad de servicios prestados ha ido incrementando, tal es el caso del año 2015 donde se prestaron 262,154 en comparación con el 2014 que fueron 239,831, brindando servicios como psicoterapias, problemas de aprendizaje, terapia de lenguaje y neuronet.

Específicamente en el área de psicología que tiene una proyección más social y referente a los problemas familiares, se desarrollan diferentes programas para recuperar el bienestar emocional dentro del contexto, familiar, escolar, laboral y social de los niños y adolescentes. Yesenia Ovando (2018), basándose en cinco ejes principales que son: terapia de lenguaje, neuronet, psicoterapia, problemas de aprendizaje y orientación vocacional.

Conclusión

La psicología infantil en Guatemala está en una etapa de crisis y los problemas que en su mayoría tienen los niños son generados por malas decisiones de los adultos en el caso de embarazos a temprana edad y la cultura autoritaria en el país, además, de una deficiencia en el cumplimiento de las políticas que están ligadas al bienestar de la niñez.

Fuentes consultadas

F

Romero F. y Lavigne R. (2004). Dificultades en el Aprendizaje: Unificación de Criterios Diagnósticos. Andalucía: Tecnographic, S.L..

Palacios P. & Castañeda E... (2009). La primera infancia (0-6 años) y su futuro. octubre, 12, 2018, de Organización de estados Iberoamericanos para la educación la ciencia y la cultura

Sitio web: https://www.oei.es/historico/publicaciones/detalle_publicacion.php?id=8

G

No definido. (2015). Informe de violencia sexual en Guatemala octubre 8, 2018, de Grupo de apoyo mutuo

Sitio web: http://www.albedrio.org/html/otros_docs/comunicados/GAM-INFORMEVIOLENCIASEXUAL2008-2015.pdf

Abad L., Arrighi E., Fernández L. & Grandía R.. (2012). TDHA origen y desarrollo. Madrid, España: International Marketing Communication.

J

Bruner J. (1995). Desarrollo cognitivo y educación. España: Ediciones Morata S. L.

O

ODHAG. (1999). Informe sobre la situación de los derechos de la niñez en Guatemala. Guatemala: Serviprensa.

Organización mundial de la salud. (2011). Informe sobre el sistema de salud mental en Guatemala.

Sitio: https://www.paho.org/gut/index.php?option=com_docman&view=download&category_slug=8-salud-mental&alias=442-informe-sobre-sistema-de-salud-mental-guatemala-2011&Itemid=518

R

Real Academia Española. (2001). Diccionario de la Lengua Española (22 ed.) Madrid.

S

Secretaría contra la violencia sexual, explotación y trata de personas. (2018). Estadísticas niñez.

Sitio: <http://www.svet.gob.gt/estadistica>

Diseño educativo para un aprendizaje constructivista

Mostrar la importancia y la ayuda que puede significar el Diseño Gráfico en los problemas de comunicación a nivel social, demostrando cómo el diseño desarrolla diversas estrategias para lograr una comunicación visual asertiva, en cualquier ámbito en el que se desarrolle.

El aprendizaje constructivista surge cuando un alumno refuerza o debilita una asociación entre un estímulo y una respuesta y genera su propio conocimiento, MAYER (1992).

Este busca que los niños y niñas construyan su conocimiento con herramientas que les ayuden a ver desde diferentes perspectivas los temas y les faciliten la forma de comunicación. El diseño gráfico utilizado como recurso constructivista tiene la tarea de elaborar metodologías y estudios para generar distintos conocimientos en la profesión, haciéndolos comparables en cuanto a la producción científica de otras profesiones tradicionales, porque el ideal es que se haga un estudio por medio del cual se defina la mejor forma de educar por medio de material gráfico didáctico a diferentes grupos objetivos, según su necesidad.

El aprendizaje constructivista es un proceso activo en el cual los alumnos construyen nuevas ideas o conceptos basándose en su conocimiento corriente o pasado. El alumno selecciona y transforma información, construye hipótesis, y toma decisiones, confiando en una estructura cognitiva para hacerlo. La estructura cognitiva (es decir, esquemas, modelos mentales) provee significado y organización a las experiencias y permite al individuo ir más allá de la información dada. Jerome Bruner (1984).

La teoría del aprendizaje constructivista se basa en ciertos métodos que la hacen funcional:

1. Seleccionar la información pertinente:

- Destacar la información importante para los alumnos
- Flechas - negrita - iconos - espacios en blanco - subrayado, etc.
- Emplear objetivos educativos y adjuntar preguntas.
- Proporcionar un resumen.
- Eliminar información irrelevante; ser conciso.

2. Organizar la información para el alumno, utilizando: estructuras del texto - estructuras de comparación / contraste - estructuras de clasificación - estructuras de enumeración (o partes) - estructuras de generalización - estructuras de causa-efecto

- Reseñas
- Encabezamientos
- Palabras indicadoras (o señales)
- Representaciones gráficas.
- Ilustraciones (cuadros múltiples) con subtítulos

El diseño educativo es un instrumento vital para la educación, pues por medio de la información no se busca lo impactante, sino un conocimiento más en profundidad y un enriquecimiento perceptual. No es lo mismo diseñar para vender mercancías que diseñar “para impulsar cultura, con todos los matices que esta última expresión tenga”. (Prieto, 1994).

Esto conlleva a que el quehacer del diseñador vaya más allá de lo estético y trascienda a lo funcional, a lo asertivo y comunicacional, el diseño educativo no solo se refiere a la estructura en la que está elaborado un *pensum* de estudios o planificada una sesión de clases, se refiere a la forma en la que los alumnos interpretan los textos y las herramientas que deben tener para poder hacerlo de una manera más sencilla, el papel que juega el diseñador gráfico en este rol de jerarquías visuales y representaciones gráficas de lo textual.

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico y del diseño de la información que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Se busca lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación. Shelline Rosas (2012).

Para diagramar textos existen algunas reglas generales que hacen que el diseño sea más armonioso y la información sea jerarquizada, asimismo que las imágenes se relacionen con el texto oportunamente y que los descansos visuales sean en la cantidad y lugar adecuado.

De esta manera, el aporte que puede dar el diseño editorial a la educación es muy significativo, porque ayuda a las habilidades cognitivas del alumno para crear relaciones entre texto, imagen y sonido, con lo cual se refuerza el hecho del aprendizaje constructivista.

Investigaciones llevadas a cabo en distintas disciplinas destacan el rol que tienen los gráficos en el proceso de aprendizaje, y sostienen que “ilustraciones de texto” aumentan el rendimiento de los alumnos en el aprendizaje, Carney, (2002).

Para poder ayudar al proceso enseñanza aprendizaje muchas veces se recurre a estímulos denominados facilitadores, los cuales hacen que el contenido se recuerde mejor gracias a que permiten llamar la atención y de cierta manera refuerzan el aprendizaje, entre esos estímulos se encuentra, como mencionó Carney, las ilustraciones de texto y el color, porque los colores ejercen influencia en las personas, Georgina Ortiz (2014).

La psicología del color es sostenida por 6 ejes:

1. El color puede tener un significado propio.
2. El significado del color está basado en valores aprendidos o valores intrínsecamente biológicos.
3. La percepción de color conlleva una evaluación automática de la persona que percibe.
4. Este proceso de evaluación fuerza un comportamiento motivado por el color.
5. Usualmente el color ejerce una influencia automática.
6. Los efectos y significados del color también tienen que ver con el contexto.

A continuación, se muestra una breve descripción sobre el significado de los colores primarios secundarios y neutros:

Amarillo

Es el color de la luz y del oro. Se relaciona con la riqueza y la abundancia, con la acción y el poder. Por otra parte, tiene lecturas negativas como la envidia, la ira y la traición, y puede dar lugar a irritabilidad una presencia excesiva del mismo.

Rojo

Es el color más vigoroso; demuestra alegría y fiesta. Es impulsivo y simboliza la sangre, el fuego, la pasión, la fuerza y la revolución. También se le relaciona con la destrucción, la crueldad y la violencia.

Azul

Es el color de la verdad, sabiduría, inteligencia, espacio, inmortalidad, cielo, agua, paz, quietud, tolerancia, infinito, el sueño, fantasía, la fidelidad. Se le atribuyen efectos calmantes, favorece la paciencia, amabilidad y serenidad.

Verde

Es el color del medio ambiente, salud, vitalidad, armonía, estabilidad y progreso. Un color con connotaciones muy positivas. Un color que varía mucho su significado según su tonalidad.

Naranja

Simboliza entusiasmo y acción. También, se relaciona con ciertas religiones orientales, representa la exaltación.

Morado

Es el color del lujo, sabiduría, poder, magia, futurismo, espiritualidad y creatividad. Según su tono puede ser relacionado con la realeza, lo femenino o con la tristeza. El morado tiene una de las ondas de frecuencia más cortas lo que hace que sea un color poco llamativo al ojo humano.

Blanco

Es el color de comienzo, nacimiento, la resurrección, limpieza, relajación, calma, liviandad, comodidad, unidad, paz, redención, la honradez, pureza, modestia, otra vida, humildad, inocencia. Refleja mejor la luz, posee la mayor sensibilidad y es la síntesis de los colores luz.

Negro

Es el color de la oscuridad, lo funesto, lo sombrío, lo triste, el final, ausencia, duelo, malo, noche, misterioso, mágico, introversión, suicio, mala suerte, superstición, depresión, solemnidad, profundidad, secreto, temor, prohibido, ilegal, protesta, negación, violencia, brutalidad, error, muerte, elegancia, desconocido. La máxima suma de los colores opacos.

Conclusión

Por medio del lenguaje gráfico estratégicamente utilizado se puede mostrar que la forma de comunicar será diferente, más eficiente y dirigida especialmente para los niños, en este caso, para lograr una conexión entre sus sentimientos, pensamiento y experiencias, se denota la importante función del diseñador dentro del círculo de comunicación que representa la educación.

Fuentes consultadas

A

Toledo A... (2006). El Constructivismo Pedagógico. Octubre, 12, 2018, de Educar Chile

Sitio web: <http://ww2.educar-chile.cl/UserFiles/P0001/File/El%20Constructivismo%20Pedag%C3%B3gico.pdf>

E

Escuela Superior de Arte *Disseny*. (2015) Psicología del color.

Sitio: <http://www.eartyic.net/~mbaurierc/materials/20%20Selectivitat/Psicologia%20del%20color.pdf>

Guerra E... (2013). Diseño educativo: campo fértil para la incursión del diseñador en el aprendizaje permanente. UNAM, Vol. 14, p. 4.

F

Garces F.. (2,000). Hacia una pedagogía del conocimiento. Educación y Pedagogía, 12, pp.339-346.

G

Ortiz G... (2014). El color un facilitador didáctico. Revista de Psicología, 1, pp.3-12.

L

Fuentes D... (2011). Color a color. Chile: Linco editorial.

M

Moreno V... (2012). Psicología del color y la forma. Londres: Universidad de Londres.

R

Charles M... (2000). Diseño de la instrucción: teorías y modelos: un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción. España: Santillana.

S

Rosas S.. (2012). Diseño Editorial. Octubre, 13,2018, de Bitácora Final
Sitio web: <https://dinfoanahuac.files.wordpress.com/2012/07/bitacorafinal.pdf>

06

Visualización y evaluación

• Nivel 1 Visualización	62
• Autoevaluación	70
• Nivel 2 Visualización	78
• Coevaluación	86
• Nivel 3 Visualización	91
• Validación	99

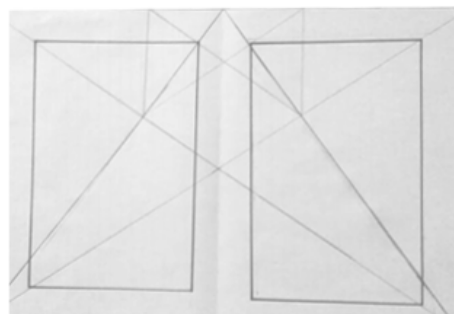
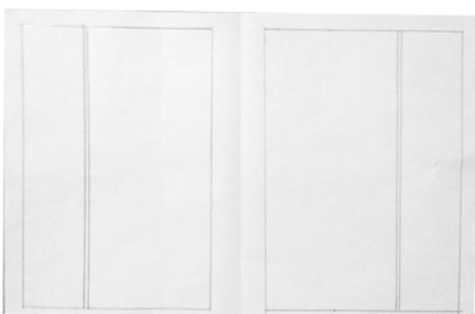
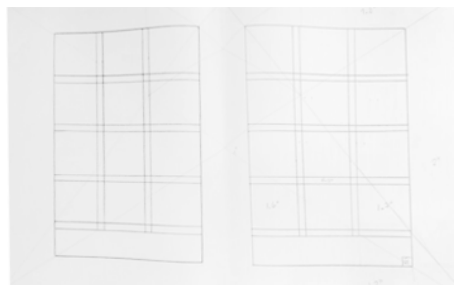
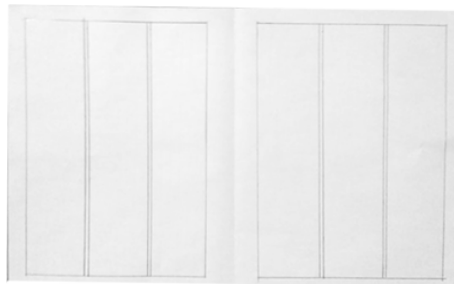
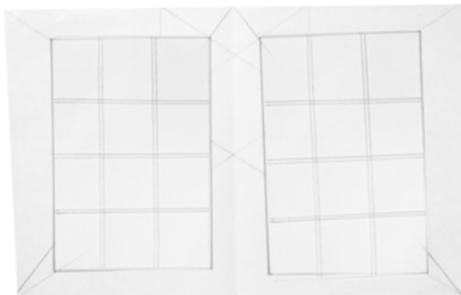
NIVEL 1

Visualización

En este nivel del proceso gráfico, se llevaron a cabo una serie de bocetos realizados a mano, para definir las partes más importantes de la pieza, tales como: retícula, *layouts*, personajes, ambientación, ilustraciones de apoyo, entre otros criterios de diseño; se realizó un proceso de autoevaluación, para elegir la mejor propuesta con base en las necesidades del grupo objetivo.

