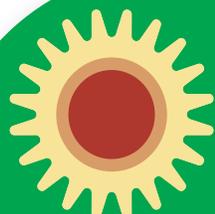
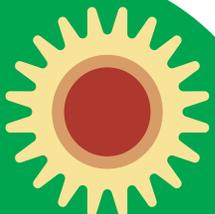


Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

Diseño de material educativo editorial para
el apoyo al programa de becas educativas de
-Gran Comisión Guatemala ONG-

PROYECTO DESARROLLADO POR:
Erica Rocío Batres Sazo



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

Diseño de material educativo editorial para
el apoyo al programa de becas educativas de
-Gran Comisión Guatemala ONG-

PROYECTO DESARROLLADO POR:
Ericka Rocío Batres Sazo

PARA OPTAR AL TÍTULO DE:
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, abril de 2023

"Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas adjuntas, en la originalidad y contenido del Tema, en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala"



Miembros de Junta Directiva

Arq. Sergio Castillo Bonini

Vocal I- Decano en Funciones

MA. Lcda. Ilma Judith Prado Duque

Vocal II

Arq. Mayra Jeanett Díaz Barillas

Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola

Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez

Vocal V

MA. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Secretario Académico

Miembros del Tribunal Examinador

Lcda. Erika Grajeda Godinez

Asesora metodológica

Lcda. Miriam Isabel Meléndez Sandoval

Asesora gráfica

Lic. Jairo Amadeo Choché Hernández

Tercer asesor

Arq. Sergio Castillo Bonini

Decano en Funciones

MA. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Secretario Académico



AGRADECIMIENTOS

A Dios por brindarme la sabiduría y fuerzas para culminar esta meta y etapa junto a las personas especiales que me acompañaron en el proceso.

A mis papás, Erika Sazo y Ariel Batres, por brindarme su amor y apoyo incondicional en todo momento, por no dejar que me rindiera en el trayecto y regalarme la oportunidad de prepararme académicamente para llegar a ser una profesional de éxito. Los amo inmensamente.

A mis hermanos, Melina y Daniel, porque siempre han estado a mi lado brindándome ayuda y apoyo incondicional, palabras emotivas para no rendirme.

A mi abuelita, Irma Sazo, a quien amo como a una segunda madre y siempre me ha apoyado y brindado su cariño.

A mis asesoras por guiarme, enseñarme y orientarme durante el proceso, con dedicación, sabiduría y paciencia, brindando siempre su apoyo incondicional.

A mis amigos especiales, Marjhuri Fuentes y Alejandro La Guardia, que siempre estuvieron apoyándome cada que los necesitaba.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala y a la Facultad de Arquitectura por brindarme la oportunidad de crecer y formarme profesionalmente.

A Gran Comisión Guatemala por creer, confiar y apoyarme en este proyecto tan importante.

A las personas especiales que estuvieron a mi lado, brindándome apoyo, motivación y consejos para continuar con este proyecto y carrera profesional.

¡Gracias!

Índice

PRESENTACIÓN

Capítulo 1 : Introducción

1.1. Antecedentes	8
1.2. Identificación del problema	11
1.3. Justificación	11
1.3.1 Trascendencia	11
1.3.2 Incidencia	12
1.3.3 Factibilidad	12
1.4. Objetivos	13
1.4.1 Objetivo General	13
1.4.2 Objetivos Específicos	13

Capítulo 2: Perfiles

2.1. Perfil de la institución	15
2.2. Perfil del grupo objetivo	22

Capítulo 3: Planeación operativa

3.1. Flujograma	27
3.2. Cronograma	30
3.3. Previsión de recursos y costos	31

Capítulo 4 : Marco Teórico

4.1. Soñando con una educación digna	33
4.2. Guatemala, como inspiración en el diseño editorial	38

Capítulo 5 : Definición Creativa

5.1. Elaboración de Brief de diseño	45
5.2. Recopilación de referentes visuales	48
5.3. Descripción de la estrategia de las piezas de diseño	50
5.4. Definición del concepto creativo y premisas de diseño	52

Capítulo 6: Producción gráfica y validación de alternativas

6.1. Nivel 1 de visualización	63
6.1.1 Autoevaluación	71
6.2. Nivel 2 de visualización	73
6.3. Nivel 3 de visualización	83
6.4. Piezas restantes	94
6.5 Fundamentación de la Propuesta final	98
6.5. Lineamientos para puesta en práctica, presupuesto y cotización	118

Capítulo 7: Síntesis del proceso

7.1. Lecciones aprendidas	124
7.2. Conclusiones	125
7.3. Recomendaciones	126

Referencias

Anexos



PRESENTACIÓN

A través de los años, Guatemala ha tenido un índice muy bajo en el nivel de educación con respecto a diferentes oportunidades que se encuentran al alcance de todos los habitantes y las desigualdades económicas dificultan el recibir una educación digna. El analfabetismo, afecta principalmente, al sector rural, ya que el nivel económico es bajo y desde muy temprana edad, deben llevar a casa sustento para su familia.

Asimismo, para combatir este problema, existen entidades que se encargan de velar por el desarrollo y aprendizaje de niños y jóvenes de escasos recursos, que residen en las áreas rurales, una de ellas es Gran Comisión Guatemala -GCG ONG- que inició desde hace 6 años y medio en el área de Patzún, Chimaltenango, trabajan arduamente todos los días para mejorar las vidas de los habitantes de las aldeas del municipio con distintos proyectos que buscan impulsar el desarrollo personal, comunitario y profesional de las aldeas en las que se enfoca.

Es por esto que, el presente proyecto fue elaborado y dirigido al programa de Becas GCG, en el que se realizaron las investigaciones y análisis profundos y pertinentes, que fueron de apoyo para llevar a cabo los procesos fundamentales de conceptualización, validación y finalmente en la aplicación de distintos códigos visuales, que fueron útiles para lograr un proyecto final exitoso.

01

INTRO DUCCIÓN





1.1 Antecedentes del Problema de Comunicación Visual

“Guatemala tiene una tasa de alfabetización de 80.5%, con lo cual se ubica como uno de los países con mayor analfabetismo en América Latina. Esto es consecuencia de un lento proceso de ampliación de la cobertura educativa en la última mitad del siglo XX y es todavía una tarea pendiente en la primera década del siglo XXI. Un factor que puede explicar esta lenta mejora de las cifras es el poco apoyo que recibe la educación: para 2008 se destinó apenas 3.5% del Producto Interno Bruto (PIB) y esto a pesar de un aumento que se ha registrado en los últimos años, mientras que en otros países de la región se destina más del 5% del PIB a este rubro”.¹

Aunado a esto, ha tenido históricamente un nivel muy bajo en el campo de la educación. “El nivel de escolaridad en Guatemala es sumamente bajo, el Instituto Nacional de Estadística (INE) estima que el promedio es de solo 2.3 años. Incluso menor en los departamentos mayoritariamente indígenas (1.3 años)”.²

“Las oportunidades de acceso y permanencia en el sistema educativo no se encuentran al alcance de la mayoría de la población guatemalteca. Desigualdades económicas y la falta de oportunidades de un trabajo digno viene a dificultar la oportunidad de estudiar a miles de niños en edad escolar”.³

¹Montufar Edgar, “La educación en Guatemala: algunos datos para describir su situación”, 2019

²Martínez Sergio, “Educación de niños y niñas en Guatemala”, 2018

³Girón Mely, “la educación en Guatemala”, 2018



En la región indígena, también sufren de bajos niveles de alfabetismo. “Según el Banco Mundial, las tasas de analfabetismo en la región llegan a un 75%. Sólo cuatro años en promedio.

Las mujeres indígenas típicamente completan menos de dos años de estudios. Los expertos estiman que por cada diez alumnos inician primer grado primaria en zonas rurales de Guatemala, menos de tres continuarán hasta primer curso y sólo uno completará tercer curso”.⁴

“Según información recabada presento algunos datos estadísticos relacionados con este problema:

75%: Es el porcentaje de analfabetismo en muchas de las áreas rurales de Guatemala.

Dos Tercios: Es la proporción de niños guatemaltecos que viven en la pobreza.

US\$4 al día: Es el ingreso diario promedio de una familia guatemalteca en áreas rurales.

Nueve de cada diez: Es la proporción de escuelas en las áreas rurales de Guatemala que carecen de libros.

60%: Es el porcentaje de empleos a nivel de entrada que requieren del manejo básico de computadoras.

79%: Es el porcentaje de estudiantes de básico y ciclo diversificado de colegio que carece no tenían la oportunidad de aprender a usar una computadora antes de la llegada de nuestro programa.

Uno de cada diez: Es la proporción de guatemaltecos en áreas rurales que atienden los institutos de ciclo básico.

1.8: Es el número promedio de años que una mujer indígena guatemalteca permanece en la escuela.”⁵

⁴Martínez Sergio, “Educación de niños y niñas en Guatemala”, 2018

⁵*Ibíd.*



Otro de los factores por los cuales la educación en Guatemala es precaria se debe a la falta de insumos y carencias que existen en las escuelas públicas, ciertamente son gratuitas ya que todos los niños y niñas tienen derecho a una educación digna; sin embargo, es lamentable la situación precaria en la que deben recibir clases debido a la falta de atención que reciben por parte del Gobierno de la República de Guatemala.

“Tal caso es la Escuela Mixta 15 de septiembre, ubicada en la zona 11, el alumnado tomó nota de sus clases gracias a que la cadena de supermercados Pricemart les donó cuadernos, de no ser así hubiera sido muy difícil lograr una retentiva de los conceptos claves de los temas expuestos en clase”.⁶

“En la escuela del caserío El Paraíso, en Coatepeque, los niños estaban listos para iniciar las clases, pero las instalaciones, aún no. Para 280 estudiantes sólo había tres aulas, por lo que las ocho secciones, de primero a sexto de primaria, tienen que compartir los espacios donde el techo está en muy malas condiciones y hay falta de mobiliario”.⁷

“Purulhá es el municipio con mayor analfabetismo en el departamento de Baja Verapaz. La situación imperante se caracteriza como un problema básicamente económico y social, resultado de la extrema pobreza que sufre una gran parte de la población, quienes se ven marginados de los beneficios sociales, especialmente del ámbito educativo. El problema del analfabetismo también es una consecuencia de la inequitativa distribución de la riqueza en el país, la región y municipio”.⁸

“Según datos del Comité Nacional de Alfabetización, el índice de analfabetismo en Guatemala es de 21.04% mientras que en el municipio de Purulhá es de 33.69 % en hombres y del 48.63 % en mujeres, lo que nos sitúa por encima del promedio nacional en un 160 % en caso de hombres y un 231% en las mujeres”.⁹

⁶Girón Mely, “la educación en Guatemala”, 2018

⁷*Ibíd.*

⁸*Ibíd.*

⁹Yo-o.org. “Deserción y Escolaridad”, 2020



1.2 Definición y delimitación del problema de comunicación visual

En el Caserío La Pila, Patzún Chimaltenango, se les dificulta el aprendizaje debido a que el contenido del material que utilizan, no se encuentra contextualizado a su realidad.

1.3 Justificación

Trascendencia

Como apoyo a Gran Comisión Guatemala (GCG), se decidió diseñar un manual de apoyo para el curso de Desarrollo personal, dirigido a las niñas y niños que se encuentran dentro del programa de Becas GCG. Este material ayudará en el futuro, que podría estimarse que, en el transcurso de 5 años, el aprendizaje sea dinámico y logre conectar y captar la atención del grupo objetivo siendo contextualizado a su realidad.



Incidencia

GCG ONG cuenta con un pensum avalado por el MINEDUC debido a que el mismo es apoyado por el Colegio Salem y de la misma manera como institución educativa. Por lo que los temas impartidos a los jóvenes necesitan ordenarse de mejor manera y ser más llamativos gráficamente. Este material también será diseñado para lograr facilitar el aprendizaje debido a que se utilizan contenidos que son próximos a la realidad de las personas.

Factibilidad

GCG ONG es una organización que se sostiene por medio de apoyo económico (donaciones), tanto de iglesias como de personas individuales y distintas empresas que estén interesadas en apoyar. Para lograr la factibilidad del proyecto, en caso la ONG no cuente con el presupuesto o capital necesario, con respecto a la impresión de la guía educativa, se recomienda que efectúe una campaña de concienciación con los donantes, a efecto de que estos apoyen en forma extraordinaria, la reproducción del material para el curso de “Desarrollo Personal” impartido en el programa de Becas GCG.



1.4 Objetivos

Objetivo General

Desarrollar una estrategia para la elaboración de material educativo, que apoye y promueva la educación de los jóvenes del programa de Becas GCG, el cual les será de ayuda para adquirir conocimientos esenciales e importantes, con los que desarrollarán capacidades de aprendizaje e interés por la educación y superación tanto personal como profesional.

Objetivo Específico

Organizar y facilitar la información educativa, tomando en cuenta la realidad en la que viven los estudiantes del programa de Becas GCG del Caserío “La Pila”, Patzún, Chimaltenango, con material educativo para su desarrollo integral.

Objetivo de Diseño

Diseñar una guía educativa, utilizando una línea gráfica diseñada con relación a su cultura y tradiciones, la cual contenga ilustraciones que permitan generar interés en la lectura del contenido, con base en a una estrategia que permita que los estudiantes logren visualizar la información educativa de manera más ordenada, emotiva, que logre mayor interés en su aprendizaje.

02

PER FILES





2.1 Perfil de la Institución

Investigación y definición del perfil de la institución a quien se apoya

Gran Comisión Guatemala GCG cuenta con el programa de becas escolares que hace posible que jóvenes y señoritas de comunidad indígena del área rural del Caserío La Pila, ubicado en Patzún Chimaltenango, puedan seguir estudiando básicos y diversificado. Debido a la pobreza en la que se encuentran, su nivel de aprendizaje y salud son deficientes, por los que Gran Comisión Guatemala tiene como misión apoyarlos en su desarrollo.

En el año 2019, 14 estudiantes participaron del programa de becas, agregando a esto que, en el año 2020 graduaron a los primeros cinco estudiantes de diversificado. Fue un logro por la cantidad de alumnos que no se había graduado antes.

Para el año 2021, se estimaba que tendrían un ingreso de 6 nuevos estudiantes al programa de Becas. El 23 de enero del 2022, los directores de GCG, iniciaron la recolección de papelería de estudiantes del Caserío La Pila, Patzún, Chimaltenango; el cual es el grupo más alto ya que son 9 niñas que por primera vez continuarán con sus estudios a nivel básico. Gracias a esta acción, ya no tendrán que caminar entre 45 minutos y 1 hora para llegar al instituto ya que GCG logró impartir el curso de Becas en la comunidad.



El 28 enero del 2022, dieron inicio oficialmente con el Centro de Aprendizaje "Oportunidades" (CAO), con el que pretenden brindar la oportunidad de continuar con sus estudios a niños y niñas del Caserío La Pila, Patzún Chimaltenango a quienes muchas veces les ha sido negado este derecho.

En Caserío La Pila, Patzún Chimaltenango, se da un clima frío y lluvioso, por lo que a los jóvenes se les dificulta dirigirse a la escuela pública más cercana debido a que las calles por las que deben caminar se encuentran en muy mal estado, por esta razón GCG decidió establecer el sitio para impartir Becas en un lugar que fuera de mayor facilidad para llegar.

Gran Comisión Guatemala, no solamente cuenta con el programa de becas sino también con programas de alimentación, apadrinamiento de jóvenes y niños lo cual los ayude económicamente en el proceso de desarrollo, programa de voluntariado durante ciertas épocas en las cuales se realizan jornadas médicas con profesionales de Estados Unidos y Guatemala.