Retícula

Es una estructura de líneas, las cuales ayudan a ordenar los elementos de la composición como son: títulos, subtítulos, cuerpo del texto, fotografías, etc.

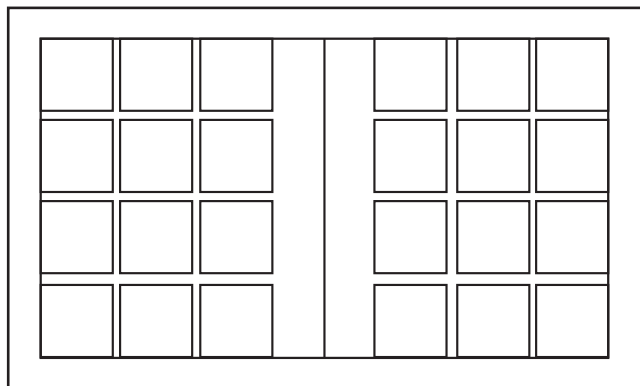


Descripción

De las propuestas hechas se escogieron tres para ser evaluadas.

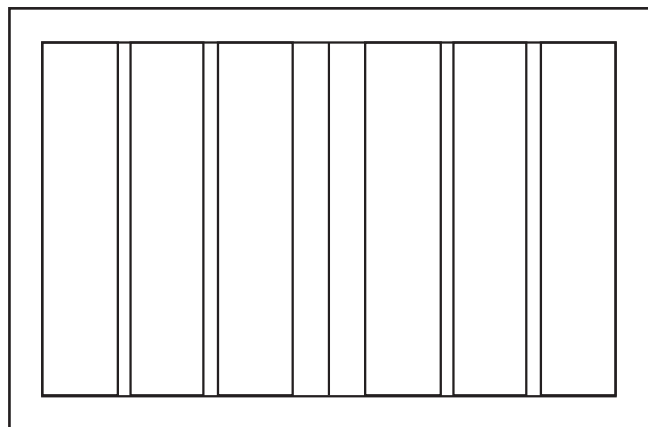
Propuesta A

Retícula modular de 4x3, todos los módulos tienen el mismo tamaño.



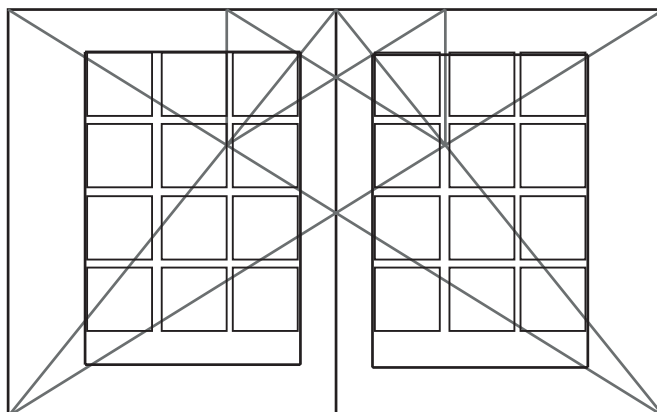
Propuesta B

Por columnas, se usan tres y son del mismo tamaño.



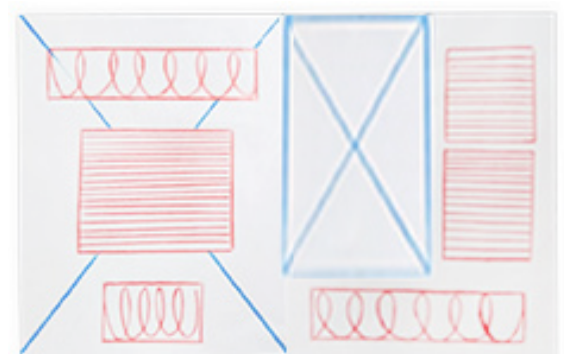
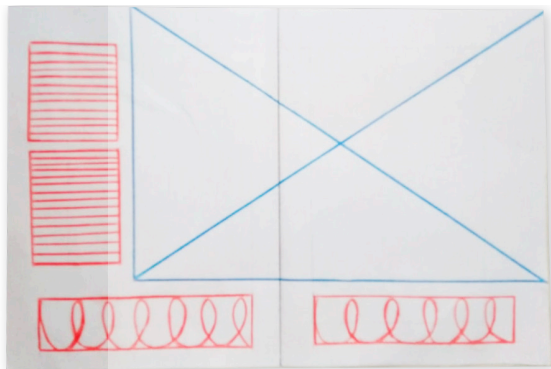
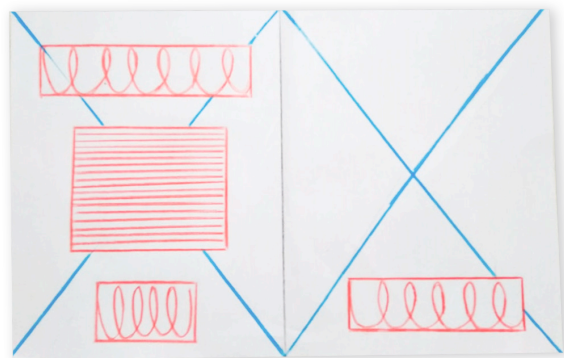
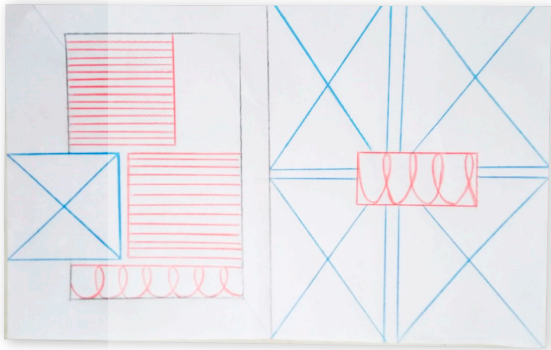
Propuesta C

Retícula usando el rectángulo áureo y módulos de 4x3, con un espacio para descansos visuales o notas importantes.



Layout

Es el esquema de distribución de los elementos dentro un diseño, por lo que después de definir la retícula se procede con los *layouts* para tener una noción de cómo se pueden colocar los diferentes elementos gráficos

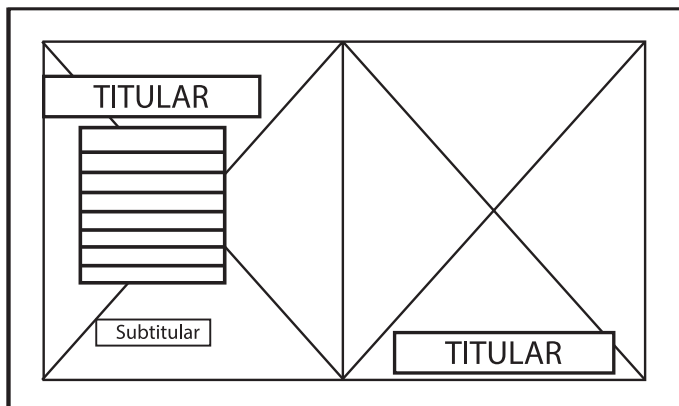


Descripción

De las propuestas hechas se escogieron tres para ser evaluadas.

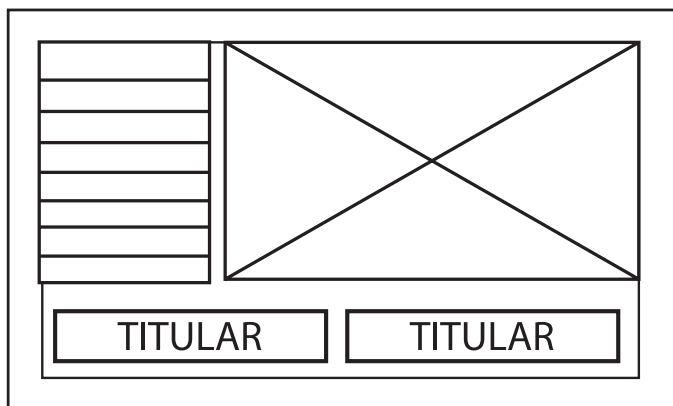
Propuesta A

En este *layout* los elementos están distribuidos de una forma un poco tradicional o formal, no tan apta para niños, ya que puede ser aburrida y monótona. Las ilustraciones, los textos y elementos de apoyo están muy estáticos para un niño.



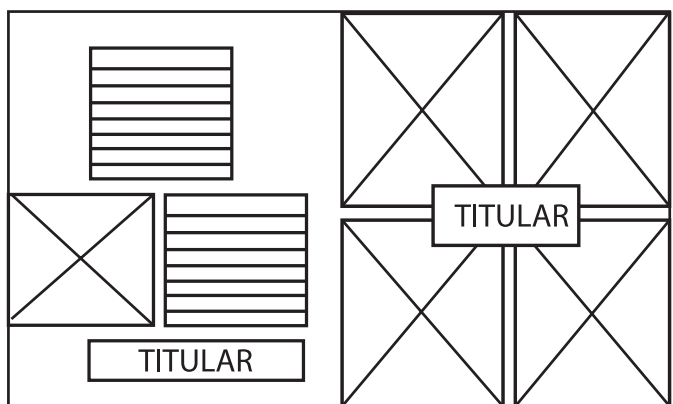
Propuesta B

En este *layout* las ilustraciones ocupan la mayor parte de espacio y los textos están en segundo plano. Esto puede ser conveniente para el grupo objetivo, sin embargo no cumple los objetivos de la pieza que son que la información contenida en ella se transmita correcta y efectivamente.



Propuesta C

Este *layout* es el más dinámico de los tres pues las ilustraciones no están contenidas dentro de un margen o tienen limitantes, las ilustraciones están en contacto con el texto y los elementos de apoyo haciéndolo más entretenido y agradable a la vista del grupo objetivo.

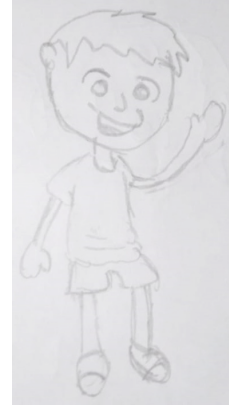
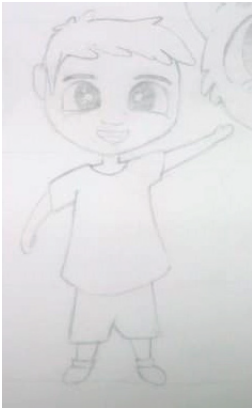


Personajes

Para terminar el proceso previo a empezar a diagramar digitalmente se debe escoger la línea gráfica de los personajes, el instrumento de validación solo se aplicó a la línea gráfica y no a todos los personajes para que el proceso sea más objetivo, es decir, que una vez escogida la base, se dibujaron los demás personajes.

Línea gráfica

Es la forma en la que se refleja la personalidad de la marca, y sirve para que todos los materiales visuales que se elaboran tengan relación.



Descripción

De las propuestas hechas se escogieron tres para ser evaluadas.

Propuesta A

Esta línea de dibujo es la que más se asemeja a los rasgos de un niño guatemalteco esto facilitará que el niño se sienta familiarizado con el personaje, es la única propuesta en la que los ojos transmiten sentimientos y hacen sentir ternura.



Propuesta B

La línea de este personaje es más como de príncipe o ángel, sus rasgos son como europeos, por la barbilla y el cabello, es la propuesta más simple con respecto a la vestimenta.



Propuesta C

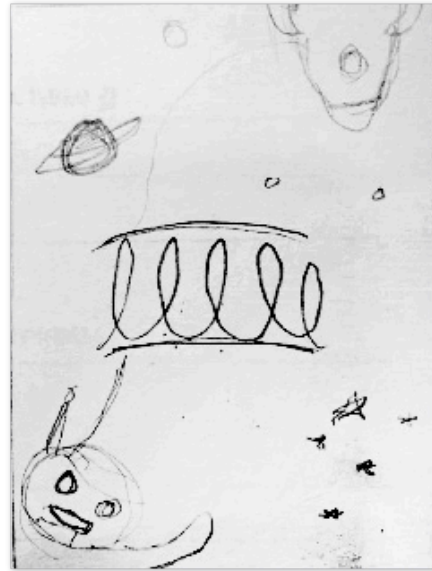
En esta propuesta se presenta un dibujo mucho más simple, facilita su ejecución, más no su adaptación, los brazos y las piernas al colocarlos en otra posición se verán deformes.



Portada

Se hicieron varias propuestas de portada que reflejaban un mensaje diferente, no solamente tenían los elementos en diferente forma, sino todo el contexto hacía que fuera un mundo diferente.

Esta parte fue evaluada también, con la asesora de la Institución para tomar en cuenta el aspecto psicológico del mensaje a comunicar.

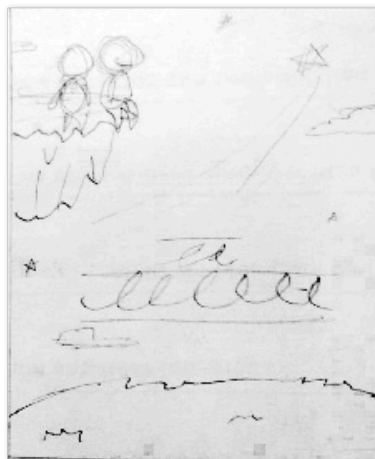


Descripción

De las propuestas hechas se escogieron tres para ser evaluadas.