Historia de la organización

“Gran Comisión Guatemala es una ONG que trabaja desde hace casi cinco años en el área de Patzún, Chimaltenango con diferentes proyectos que buscan el desarrollo personal y comunitario de las aldeas en las que sirve”.¹⁰

“A la vez, Gran Comisión Guatemala brinda capacitaciones a personas, grupos o iglesias sobre misiones en el área rural, presta servicios de logística para jornadas médicas y/o viajes misioneros de corto y largo plazo y ejecuta proyectos misioneros de ayuda social”.¹¹

“Julio Galindo y Jemima de Galindo, quienes son directores generales de Gran Comisión Guatemala ONG, han sido parte de la organización desde el inicio de esta. Su pasión y trabajo duro por la obra que realizamos, aunado a su amor por Dios mostrado en su amor por las personas a quienes visitan semanalmente hacen de ellos la pareja ideal para este tipo de trabajo”.¹²

“Los esposos Galindo Barrera están casados desde hace 5 años y tienen 2 hijos varones (Matías y Gael) que son los miembros “honorarios” más jóvenes de cualquier organización no gubernamental en el mundo”.¹³

¹⁰Gran Comisión Guatemala ONG. 2018

¹¹*Ibíd.*

¹²*Ibíd.*

¹³*Ibíd.*



Misión

“Desarrollar oportunidades para individuos que busquen servir a otras personas en necesidad”.¹⁴

Visión

“Ser el medio por el cual se pueda facilitar diversos recursos que brinden oportunidades de desarrollo para las comunidades mayas del área de Patzún Chimaltenango”.¹⁵

Valores o principios

Tolerancia, amor, respeto, humildad, empatía, paciencia.

Objetivos

“Brindar oportunidades de desarrollo cubriendo las necesidades básicas de las personas del caserío “La Pila” Patzún, Chimaltenango.

Promover el desarrollo integral de los estudiantes que acuden al centro educativo “Oportunidades”, de forma que logren las competencias para enfrentar la vida”.¹⁶

¹⁴Jemima de Galindo, entrevistado por Rocío Batres, Entrevista información GCG ONG EPS 2022, 2 de agosto 2022

¹⁵*Ibíd.*

¹⁶*Ibíd.*



Servicios



Mateo25

“Tuve hambre y me disteis de comer...”

El programa Mateo25 está diseñado para luchar contra la desnutrición a través de tres ejes:

- Bolsas de víveres
- Desayunos escolares
- Escuela de Nutrición



Educación

Becas Escolares



Jornadas Médicas

“Estuve enfermo y vinisteis a mí...”



Proyectos de Desarrollo Personal, Comunitario e Infraestructura

“Me viste desnudo y me cubristeis...”



Vivir en Comunidad

“Llevad los unos las cargas de los otros...”



Capacitación, planificación, logística y ejecución de viajes y proyectos misioneros de corto y largo plazo

“Por tanto, id y haced discípulos...”



Identidad y comunicación visual

Como representación gráfica la institución utiliza un imagotipo, a pesar de que el texto forma parte importante, este se puede utilizar de manera se parada, ya sea únicamente el ícono o el texto.

Hacen uso de tres colores, los cuales son: rojo, azul y blanco

La tipografía utilizada es una sans serif, la cual se facilita en la lectura y mejor visibilidad.



Redes sociales

Sus redes sociales forman parte importante para darse conocer y de esta manera recibir mayor apoyo, sin embargo, no cuentan con el material suficiente y tampoco con el conocimiento para darle seguimiento a las publicaciones y creación de contenido.





Página Web

Cuentan con una página web a la cual dan seguimiento y se encuentra toda la información sobre los distintos programas que ofrecen y el grupo de trabajo que los conforma como ONG





2.1 Perfil del grupo objetivo

Jóvenes de 14 a 18 años de edad, hombres y mujeres solteros, residentes del caserío La Pila, Patzún, Chimaltenango; de nivel socioeconómico muy bajo, estudiantes del programa de Becas Gran Comisión Guatemala.

Características geográficas

- **País:** Guatemala
- **Departamento:** Chimaltenango
- **Clima:** cálido y templado
- **Limitación geográfica:** “Limita al Norte con los departamentos de Quiché y Baja Verapaz; al Este con Guatemala y Sacatepéquez; al Sur con Escuintla y Suchitepéquez, y al Oeste con Sololá”¹⁷
- **Extensión territorial:** 1,979 kilómetros cuadrados.
- **Municipios:** 16
- **Idioma:** Kaqchikel /Español
- **Población:** “759,217 habitantes (estimaciones para 2021)”¹⁸

¹⁷ Mineco.gob. “Departamento de Chimaltenango”. 2017

¹⁸ INE Guatemala. “Proyecciones de población 2022”. 2022.



Características socioeconómicas

- **Estudios:** no poseen grado educativo
- **Ingresos:** Q800 mensuales
- **Nivel socioeconómico:** Por debajo del nivel D2
- **Clase social:** muy baja
- **Análisis de vivienda y bienes:**

El lugar en el que habitan, se caracteriza por ser construcción de adobe, madera o lámina. No cuentan con ambientes separados, sino una familia comparte un mismo ambiente en el que se alimentan, duermen en una misma cama y cocinan en leña.

Características psicográficas

Personalidad:

Jóvenes alegres, positivos, les gusta jugar y poseen mucho ánimo de aprender cada día algo nuevo, enriquecer sus conocimientos y ampliarlos, se preocupan por su futuro y tienen una visión más clara de lo que quieren llegar a ser cuando sean adultos.

Hábitos

Juegan con sus vecinos del Caserío, niños y jóvenes de sus mismas edades, conviven con su familia, algunos tienen mascota y juegan con ella, aprenden en GCG y lo ponen en práctica en su vida cotidiana.



Cultura Visual:

Debido a las carencias económicas que poseen, están acostumbrados a la naturaleza, frecuentan la vida de campo ya que trabajan en ese ámbito, el poco contacto que tienen con la tecnología es en GCG.

Conductas

Son niños y jóvenes amigables, tolerantes, empáticos, atentos, algunas veces tímidos, al momento de convivir por un tiempo con un grupo de niños o jóvenes de su misma edad son amigables y desenvueltos, conviven en armonía con amigos, vecinos y familiares y se preocupan por el bienestar de los seres que los rodean.

Características psicopedagógicas

Las características por las cuales los estudiantes aprenden, son mayormente gráficas y prácticas; debido al bajo nivel educativo que poseen se les dificulta aprender a través de una metodología de textos largos. Actualmente, los docentes de Becas GCG, imparten los cursos por medio de ejercicios prácticos que puedan mantener la atención de los estudiantes y al mismo tiempo aprender.

A pesar de que su aprendizaje es más gráfico, utilizan libros de apoyo; sin embargo, estos no se encuentran contextualizados a la realidad en la que ellos se encuentran, por lo que se les dificulta utilizarlos, provocándoles dolor de cabeza al visualizar grandes textos de un libro sin ilustraciones o elementos gráficos de apoyo que les genere interés por la lectura.



Relación entre el grupo objetivo y la institución

Gran Comisión Guatemala (GCG), cuenta con una relación directa y excelente con cada uno de los estudiantes de BECAS GCG, ya que se preocupa y encarga del aprendizaje, educación y conocimiento de los jóvenes, como también velan por cumplir con el objetivo de brindar una educación digna quienes no tienen la posibilidad de obtenerla.