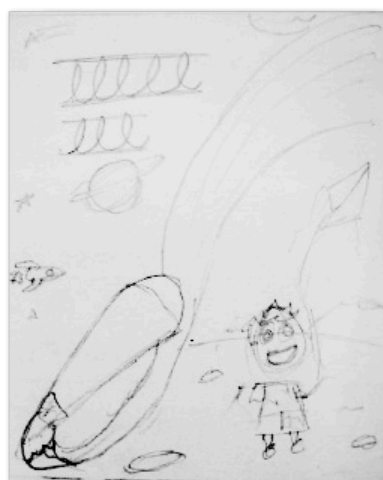
Propuesta A

Los elementos gráficos en esta propuesta son más pequeños y más ordenados, transmiten tranquilidad y reflexión, motiva a la lectura por la expectativa que genera la posición de los niños.



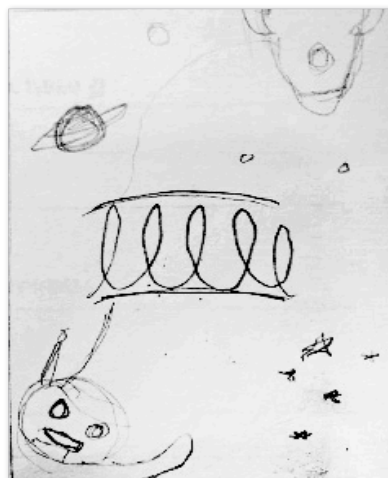
Propuesta B

En esta propuesta se utiliza solamente un género, esto debido a que tiene muchos elementos gráficos y si se coloca a la niña se verá muy saturado, el texto, aunque es estético se ve muy formal para el concepto creativo que es sueños de niño.



Propuesta C

Llama mucho la atención de los niños, porque los coloca en un contexto imaginario en el que desean estar. Quizá sea un poco confuso para los niños, en el interior del libro solo hay un capítulo que trata de astronautas, por lo que si se coloca esta portada podría interpretarse que todo el libro trata de eso.



NIVEL 1

Autoevaluación

Se realizó una autoevaluación de los bocetos en base a las premisas del concepto creativo, donde se califica con un punteo total de 25 puntos.

Cada aspecto a calificar tiene un valor de 5 puntos con los siguientes criterios de evaluación:

Excelente	5
Muy Bueno	4
Bueno	3
Regular	2
Malo	1

Retícula

Estos son los aspectos que se evaluaron para tomar decisiones, se presenta con una breve definición para que se comprenda de mejor manera de qué se habla.

[Ver anexo A1](#)

Márgenes

Estos son pertinentes en cada uno de los lados de la hoja, tomando en cuenta aspectos de impresión.

Jerarquía

Se diferencia fácilmente cada elemento que conforma el diseño de la página, no es difícil identificar cuerpo de texto, títulos y subtítulos.

Composición

En este aspecto más que evaluar los elementos que hay dentro de la retícula, se trata de evaluar la importancia y representatividad que tiene cada uno y que hagan una buena combinación entre sí.

Diagramación

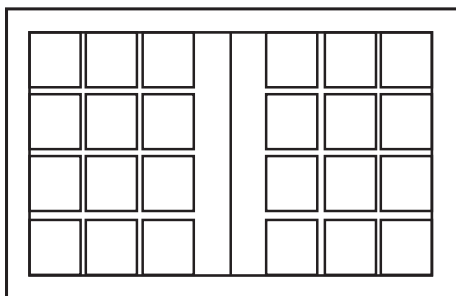
En este aspecto se evalúa si la cantidad de párrafos es la correcta, así como la distribución de los mismos, para ayudar a la comprensión lectora y motivar a la lectura.

Descansos visuales

Los espacios que se dejan vacíos son parte de la buena diagramación, porque se le da un descanso a la vista, por eso se evalúa en la retícula este aspecto, que posteriormente será usado para diagramar las portadillas.

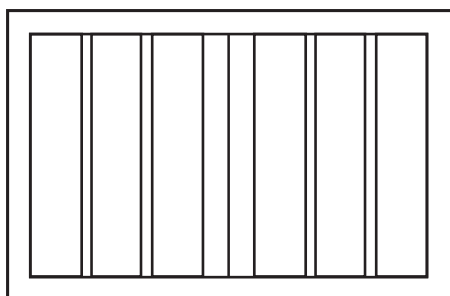
A continuación, se presenta un resumen de los resultados de la evaluación que se hizo para validar los bocetos de los layouts.

Propuesta A



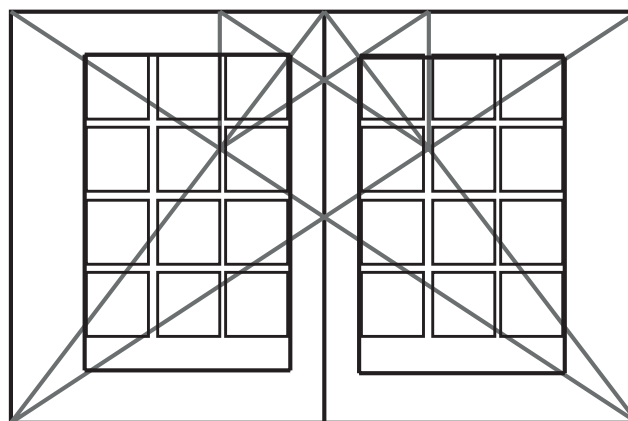
19

Propuesta B



20

Propuesta C



24

Resultados

La propuesta seleccionada fue la C, esta cuenta con márgenes pertinentes que son creados en base a una teoría de diagramación y las otras dos propuestas solamente a criterio de experiencia en impresión, además, que la propuesta C es la única que presenta descansos visuales y marca un punto que llama la atención.

La mejor opción para diagramar un material para niños es una retícula de módulos, porque de esa manera no se cae en monotonía y diseño estático.

Layouts

Para evaluar las propuestas de *layouts* se tomaron en cuenta los siguientes aspectos:

Memorabilidad

Un diseño es memorable si el receptor logra asociarlo con un recuerdo o evento importante, esto ayudará a que el niño aprenda más rápido y no olvide las lecciones.

Jerarquía

Se diferencia fácilmente cada elemento que conforma el diseño de la página, no es difícil identificar cuerpo de texto, títulos y subtítulos.

Tipografía

El diseño tipográfico es la forma en que se ha incorporado la tipografía al diseño como se adecua al tema, la legibilidad, la comprensión de los contenidos, es decir, que no solo se trata de escoger las más bonitas tipografías, sino las más adecuadas.

Diagramación

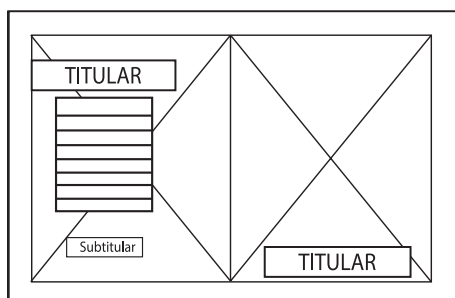
En este aspecto se evalúa si la cantidad de párrafos es la correcta, así como la distribución de los mismos, para ayudar a la comprensión lectora y motivar a la lectura.

Composición

En este aspecto más que evaluar los elementos que hay dentro de la retícula, se trata de estimar la importancia y representatividad que tiene cada uno y que hagan una buena combinación entre sí.

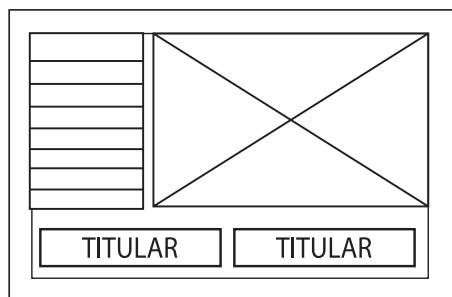
A continuación, se presenta un resumen de la evaluación que se hizo para validar los bocetos de *layouts*, base que sirvió para el diseño de las páginas.

Propuesta A



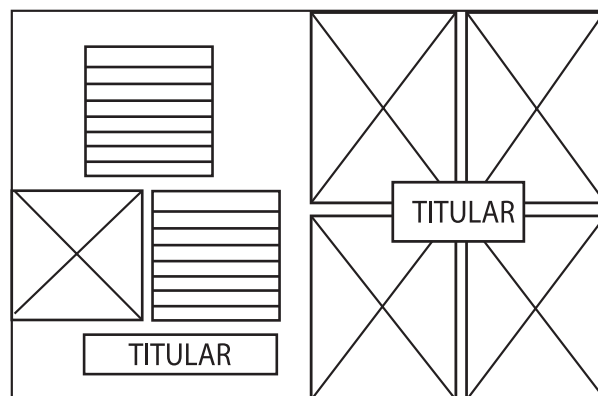
8

Propuesta B



21

Propuesta C



23

Resultados

La propuesta seleccionada fue la C, porque se puede variar el mismo *layout* para los momentos en los que se necesite colocar mucho texto o en donde solo se necesite colocar títulos; La imagen ocupa un espacio considerable dentro la retícula para llamar la atención del grupo objetivo, sin embargo, no le quita protagonismo al texto, se motiva a la lectura.

Tomando en cuenta el pensamiento creativo de los niños que es la base de este concepto, esta propuesta se puede usar de forma fácil para adaptar elementos iconográficos que alimenten este concepto.

PERSONAJES

Memorabilidad

Un diseño es memorable si el receptor logra asociarlo con un recuerdo o evento importante, esto ayudará a que el niño aprenda más rápido y no olvide las lecciones.

Uso de color

La selección de la paleta de colores debe evaluarse en función a las necesidades del G.O. Se debe evaluar desde el punto de vista estético, técnico y psicológico.

Rasgos

Es importante que las ilustraciones se identifiquen con la cultura guatemalteca, esto se puede lograr a través de los rasgos de los personajes principales.

Trazo

En algunos casos las ilustraciones van delineadas, el aspecto a evaluar trata de identificar cual es la mejor opción para delinearlas o no hacerlo.

Apariencia (edad)

El grupo objetivo debe identificarse con las ilustraciones, es por eso que además, de sus rasgos, los personajes deben tener una edad similar a los niños de los dibujos, (entre los 6 y 12).

A continuación, se presenta un resumen de la evaluación que se hizo para validar los bocetos de las ilustraciones, tomando en cuenta criterios que mejoran la comunicación con el grupo objetivo.

Propuesta A



Propuesta B



21

Propuesta C



20

24

Resultados

La propuesta seleccionada es la A, porque es la más cercana a la realidad, se usará el cabello de la propuesta número tres, porque representa mejor los rasgos guatemaltecos, se harán un poquito más angostos los ojos para evitar que se confunda con la línea gráfica de dibujos japoneses.

Esta propuesta es la más amigable y dinámica para los niños.

Portada

Los aspectos que se evaluaron fueron:

Memorabilidad

Un diseño es memorable si el receptor logra asociarlo con un recuerdo o evento importante, esto ayudará a que el niño aprenda más rápido y no olvide las lecciones.

Uso de color

La selección de la paleta de colores debe evaluarse en función a las necesidades del G.O. Se debe evaluar desde el punto de vista estético, técnico y psicológico.

Mensaje

¿Qué es lo que comunica la composición?, el contexto, ¿cuál es el trasfondo de la ilustración y los colores, evaluado desde el aspecto psicológico?, ¿qué representa la posición de cada elemento?

Saturación

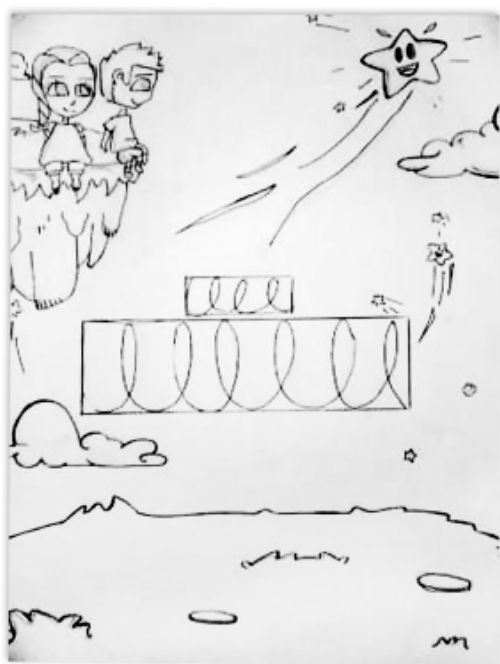
Los elementos se usan en la cantidad adecuada para permitir que se entienda el mensaje o se ve muy saturada la ilustración y se dejan de percibir elementos importantes.

Título

El espacio donde se coloca el título es pertinente para la lectura, se mira dinámica y motiva o invita a abrir el libro.

A continuación, se presenta un resumen de la evaluación que se hizo para validar los bocetos para las portadas, tomando en cuenta que el aspecto más importante que se evaluó, es el mensaje que comunica.

Propuesta A



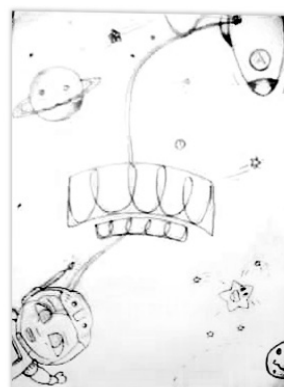
23

Propuesta B



20

Propuesta C



20

Resultados

La propuesta seleccionada fue la propuesta A, esta selección se hizo en conjunto con la asesora de la institución por el objetivo de la misma, el mensaje que transmite es de reflexión sobre la situación actual y como se puede mejorar o simplemente saber que hay un universo en el que podemos cambiar y ver las cosas de una manera distinta a la conocida, eso es lo que se quiere lograr con las terapias.

NIVEL 2

Visualización

En este nivel del proceso gráfico, los bocetos a mano se elaboraron en versión digital, para hacer la presentación a la institución y poder verificar la funcionalidad de las partes gráficas más importantes del proyecto.

Se siguió trabajando con la retícula, *layouts*, personajes, y la portada.

Retícula Portadillas

En base a la retícula que se definió en la autoevaluación se propusieron diferentes opciones de portadillas, cambiando más que todo el orden de los elementos gráficos.

En esta fase la ayuda de profesionales del diseño y de la institución fue fundamental, se respetaron los puntos clave originados por el diagrama de triángulos.

Descripción

Propuesta A

Esta propuesta muestra los elementos gráficos alrededor de la página para que el título sea relevante, porque el punto de atención está en el centro, esto ayuda a que no se vea saturado en medio de las ilustraciones.

Se usó blanco de fondo para que sea un diseño limpio y motive a la lectura.



Propuesta B

En esta propuesta se usa el punto clave del diagrama de triángulos colocando al sol como elemento principal, se hace más dinámica la manera de colocar los elementos, porque todos se relacionan.

Se conserva el blanco como fondo y se disminuye la cantidad de líneas acotadas para reforzar la simplicidad de la diagramación.



Propuesta C

En esta propuesta se trató de hacer mayor la relación entre los elementos gráficos para que la ilustración tuviera sentido, se utilizó un elemento gráfico de la línea gráfica que no se había utilizado para unificar más la diagramación.

Se utilizó sombra en el título para que resaltara.



Layouts páginas internas

Después de la evaluación de la etapa de visualización uno, se procedió a hacer propuestas digitales, con los cambios pertinentes para lograr una mejor comunicación con el grupo objetivo.

Esta etapa se evaluó con expertos en el tema y expertos del diseño editorial, por medio de un instrumento de validación, en el cual se hicieron preguntas relacionadas con la funcionalidad de la pieza y las elecciones de elementos gráficos.

Descripción

Propuesta A

En esta propuesta se muestra la primera página con fondo sólido y el texto en una sola columna, para que no se vea muy saturado, del lado de la ilustración se muestra el fondo blanco y cielo de estrellas.



Propuesta B

En esta propuesta se usa la diagramación a dos columnas, para que sea más dinámica para los niños, se usa fondo blanco para que el texto y el fondo no compitan y en este caso el fondo sólido se usó en la ilustración.



Propuesta C

En este caso se usó fondo blanco en ambas páginas para equilibrar los elementos gráficos y que no se vea tan saturado, se conserva la ilustración de estrellas.



Personajes

En la etapa uno de visualización se definió la línea gráfica, en esta etapa se perfeccionó la técnica para que digitalmente se viera mejor.

Se trabajó en propuestas de color en ropa, accesorios y tono de la piel para contextualizar a los personajes en Guatemala y así los niños que asisten a la fundación puedan identificarse con ellos.

Descripción



Propuesta A

En esta propuesta se presentó un tono de piel claro y un tono de cabello café oscuro, para crear contraste.

En cuanto a la ropa se utilizaron tonos fáciles de identificar para los niños y que son usados comúnmente.

Propuesta B

En esta propuesta se presentó un tono más oscuro de la piel, esto debido a que la mayoría de guatemaltecos tienen piel morena.

El azul de la pantaloneta es para simular lona, en la camisa se usó un color primario.



Propuesta C

En esta propuesta se utilizó el cabello totalmente negro, para contextualizar aún más al personaje, se cambia el color de la camisa para crear un contraste con el nuevo color de cabello.

Portada

Después de la evaluación de la etapa de visualización uno, se procedió a hacer propuestas digitales, con los cambios pertinentes para lograr una mejor comunicación con el grupo objetivo.

Esta etapa se evaluó con expertos en el tema y expertos del diseño editorial, por medio de un instrumento de validación, en el cual se hicieron preguntas relacionadas a la funcionalidad de la pieza y las elecciones de elementos gráficos.

Descripción



Propuesta A

En esta propuesta se presentó fondo blanco para unificar con la línea gráfica y se usaron elementos gráficos que no son complejos para que no se vea saturado, adicional se distribuyeron las estrellas en el cielo para que se vea más dinámica.



Propuesta B

Se propuso otro color de fondo para hacerla más llamativa, en esta propuesta se disminuyeron la cantidad de elementos gráficos para que resalte más el título.

Se usaron diferentes elementos que son parte de la línea gráfica tratando de unificar con las páginas internas.



Propuesta C

En esta propuesta se presentó el fondo con un color más apegado a lo que es la línea gráfica y se disminuyeron los elementos gráficos, adaptándolos de manera que se mire más simple y ordenado.

NIVEL 2

Coevaluación

Instrumento de coevaluación

Se utilizó un formulario digital, el cual se mandó a diez personas, seis profesionales del Diseño Gráfico, la asesora de la institución, a la cual se le preguntó directamente, como tipo encuesta y a tres niños que están en el rango de edad del grupo objetivo.

Como anteriormente ya se habían elegido las propuestas, a nivel boceto, en esta fase se hicieron versiones digitales de la elegida para que fueran evaluadas y escogidas por medio del instrumento de coevaluación.

Se hicieron preguntas directas y se dejó habilitado un apartado donde podían poner observaciones, esto, para conocer las opiniones más ampliamente y poder hacer una composición más apegada a los requerimientos que se adapten mejor al grupo objetivo.

[Ver anexo B1](#)

Retícula

El objetivo de las preguntas de validación de esta propuesta es encontrar cuál de las versiones es más dinámica y en la que los elementos crearán una mejor composición visual, tanto de equilibrio como de sentido entre los elementos.

Propuesta A



Propuesta B



Propuesta C



1. ¿Qué propuesta presenta un mejor recorrido visual?

Propuesta A	20%
Propuesta B	70%
Propuesta C	10%

2. ¿En cuál propuesta es más legible el título?

Propuesta A	30%
Propuesta B	60%
Propuesta C	10%

Gráficas de resultados
Ver anexo B2

Observaciones

La propuesta elegida fue la B, con ayuda de las observaciones de este apartado, se definió que el titular era necesario que fuera más grande o que se tratará de alguna manera hacer más legible, podría ser con el fondo.

Layout

En este apartado el objetivo de las preguntas era definir los colores y la forma de utilizar el mismo que fuera más adecuada para lograr captar la atención del grupo objetivo.

Propuesta A



Propuesta B



Propuesta C



1. ¿En cuál de las propuestas es más adecuado el uso del color celeste? ¿se mira mejor sin él?

Propuesta A 30%
Propuesta B 60%
Propuesta C 10%

2. ¿Qué elemento, es más llamativo, el sol o la estrella gigante?

Propuesta A 30%
Propuesta B 60%
Propuesta C 10%

Gráficas de resultados
Ver anexo B2

Observaciones

La mejor propuesta fue la B y la única observación en la que coincidieron los evaluadores fue en que la tipografía de la página que tiene la ilustración debía ser más gruesa o más grande, porque es poco legible, además, se definió que los cuerpos de texto en ningún momento tengan un color sólido como fondo, porque dificulta la lectura.

Personajes

El objetivo principal de estas preguntas de validación era que los rasgos de los personajes fueran lo más parecido a los rasgos de un niño guatemalteco y la ropa se adaptará a la forma de vestir guatemalteca.

Propuesta A



Propuesta B



Propuesta C



1. ¿Cuál vestimenta es pertinente al grupo objetivo?

Propuesta A	10%
Propuesta B	70%
Propuesta C	20%

2. ¿Cuál es el tono de piel adecuado?

Propuesta A	20%
Propuesta B	60%
Propuesta C	20%

Tomando en cuenta, que deben identificarse con los rasgos de la mayoría de niños guatemaltecos.

Gráficas de resultados
Ver anexo B2

Observaciones

La mejor propuesta fue la B, sin embargo, en las observaciones se definió que el cabello negro es un rasgo distintivo de los guatemaltecos, por lo que hay que cambiarlo de color, la intención de la pantaloneta azul era para que pareciera lona, pero por el tipo de ilustración no se logró definir bien y se aprecia mejor en color gris, además, que hace mayor contraste con el color rojo de la camisa.

Portadas

El objetivo de estas preguntas era que la portada fuera apropiada, despertará el interés en la lectura y además, tuviera armonía.

También, se procuró que estuviera acorde con la línea gráfica que se utilizó en las páginas internas.

Propuesta A



Propuesta B



Propuesta C



1. ¿Cuál de las propuestas es apropiada para usar como portada?

Propuesta A	20%
Propuesta B	20%
Propuesta C	60%

2. ¿Cuál es más pertinente a la línea gráfica, al concepto creativo y al pensamiento mágico?

Propuesta A	40%
Propuesta B	10%
Propuesta C	50%

Gráficas de resultados
Ver anexo B2

Observaciones

La propuesta elegida es la C, aunque la opción A, es bastante certera, en los comentarios se definió que era muy simple para ser una portada y que el blanco la hacía ver monótona y aburrida, por otro lado, la propuesta C si se veía dinámica y por los colores elegidos unificada con la línea de las páginas internas.

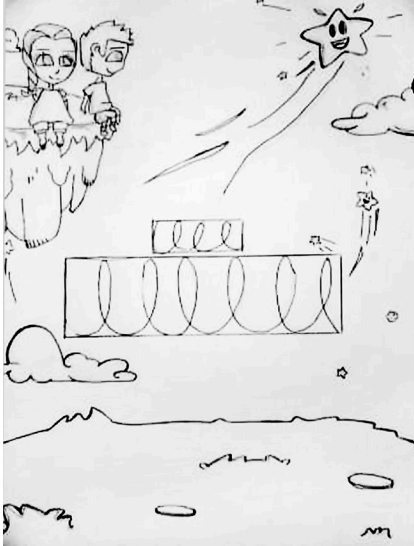
Nivel 3

Visualización

Antes de hacer la validación con el grupo objetivo, se hicieron los cambios para cada parte presentada en el nivel dos de visualización.

Esto con el objetivo de presentar las propuestas lo mejor posible, porque se tenían los criterios de profesionales del Diseño y del tema concerniente a la institución. Las propuestas finales digitales de cada etapa se presentan a continuación.

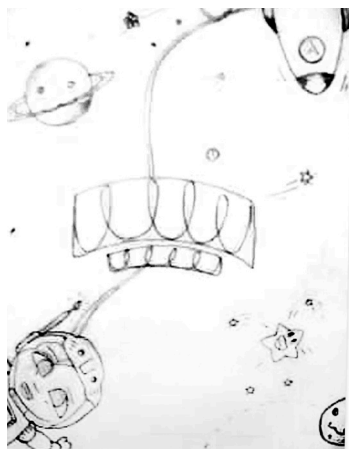
Portada



Esta propuesta fue la elegida en el nivel dos de visualización y el único cambio que se realizó fue que al titular se le colocó un punto de trazo más para que fuera legible y presentara más fuerza.

Portadillas

(A)



Las portadillas se colocaron al principio de cada capítulo, en total se hicieron cinco, por sugerencia en la coevaluación se le colocó un color de fondo diferente a cada una, porque al principio se había definido que todas las portadillas fueran iguales y solamente se les cambiara el título.

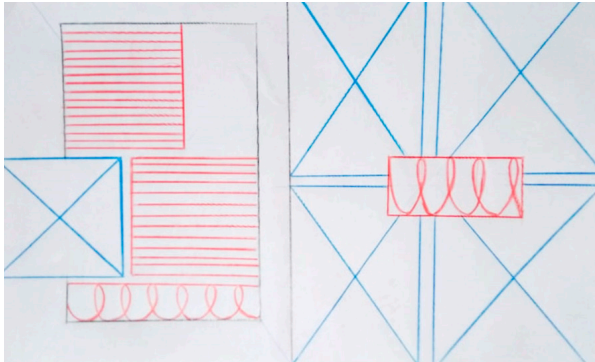
Los colores se distribuyeron así:

- A. Capítulo 1 Autor del libro - Azul
- B. Capítulo 2 Acerca de mí - Celeste
- C. Capítulo 3 Mis emociones - Rosado
- D. Capítulo 4 Mi familia - Verde
- E. Capítulo 5 Mis amigos - Anaranjado



Las sugerencias de los profesionales del diseño fueron que se colocara un fondo sólido, para que llamara más la atención y que se le añadiera un punto al trazo de la tipografía, para que fuera más legible.

Páginas internas



Páginas 82 y 83



Los comentarios de los profesionales con respecto al diseño de páginas internas fue que no se debería ilustrar literalmente la escena de la que se habla, el contenido es extenso y se perdería la atención. Los profesionales de la Institución comentaron que si se hacía de esa manera se perdería el objetivo de ser un libro y sería más bien un material ilustrativo, por eso se tomó en cuenta este criterio y se buscaron elementos complementarios para cada página.

Páginas 34 y 35

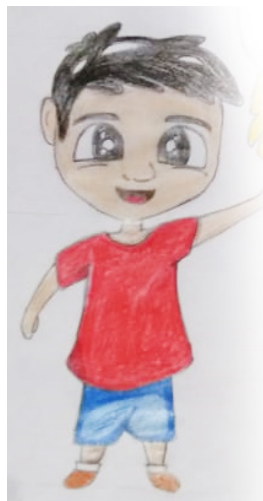


Páginas 58 y 59



La alineación siguió siendo justificada a la derecha, las ilustraciones complementarias ayudaron a que la diagramación fuera más atractiva. El color de los títulos se conservó solo se le subió un tono para que fuera más legible.