03

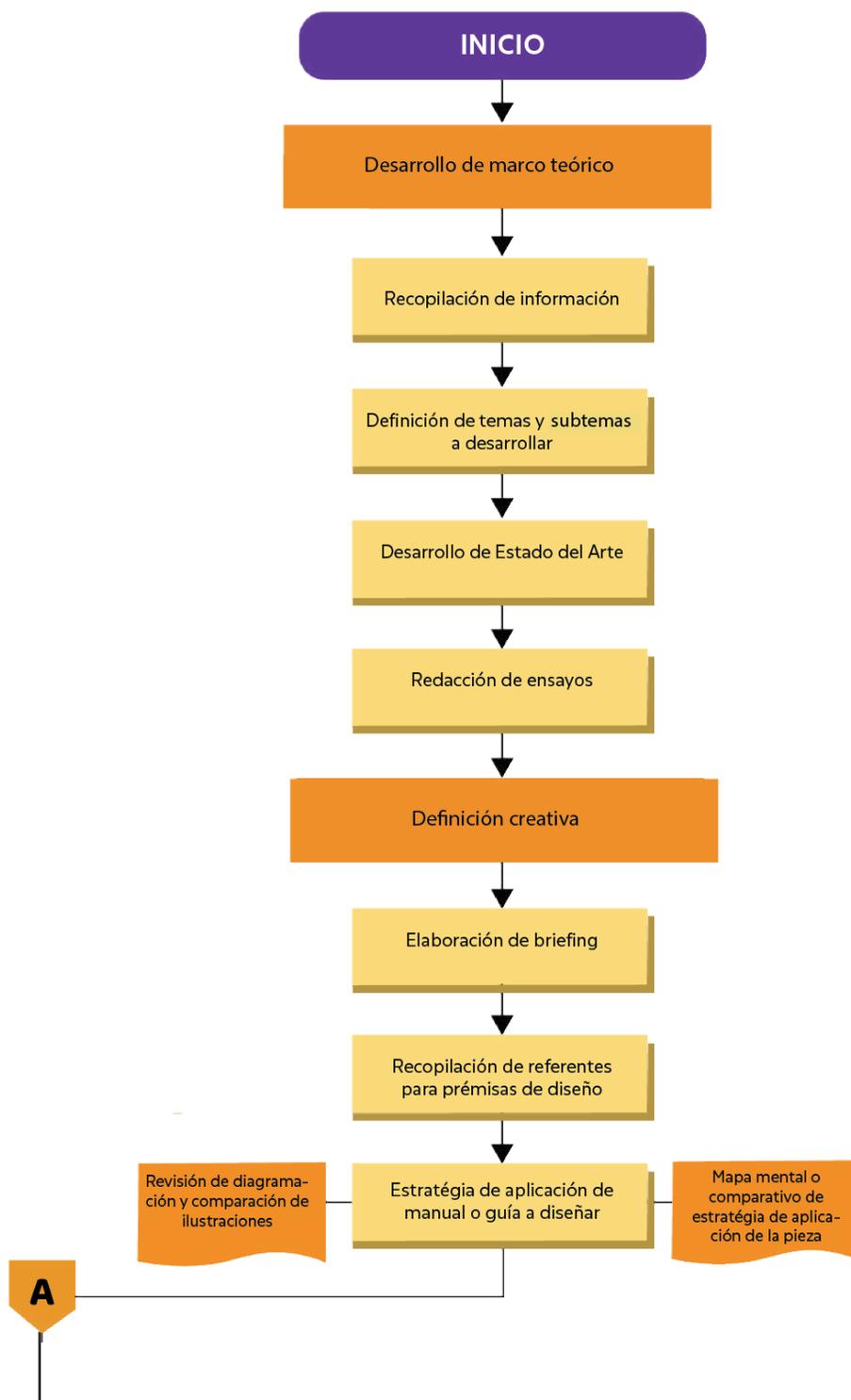
PLANEACIÓN OPERATIVA

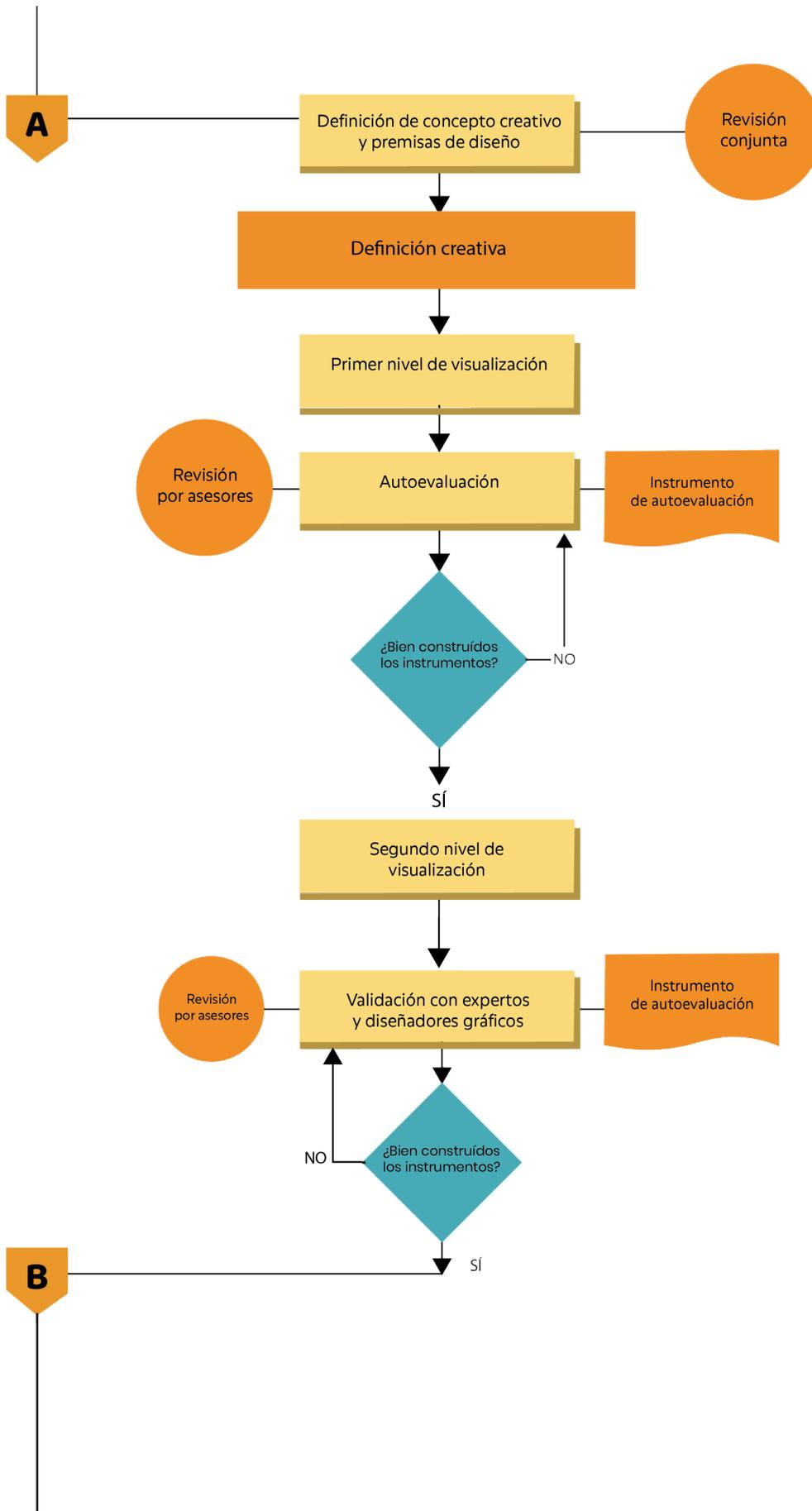


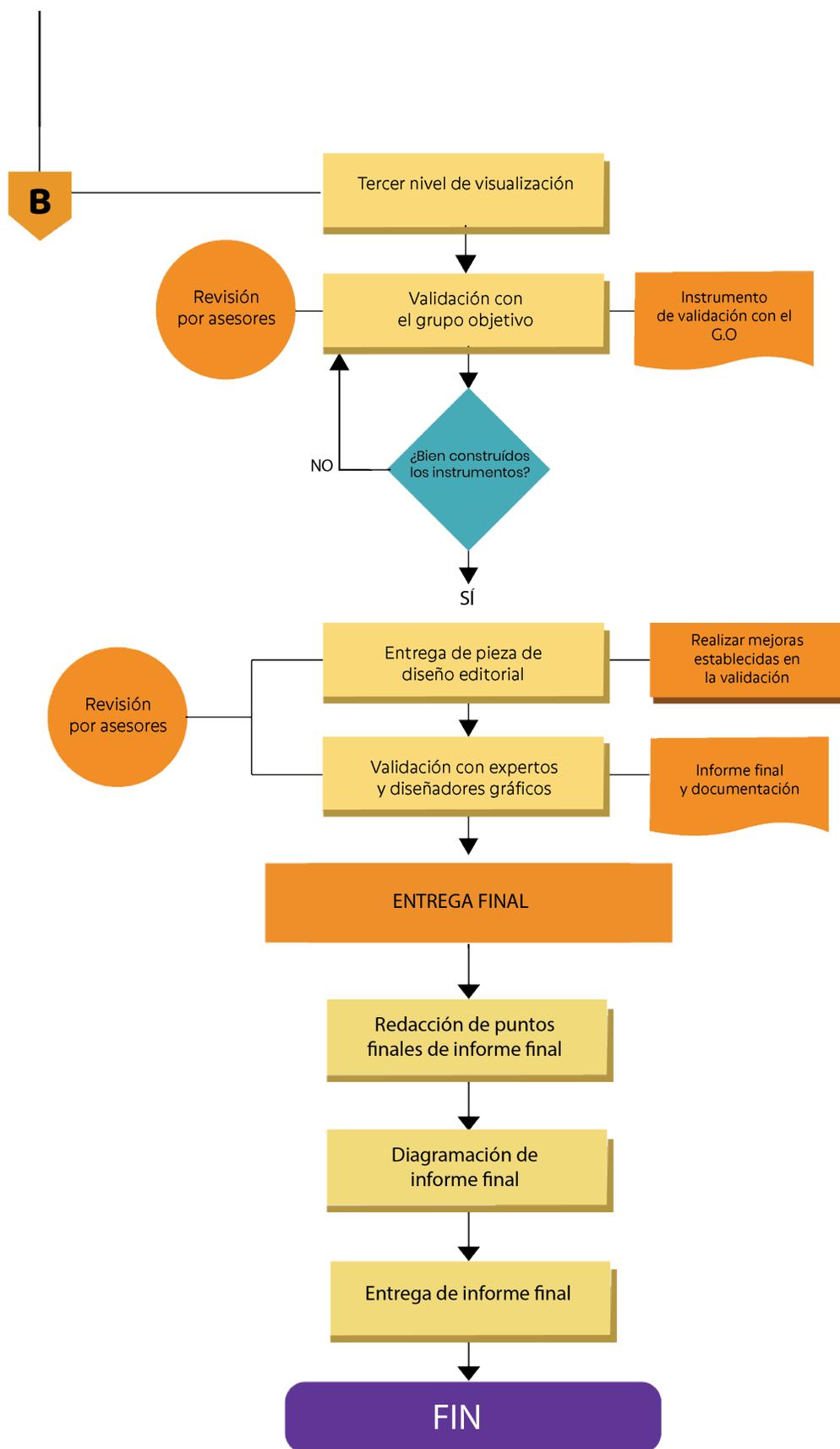


3.1 Planeación Operativa

Flujograma









3.2 Cronograma de trabajo

CRONOGRAMA ROCÍO BATRES-201500915	TIEMPO DE DURACIÓN													
ACTIVIDADES	2-6 AGO	9-13 AGO	16-20 AGO	23-27 AGO	30-3 AGO/ SEP	6-10 SEP	13-17 SEP	20-24 SEP/ OCT	4-8 OCT	11-15 OCT	18-22 OCT	25-29 OCT	1-5 NOV	8-15 NOV
MARCO TEÓRICO														
Recopilación documental														
Definición de temas y subtemas														
Elaboración de estado del arte														
Redacción de ensayos														
Revisión con el asesor														
Realización de cambios indicados en la recvisión														
DEFINICIÓN CREATIVA														
Elaboración de briefing														
Recopilación de referentes para premisas														
Estrategia de aplicación de guía o manual a diseñar														
Formulación de insights a partir de investigación previa del grupo objetivo <i>Propuesta 3 insights</i>														
Definición del concepto creativo - <i>Propuesta de 3 CC</i>														
Definición de premisas de diseño- <i>Propuesta de 3 conjuntos de premisas</i>														
Planificación de estrategia impresa (textos, información, ilustraciones)														
Revisión con el asesor														
Revisión con la institución														
Realización de cambios indicados en la revisión														
PRODUCCIÓN GRÁFICA														
Nivel 01 de visualización - <i>Seleccionar 3 propuestas de diagramación, de 9-12 bocetas</i>														
Elaborar instrumento de Auto-evaluación														
Proceso de autoevaluación														
Revisión con el asesor de las 3 propuestas ya autoevaluadas														
Realización de cambios indicados en la revisión														
Nivel 02 de visualización - <i>Seleccionar 2 propuestas de diagramación y bocetar digital</i>														
Elaboración de instrumento de coevaluación														
Proceso de coevaluación														
Revisión con el asesor de las 2 propuestas evaluadas														
Revisión con la institución														
Realización de cambios indicados en la revisión														
Nivel 03 de visualización - <i>Bocetar 16 páginas de manual o guía educativa final</i>														
Elaborar instrumento de validación para el grupo objetivo														
Proceso de validación con el grupo objetivo (Se utilizarán las 5 páginas más relevantes)														
Revisión de páginas diagramadas validadas, con el asesor														
Revisión de páginas validadas con la institución														
Realización de cambios indicados en las revisiones														
ENTREGA FINAL														
Redacción de los puntos finales del informe final: fundamentación de la propuesta, presupuesto, lecciones aprendidas, conclusiones y recomendaciones.														
Diagramación del informe final														
Preparación de diagramación final														
Entrega de informe y de diagramación final a la institución														



3.3 Previsión de recursos y costos

Previsión de recursos y costos			
Cantidad de sesiones	Recurso	Costos	Costo por asesoría semanal
37 horas-15 clases (2 horas 30 minutos por sesión)	Electricidad	Q 1.46	Q 21.90
	Internet	Q 1.15	Q 17.25
	Depreciación de equipo	Q 6.71	Q 100.65
	Agua	Q 0.50	Q 7.50
	Tiempo	Q 15.63	Q 234.45
		TOTAL DE COSTOS	Q 381.75

MARCO TEÓRICO





4.1 Soñando con una educación digna

Guatemala es un país lleno de riqueza cultural, natural y contrastes; lleno de distintas atracciones que lo llevan a tener un alto índice de turismo en ciertos lugares, contribuyendo con la economía formal e informal. A pesar de lo atractivo que se puede encontrar, no todo es color de rosa como bien dice el dicho. “La pobreza está golpeando de manera extrema a Guatemala, se ha vuelto frecuente encontrar por las calles a niños pidiendo ayuda e indigentes.”¹⁹

Desde muchos tiempos atrás, existen distintos factores y dificultades por los cuales la pobreza ha golpeado durante años al país y familias enteras, que viven en extrema pobreza y sin un sustento diario que pueda apoyarles en la sobrevivencia debido a que el índice de desempleo se incrementa día con día, “pero esto se debe a varias razones, entre ellas podríamos mencionar que: los bienes y riquezas de nuestro país se encuentran en el poder de unos pocos terratenientes y empresarios, se estima que el 62% de la riqueza del país se encuentra repartida en unas pocas familias, y un buen porcentaje lo manejan los gobernantes y lo que sobra es repartido entre el pueblo, que es la gran mayoría.”²⁰

¹⁹ Gonzales Cojón, Eddy Estuardo, “Si estuviesen capacitados los pobres”, 2011

²⁰ *Ibid*



Las políticas implementadas por el gobierno son una de las causas de la pobreza, este es un problema que se ha venido arrastrando desde años atrás, la corrupción que manejan de tan alto grado deja en carencias al pueblo de Guatemala, provocando desnutrición, bajos índices de educación, aumento de mortandad y dejando por un lado la capacidad de desarrollo y potencial del pueblo, privándolos de los servicios que permiten atender, como salud, seguridad, educación, nutrición y derechos que poseen por el simple hecho de ser ciudadanos de un país al que llaman “Libre y soberano”.

“En el año 2016, la pobreza agudizaba mayormente al área rural e indígena, se estimó que alcanzó hasta el 83.10% de sus habitantes”.²¹

“Según los resultados del Mapa de Pobreza Rural 2011, muestran que los departamentos que le siguen a Alta Verapaz con los niveles de pobreza total en el área rural son Sololá (84.5 por ciento), Totonicapán (80.6 por ciento) y Suchitepéquez (80.5 por ciento). Por su parte, los departamentos con mayor nivel de pobreza extrema rural después de Alta Verapaz son Chiquimula (37 por ciento), Zacapa (36.7 por ciento) y Suchitepéquez (29.5 por ciento).”²²

De acuerdo con estos resultados y nivel de pobreza que se vive en el país se puede notar a simple vista que Guatemala tiene un alto índice de pobreza educativa, por lo que la analfabetización se ve marcada, mayormente en el área rural; donde los habitantes sufren de extrema pobreza y se ven privados de una educación digna. Este factor afecta más que todo a la población infantil del área rural e indígena; ya que en muchas familias los niños brindan apoyo económico para el sustento diario debido a que tienen que trabajar y dejar por un lado su derecho a la educación. En un país donde la educación es precaria, es difícil disminuir los índices de pobreza, ya que el área rural no cuenta con las oportunidades necesarias para su desarrollo educativo, personal y profesional.

²¹Gonzales Cojón, Eddy Estuardo, “Si estuviesen capacitados los pobres”, 2011

²²INE.GOB, “Mapas de pobreza rural en Guatemala 2011”, 2015



Tampoco cuenta con un apoyo por parte de las entidades gubernamentales, el cual es obligatorio y sobre todo cuando se trata de la educación para una niñez que es el futuro de Guatemala.

“Las áreas rurales indígenas se han visto afectadas por la falta de educación ya que han sido olvidados por parte del Estado, y su situación de pobreza no les permite a los niños y niñas de estas comunidades continuar con sus estudios, ya que los niños deben aportar económicamente, ayudando a sus padres en trabajos; ya sea de agricultura o algún otro tipo”²³. “En cuanto a las niñas que residen en el área rural, se encuentran más expuestas a abandonar sus estudios, debiendo apoyar con las labores del hogar desde muy temprana edad”²⁴. Muchos de estos niños y niñas desearían contar con una vida “normal” y vivir su infancia como lo merecen, sin embargo, debido a su situación esto no es posible. Aunado a esto, en un futuro no pueden optar por un empleo que los ayude a mejorar su estilo de vida y crecer en el ámbito profesional.

Como también, al hacer consciencia sobre la situación en la que se encuentra el área rural de Guatemala, “es indignante el pensar que empleados en puestos clave del Estado, únicamente se han preocupado por emitir actos de corrupción y velar por el crecimiento de su bolsillo, dejando por un lado el crecimiento del país.”²⁵

El Comité Nacional de Alfabetización (CONALFA) se ha encargado de brindar y ofrecer programas de alfabetización a grupos de comunidades rurales indígenas y se ha evidenciado que la población femenina del área rural indígena es la mayor afectada con respecto a la alfabetización, por tal razón, los programas de alfabetización del CONALFA impulsan la mayor participación de las mujeres en los grupos de alfabetización.

²³UNICEF, “Pobreza Multidimensional en Guatemala”, 2019

²⁴*Ibid.*

²⁵PlazaPública.com. “La corrupción y sus efectos en la economía y desarrollo de Guatemala”. 2018



El Comité Nacional de Alfabetización (CONALFA), se ha encargado de brindar y ofrecer programas de alfabetización a grupos de comunidades rurales indígenas, y se ha evidenciado que la población femenina del área rural indígena es la mayor afectada con respecto a la alfabetización, “por tal razón los programas de alfabetización del CONALFA impulsan la mayor participación de las mujeres en los grupos de alfabetización.

Esto se evidencia al analizar los resultados del Proceso 2009 por sexo, ya que, de la inscripción total de 346,783 personas, las mujeres tuvieron una mayor participación con el 69%, siendo los departamentos de Sololá (81%), Quetzaltenango (78%) y Chimaltenango (77%), los que registraron la mayor presencia de las mujeres en los grupos de alfabetización”.²⁶

“En el 2017, el Gobierno presentó la estrategia llamada “Guatemala por la Analfabetización 2017”. Tenía como objetivo reducir la tasa al 12% de las habitantes analfabetas. Dicha estrategia fue diseñada bajo un enfoque denominado “Desarrollo Integral para toda la vida”. Este proyecto buscó combatir uno de los más grandes problemas en Guatemala, principalmente en la niñez.”²⁷ A pesar de que esta estrategia fue lanzada, no se encuentra información donde se asegure que se le dio seguimiento a dicha campaña, como tampoco se encuentran información que asegure la reducción del índice de analfabetismo en ese año.

Actualmente, en el 2022; los diputados del Congreso de la República de Guatemala, advirtieron sobre una iniciativa que busca eliminar CONALFA, la cual fue presentada en el 2020, “según se puede leer en la exposición de motivos de la iniciativa, Conalfa no ha logrado cumplir con el fin de su creación, no ha modernizado su forma de alfabetizar, ni elaborar textos, guías y procesos eficientes”.²⁸

²⁶CONALFA, “Historia de la alfabetización en Guatemala”, 2019

²⁷Prensa Libre, “Lanzan estrategia educativa para reducir analfabetismo”, 2017

²⁸Canal antigua.com. “Diputados advierten sobre iniciativa de ley que busca eliminar Conalfa”. 2022



“Aunado a esto, según una publicación de la UNESCO, en Guatemala, de acuerdo con los resultados del Censo 2018, el índice de analfabetismo es del 18.5%, equivalente a 2.3 millones de habitantes que no saben leer ni escribir. De esta cifra, las mujeres representan el 21.7%, haciendo un total de 1,412,813 mujeres sin acceso a la educación”.²⁹ Hasta el momento, dicha propuesta continúa en revisión sin llegar a un acuerdo.

Asimismo, otra de las entidades que buscan combatir la analfabetización en Guatemala es la ONG, Fundación Ramiro Castillo Love, “es una entidad privada no lucrativa, apolítica y no religiosa, de servicio social especialmente en el área de la Educación en Guatemala. Su objetivo principal ha sido y es promover proyectos de alfabetización en el área rural de Guatemala.

El Programa de Educación Integrado Nuevo Milenio –EDINUMI se ejecuta conjuntamente con CONALFA-. Está integrado por tres componentes: Educativo, Tecnológico y Productivo.”³⁰ La cobertura de este programa de apoyo a la educación abarca los municipios de: Camotán y Jocotán en el Departamento de Chiquimula, Chichicastenango y Joyabaj en Quiché, Momostenango y Santa María Chiquimula en el Departamento de Totonicapán.