Personajes



Para contextualizar más al personaje en la cultura guatemalteca se realizaron cambios como el color del cabello, de café a negro y el color de la pantaloneta, antes era azul para simular que era una pantaloneta de lona pero se decidió usarla de un color sólido ya que se usan más las pantalonetas de tela.

Goldi

Es el personaje principal, tiene dos hermanos, una niña y un niño, su compañera en el libro es su hermana mayor.



La línea gráfica de los personajes se definió por medio del niño y los demás solo se adaptaron, porque también se tenían definidos colores a utilizar.

Dashini

Es la hermana mayor de *Goldi*, también es personaje principal, porque servirá para que tanto niños y niñas se identifiquen con los personajes.

Personajes complementarios

Como personajes secundarios se hicieron dos amigos, a la mamá, al papá y al hermanito menor, además se ilustraron a Dashini y Goldi, personajes principales, como héroes y como astronautas.



NIVEL 3

Validación

Instrumento de validación

A través de la evaluación de la tercera etapa de visualización, que ya es directamente con el grupo objetivo se pudo analizar y rectificar la efectividad de los códigos visuales del libro de terapias, al igual que las reacciones de los niños y terapeutas al estar en contacto con el material.

Metodología

Se elaboró una encuesta de diez preguntas utilizando lenguaje que fuera fácil de comprender para los niños, donde se abordaron temas desde el concepto creativo hasta la legibilidad y funcionalidad de la tipografía.

Muestra

Se evaluó con dos niñas y dos niños de diferentes edades que reciben terapias en la fundación adicional se elaboró la encuesta a una psicóloga.

Se utilizó un *Focus Group*.

Material a evaluar

Se presentó el primer capítulo del libro impreso incluyendo la portada y se añadieron en blanco la cantidad de hojas a utilizar para que se pudiera tener la experiencia de manipulación de la pieza.

Ver anexo C1

Análisis de resultados

Para el grupo objetivo el material resulta ser bastante atractivo y diferente, porque no es el tipo de libros al que están acostumbrados, cuando vieron la portada la observaron por más tiempo que las páginas con texto, sin embargo, en las páginas internas donde más se usaron elementos gráficos complementarios se detuvieron a observar y a leer de que se trataba el tema.

Les llamó la atención que el libro tuviera varias actividades, se dieron cuenta de esto, gracias a la jerarquía del texto, la manipulación fue un poco complicada por la cantidad de páginas.

Sugerencias

Que se evalúe la cantidad de páginas, porque para los niños es complicado manipulación el libro.

Que se usen elementos gráficos en todas las páginas, porque eso llamó bastante la atención del grupo objetivo.

La última sugerencia fue que los elementos gráficos que se utilicen en las páginas internas tengan algo que ver con el tema que se esté tratando, para que se complementen y cuando el niño se interese en leer, gracias a los recursos visuales, tenga una idea de que se trata.

Gráficas
Ver anexo C2

07

Presentación de la pieza

- Fundamentación 100
- Presentación de la pieza 104
- Costos de reproducción 111
- Costos de Diseño 111

Fundamentación

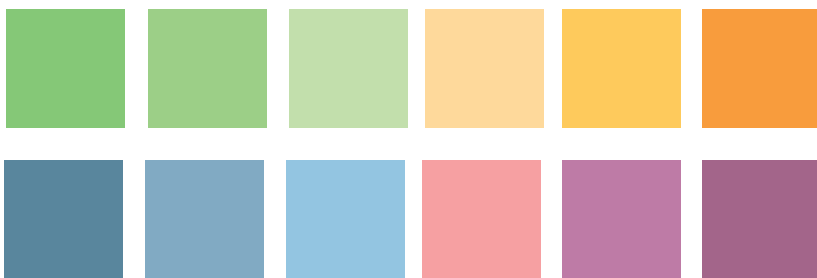
Formato

Se trabajó el libro tamaño carta, 8.5"X11" pulgadas, porque es fácil de manipular y es un tamaño al que los niños ya están acostumbrados por ser el tamaño de los cuadernos que utilizan en el colegio.

El tipo de presentación es rústico cocido, de pasta blanda, de igual forma, para contribuir a que el manejo sea más simple y agradable, se disminuyó el volumen en páginas para que el material resulte sencillo y preciso.

Colores

Se eligió una gama de colores cálidos y fríos para complementar las ilustraciones, porque estas deben reflejar felicidad y positivismo, ambas gamas son de colores pastel debido a la sutileza, emotividad y calma con la que se quiere comunicar el mensaje.



Tipografía

Para los títulos se utilizó una tipografía manuscrita que es fácil de leer y además, transmite juego e inocencia, al mezclar las mayúsculas con minúsculas se vuelve informal y la hace más divertida.

Please writte me a song

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn

ÑñOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

1234567890,.,!-*/':;

Para el cuerpo de texto se utilizó una tipografía palo seco que tuviera las letras tal y como las usan cuando se aprende a leer y escribir, para que la lectura sea más fácil debido a las líneas rectas y formas exactas, son minimalistas y pertenece a la familia de geométricas. En los titulares se usó en *bold* y en el cuerpo de texto en *light*.

Nexa bold/light

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn

ÑñOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

1234567890,.,!-*/':;

AaBbCcDdEeFfGgHhIiJjKkLlMmNn

ÑñOoPpQqRrSsTtUuVvWwXxYyZz

1234567890,.,!-*/':;

Ilustración

La línea gráfica de los personajes se trabajó básicamente con vectores con pequeñas sombras, simulando el estilo flat design, esto para simplificar el mensaje y facilitar la funcionalidad, porque lo que se quiere lograr es que los niños se sienten motivados a leer.

Además, este estilo de ilustración transmite dinamismo y jovialidad, porque presenta las formas de manera simple pero refuerza el mensaje con la utilización de colores.

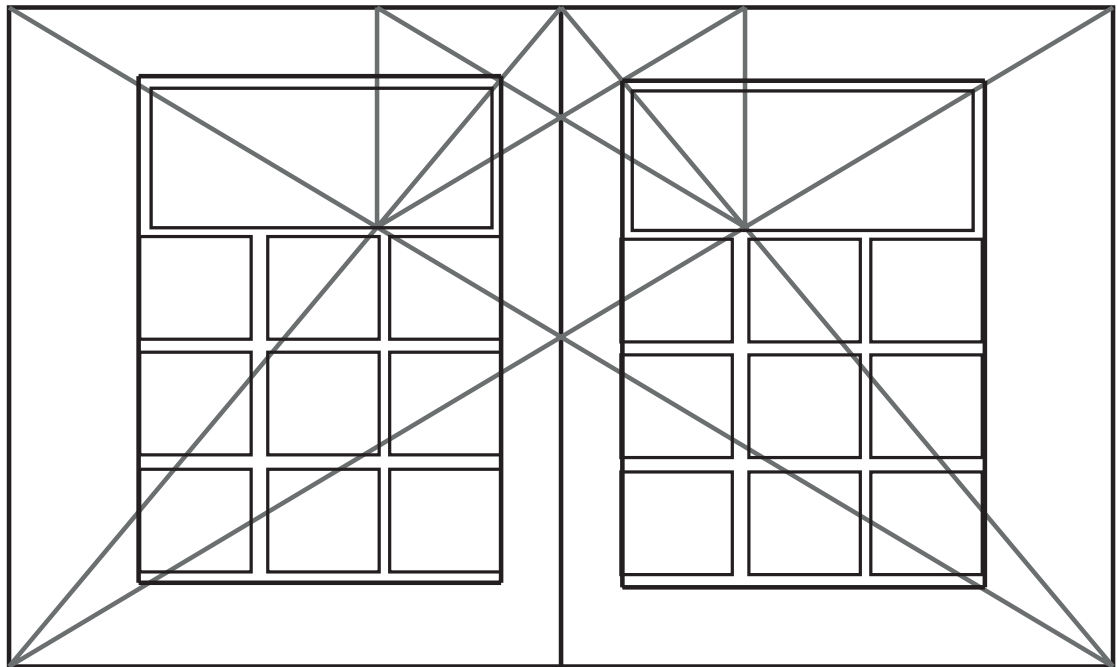


Retícula

Por la variedad de elementos gráficos que se utilizaron, se decidió trabajar con una retícula modular (3x3), porque los módulos permiten tener una mejor distribución de los elementos para poder jerarquizarlos, se dejó un espacio en la parte superior de la página para colocar titulares e ilustraciones con el objetivo que sobresalgan.

En la composición o distribución de los elementos gráficos se usó como recurso principal las ilustraciones y el texto, aunque aparece en una cantidad proporcional, aunque menor, por el interlineado y el tamaño de letra.

Los márgenes se definieron a través de un diagrama de triángulos y se aprovechó el punto clave para situar elementos gráficos importantes.



Propuesta final

En la validación con el grupo objetivo no se solicitaron cambios a nivel gráfico, solamente en la cantidad de hojas, porque es muy grande el tamaño y esto causa que sea complicado para los niños más pequeños manejar el libro. A continuación, se presenta cada página de la pieza.

Portada



Contraportada





¡Hola!

En esta libro tendrás la oportunidad de conocer y reconocer los cualidades y las defectos, podrás identificar a las personas que han sido a través y poder expresar.

Lo vas a o lo largo de tu tratamiento, al terminar se sentirás mejor y podrás irte para tener muchos amigos y sentir libremente tus emociones.

¡Encontrarás muchas actividades divertidas!

“ Tienes que esperar cosas de ti mismo antes de que puedas hacerlas ”

Michael Jordan

Autor del libro

Cuento de la identidad

En un pueblo llamado Fel vivían muchas familias, eran muy trabajadoras y felices. Los niños y niñas la pasaban muy bien, una noche, las habitantes de Fel se fueron a dormir y poco a poco entró, durante todo el mundo con un hermoso meteorito que caía desde donde venía pero les causaba mucha duda.

Al otro día, cuando Daniela se despertó y fue a buscar a su querido hermano Gede, se había olvidado de su nombre. Cada tiempo se acordaba del nombre de su hermano, se preocuparon y se fueron a consultar a todos, pero su sorpresa todo el pueblo de Fel estaba pasando lo mismo, ninguno se recordaba de su nombre.

¿Qué había sucedido? todos los habitantes de Fel habían olvidado su nombre.

¡No saben que hacer!

De repente, caminando por la plaza, vieron a su mamá de lejos, la llamaron para que les ayudara, pero como no se acordaban de su nombre, se gritaron:

¡Ay!

Y todos los que estaban en la plaza miraron, porque pensaron que los estaban llamando a ellos, Daniela y a Daniel sólo les interesaba Horari, su mamá, así que volvieron a gritar:

¡Ay!

Y una vez más todos voltearon. Entonces aprovecharon para decirle a todos que de seguro su hermano medio que escucharon durante la noche los hizo olvidar sus nombres.

¿Qué podemos hacer?

se preguntaron todos.

Ejercicios

Actividad 1
Escribe el final a la historia, cómo podían recordarse de sus nombres? ¿cómo podían identificar a cada persona?

Reflexión
Todos necesitamos un nombre que nos identifique, ¿cómo crees que se sienten los personajes que no tienen un nombre? ¿cómo se sienten los personajes que tienen un nombre pero no saben decirlo? ¿cómo se sienten los personajes que no saben decirlo pero sí saben decirlo? ¿cómo se sienten los personajes que no saben decirlo pero sí saben decirlo?

Actividad 2
Escribe el nombre al principio de tu libro y simplifica a escribir esto gran historia.

Reflexión
Cada uno tiene diferentes cualidades y defectos pero todos tenemos un trabajo con respecto, en casa o veces nos llamamos de otra manera y nos llaman así por cómo suenan o por cómo suenan también este nombre en la hoja principal de tu libro.

Actividad 3
Recuerdas cuando era pequeño, ¿cómo era? ¿Cómo grande era entonces el pelo, cómo era tu ropa, hac un dibujo de cuando eres pequeño y anota tus características más importantes, incluye cualidades y defectos.

Actividad 4
Ahora haz un dibujo de cómo quieres ser cuando seas grande, haz esto que pasó a tu mamá, ¿cómo actuará, qué hará, cómo, cómo hablará, qué qué indicará?

¿Qué quieres ser tú?
Escribe por qué te gustaría ser grande.


niños

Actividad 5
¿Te gustaría ser una princesa?

Si tu fueras una princesa cómo serías, escribe cuatro serías tus características y escribe qué harías.

Actividad 6
¿Y si fueras una reina...

Escribe si fueras una reina cómo serías y qué harías.




niños

Actividad 7
¿Te gustaría ser un príncipe?

Si tu fueras un príncipe cómo serías, escribe cuatro serías tus características y escribe qué harías.

Actividad 8
¿Y si fueras un rey...

Escribe si fueras un rey cómo serías y qué harías.





Actividad 9
¿Sabes que tus ojos son una parte muy importante de ti y muchos veces reflejan lo que sientes? De que color son tus ojos, colorados y dibujar en el espejo que más te gusta de ti.

¡Ahora sé un Superhéroe

Páginas 18 - 31

Ejercicios

Actividad 10
Tu nombre de superhéroe tendrá que ver con el origen de tus poderes, se relacionará con el episodio que te ocurrió en uno de ellos, terminará con la palabra MAN.

Piensa en un nombre original de súper héroe para que todos lo lean y lo escriban en tu cuaderno.

Actividad 11
Poder Flyer obtuvo sus poderes gracias a un accidente inesperado.

¿También podría ocurrirte a ti?

Los héroes conviven con el resto de los habitantes de su ciudad, como es la tuya? Imagina cómo cambiaría tu vida de súper héroe, dónde y cómo obtuviste tus poderes, cómo es tu ciudad del héroe, anótalo en tu libro.

Actividad 12
Para comenzar tu carrera como súper héroe debes conocerla a ti mismo, lo primero que harás es elegir cuáles cualidades podrás desarrollar para convertirte en súper héroe, escoge las que ya tienes y cómo las puedes usar.

- Inteligencia**: Escribe aquí cómo usarías tu cualidad.
- Fuerza**: Escribe aquí cómo usarías tu cualidad.
- Bondad**: Escribe aquí cómo usarías tu cualidad.
- Valentía**: Escribe aquí cómo usarías tu cualidad.
- Alegria**: Escribe aquí cómo usarías tu cualidad.

¿Si tienes otra habilidad?

La vida de un súper héroe comienza en los ambientes cotidianos.

¿Conoces a algún compañero que te haga bullying?

Adóptalo a él, muéstralo que la vibras ante los demás, inclúyelo en tu equipo.

¿Con que otras ocasiones podrías ayudar?

Actividad 13
Transforma algunas debilidades en súper poderes.

Escribe 4 debilidades que tengas y que te gustaría cambiar por un súper poder, sigue el ejemplo continuando.

Debilidad → Súper poder

Para habilidades en los deportes → Súper velocidad

Actividad 14
El capitán América es un súper estado y sus poderes le permiten destacarse en su guerra.

¿Cómo te gustaría destacar a ti?

- Súper bombero
- Súper Astronauta
- Súper Policía
- Súper Médica
- Súper Científica

Actividad 15
Los animales son fuente de grandes poderes y debes encontrar al tuyo de qué animal te gustaría obtener tus súper poderes?

- Vajuar
- Elefante
- Perro
- Serpiente

Escribe una lista de los súper poderes que obtendrás del animal que elegiste.

¿En qué situaciones serían ventajosos?

Actividad 16
Así como de tus súper poderes increíbles debes tener un arma porque son poderosísimos, por ejemplo el Capitán América usa su escudo, Iron Man usa su armadura y Thor usa el martillo.

Escribe tu arma...

Actividad 17
Todo súper héroe debe tener una identidad secreta que le permita proteger a sus amigos y familiares, Spiderman, por ejemplo, se esconde tras las gafas que tenía Peter Parker.

¿Cómo imaginas tu identidad secreta?

Escribe tu nombre, las características de tu personalidad y tu ocupación.

¡Ya casi eres un súper héroe!

Actividad 18
Como sabrás todo súper héroe debe tener un traje distintivo.

Escribe en tu cuaderno ¿Cómo sería tu traje? que colores tendría, los elementos que te gustaría que llevara, haz un dibujo de tu traje de héroe.

Botas, Capa, Máscara

Actividad 19
El punto débil de un héroe es el "talón de Aquiles" se lo llama así por al guerrero griego que perdió en la guerra de Troia, todos los súper héroes tienen uno que los súper villanos saben aprovechar.

¿Crea un súper villano que pueda aprovecharse de tu talón de Aquiles, cuál es su nombre? ¿Cuál es su aspecto? ¿Cuáles son sus poderes?

Actividad 20
Para enfrentarse a los súper villanos debes ser capaz de liderar un equipo eficaz, como es el caso de los Avengers, elige a 3 compañeros y llena la siguiente tabla en tu cuaderno.

Nombre	Super poder	Características

★ Sabrás 3 reglas de cómo tendrán que respetar todos para hacer un buen trabajo en equipo.

1. _____
2. _____
3. _____

¿Quién soy? **Actividad 21**

1. Lo que más me gusta.

2. Lo que odio de mí.

3. Mis habilidades más fuertes.

4. Mis 3 superpoderes.

5. Mis habilidades más débiles.

6. Mis debilidades más grandes.

7. Lo que odio de mí.

8. Mis habilidades más débiles.

9. Mis habilidades más fuertes.

10. Mis debilidades más grandes.

11. Mis habilidades más débiles.

12. Mis habilidades más fuertes.

13. Mis debilidades más grandes.

14. Mis habilidades más débiles.

15. Mis habilidades más fuertes.

16. Mis debilidades más grandes.

17. Mis habilidades más débiles.

18. Mis habilidades más fuertes.

19. Mis debilidades más grandes.

20. Mis habilidades más débiles.

21. Mis habilidades más fuertes.

22. Mis debilidades más grandes.

23. Mis habilidades más débiles.

24. Mis habilidades más fuertes.

25. Mis debilidades más grandes.

26. Mis habilidades más débiles.

27. Mis habilidades más fuertes.

28. Mis debilidades más grandes.

29. Mis habilidades más débiles.

30. Mis habilidades más fuertes.

31. Mis debilidades más grandes.

32. Mis habilidades más débiles.

33. Mis habilidades más fuertes.

34. Mis debilidades más grandes.

35. Mis habilidades más débiles.

36. Mis habilidades más fuertes.

37. Mis debilidades más grandes.

38. Mis habilidades más débiles.

39. Mis habilidades más fuertes.

40. Mis debilidades más grandes.

41. Mis habilidades más débiles.

42. Mis habilidades más fuertes.

43. Mis debilidades más grandes.

44. Mis habilidades más débiles.

45. Mis habilidades más fuertes.

46. Mis debilidades más grandes.

47. Mis habilidades más débiles.

48. Mis habilidades más fuertes.

49. Mis debilidades más grandes.

50. Mis habilidades más débiles.

51. Mis habilidades más fuertes.

52. Mis debilidades más grandes.

53. Mis habilidades más débiles.

54. Mis habilidades más fuertes.

55. Mis debilidades más grandes.

56. Mis habilidades más débiles.

57. Mis habilidades más fuertes.

58. Mis debilidades más grandes.

59. Mis habilidades más débiles.

60. Mis habilidades más fuertes.

61. Mis debilidades más grandes.

62. Mis habilidades más débiles.

63. Mis habilidades más fuertes.

64. Mis debilidades más grandes.

65. Mis habilidades más débiles.

66. Mis habilidades más fuertes.

67. Mis debilidades más grandes.

68. Mis habilidades más débiles.

69. Mis habilidades más fuertes.

70. Mis debilidades más grandes.

71. Mis habilidades más débiles.

72. Mis habilidades más fuertes.

73. Mis debilidades más grandes.

74. Mis habilidades más débiles.

75. Mis habilidades más fuertes.

76. Mis debilidades más grandes.

77. Mis habilidades más débiles.

78. Mis habilidades más fuertes.

79. Mis debilidades más grandes.

80. Mis habilidades más débiles.

81. Mis habilidades más fuertes.

82. Mis debilidades más grandes.

83. Mis habilidades más débiles.

84. Mis habilidades más fuertes.

85. Mis debilidades más grandes.

86. Mis habilidades más débiles.

87. Mis habilidades más fuertes.

88. Mis debilidades más grandes.

89. Mis habilidades más débiles.

90. Mis habilidades más fuertes.

91. Mis debilidades más grandes.

92. Mis habilidades más débiles.

93. Mis habilidades más fuertes.

94. Mis debilidades más grandes.

95. Mis habilidades más débiles.

96. Mis habilidades más fuertes.

97. Mis debilidades más grandes.

98. Mis habilidades más débiles.

99. Mis habilidades más fuertes.

100. Mis debilidades más grandes.

Tema: _____ **Actividad 22**

Contesta las preguntas en tu cuaderno.

- Algo que aprendí.
- Algo que me sorprendió.
- Una duda que aún tengo del Tema.
- Algo que ya conocía del Tema.

“ Siempre estas contigo mismo, deberías disfrutar la compañía ”

Diane Von Furstenberg

Acerca de mí

Los microbios

Los microbios viven en el planeta desde hace millones de años. Pueden beneficiarnos o hacernos daño. Los microbios pueden ser virus, hongos y bacterias. Las bacterias y virus pueden producirnos enfermedades muy peligrosas y muy difíciles de tratar, como la gripe y los resfriados.



Los resfriados

Los resfriados de los resfriados son causados por los virus. Hay más de 200 tipos diferentes que los provocan. Esta enfermedad te hace sentir decaído, triste, cansado y muy aburrido, todo esto porque el virus está invadiendo tu cuerpo y te está haciendo sentir mal.




Este soy yo cuando me SIENTO ENFERMO



Actividad 23

Haz una lista de cosas que pueden enfermarte. ¿Cuáles son las cosas que te enferman? Haz una lista.



El mal humor

Para empezar este tema debemos saber ¿Qué es el mal humor? y cuando nos afecta. ¿Qué cosas o personas son las que te ponen de mal humor? Identifícalas y haz una lista.

Cuento del mal humor

Haba un niño que se ponía rápido de mal humor. Un día su padre se dio una ducha con agua y se dijo que cada vez que perdiera la calma que clavara un clavo en una puerta hasta que tenían en casa. El primer día el niño clavó 37 clavos en la puerta, se dio cuenta que era muy cansado clavar todos esos clavos en el día así que clavó de fue clavando menos. El niño se dio cuenta que era más fácil controlar su genio si su mal carácter que clavar los clavos en la puerta.

Actividad 24



Haz una lista de cosas que pueden enfermarte. ¿Cuáles son las cosas que te enferman? Haz una lista.

El mal humor

Para empezar este tema debemos saber ¿Qué es el mal humor? y cuando nos afecta. ¿Qué cosas o personas son las que te ponen de mal humor? Identifícalas y haz una lista.

Cuento del mal humor

Haba un niño que se ponía rápido de mal humor. Un día su padre se dio una ducha con agua y se dijo que cada vez que perdiera la calma que clavara un clavo en una puerta hasta que tenían en casa. El primer día el niño clavó 37 clavos en la puerta, se dio cuenta que era muy cansado clavar todos esos clavos en el día así que clavó de fue clavando menos. El niño se dio cuenta que era más fácil controlar su genio si su mal carácter que clavar los clavos en la puerta.


Reflexión

Lo que quiero decir es que cuando dices o haces cosas con mal genio o enfadado desde una actitud, como estás agitado en la puerta. Aunque más tarde estás aburrido de tener en cuenta que la vida está siempre así. Los amigos, así como los padres y toda la familia son verdaderos para quienes hoy que valoro esta lección y te animo a mejorar te escuchas, comparte una palabra de aliento y siempre tener un corazón abierto para recibirlo.

Actividad 25

Un amigo con problemas de mal humor es hacer ejercicio, puedes correr, saltar o solo caminar, puedes ser en un espacio pequeño, esto sirve para liberar tu mente y calmarte, o puedes llamar a un amigo para expresarle que tienes tu problema y tu mal humor, esto lo puedes y practicar.



Actividad 26

Este soy yo cuando me gusta llamar la atención. Haz un dibujo, tan grande, tienes 10 minutos y escribe los momentos en los que te gusta llamar la atención.

Tema: Actividad 27

Contesta las preguntas en tu cuaderno

- Algo que aprendí
- Algo que me sorprendió
- Una duda que aún tengo del tema
- Algo que va después del tema



Capítulo 3 Páginas 46 - 59



Emocionario

Los emociones las puedes sentir con diferente intensidad dependiendo de la situación.
¿Sabes cuáles son las emociones que sientes más seguido?

¡En este diccionario de emociones las encontrarás!

Índice de las emociones

1. Miedo
2. Preocupación
3. Felicidad
4. Tristeza
5. Enojo
6. Asombro

“ La opinión de otras personas sobre ti mismo no tiene que convertirse en tu realidad “

Les Brown

Mis emociones

Miedo

Puedes sentirlo:
Cuando vas a caerte o tropezar.
Cuando no consigas algo que quieras.
Cuando no logras hacer algo.

Actividad 28
Es cuando nos sentimos amenazados o en peligro y esto nos produce ansiedad, incertidumbre, inseguridad. Es el momento de dejar de nuestro cuerpo.
El miedo es una emoción desagradable ya que nos hace sentir mal, pero no es negativo por que tener emociones nunca es malo.

Escribe las cosas y personas que te hacen sentir miedo

Preocupación

Puedes sentirlo:
Cuando una persona querido está en peligro.
Cuando no sabes como superar una situación.
Cuando una situación no tiene solución o no está en mis manos de solucionar.
Cuando me me angustia algo que creo que va a suceder en el futuro.

Actividad 29
Es una emoción de inseguridad que nos genera angustia que nos desagrada y paraliza. Esta directamente relacionada con nuestro mecanismo de pensar y evaluar las situaciones y nuestra capacidad para enfrentarnos y solucionarlas. Escribe lo que te hace sentir preocupación.

Escribe las cosas y personas que te hacen sentir preocupación

Alegría

Puedes sentirlo:
Cuando me da una persona querido algo que me gusta.
Cuando estoy feliz.
Cuando logramos hacer algo que queríamos.
Cuando jugamos con nuestros amigos.

Actividad 30
Es cuando nos sentimos o gusto, contentos y complacidos. Es decir, cuando nos sentimos felices y contentos, que estando solos, con un sentimiento de plenitud, bienestar y paz interior. Anota la satisfacción personal de ser quienes somos.

Escribe las cosas y personas que te hacen sentir alegría y felicidad

Tristeza

Puedes sentirlo:
Cuando hemos perdido algo querido.
Cuando no hablamos con tus amigos.
Cuando no logras hacer lo que querías.

Actividad 31
Es cuando sentimos un dolor generalizado en el cuerpo, pero sobre todo en el alma. La tristeza no es negativa, no es normal ni está mal sentirlo. La tristeza no implica el aumento de energía que las demás emociones si uno que nos lo ayuda a quedarnos inactivos. Me siento triste cuando pierdo mi juguete favorito, no me hablan en un cumpleaños, un niño no quiere ser mi amigo.