En conclusión, la pobreza está ligada a la analfabetización, la cual es un punto de inicio a los problemas económicos que se viven día con día; a falta de educación, es difícil para las personas optar por un trabajo con salario digno, “Guatemala necesita ciudadanos que puedan educarse, para después formar parte del sector productivo y empresarial, y poder formar familias estables que puedan integrar una sociedad sólida en nuestro país”.³¹

²⁹*Ídem*

³⁰Conalfa.edu.gt. “ALIANZAS ONG’S Y OG’S”. 2019

³¹Gonzales Cojón, Eddy Estuardo, “Si estuviesen capacitados los pobres”, 2011



4.2 Guatemala, como inspiración del diseño editorial

¿Cómo influye el diseño editorial en el alfabetismo?

Cada año los índices de analfabetismo se incrementan y dan paso a que el desarrollo de niños y jóvenes se vea frenado a causa de las bajas oportunidades que obtienen. En el área rural se puede ver con notoriedad que la alfabetización se ve afectada a causa de la pobreza.

“El diseño gráfico editorial y su aporte a la educación pública guatemalteca a nivel preprimario, es deficiente, ya que es muy poco el material educativo que llega a las instituciones, muchas veces llega a mediados de año a las mismas y el material que aportan son guías didácticas; para las áreas de Comunicación y Lenguaje, Medio Social y Natural, como también Destrezas del Aprendizaje. Aunque es incompleto, en cuanto, a contenidos y diseño, a las maestras les es de mucha utilidad, ya que es otra herramienta en las que ellas se apoyan al momento de la enseñanza-aprendizaje”.³²

³² Barrientos, Andrea, “Diseño gráfico de material educativo para niños y maestras”, 2017



“El hecho que el diseño gráfico sea capaz de influir en una sociedad, representa una gran responsabilidad, así también una gran oportunidad para aportar positivamente a su desarrollo y superación”.³³ “Es necesario no solamente contar con las habilidades estéticas para diseñar material didáctico y comprender el contenido diseñado, sino también conocer y analizar al grupo objetivo al que va dirigido.

El análisis brindará información para la toma de decisiones de diseño, aportando a la generación de un diseño funcional que más que estético, sea capaz de comunicar el mensaje con la intención que fue concebido”.³⁴

Un diseñador gráfico, se debe dar a la tarea de la investigación extensa de información y hundirse en la realidad de estos jóvenes, quienes no se encuentran en la calidad de vida de quienes están representados en libros mostrados por docentes de escuelas rurales. “En el diseño de material educativo, el análisis del grupo objetivo es fundamental, ya que el material debe motivar al docente a enseñar o bien al estudiante a aprender”³⁵. Por tal, se considera al participante como el eje central del proceso y al animador, como el mediador del aprendizaje.

Al ser material educativo pensado y diseñado especialmente para jóvenes analfabetas del área rural, se debe implementar una estrategia de diseño, la cual esté basada en sus intereses visuales y sobre todo en la edad en la que se encuentran, esto para que su aprendizaje no sea un golpe y un dolor de cabeza. Es por esto que se debe tomar en cuenta el análisis del perfil del grupo objetivo realizado previamente a tomar decisiones para iniciar con el diseño y línea gráfica.

³³Tejeda, Isabel, “Diseño Editorial facilitado por la Dgeduca del MINEDUC”, 2017²⁷ Prensa Libre, “Lanzan estrategia educativa para reducir analfabetismo”, 2017

³⁴*Ibíd*

³⁵*Ibíd*



Asimismo, se debe crear un material con jerarquía y armonía visual, donde se logre establecer un balance entre texto e imagen y apoye al flujo de datos plasmados en el material educativo. La retícula es uno de estos conceptos, que es indispensable tomar en cuenta al momento de diagramar un documento, ya que por la versatilidad y funcionalidad que se puede encontrar en ella, aporta gran valor al diseño.

“En la diagramación se pueden encontrar varios tipos de retículas que son fundamentales para lograr armonía visual, sin embargo, en el diseño de material educativo, la retícula modular es una de las mejores opciones para utilizar en diagramación y diseño”.³⁶

A pesar de que se menciona que la retícula modular es la más pertinente para el diseño y diagramación de material educativo, existe otra retícula que crea armonía visual, jerarquía y equilibrio en la diagramación; y es la retícula caja didáctica, dicha retícula consta de dos columnas las cuales cuentan con anchos distintos, una de sus columnas es de tamaño angosto, en la que permite colocar información importante o que se desea resaltar y atraer la atención del lector; esta retícula es mayormente utilizada en los libros para niños, ya que facilita el recorrido visual y jerarquía de párrafos de texto y contenido”.³⁷

Asimismo, la composición asimétrica, permite orden y dinamismo en el diseño, cumple con los requerimientos para el diseño de material educativo, logrando un perfecto ritmo entre cajas de texto e ilustración.

³⁶Marianaeguaras.com, “Retícula modular: composiciones por zonas o sectores”, 2019

³⁷*Ibid.*



Como parte de un buen diseño educativo, se debe tomar en cuenta la psicología del color y paleta cromatológica dirigida al grupo objetivo con el que se trabajará, sin embargo, “se debe tomar en cuenta que en las áreas rurales prevalece el machismo desde muy temprana edad”.³⁸ Por lo que se deben considerar colores con tonalidad oscura para el grupo masculino y tonalidad de colores para el grupo femenino; siempre aplicando la psicología del color para lograr un diseño editorial completo.

En el diseño de material educativo, se debe ir de la mano con el tratamiento de la forma y con mayor razón si el grupo objetivo es analfabeta y se debe atraer su atención al contenido, “se debe implementar una estrategia que genere sorpresa en los lectores y despierte en ellos más interés por la educación. Como, por ejemplo, la diferenciación por color, tomando en cuenta el perfil del grupo objetivo, para el que se va a dirigir el material; esto permitirá que los estudiantes logren un mejor uso del material educativo y les sea de mayor facilidad encontrar lo que desean”.³⁹

“Otra de las estrategias que se podrá implementar en el material, es el uso de ilustraciones e imágenes dentro del contenido con la diferencia que estas tengan un efecto distinto; evitando caer en lo infantil, y en una ilustración que no aporte al contenido del material”⁴⁰, como también, dejando a un lado los estereotipos en la imagen, el no marcar un género específico en los personajes ilustrados, con el fin de hacer alusión a la igualdad de derechos; tomando en cuenta que en las áreas rurales el machismo está presente.

³⁸Fundación Libertad y Desarrollo, “La mujer rural en Guatemala”, 2019

³⁹Gutiérrez Francisco, Prieto Daniel, “Mediación pedagógica”. P.107

⁴⁰*Ibid.*



“Es importante que los personajes posean relación de implicación, permitiendo que, a pesar de no contar con una burbuja de texto que exprese los pensamientos o emociones que se desean transmitir al lector⁴¹, estos hablen por medio de las expresiones y posiciones; utilizando principalmente la posición frontal, creando una relación directa con el interlocutor, debido a que se busca que el grupo objetivo, se sienta cómodo, con un personaje que refleja una personalidad amigable.

Asimismo, no solamente la ilustración es importante para generar interés en el diseño de material educativo, sino también utilizando como estrategia; el “enriquecimiento del contenido y la percepción que se desea que el lector tenga, como por ejemplo, el uso de tablas, esquemas y diagramas que ayuden a no caer en la monotonía, frases que motiven al aprendizaje, información importante que enriquezca al contenido y descansos visuales.”⁴²

De hecho, los descansos visuales no solamente apoyan al enriquecimiento del contenido, sino también se encuentran relacionados con el ritmo que puede existir en la diagramación del material, tomándolos como estímulos para el interlocutor; por otro lado, no solamente los descansos visuales son parte del ritmo, sino también se habla del texto, la narrativa verbal y la ilustración, las cuales se unen para dar lugar a una composición estructurada.

⁴¹Ibíd.120

⁴²Ibíd.112



Algunas de las maneras con las que se puede lograr un ritmo eficaz, es brindando contraste en las páginas del material, no solamente en ilustraciones, sino también por la regularidad de diagramación, juego de cajas de texto, superposición y contraste de ilustración, la cadencia que un texto puede tener y el juego de equilibrios y compensaciones que se pueden incluir en la maquetación.

Es por esto, que todos los elementos que conforman una composición y diseño, es importante fundamentarlos bajo información analizada, que sea enriquecedora, tanto para el grupo objetivo al momento de interactuar con el material, como también para el diseñador, ya que debe realizar investigaciones y análisis para lograr un proyecto exitoso.



DEFINICIÓN CREATIVA





5.1 Elaboración del brief de diseño

¿Existe algún obstáculo que se oculta detrás del problema?

GCG ONG, en el programa de Becas se encarga de impartir el curso de “Desarrollo personal” a jóvenes de 14 a 18 años de edad; por lo que la diferencia de edad presenta un obstáculo, debido a que el material debe adaptarse a distintos rangos de edad.

¿Qué respuesta de solución se propone ante el problema?

La guía educativa estará conformada por 10 temas del curso “Desarrollo Personal”, la solución más factible a este problema es el diseño de una guía educativa separada por temas o módulos, diferenciados por distinto color, con el fin de distinguirlos y encontrarlos de manera más rápida por parte de los estudiantes.

¿Qué se dirá y cómo?

Los temas de cada módulo serán trabajados de una manera en la que se contextualice a la realidad en la que los estudiantes se encuentran y viven, cada tema apoyará al desarrollo personal de los estudiantes como también a su desarrollo profesional, apoyo cultural con respecto al entorno social en el que se desenvuelven y al que se enfrentarán al culminar sus estudios en GCG ONG.

Se tratará al grupo objetivo de “tú”, debido a que se busca que sea moderno y se sientan en confianza al tratar los distintos temas, sintiéndose más cómodos durante su aprendizaje; debido a que son jóvenes que no han recibido educación previa.



¿Cómo se transmitirán los mensajes?

Se transmitirán a través de una guía educativa organizada o dividida en 10 módulos o temas, los cuales se encontrarán contextualizados a la realidad en la que los estudiantes de GCG ONG se encuentran actualmente. Se utilizará como estrategia y aspecto clave el uso del color, diferenciando cada tema con un color distinto, de esta manera los estudiantes lograrán identificar más fácilmente cada módulo.

Como parte del contenido de la guía educativa, se utilizarán como estímulos visuales esquemas y recuadros, de esta manera lograr enriquecer el tema y la percepción del mismo, agregando ritmo y haciendo más comprensible el texto; como también añadiendo juego en las cajas de texto y blancos en cada página.

¿Qué acción se quiere que la audiencia realice después de recibir los mensajes?

La principal acción que se busca, es que los estudiantes de GCG ONG pongan en práctica los conocimientos adquiridos por medio de la guía educativa elaborada específicamente para ellos, debido a que estará contextualizada a la realidad en la que se encuentran.

¿Qué señales indicarán que se ha resuelto el problema del cliente?

El primer indicador será el cambio de comportamiento en los estudiantes pasando a una actitud mayormente madura y positiva en el ámbito personal y profesional, la mejora de la comprensión lectora, como también mejorar sus habilidades de trabajo en equipo.



¿Qué aspectos son requerimientos del proyecto?

GCG ONG ha solicitado que en la guía educativa se incorpore la paleta cromática institucional de la ONG, la cual se compone de tres colores (rojo, azul y blanco). Por lo que esta paleta cromática no responderá al concepto creativo elegido. La guía educativa debe ser impresa, con un tamaño menor al tamaño carta; para que de esta forma a los estudiantes les sea más fácil manejarla.

Como requerimiento de la ONG, la tipografía que se utilice en la diagramación, tanto para títulos como para subtítulos y cuerpo de texto, debe ser una tipografía mayormente legible, sin variaciones. Para los títulos una tipografía geométrica y para subtítulos y cuerpo de texto una elección redonda, palo seco, legible y sin variaciones.

Al momento de agregar una segunda paleta cromática, como requerimiento de la ONG, se deben considerar los colores para un grupo femenino y masculino, “debido a que en la comunidad prevalece el machismo”.⁴³

⁴³Jemima de Galindo, entrevistado por Rocío Batres, Entrevista información GCG ONG EPS 2022, 2 de agosto 2022



5.2 Recopilación de referentes visuales

Manual educativo Huertos Rurales

Campaña de promoción sobre huertos rurales dirigida al área de desarrollo comunitario. Para esta campaña se diseñó un manual educativo, con el que se busca informar y enseñar a los integrantes de la **asociación Yo'ó Guatemala**, sobre los distintos tipos de cuidado y siembra en los huertos. Fue utilizada una composición con relación texto-imagen, que genera interés en el lector y posee un diseño amigable.



Guía docente Curso idioma inglés

El objetivo de esta guía docente sobre el curso de inglés es fortalecer la capacitación de los docentes por medio del diseño, con el cual se logran resaltar aspectos importantes sobre el contenido, utilizando colores distintos, uso de formas básicas como elementos gráficos de apoyo e ilustración para una clara comprensión y estructura.



Figura 1. Referencia de diagramación. Orozco Wendy, Arriola Ronaldo. 2021. https://www.behance.net/gallery/116908343/Manual-sobre-Huertos-Rurales?tracking_source=search_projects%7Cmaterial+educativo+editorial

Figura 2. Referencia de diagramación. Álvarez Débora. 2021. https://www.behance.net/gallery/130876683/Guia-docente-para-la-ensenanza-del-Idioma-Ingls?tracking_source=search_projects%7Cmaterial+educativo+editorial

Libro de actividades Apoyo a terapias infantiles

Material educativo e informativo, diseñado para el apoyo a terapias psicológicas infantiles con el fin de reforzar y apoyar su transición durante el período de terapia.

Al ser material infantil, fue utilizada la ilustración como apoyo al texto, logrando atraer la atención del lector; tomando en cuenta que las terapias psicológicas pueden ser tediosas para los niños. Contiene una composición con jerarquía, recorrido visual y estilo amigable.



Figura 3. Referencia de diagramación. Osorio Geershey. 2018. https://www.behance.net/gallery/72541751/Diseno-editorial-de-material-educativo?tracking_source=search_projects%7Cmaterial+educativo+editorial

Material educativo Reciclaje

Material educativo dirigido a niños y niñas, por parte de INDE. Con el objetivo de educar sobre el reciclaje y cuidado de la fauna. Al ser un material dirigido a niños, se utilizó la ilustración, pudiendo notarse que se utilizaron a los elementos de la tierra, ilustrados como personajes que brindan información importante por medio de burbujas de texto y recuadros como elementos gráficos de apoyo.