Escribe las cosas y personas que te hacen sentir tristeza

Asombro

Puedes sentirlo:
Cuando vemos algo sorprendente por hacer.
Cuando una persona cuando está en peligro.
Cuando alguien actúa de una manera que no esperábamos.

Actividad 32
Es cuando sentimos sorpresa por algo inesperado o sorprendente. El asombro puede provocarse por un acontecimiento positivo (logros), pero también por un hecho negativo (dolor) o doloroso. Me siento sorprendido cuando aparece el arcoiris en el cielo, cuando veo un truco de magia, cuando vemos una situación que no nos esperaba.

Escribe las situaciones en las que haz sentido asombro

Enojo

Puedes sentirlo:
Cuando no logras hacer algo que deseas.
Cuando alguien nos algo que no queremos que haga.
Cuando alguien toma mis cosas sin permiso.
Cuando alguien me insulta o ofende.

Actividad 33
Es una emoción humana totalmente normal y por lo general, saludable, cuando sentimos una molestia, irritación o una ira controlada es un sentimiento que intensidad puede cambiar fácilmente cuando perdemos el control de esta emoción y se vuelve destructiva. Me siento enojado cuando me quitan un juguete que es mío, me invaden a la cama y quiero quedarme más tiempo viendo tele, cuando yo se hizo de mí de papá.

Escribe las cosas y personas que te hacen sentir enojo

El semáforo

Actividad 34
¿Qué indica el color rojo? ¿Qué indica el color amarillo? ¿Qué indica el color verde?
Escribe lo que sabes en tu cuaderno.

Pararse
Cuando no podemos controlar una emoción, sentimos mucha rabia, queremos gritar o golpear, nos sentimos muy nerviosos, tenemos que pararnos como cuando un carro se encuentra con la luz roja del semáforo.

Pensar
Después de detenernos es el momento de pensar y observar cuando nos encontramos en esta situación y de lo que se está haciendo y como podemos mejorar esa situación.

Actuar
Si uno se da tiempo de pensar pueden surgir alternativas o soluciones al conflicto o problema. Es la hora de elegir siempre solución.

Capítulo 4 Páginas 60 - 73

Actividad 35
¿Cuántas emociones negativas logras identificar?

Actividad 36
Ordena las emociones positivas y escríbelas en tu cuaderno.

- FE - LI - DAD - CI
- NO - JO - E
- SOM - A - BRO
- DI - SIÓN - VER
- TRIS - ZA - TE

Actividad 37
Colorea de emociones. Haz un dibujo de cada emoción.

Enojo

Alegria

Sorpresa

Tristeza

Miedo

Preocupación

Mi mamá

Mi papá

Mi hermana

Mi hermano

“ La familia es una de las obras maestras de la naturaleza ”
George Santayana

Tema: _____ **Actividad 39**

Contesta las preguntas en tu cuaderno.

- Algo que aprendí
- Algo que me sorprendió
- Una duda que aún tengo del tema
- Algo que ya conocía del tema

Actividad 38
¿Cómo te sientes hoy?
Haz un dibujo de tu habitación.

¿Qué es la familia?

La familia es una de las cosas más importantes que puede tener una persona. En familia reímos, aprendemos, jugamos. Con nuestra familia vivimos buenos y malos momentos, pero siempre nos acompañan en todos los etapas de la vida.

Actividad 40
Escribe en tu cuaderno las características de tu familia.

Poema a la familia

Porque nos queremos, porque nos cuidamos, porque estamos juntos, nada es complicado.

Porque con un beso, con un abrazo, todo pasa a ser un cuento de hadas.

Porque si estamos juntos, entre todos formamos, este pequeño mundo que familia llamamos.

Actividad 41
Con las características que escribiste en el ejercicio anterior haz tu propio poema.

Actividad 42
Escribe el nombre de los miembros de tu familia e imagina que son un animal, dibuja como serías por ejemplo.

Mamá

Marori

¿Cómo sería yo, si fuera un animal?

Actividad 43
Escribe en tu cuaderno qué es lo que más te enoja de tu papá y lo que más te enoja de tu mamá.

Haz un dibujo de tu mamá embudada.

Costos

De Diseño Gráfico

Se presenta un resumen de los costos de Diseño Gráfico durante la implementación del proyecto, tomando en cuenta que se elaboró un diagnóstico e investigación para conocer la necesidad latente de la institución y poder brindar una solución desde el área de diseño gráfico.

Horas trabajadas	Costo por hora	Total
504	Q95.83	Q48,300.00

De reproducción de la pieza

Resumen del costo total de reproducción de la pieza final, y se elaboraron pruebas de impresión previas, sin embargo, estos costos se encuentran en el apartado de insumos.

Descripción	Precio
Libro de 77 pliegos 11*17" papel bond 120 grms. Con empastado cocido, suave	Q1,088.00

Q49,388.00 TOTAL DE MATERIAL EDITORIAL DIDÁCTICO

APORTE DE EPESISTA DE LA ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
FACULTAD DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

08

Lecciones aprendidas

Lecciones

A continuación, se detallan nuevas cosas que se descubrieron durante el proceso de ejecución del proyecto, el cual se llevó a cabo con la Fundación Pediátrica Guatemalteca, donde se elaboró material editorial gráfico educativo para usar en las terapias impartidas a los niños.

Planeación operativa

1. En el momento de redactar información, resulta más sencillo si se conservan los títulos y subtítulos al principio y luego se hace una conexión entre párrafos.
2. Siempre que se busque información en internet, copiar el *link* y hacer un archivo con estos, para no perder las referencias bibliográficas.

Definición creativa

3. Convivir con el grupo objetivo ayuda mucho en esta parte, porque se pueden detectar *insights* fácilmente y el concepto creativo será más objetivo y apegado a los gustos del mismo.
4. Es importante fundamentar técnicamente esta etapa para que la presentación a los asesores sea más objetiva y al momento de la validación no existan mayores cambios.

Marco teórico

5. Evaluar la forma de redacción con el asesor de la institución hace que el marco teórico sea más profesional, porque hay algunos términos que se usan en la especialidad de la institución que no se conocen y se deben aplicar en este apartado.
6. Tener varias fuentes de información, esto permite que el marco teórico tenga contenido valioso y no solo decorativo.

Producción Gráfica

7. Hacer pruebas de impresión en diferentes lugares ayuda a tener mejor calidad en impresión, así como, a poder escoger un lugar económico.
8. Se debe tener documentación de todo el proceso gráfico, por eso desde que se empieza con un boceto se escanea o toma foto, guardando todo este proceso gráfico.

Evaluación gráfica

9. Hacer todas las preguntas necesarias, pero siempre manteniendo la objetividad de las mismas, para comprobar que el concepto creativo, las premisas de diseño y el *insight* son los correctos y adecuados para el grupo objetivo.
10. Se obtendrán mejores resultados en las evaluaciones si éstas se hacen de manera presencial, esto para ver la reacción del grupo objetivo y de los asesores ante la pieza.

Presentación de la pieza

11. Antes de llegar a esta etapa se debe tener terminada la pieza, porque es necesario colocar miniaturas de toda la pieza en el informe.
12. Al momento de llegar a esta etapa, hacer una impresión en baja calidad, para ayuda a detectar errores ortográficos, de redacción y gráficos que se deben corregir para la entrega final.

09

Conclusiones

Conclusiones

1. Los procesos de enseñanza aprendizaje se normalizaron y fortalecieron por medio del diseño del material editorial, para que todos los niños que asisten a terapias aprendan de la misma manera, reciban los mismos contenidos y así comprendan correctamente las actividades que deben realizar, esto según el instrumento de validación.
2. La comunicación entre la psicóloga y el niño en terapia será más efectiva, el niño comprenderá mejor el tema gracias a la pieza diseñada, las ilustraciones hacen más llamativas las actividades y el contenido, esto reflejó la encuesta de coevaluación de la pieza.
3. Según el instrumento de validación, el material diseñado es de agrado para el grupo objetivo, los niños se sienten identificados y motivados, el uso de la pieza es simple y ayuda para que los niños quieran aprender y asistir a terapias con más regularidad.

10

Recomendaciones

Recomendaciones

Al futuro Epesista

1. Realizar una segunda edición con más actividades y lenguaje adaptado al grupo objetivo.
2. Realizar recursos de apoyo para los temas más extensos para que se complemente el material base.

A la Institución

1. Que usen el libro como base para seguir desarrollando proyectos con la misma línea gráfica, para homogeneizar los códigos visuales utilizados en la fundación.
2. Que se haga una impresión en alta calidad, para poder gestionar recursos económicos y, de esta manera, reproducir los ejemplares necesarios.
3. Todas las actividades nuevas que se desarrollen para impartir terapias archivarlas y cuando ya se tenga una cantidad considerable implementar otro libro como volumen.

A la Escuela de Diseño Gráfico

1. Hacer una exposición del proyecto con posibles inversionistas para que trascienda a nivel de país y la profesión de Diseño Gráfico, desde la Universidad de San Carlos, tenga un aporte más significativo.
2. Realizar material gráfico, como videos, *spots*, material impreso, entre otros, para divulgar el aporte que se hace como escuela a la sociedad, por medio del material educativo desarrollado.
3. Archivar una copia del material impreso que se le entrega a la institución y no solo del informe.

11

Fuentes Consultadas

Fuentes consultadas

A

Toledo A.. (2006). El Constructivismo Pedagógico. octubre, 12, 2018, de Educar Chile
 Sitio web: <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/El%20Constructivismo%20Pedag%C3%B3gico.pdf>

E

Escuela Superior de Arte Designy. (2015) Psicología del color.
 Sitio: <http://www.earthvic.net/~mbaurierc/materials/20%20Selectividad/Psicologia%20del%20color.pdf>

Guerra E.. (2013). Diseño educativo: campo fértil para la incursión del diseñador en el aprendizaje permanente. UNAM, Vol. 14, p. 4.

F

Garces F.. (2,000). Hacia una pedagogía del conocimiento. Educación y Pedagogía, 12, pp.339-346.

Romero F. y Lavigne R. (2004). Dificultades en el Aprendizaje: Unificación de Criterios Diagnósticos. Andalucía: Tecnographic, S.L..

Palacios P. & Castañeda E.. (2009). La primera infancia (0-6 años) y su futuro. octubre, 12, 2018, de Organización de estados Iberoamericanos para la educación la ciencia y la cultura
 Sitio web: https://www.oei.es/historico/publicaciones/detalle_publicacion.php?id=8

G

Ortiz G.. (2014). El color un facilitador didáctico. Revista de Psicología, 1, pp.3-12.

No definido . (2015). Informe de violencia sexual en Guatemala. octubre 8, 2018 , de Grupo de apoyo mutuo Sitio web: <http://www.albedrio.org/htm/otrosdocs/comunicados/GAM-INFORME-VIOLENCIASEXUAL2008-2015.pdf>

Abad L., Arrighi E., Fernández L. & Grandía R.. (2012). TDHA origen y desarrollo. Madrid, España: International Marketing Communication.

J

Bruner J. (1995). Desarrollo cognitivo y educación. España: Ediciones Morata S. L.

L

Fuentes D.. (2011). Color a color. Chile: Linco editorial.

M

Moreno V.. (2012). Psicología del color y la forma. Londres: Universidad de Londres.

O

ODHAG. (1999). Informe sobre la situación de los derechos de la niñez en Guatemala. Guatemala: Serviprensa.

Organización mundial de la salud. (2011). Informe sobre el sistema de salud mental en Guatemala.

Sitio: https://www.paho.org/gut/index.php?option=com_docman&view=download&category_slug=8-salud-mental&alias=442-informe-sobre-sistema-de-salud-mental-guatemala-2011&Itemid=518

R

Charles M.. (2000). Diseño de la instrucción : teorías y modelos : un nuevo paradigma de la teoría de la instrucción. España: Santillana.

Real Academia Española. (2001). Diccionario de la Lengua Española (22 ed.) Madrid.

S

Rosas S.. (2012). Diseño Ediotrial. octubre, 13,2018, de Bitácora Final
Sitio web: <https://dinfoanahuac.files.wordpress.com/2012/07/bitacorafinal.pdf>

Secretaría contra la violencia sexual, explotación y trata de personas. (2018). Estadísticas niñez. Sitio: <http://www.svet.gob.gt/estadistica>

12

Glosario

Paleta de colores

El concepto de paleta de colores es aquel que se utiliza para designar al conjunto de colores y tonalidades existentes o elegidas para decorar, pintar, colorear algún objeto o superficie. La paleta de colores puede ser completa, es decir, con todos los colores conocidos, pero puede ser la selección de colores en base a la similitud de tonos, etc.

Tipografía

Se denomina tipografía a la industria que se ocupa de la elección y el uso de tipos (letras diseñadas con unidad de estilo) para desarrollar una labor de impresión. Esta hace referencia a los elementos letras, números y símbolos pertenecientes a un contenido impreso, ya sea en soporte físico o digital. La letra se escoge con intención para comunicar algún sentimiento o reacción.

Brief

Proviene del Latín *breve* (*genitivo brevis*), es un anglicismo empleado en diversos sectores que pueden ser el publicitario, el diseño, el subacuático y el aeronáutico. Se puede traducir *briefing* por aleccionamiento, informe, resumen o instructivo que se realiza antes del comienzo de una misión militar, un vuelo o de realizar una inmersión de buceo; en el sector publicitario y de comunicación pública en general, un *briefing* es el documento que proporciona información sobre el cliente y sus necesidades, a la agencia de

Concepto creativo

Un concepto creativo es una frase o consigna que figura en una o más piezas de comunicación, sin la cual la idea no llega a entenderse. Esta consigna le da sentido a la pieza en términos creativos y actúa como identificación con la marca.