Figura 4. Referencia de diagramación. Díaz Alejandro. 2012. https://www.behance.net/gallery/4863395/Suplemento-INDE-Los-Arboles-no-tienen-Vacaciones?tracking_source=search_projects%7Cmaterial+educativo+editorial

Material educativo Movimiento espiritual

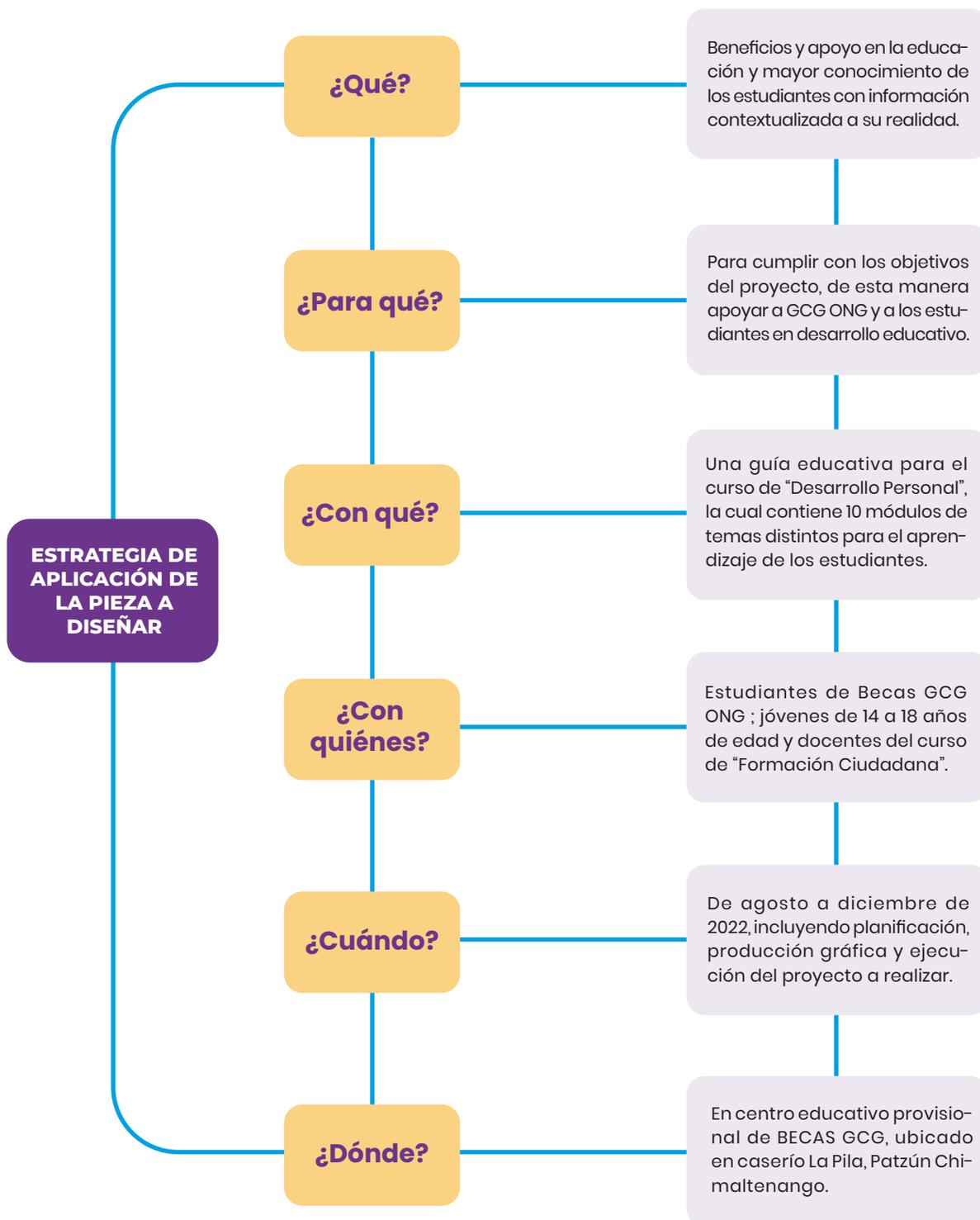
Material educativo dirigido a jóvenes. Con el objetivo de dar guiar y dar a conocer el movimiento espiritual juvenil y sus diferentes etapas. Se puede notar que se utilizó una línea gráfica con colores neutros e ilustraciones no infantiles y burbujas de texto para jerarquía en textos.



Figura 5. Referencia de diagramación. Murcia Laura. 2022. <https://www.behance.net/gallery/133520981/D-Editorial-Lineamientos-Huellas-Col>



5.3 Descripción de la estrategia de las piezas de diseño





Cuadro comparativo de la pieza a diseñar

Cuadro comparativo de la pieza	
Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none">✦ Al ser un texto contextualizado a la realidad de los estudiantes, será de mayor comprensión lectora para ellos; logrando que su educación y aprendizaje sean desarrollados de mejor manera.✦ Debido a las carencias tecnológicas en Patzún, será de mayor apoyo el material impreso para los estudiantes.✦ El material educativo apoyará al desarrollo profesional del grupo objetivo, logrando que los mismos pongan en práctica lo aprendido en la guía sobre “Desarrollo Personal”.	<ul style="list-style-type: none">✦ Al ser un material educativo dirigido a distintos rangos de edad, se debe encontrar una estrategia pertinente que abarque los distintos rangos del grupo objetivo.✦ Al ser la ONG, apoyada por medio de donaciones puede existir el impedimento de reproducción del material, debido a la falta de ingresos.



5.4 Definición del concepto creativo y premisas de diseño

Para la definición del concepto creativo, se desarrollaron 3 técnicas creativas. Las cuales fueron las siguientes:

Técnica 1

En la primera técnica creativa, se establecieron 3 frases conceptuales de las cuales se eligió como propuesta **“Collage de realidades”**, debido a que se consideró la más pertinente con relación al grupo objetivo y la realidad a la que se enfrentan.

Listado de palabras

escalando	empatía
aumentando	humildad
collage	valores
creando	semilla
ideas	amor
crecimiento	paciencia
educando	ampliar
aprendiendo	perspectiva
apoyo	unión
esperanza	educar
creatividad	futuro
impulso	puertas
sembrando	ventana
oportunidades	
desarrollo	

Frases conceptuales

- ✘ Collage de oportunidades
- ✘ Oportunidades con valor
- ✘ Impulsando el futuro



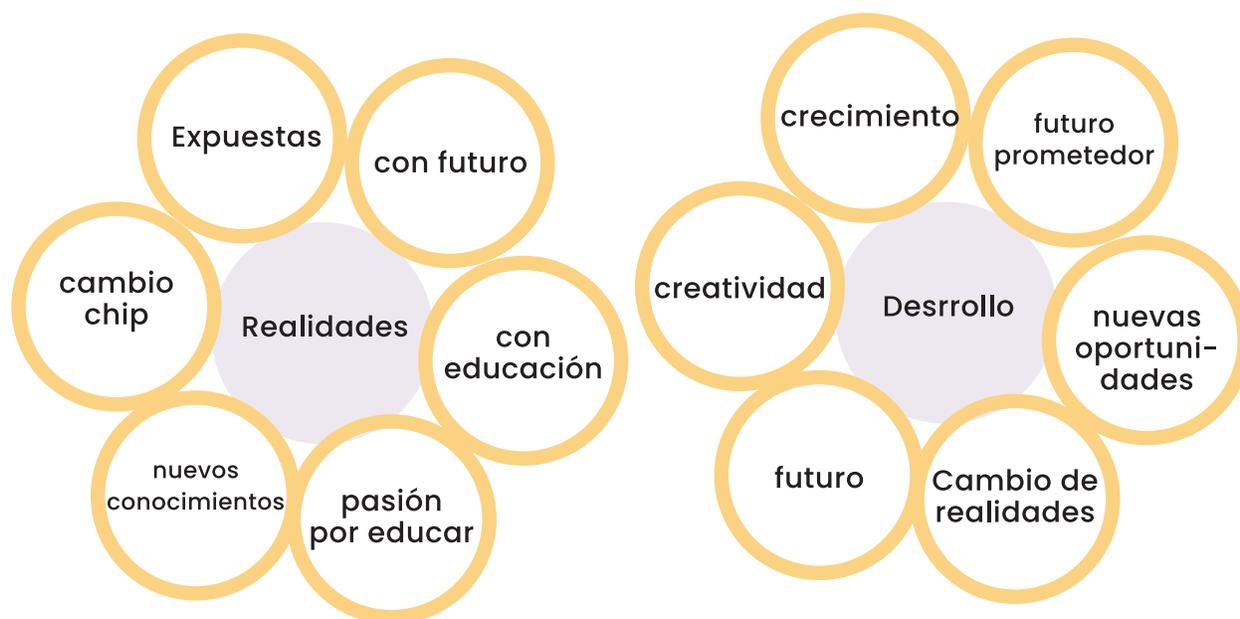
Técnica 2

Mapa Mental

En la segunda técnica, se desglosaron una serie de palabras y conceptos relacionados al proyecto y que se unieron para determinar la frase conceptual **“Ventana al futuro”**, la cual fue elegida debido a que lo esperado con el proyecto, es que el grupo objetivo lo vea como un apoyo y una abertura a su futuro profesional.

Frases conceptuales

- ✘ Desarrollando agilidades
- ✘ Realidades con futuro
- ✘ Ventana al futuro



Técnica 3

Flor de Loto

En la tercera técnica creativa, se obtuvo una lista de conceptos en base a lo que representa el proyecto. De esto se eligió **“Realidades expuestas”**, como frase conceptual debido al entorno en el que se desenvuelve el grupo objetivo.

Frases conceptuales

- ✘ Cambiando el chip
- ✘ Realidades expuestas
- ✘ futuro con crecimiento



Concepto creativo elegido

Collage de realidades

En las áreas rurales se viven distintas realidades, llenas de precariedad y pobreza; situaciones que privan de derechos tal como la educación, a niños y jóvenes que deben optar por apoyar a su núcleo familiar de manera económica y laboral, limitándose a tener un futuro digno, desarrollado y lleno de oportunidades.

Estas realidades en cierto punto del camino se unen en un mismo concepto, donde ellos quisieran tener una calidad de vida y cumplir su sueño de superación llenos de vida, cultura, pensamientos diferentes, tradiciones, nuevos objetivos y metas.





Premisas de diseño

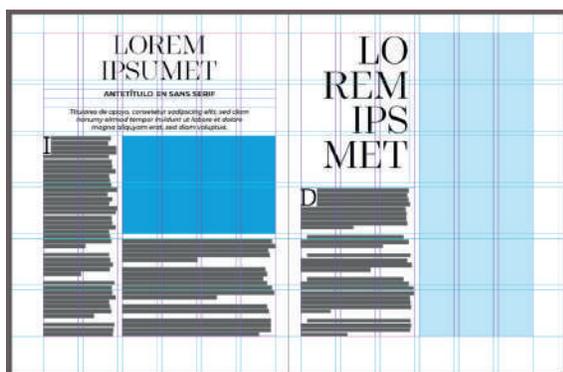


Figura 5. Referencia de retícula modular. Sanchez, Diana 2022.

Titulares

ALLER DISPLAY

Ac Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii jJ Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Subtitulares

Aller

Ac Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii jJ Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Cuerpo de texto

Poppins Light

Ac Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii jJ
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Premisa 1

Retícula modular

“Lograré armonía entre el texto y la ilustración, fácil de utilizar con respecto a la jerarquía de elementos visuales en base al uso de los módulos, tomándose como una de las más versátiles en la diagramación de contenido.”⁴⁴ Apegándose al concepto, ya que cada módulo de esta retícula forma un collage de módulos.

Tipografía

Para el conjunto tipográfico, se decidió utilizar la familia tipográfica “**Aller**” para títulos y subtítulos, siendo esta una tipografía palo seco, sencilla y fácil de comprender al momento de la lectura.

Para el cuerpo de texto, se decidió una tipografía palo seco geométrica, la cual es la elección más pertinente debido a que es fácil de comprender por los estudiantes que inician su proceso de estudio.

⁴⁴Eguaras Mariana, “Retícula modular: composiciones por zonas o sectores”, 2019, acceso el 26 de agosto de 2022. <https://marianaeguaras.com/reticula-modular-composiciones-por-zonas-o-sectores/>



Figura 6. Indumentaria típica Patzún, Chimaltenango. Ovalle Juanita. 2019

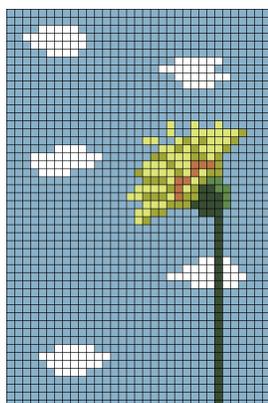
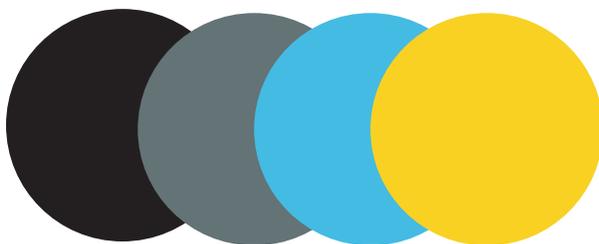


Figura 7. Referencia patrón iconográfico. Pinterest. 2020

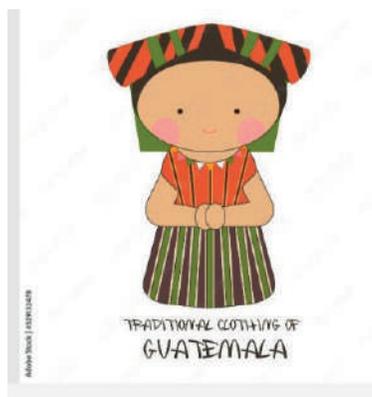


Figura 8. Referencia ilustración para guía educativa. Shutterstock. 2018

Paleta cromática

Para la paleta cromática, se tomó de referencia muestras de color de la indumentaria típica de Patzún. Tomando en cuenta que en esta cultura se ve muy marcado el machismo, por lo que se decidió utilizar colores adecuados al género masculino y femenino.

Paleta cromática tipográfica

Para la paleta cromática tipográfica, se decidió incorporar el negro y una variación del mismo, estos como uso en el “cuerpo de texto”. Para “títulos y subtítulos”, se decidió utilizar el color celeste y amarillo para resaltar y distinguir los mismos.

Iconografía- Patrón

Para la iconografía, se tomó como referencia la textura del bordado del traje típico de Patzún, un aspecto cuadriculado unificado con girasoles; esto debido a que Patzún significa “**Tierra de girasoles**”.

Ilustración

Como primera petición de GCG, la ilustración de personajes debe contar con la indumentaria típica de Patzún (colores y patrones). La línea ilustrativa que se implementará será sencilla, sin detalles de facciones en el rostro. En la referencia de la imagen se puede notar cómo será la ilustración de esta premisa.



Premisa 2

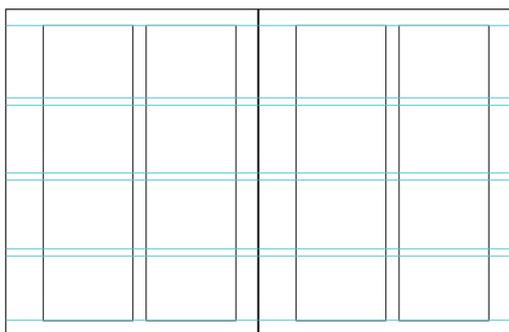


Figura 9. Referencia retícula dos columnas con composición. Batres Rocio. 2022

Titulares

LUKIEST GUY

**AC BB CC DD FF GG HH II JJ
KK LL MM NN oo PP QQ RR
SS TT UU VV WW XX YY ZZ
0123456789**

Subtitulares

Montserrat Semi Bold

**Ac Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii jJ
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789**

Cuerpo de texto

Raleway

Ac Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii jJ
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Retícula dos columnas

Esta retícula cuenta con 2 columnas y 4 filas, al ser una composición brindarán mayor flexibilidad al momento de la diagramación y organización de cajas de texto e ilustraciones. Dicha retícula también puede convertirse en una retícula de 4 columnas y 5 filas para composiciones que tengan más elementos por distribuir.

Tipografía

Como tipografía titular se eligió una opción geométrica y palo seco, la cual cuenta fácil reconocimiento de los tipos y comprensión lectora, tomando en cuenta la la solicitud de GCG ONG a cerca de la tipografía.

Para subtítulos y cuerpo de texto, se eligieron dos variantes de la familia tipográfica Montserrat, la cual es una tipografía palo seco, legible y redonda. Aporta minimalismo y limpieza al diseño y línea gráfica.

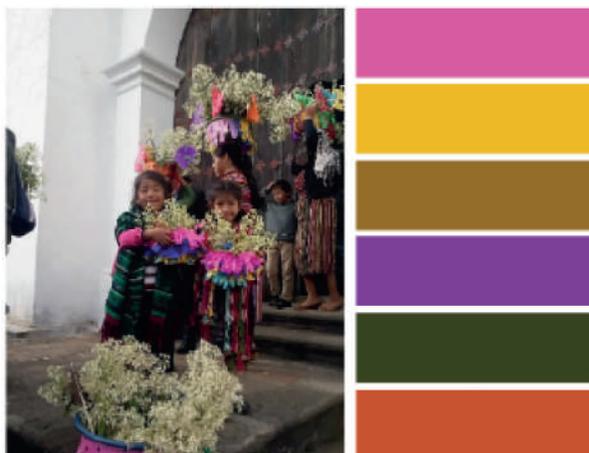
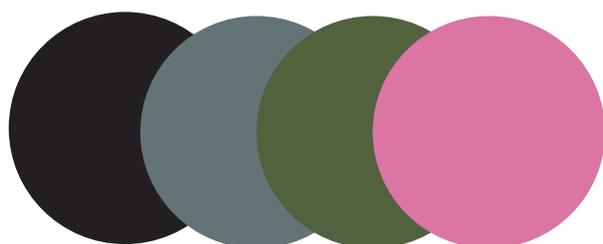


Figura 10. Bendición del maíz Patzún Chimaltenango. Caritas Patzún. 2019

Paleta cromática

Para la paleta cromática de esta segunda premisa, se tomó en cuenta una de las tradiciones que se celebra en Patzún, Chimaltenango, la cual es “La bendición del maíz”; consiste en que las mujeres de la comunidad colocan mazorcas de maíz en canastas, mismas que adornan con papeles de colores y flores, posteriormente las presentarán en el altar de la Iglesia Parroquial. Se tomaron muestras de color de la imagen donde se está celebrando dicha tradición, esto no perder el sentido cultural del proyecto.



Paleta cromática tipográfica

Para la paleta cromática, se decidió utilizar el negro para los cuerpos de texto, tomando también una variación en escala de grises. Para títulos y subtítulos se utilizará el color verde olivo y fucsia.

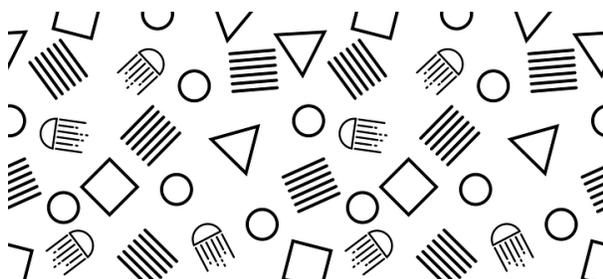


Figura 11. Referencia patrón iconográfico. Pinterest. 2020

Iconografía- Patrón

Para la iconografía, se decidió elegir un patrón con formas geométricas, las cuales en composición forman un patrón de tela abstracta, haciendo énfasis en la indumentaria típica de Patzún y las formas que este contiene.



Figura 12. Referencia ilustración premisa. Shutterstock. 2019

Ilustración

En la ilustración, se eligió un tipo de ilustración vectorial, con nivel bajo de complejidad. Cada personaje deberá contar con la indumentaria típica del Patzún Chimaltenango. La línea gráfica de ilustración, será como el presentado en la imagen de referencia.



Premisa 3

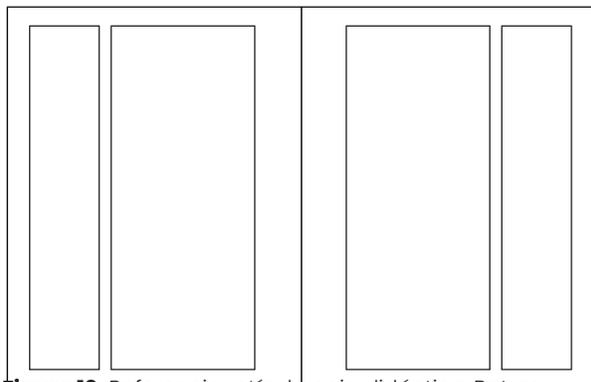


Figura 13. Referencia retícula caja didáctica. Batres Rocio. 2022

Retícula caja didáctica

Este tipo de retícula cuenta con dos columnas, una ancha y una angosta, la forma en la que van colocadas en las páginas es de manera opuesta, es decir, la columna angosta siempre es colocada a los extremos, esto con el fin de colocar las aclaraciones de los textos en esta columna. Es mayormente utilizado en documentos educativos, permite que las cajas de texto tengan un orden y jerarquía; resaltando ciertos textos.

Titulares

Baloo

Ac Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii jJ Kk
Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt
Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Subtitulares

Poppins Bold

Ac Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii jJ
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Cuerpo de texto

Poppins Light

Ac Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii jJ
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Tipografía

Como tipografía titular se decidió optar por “**Baloo**” una tipografía palo seco, redonda. La cual aporta mayor comprensión lectora y fácil distinción de letras por parte de los estudiantes, como también brinda un estilo moderno y amigable al diseño.

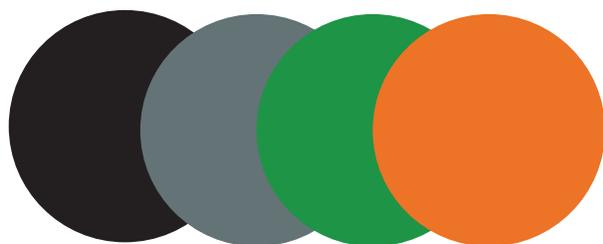
Como tipografía subtítular y cuerpo de texto, se decidió utilizar dos variantes de la familia tipográfica “**Poppins**”, siendo la poppins bold para subtítulos y poppins light para cuerpo de texto. Esto con el fin de apoyar a la comprensión lectora y distinción de cada letra por parte de los estudiantes, ya que como requisito por parte de GCG ONG, se solicitó que se utilizara una tipografía que tuviese tipos redondos, mayormente legibles y sin variaciones.



Figura 14. Indumentaria típica Patzún, Chimaltenango. Ovalle Juanita. 2019

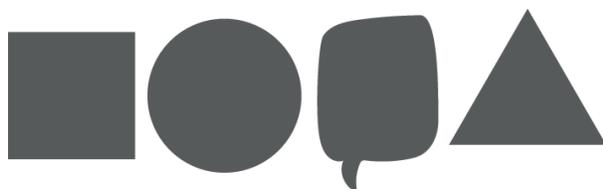
Paleta cromática

Para la paleta cromática, se tomó de referencia muestras de color de la indumentaria típica de Patzún. Tomando en cuenta que en esta cultura se ve muy marcado el machismo, por lo que se decidió utilizar colores adecuados al género masculino y femenino.



Paleta cromática tipográfica

Para la paleta cromática, se decidió utilizar el negro para los cuerpos de texto, tomando también una variación en escala de grises. Para títulos y subtítulos se utilizará el color verde y naranja.



Iconografía- figuras básicas

Uso de figuras básicas para la creación de patrones iconográficos.



Ilustración

Los personajes ilustrados para la guía educativa, serán partiendo de formas básicas como el círculo y triángulo, los cuales tendrán un accesorio o distintivo que los vincule a la ONG. Como requerimiento de la ONG, serán ilustrados sin tener género distintivo.

Figura 15. Referencia ilustración premisa 3. Pinterest. 2021

Producción gráfica y validación de alternativas



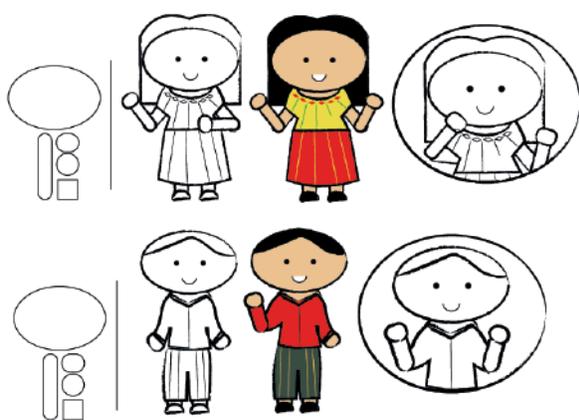


6.1 Nivel 1 de visualización

Premisa 1

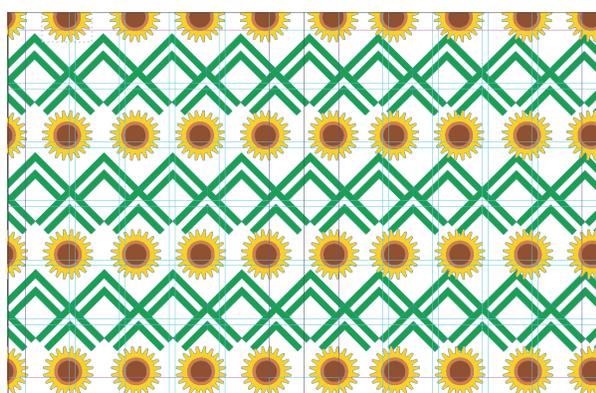
Para este conjunto de premisas, se utilizó una retícula modular de 5 columnas y 6 filas, con tipografía Aller Bold para títulos, Aller Regular para subtítulos y poppins light para cuerpo de texto.

En cada página las cajas de texto van cambiando de posición, creando dinamismo y ritmo en la composición. Como también resaltando las portadillas, donde se el número del modulo al que hace referencia, será de tamaño grande para atraer la atención. Asimismo, será utilizado el pratón creado, como complemento de la pieza y las ilustraciones con indumentaria típica.





Bocetaje 2 propuestas para guardas



Bocetaje 2 propuestas para índice

1	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO		6	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	
	2	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	7	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	
3	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO		8	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	
	4	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	9	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	
5	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO		10	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	

1	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO				7	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	
		2	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO		8	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	
3	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO					9	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO
		4	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO				
5	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO						
		6	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO		10	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	



Bocetaje páginas de texto

MÓDULO 1

A. SER ADOLESCENTE

La adolescencia es un etapa necesaria e importante para hacer más adulto. Para esencialmente es una etapa explorador y jugarlo un sí mismo, que brinda infinitas posibilidades para el aprendizaje y el desarrollo de fortalezas.

La adolescencia es una oportunidad que brinda la vida para jugar, explorar, conocer objetivos, aprender y amistarse. Según UNICEF la adolescencia pasó comprendido entre los 10 y 19 años.

En la adolescencia, se está creciendo el adulto que uno va a querer ser ante uno mismo y ante la sociedad. Por esto razón, los valores son fundamentales y surgen en esta etapa.

B. VALORES

Los valores son principios que guían el comportamiento de una persona. Son normas de conducta que ayudan a decidir qué hacer y qué no hacer. Los valores son importantes porque ayudan a tomar decisiones y a vivir mejor.

Algunos valores importantes son:

- Honestidad
- Amistad
- Respeto
- Bondad/empatía
- Solidaridad
- Consciencia
- Supersición
- Puntualidad

C. NORMAS DE CONVIVENCIA

Las normas de convivencia son reglas que ayudan a vivir en armonía con los demás. Son importantes porque ayudan a mantener el orden y a respetar a los demás.

Algunas normas de convivencia importantes son:

- Evitar el llegar a un lugar y el retirarse.
- Dejar "por favor" y "gracias".
- Hacer y esperar la "pasividad".
- Compartir con los demás.
- No maltratar físicamente a nadie.
- Hacer disculpas.
- Respetar a las personas (no hablar).

D. EL ADOLESCENTE EN SU COMUNIDAD

El adolescente es una persona que vive en el mundo y que tiene un rol importante en su comunidad. Es importante que el adolescente participe en las actividades de su comunidad y que trabaje por el bienestar de todos.

E. CÓMO MEJORAR SU COEFICIENTE INTELLECTUAL

El coeficiente intelectual es una medida de la capacidad de razonamiento de una persona. Se puede mejorar el coeficiente intelectual mediante la práctica de actividades que desafían la mente, como leer, resolver problemas y aprender nuevas habilidades.

Algunas formas de mejorar el coeficiente intelectual son:

- Leer libros.
- Resolver problemas matemáticos.
- Jugar juegos de estrategia.
- Aprender un idioma nuevo.
- Practicar deportes.

MÓDULO 2

EDUCACIÓN FINANCIERA

La educación financiera es una habilidad importante que ayuda a tomar decisiones inteligentes sobre el dinero. Es importante que los adolescentes aprendan a manejar el dinero de manera responsable y a evitar el endeudamiento.

La educación financiera incluye:

- Comprender cómo funciona el dinero.
- Planificar el presupuesto.
- Evitar el endeudamiento.
- Buscar oportunidades de ahorro.

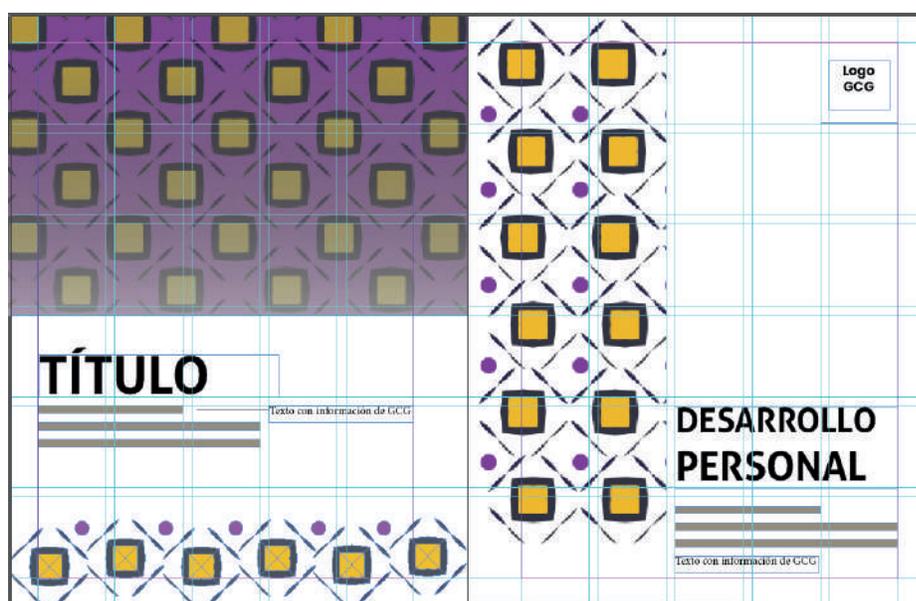


Premisa 2



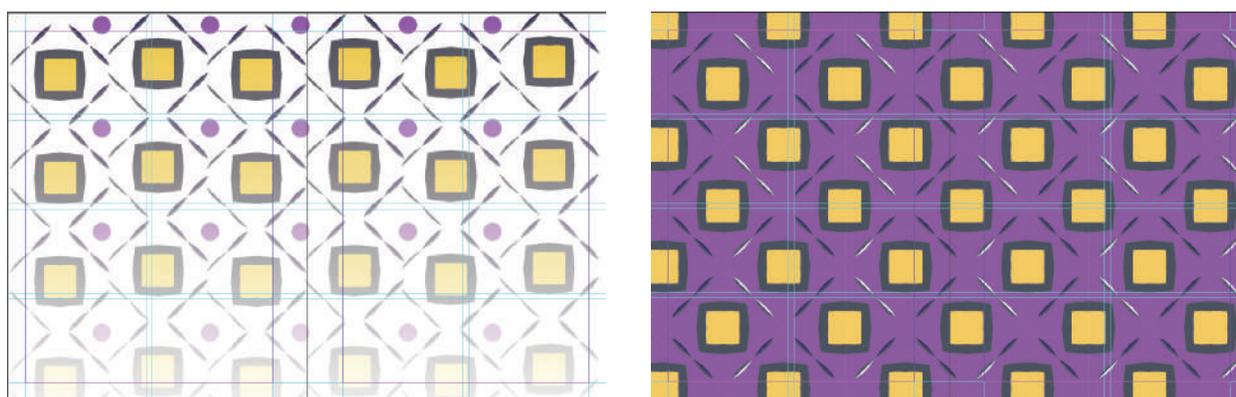
Para este conjunto de premisas, se utilizó una retícula de dos columnas con tipografía Luckiest Guy para titulares, montserrat semibold para subtítulos y ralewey para cajas de texto. Para las portadillas se diseñó un patrón a partir de formas abstractas que conforman el traje típico de Patzún, utilizándolo también en el índice. Con respecto a las ilustraciones, fueron realizadas en base a la premisa de ilustración, mostrando personas jóvenes con indumentaria típica.