Códigos visuales

El lenguaje visual es el que desarrollamos en el cerebro relacionado con la manera de cómo interpretamos lo que percibimos a través de los ojos (“visualmente”).

Es el que utiliza imágenes y signos gráficos. El lenguaje visual es el sistema de comunicación que se emplea en la creación de mensajes visuales.

Técnica creativa

Se le llama así a las técnicas que se utilizan para generar conceptos creativos, son usados para crear campañas publicitarias, logotipos, ilustraciones, poemas, entre otros.

Consiste en hacer un ejercicio para que el lado izquierdo del cerebro se active y surjan diferentes ideas sobre una misma situación.

13

Anexos

- Anexos A 138
- Anexos B 145

Anexos A

Autoevaluación

Se muestra el detalle de cómo se realizó la evaluación por medio de la cual se definieron las 3 propuestas a desarrollar.

Márgenes: Si son pertinentes en cada uno de los lados de la hoja, tomando en cuenta aspectos de impresión.

Jerarquía: Se diferencia fácilmente cada elemento que conforma el diseño de la página, no es difícil identificar cuerpo de texto, títulos y subtítulos.

Composición: Evaluar la importancia y representatividad que tiene cada uno y que hagan una buena combinación entre sí.

Diagramación: Se evalúa si la cantidad de párrafos es la correcta, así como la distribución de los mismos, para ayudar a la comprensión lectora y motivar a la lectura.

Descansos visuales: Los espacios que se dejan vacíos son parte de la buena diagramación ya que se le da un descanso a la vista.

A	B	C
4	5	4
5	5	5
3	3	5
4	4	5
3	3	5
19	20	24

Layouts

Memorabilidad: Un diseño es memorable si el receptor logra, asociarlo con un recuerdo o evento importante.

Jerarquía: Se diferencia fácilmente cada elemento que conforma el diseño de la página, no es difícil identificar cuerpo de texto, títulos y subtítulos.

Tipografía

Es la forma en que se ha incorporado la tipografía al diseño como se adecúa al tema, la legibilidad y la comprensión de los contenidos.

Diagramación: Se evalúa si la cantidad de párrafos es la correcta, así como la distribución de los mismos, para ayudar a la comprensión lectora y motivar a la lectura.

Composición

Evalúa la importancia y representatividad que tiene cada uno y que hagan una buena combinación entre sí.

A	B	C
4	5	4
5	5	4
3	4	5
4	4	5
3	3	5
8	21	23

Memorabilidad: Un diseño es memorable si el receptor logra, asociarlo con un recuerdo o evento importante.

Uso de color: La selección de la paleta de colores debe evaluarse en función a las necesidades del G.O. Se debe evaluar desde el punto de vista estético, técnico y psicológico.

Rasgos: Es importante que las ilustraciones se identifiquen con la cultura guatemalteca, esto se puede lograr a través de los rasgos de los personajes principales.

Trazo: En algunos casos las ilustraciones van delineadas, este aspecto a evaluar trata de identificar cual es la mejor opción para delinearlas o no hacerlo.

Apariencia (edad): El grupo objetivo debe identificarse con las ilustraciones, es por eso que además de sus rasgos, los personajes deben tener la misma o una edad similar a los niños. (6 a 12).

A	B	C
5	5	4
5	5	5
5	3	4
4	4	3
5	4	4
24	21	20

Portada

Memorabilidad: Un diseño es memorable si el receptor logra, asociarlo con un recuerdo o evento importante.

Uso de color

La selección de la paleta de colores debe evaluarse en función a las necesidades del G.O. Se debe evaluar desde el punto de vista estético, técnico y psicológico.

Mensaje

Qué es lo que comunica la composición, el contexto, cual es el trasfondo de la ilustración y los colores, evaluado desde el aspecto psicológico que representa la posición de cada elemento.

Saturación

Los elementos se usan en la cantidad adecuada para permitir que se entienda el mensaje o se ve muy saturada la ilustración y se dejan de percibir elementos importantes.

Título

El espacio donde se coloca el título es pertinente para la lectura, se mira dinámica y motiva o invita a abrir el libro.

A	B	C
5	5	4
5	5	5
4	3	4
4	4	3
5	3	4
23	20	20

Anexos B

Instrumento de coevaluación

Fue una evaluación que se hizo con profesionales del diseño y con profesionales del tema de la institución.

COEVALUACIÓN

Este formulario servirá para elegir y mejorar propuestas de diseño editorial para la elaboración de material educativo que usan los niños que asisten a la Fundación Pediátrica Guatemalteca.

1. ¿Qué propuesta presenta un mejor recorrido visual? *



- Opción 1
- Opción 2
- Opción 3

2. ¿En cuál propuesta es más legible el título?



- Opción 1
- Opción 2
- Opción 3

3. ¿En cuál de las tres propuestas es más adecuado el uso del color celeste? ¿o se mira mejor sin él? *



- Opción 1
- Opción 2
- Opción 3

4. ¿Qué elemento crees que es más llamativo, el sol o la estrella gigante? *



- Opción 1
- Opción 2
- Opción 3

5. ¿Cuál vestimenta te parece más contextualizada a la cultura guatemalteca?



- Opción 1
- Opción 2
- Opción 3

6. ¿Cuál es el tono de piel adecuado? Tomando en cuenta, que las ilustraciones deben de identificarse con los rasgos de un niño guatemalteco. *



- Opción 1
- Opción 2
- Opción 3

7. ¿Cuál de las propuestas es apropiada para usar como portada? *



- Opción 1
- Opción 2
- Opción 3

8. ¿Cuál es más pertinente a la línea gráfica, al concepto creativo y al pensamiento mágico? *



- Opción 1
- Opción 2
- Opción 3

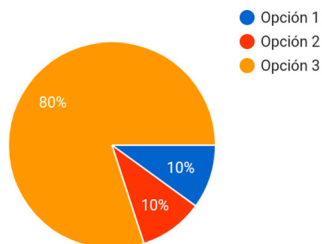
Anexo B2

Gráficas de resultados instrumento de coevaluación

Por medio de las gráficas de resultados se pueden mostrar los porcentajes de respuestas de cada propuesta.

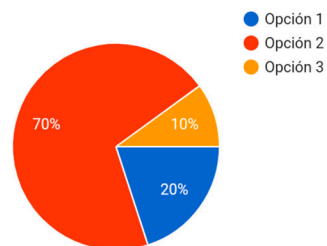
¿Cuál es más pertinente a la línea gráfica, al concepto creativo y al pensamiento mágico?

10 respuestas



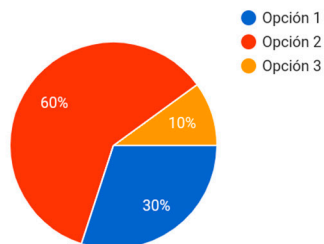
¿Qué propuesta presenta un mejor recorrido visual?

10 respuestas



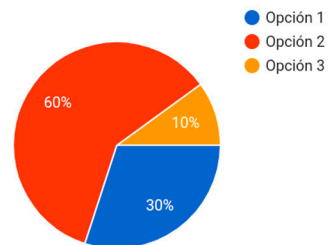
¿En cuál propuesta es más legible el título?

10 respuestas



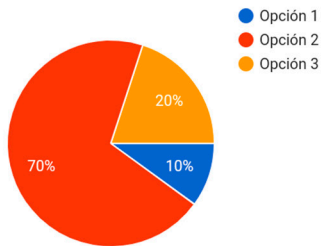
¿En cuál de las tres propuestas es más adecuado el uso del color celeste? ¿o se mira mejor sin él?

10 respuestas



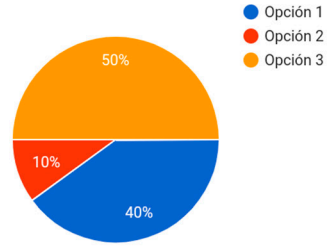
¿Qué elemento crees que es más llamativo, el sol o la estrella gigante?

10 respuestas



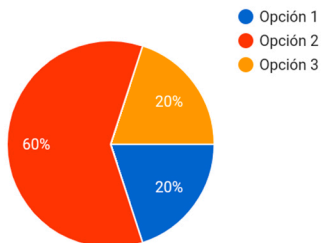
¿Cuál de las propuestas es apropiada para usar como portada?

10 respuestas



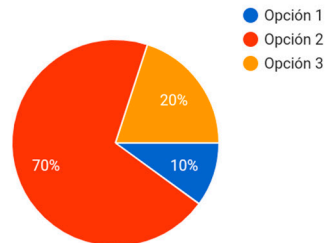
¿Cuál es el tono de piel adecuado? Tomando en cuenta, que las ilustraciones deben de identificarse con los rasgos de un niño guatemalteco.

10 respuestas



¿Cuál vestimenta te parece más contextualizada a la cultura guatemalteca?

10 respuestas



Anexos C

Anexo C1

Instrumento de validación

Esta evaluación se hizo directamente con el grupo objetivo y con 2 terapeutas, quienes son los que más contacto tienen con la pieza.

1. 1. ¿Cuál es el mensaje que te transmitió el material? *

- Imaginacion
- Esperanza
- Felicidad
- Otros: _____

2. 2. ¿Te identificas con los personajes del libro? *

- Si
- No

3. 3. ¿Los textos son fáciles de leer? *

- Si
- No

4. 4. ¿Qué elemento del material llama más la atención? *

- Títulos
- Fondos y elementos graficos
- Personajes

5. **5. El material, en tu opinión resulta: ***

- Aburrido
- Innovador
- Divertido

6. **6. ¿Las ilustraciones te ayudaron a comprender el tema? ***

- Bastante
- Indiferente
- No

7. **7. El uso de elementos gráficos te resultó: ***

- Adecuado
- Saturado
- Deficiente

8. **8. Los colores utilizados te transmitieron: ***

- Paz
- Alegría
- Creatividad

9. **9. La cantidad de texto en los párrafos, la consideras: ***

- Adecuada
- Mucho texto
- Poco texto

10. **10. El tamaño de la pieza (carta) es: ***

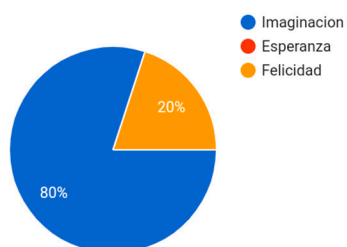
- Funcional
 - Muy grande
 - Muy pequeño
-

Anexo C2

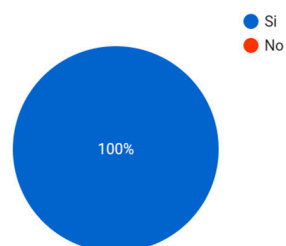
Gráficas de resultados instrumento de coevaluación

Por medio de las gráficas de resultados se pueden mostrar los porcentajes de respuestas de cada propuesta.

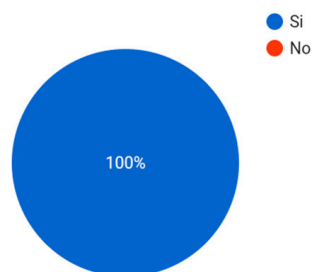
1. ¿Cuál es el mensaje que te transmitió el material?



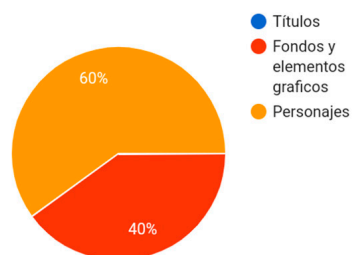
2. ¿Te identificas con los personajes del libro?



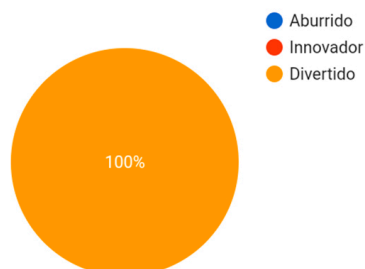
3. ¿Los textos son fáciles de leer?



4. ¿Qué elemento del material llama más la atención?



5. El material, en tu opinión resulta:



Gladys Tobar Aguilar
Doctorado en Educación y Licenciatura en Letras
40 calle "B" 5-11, zona 8, ciudad de Guatemala
Cel. 50051959 y 59300210

Guatemala, 12 de marzo de 2019

MSc. Arquitecto
Edgar Armando López Pazos
Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación ***Diseño Gráfico Editorial enfocado a la aplicación de métodos de enseñanza aprendizaje para terapias emocionales impartidas por la Fundación Pediátrica Guatemalteca a niños de escasos recursos del área metropolitana de Guatemala***, de la estudiante **Geershy Yanmaira Osorio Madrid** de la Facultad de Arquitectura:, carne universitario **201400961**, previamente a conferírsele el título de ***Diseñadora Gráfica*** en el grado académico de Licenciada.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad técnica y científica requerida.

Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,


Dra. Gladys Tobar
Colegiada 1450
Gladys Tobar Aguilar
LICENCIADA EN LETRAS
Colegiada 1450

***Diseño Gráfico Editorial enfocado a la aplicación de métodos de enseñanza
aprendizaje para terapias emocionales impartidas por la Fundación Pediátrica
Guatemalteca a niños de escasos recursos del área metropolitana de Guatemala***

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Geershy Yanmaira Osorio Madrid

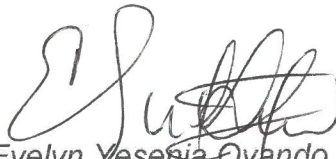
Asesorado por:



Lic Marco Antonio Morales Tomas
No. de Colegiado G-127



Lic. Carlos Enrique Franco Roldán
No. de Colegiado 22053



Psicóloga Evelyn Yesenia Ovando Méndez
No. de Colegiado 7317

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"



Msc. Edgar Armando López Pazos
Decano