Bocetaje 2 propuestas para portada





Bocetaje 2 propuestas para guardas



Bocetaje 2 propuestas para índice

		4	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO
2	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	5	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO
7	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	8	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO
3	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	6	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO
9	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO	10	NOMBRE DE TEMA O MÓDULO

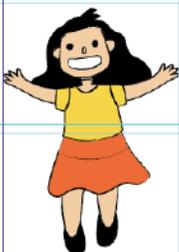
80



Bocetaje páginas de texto

MÓDULO 1

A. SER ADOLESCENTE



La adolescencia es una etapa necesaria e importante para nosos más ocultos. Pero esencialmente es una etapa con valor y riqueza en sí misma que brinda infinitas posibilidades para el aprendizaje y el desarrollo de fortalezas.

Ser adolescente es una oportunidad que brinda la vida para forjar metas, soñar, planear objetivos, aprender y arriesgarse. Según UNICEF, la adolescencia está comprendida entre los 10 y 19 años.

En la adolescencia, se está gestando el adulto que uno va a querer ser ante uno mismo y ante la sociedad. Por esta razón, los valores son fundamentales durante esta etapa.

B. VALORES

Algunos valores fundamentales para una buena convivencia son:

- Honestidad
- Amistad
- Respeto
- Bondad/empatía/
- Solidaridad
- Constancia
- Superación
- Puntualidad

C. NORMAS DE CONVIVENCIA

Las normas de convivencia permiten que todos relacionemos bien con otros en el ambiente de respeto y tolerancia. Algunas normas de convivencia básicas son:

- Sobstar el hogar o su lugar y alrededores.
- Decir "por favor" y "gracias".
- Podir y esperar la "palabra".
- Compartir con los demás.
- No maltratar física o verbalmente.
- Podir disculparse.
- Respetar a las personas (no burlarse).

D. EL ADOLESCENTE EN SU COMUNIDAD

La comunidad se puede definir como un grupo de personas que viven en el mismo lugar o que tienen una relación estrecha en un territorio.

Integrarse en su comunidad: El adolescente debe participar en proyectos comunitarios que le permitan ser útil y responsable en el desarrollo de su comunidad. Puede hacerlo que valore, participe de actividades, brinde apoyo de otros comunitarios, entre otros cosas.

Integrarse en su entorno: El adolescente debe ser capaz de enfrentar situaciones difíciles y desafiantes que se le presenten en su entorno. Puede hacerlo que valore, participe de actividades, brinde apoyo de otros comunitarios, entre otros cosas.

Inteligencia emocional: La inteligencia emocional es la capacidad de comprender, utilizar y controlar nuestras emociones. Se le puede desarrollar a través de actividades como escuchar, hablar, leer, escribir, dibujar, bailar, cantar, etc. Esto ayuda a mejorar la comunicación, la empatía, la autoconciencia, la gestión de las emociones, y hacer frente a situaciones difíciles. Compartir y buscar bien con la gente nos ayuda a ser mejores en casi todo lo que hacemos.

E. CÓMO MEJORAR SU COEFICIENTE INTELECTUAL

Los estudiantes pueden mejorar su coeficiente intelectual a través de actividades como:

TEXTO DE RECUERDO

MÓDULO 2

EDUCACIÓN FINANCIERA

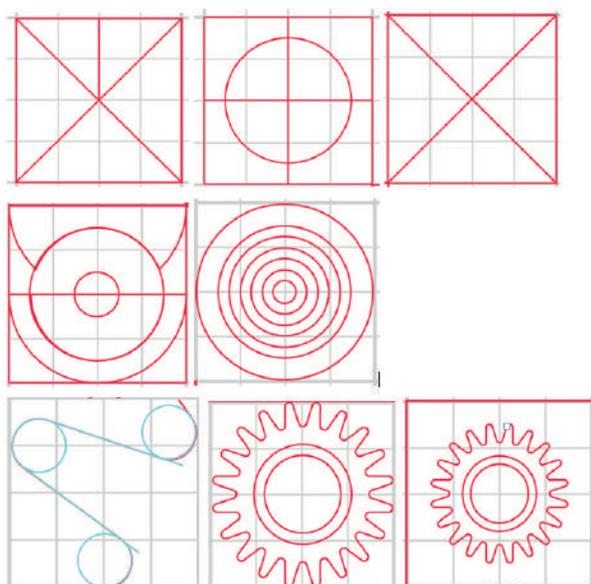
La adolescencia es una etapa necesaria e importante para nosos más ocultos. Pero esencialmente es una etapa con valor y riqueza en sí misma que brinda infinitas posibilidades para el aprendizaje y el desarrollo de fortalezas.

Ser adolescente es una oportunidad que brinda la vida para forjar metas, soñar, planear objetivos, aprender y arriesgarse. Según UNICEF, la adolescencia está comprendida entre los 10 y 19 años.

En la adolescencia, se está gestando el adulto que uno va a querer ser ante uno mismo y ante la sociedad. Por esta razón, los valores son fundamentales durante esta etapa.

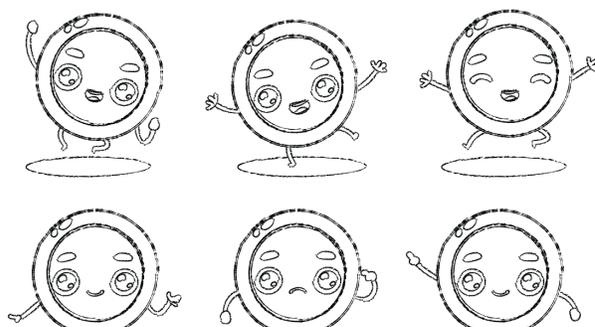
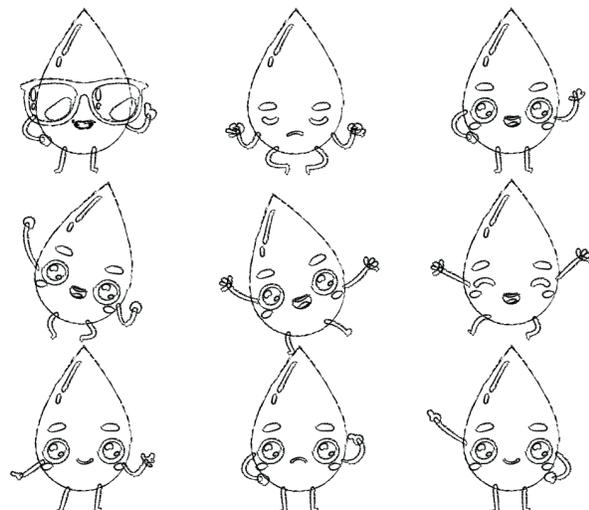


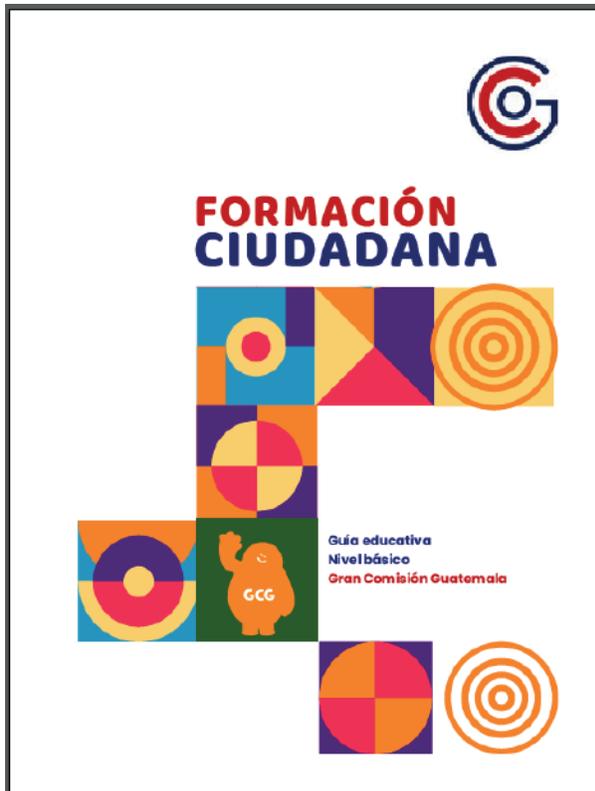
Premisa 1



Para este conjunto de premisas se utilizó una retícula modular de caja didáctica con tipografía Baloo para titulares y poppins family para subtítulos y cajas de texto.

Asímismo, se creó un patrón a partir de formas básicas, por medio de módulos y submódulos; el cual representa el tejido del traje típico. En cada portadilla se implementará el personaje ilustrado, en forma de gota, el cual se ilustró de esta manera ya que como requerimiento de la ONG, se solicitó que no tuviera género masculino o femenino.







A. SER ADOLESCENTE

La adolescencia es una etapa necesaria e importante para hacer más adultos. Para desarrollarse, es una etapa que vale y madura en sí misma, que brinda distintas posibilidades para el aprendizaje y el desarrollo de fortalezas.

Ser adolescente es una oportunidad que brinda la vida para jugar, explorar, probar, planear, aprender, aprender y anticiparse. Según UNESCO, la adolescencia está comprendida entre los 10 y 19 años.

En la adolescencia, se está gestando el adulto que uno va a querer ser en algún momento y ante la sociedad. Por esto razón, los valores son fundamentales durante esta etapa.

B. VALORES	C. NORMAS DE CONVIVENCIA
<p>Los valores son principios que permiten orientar el comportamiento y que, en consecuencia, nos permiten actuar como personas, proporcionar espacios para desarrollar metas y proyectos, tanto personales como colectivos. Son la base para vivir en comunidad y relacionarnos con las demás personas.</p> <p>Algunos valores fundamentales para una buena convivencia son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Honestidad ● Amistad ● Respeto ● Bondad ● Solidaridad ● Constancia ● Superación ● Puntualidad 	<p>Las normas de convivencia permiten que los comportamientos, unos con otros, en un ambiente de respeto y tolerancia.</p> <p>Algunas normas de convivencia básica son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Inducir al llegar a un lugar y al retirarse. ● Decir "por favor" y "gracias". ● Pedir y esperar la "palabra". ● Compartir con los demás. ● No molestar física ni verbalmente. ● Pedir disculpas. ● Respetar a las personas (no burlarse).



6.1.1 Autoevaluación

El presente instrumento fue construido con base en los criterios y parámetros abordados en las premisas de diseño y bocetos realizados. En esta etapa **se evalúa del 1 al 5, siendo 5 la puntuación más alta y 1 la más baja.**

Coherencia con el concepto creativo (CCC)

El diseño es coherente siempre y cuando la definición creativa que le precede tiene relación con el mismo, tal como la línea gráfica y si esta cumple como parte del concepto creativo, los elementos gráficos de apoyo, la iconografía, la línea ilustrativa, elección y tratamiento tipográfico, deben tener relación con el concepto creativo elegido.

Composición (C)

Se debe evaluar si la composición gráfica del material educativo, cumple en función del mensaje, si la retícula empleada logra establecer un orden pertinente, logra jerarquía; lo cual permite un contenido con peso visual y mejor lecturabilidad.

Pertinencia (P)

Se toma en cuenta si el diseño y diagramación del material educativo cumple con los objetivos y concepto creativo del proyecto, el perfil de la institución y está contextualizado a la realidad del grupo objetivo.



Funcionalidad (F)

Se toma en cuenta si la retícula utilizada permite una diagramación apta para material educativo, que la ilustración de los personajes permita una conexión empática con el grupo objetivo, que no contenga errores ortográficos ni gramaticales.

Aplicación del color (COL)

Se evalúa si la paleta cromática cumple con reflejar el colorido del traje típico de la región y se muestran neutrales a nivel del tema de género.

Diseño tipográfico (T)

Se evalúa que el tratamiento tipográfico elegido, contenga legibilidad para el grupo objetivo. Tipografía que facilite la lecturabilidad y apoye en el reconocimiento de letras y números.

Estilización (E)

Se evalúa el tratamiento gráfico, tanto de los elementos gráficos de apoyo como de la iconografía y la ilustración implementada en la pieza de diseño. Estas deben cumplir con la cultura visual del grupo objetivo y deben ser armoniosas.

Propuesta	CCC	C	P	F	COL	T	E	TOTAL
Premisa 1	4	3	2	4	5	4	4	26
Premisa 2	3	4	3	2	3	3	2	21
Premisa 3	5	5	4	5	5	4	4	32

A partir de la autoevaluación realizada anteriormente, se decidió combinar los elementos de mayor puntaje de las premisas 1, 2 y 3.

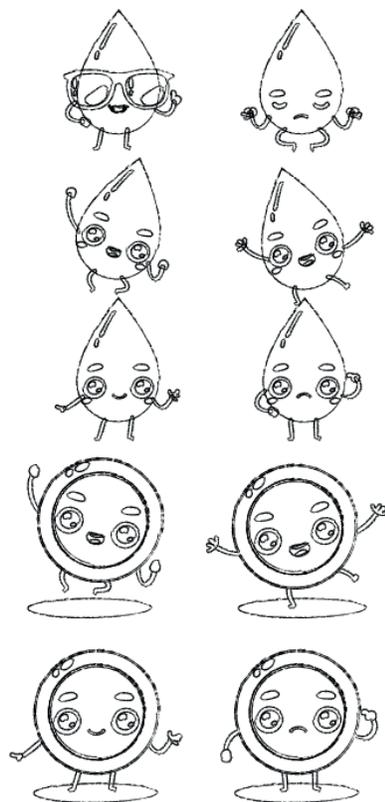
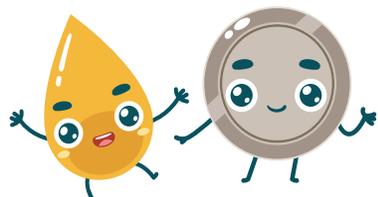
De esta manera, lograr una propuesta que cumpla con las necesidades y requerimientos para la línea gráfica, reuniendo los puntos fuertes de las premisas para lograr un mayor impacto visual.



6.2 Nivel 2 de visualización

A partir de la toma de decisiones, donde se explica que se decidió combinar códigos importantes de las 3 premisas, a continuación se muestra el resultado, del cual se desarrolló el 50% de la pieza del proyecto. Como también mostrando el proceso de producción gráfica para el nivel 2.

Cabe resaltar que, se eligió la paleta cromática que más se apega al concepto creativo como a los requerimientos de la ONG y al grupo objetivo, utilizando una tipografía de preferencia redonda y geométrica con mayor lecturabilidad para el grupo objetivo, lo cual fue requerimiento por parte de la ONG y la ilustración, personajes que no se identificaran con género masculino o femenino.



Personajes

Para la ilustración de personajes, se procuró tomar en cuenta el requerimiento de la ONG, por lo que se procedió a ilustrar un personaje sin género masculino o femenino; tomando en cuenta que el uso de imágenes es importante para lograr una composición completa y generar interés en el aprendizaje, se tomó la forma de una gota para el cuerpo del personaje en color amarillo, esto con el fin de representar las gotas de conocimiento que adquirirán durante su desarrollo educativo.

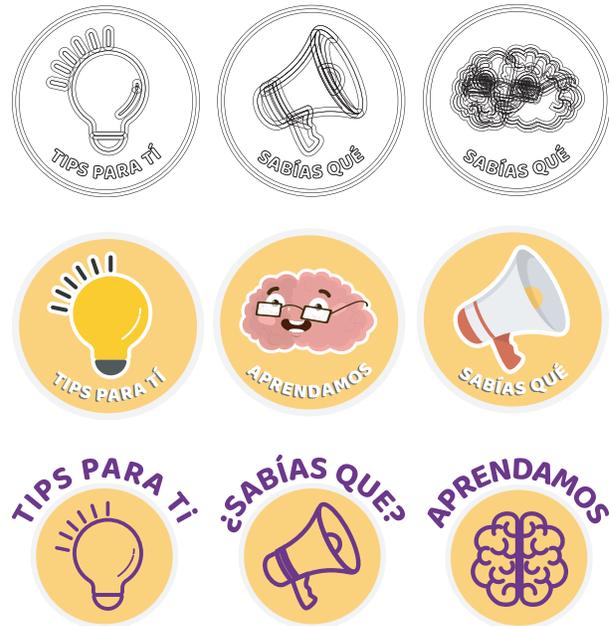
Como personaje secundario, se pensó en una moneda con escala de grises cálidos, debido a que en el contenido se encuentra un módulo llamado “Educación financiera”, la ilustración será de apoyo para generar interés en este tema tan complejo para los estudiantes.



Iconografía

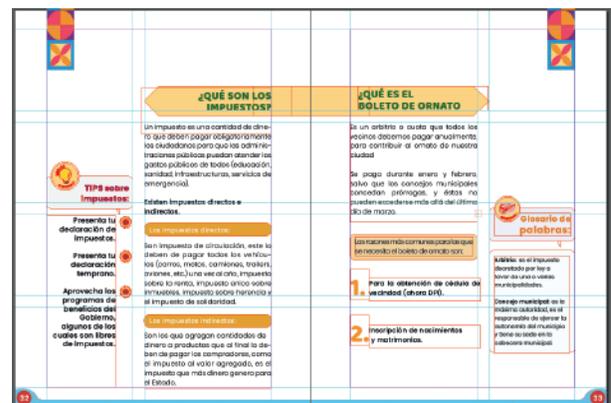
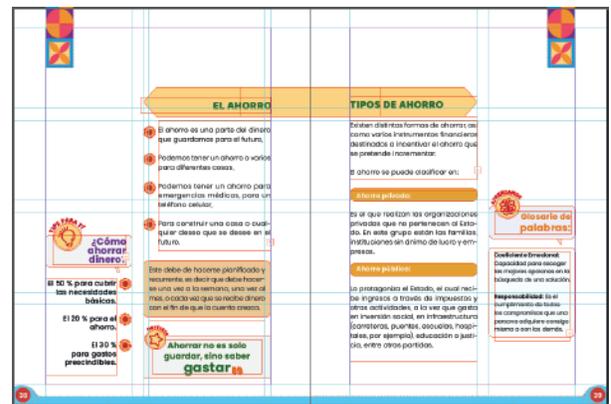
Se crearon íconos con los cuales se busca atraer la atención del grupo objetivo a información relevante que puede ser de apoyo al contenido del material que incluye frases motivacionales, ¿Sabías qué?, glosario de palabras y tips sobre los temas.

Para el resultado final se decidió diseñar los íconos de una forma lineal; de esta manera permitir una mayor y mejor lecturabilidad.



Páginas Internas

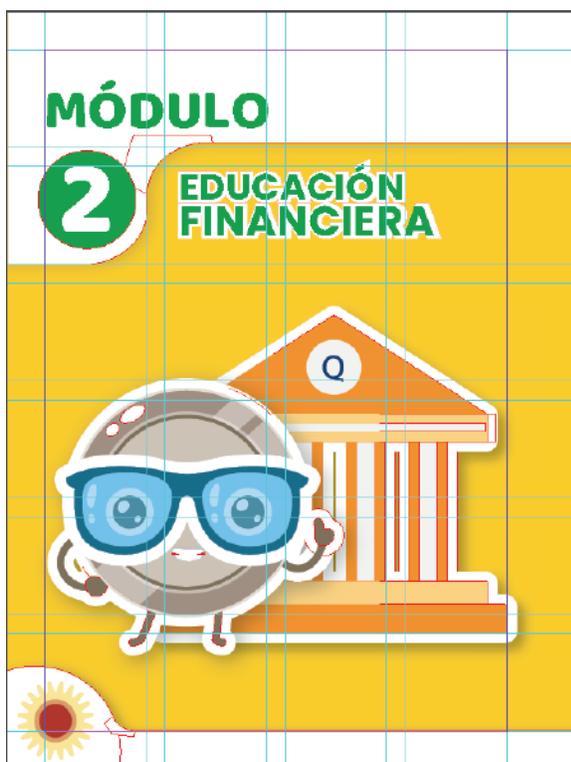
Se utilizó una retícula de caja didáctica en la que está distribuido el contenido de la siguiente manera: información del contenido del curso en la columna ancha e información importante y extra, ubicada en la columna angosta; el diseño de maquetación de esta retícula es de manera opuesta, es decir, como si las páginas fueran un espejo con relación a la ubicación de textos e ilustraciones.





Portadillas de inicio de módulo

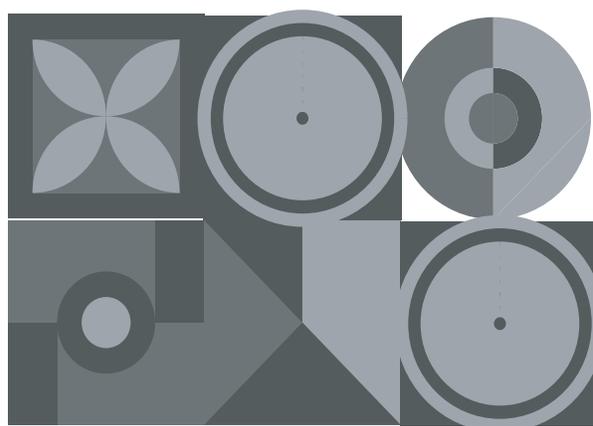
La guía educativa, cuenta con 6 módulos, por lo que se procedió a diseñar 6 portadillas diferentes que rompieran con la monotonía del contenido con información. Cada portadilla cuenta con un color diferente elegido de la paleta cromática definida, como elemento gráfico de apoyo, se utilizaron formas básicas como el cuadrado u círculo.

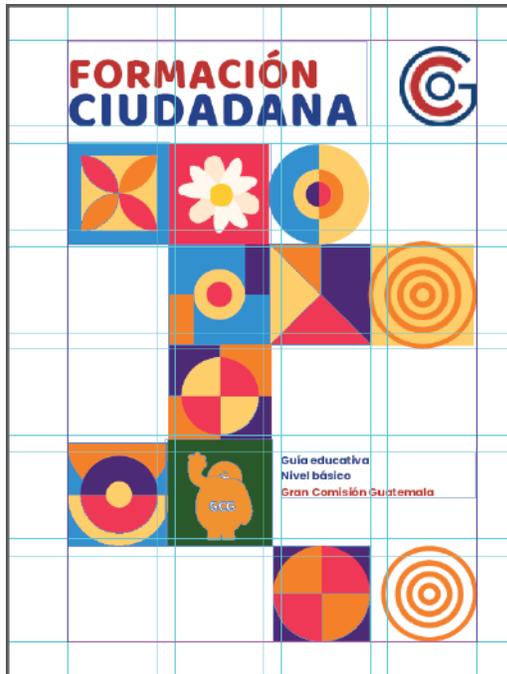




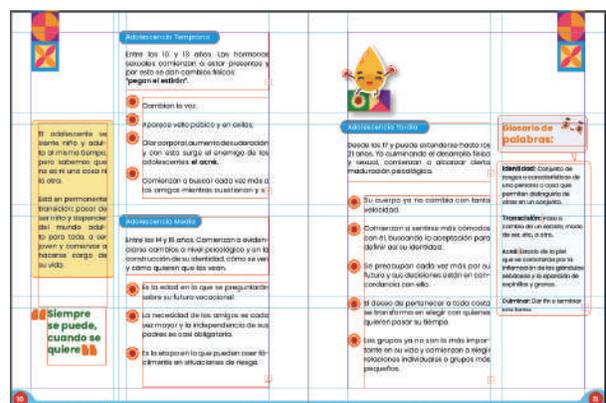
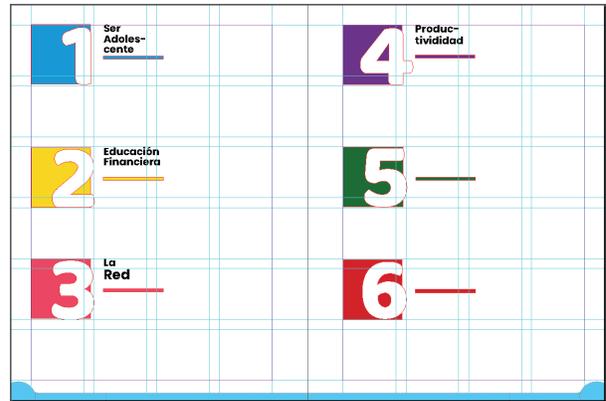
Texturas visuales

Como textura visual se creó un patrón basado en el traje típico de Patzún, buscando que se apegara al concepto creativo, fue diseñado extrayendo pequeñas muestras de la indumentaria de dicho municipio; utilizando la paleta cromática definida, la cual también fue extraída de los colores del traje típico.





Bocetaje





B. VALORES

El carácter se refiere a las cualidades o rasgos que miden nuestros pensamientos, nuestras acciones, necesidades y sentimientos.

Algunos valores fundamentales para una buena convivencia son:

- Honestidad
- Amistad
- Respeto
- Bondad
- Solidaridad
- Superación
- Constancia
- Puntualidad

Las personas de carácter firme:

- Demuestran comprensión.
- Son honestos y justos.
- Demuestran autodisciplina al tipo y tiempo de sus actos.
- Demuestran buen juicio.
- Respetan a otros.
- Demuestran valor al mantenerse firmes en sus principios y valores.
- Tienen un sentido fuerte de sus responsabilidades.
- Son buenos ciudadanos quienes se preocupan por el bienestar de sus comunidades, y se respetan a sí mismos.

Los valores son los conceptos que influyen en la forma en la que actuamos y nos comportamos, el tiempo que nos hacen nuestras acciones y permiten que hoy podamos vivir en la forma en la que se desea en el mundo actual.

Abre tus brazos al cambio, pero no dejes ir tus valores

Glosario de palabras:

Valores: Cualidades o rasgos que miden el carácter humano, que regulan la conducta de las personas.

Carácter: Forma de ser de una persona.

Carácter firme: Cualidad de una persona o de un grupo de personas o de una comunidad por poseer una serie de principios.

Carácter: Cualidad que pertenece a un grupo de personas o a una comunidad por poseer una serie de principios.

C. NORMAS DE CONVIVENCIA

Las normas de convivencia permiten que nos relacionemos bien con otros en un ambiente de respeto y tolerancia. Si no seguimos estas normas, cada persona o grupo como lo pensamos más oportuno, podría hacer lo que le parezca mejor. Aunque un número pequeño de personas no respetan las normas, es importante seguir.

Además, al aplicarlas evitamos las situaciones que nos ayudan a encontrar el equilibrio entre lo que se desea conseguir y las necesidades de las demás.

Tipos de convivencia:

- Convivencia social
- Convivencia familiar
- Convivencia escolar
- Convivencia ciudadana
- Convivencia democrática

Reglas básicas de convivencia en la escuela:

- Respetar el lugar a utilizar y el ambiente.
- Decir "por favor" y "gracias".
- Andar y separar los "pasillos".
- Compartir con los demás.
- No maliciar, faltar ni molestar.
- Andar descalzos.
- Respetar a las personas (no burlarse).

Las diferencias nos unen, pero el respeto nos une.

Glosario de palabras:

Normas: Lista de comportamientos que regulan el comportamiento de una persona.

Convivencia: Convivencia que se refiere a la forma de relacionarse con los demás.

Convivencia social: Convivencia que se refiere a la forma de relacionarse con los demás.

D. EL ADOLESCENTE EN SU COMUNIDAD

La comunidad se puede definir como un grupo de personas que viven en el mismo lugar o que tienen una característica común en particular.

Tip para socializar: Una buena actitud es importante.

Relación con sus compañeros:

El adolescente sueña, estudia, juega y descubre cosas nuevas. Es un mundo de retos y oportunidades. Descubrir a sus amigos y tener la oportunidad de la experiencia de los amigos.

Inteligencia emocional:

La inteligencia emocional es la capacidad de comprender, utilizar y controlar nuestras emociones. Así como ayuda a controlar las emociones, también ayuda a controlar las acciones. Comprender y controlar las emociones ayuda a ser más feliz en la vida.

Relación con sus padres:

El adolescente participa de proyectos comunitarios porque en el bienestar de su comunidad está su propio bienestar. Puede sentir que está participando de cosas buenas, que está ayudando a otros, que está ayudando a su comunidad.

Glosario de palabras:

Comunidad: Grupo de personas que viven en el mismo lugar o que tienen una característica común en particular.

Inteligencia emocional: Capacidad de comprender, utilizar y controlar nuestras emociones.

Relación con sus padres: Relación que se establece entre los padres y los hijos.

E. CÓMO MEJORAR TU COEFICIENTE EMOCIONAL

El coeficiente emocional es una combinación de varias habilidades diferentes.

Tip de empatía:

- Respetar con los demás.
- Prestar atención y mostrar interés por lo que nos están diciendo.
- No interrumpir mientras nos están hablando.

Consejo de empatía:

Ver el mundo con los ojos del otro y no ver nuestro mundo reflejado en los ojos de él.

Control de las reacciones emocionales:

Hay que controlar las emociones, especialmente las negativas, para poder controlar la situación y tomar las mejores decisiones.

Control de las reacciones emocionales:

Hay que controlar las emociones, especialmente las negativas, para poder controlar la situación y tomar las mejores decisiones.

Glosario de palabras:

Empatía: Capacidad de comprender y sentir las emociones de los demás.

Coeficiente emocional: Capacidad de comprender, utilizar y controlar nuestras emociones.

Tip para mejorar tu C.E.

Expresa cómo te sientes.

Tip para mejorar tu C.E.:

- Presta atención a tus emociones.
- Aprende a manejar tus emociones.
- Expresa cómo te sientes.
- Asume tus responsabilidades.

Glosario de palabras:

Coeficiente emocional: Capacidad de comprender, utilizar y controlar nuestras emociones.

Responsabilidad: Es el cumplimiento de todas las obligaciones que una persona adquiere voluntariamente o por ley.

MÓDULO 2 EDUCACIÓN FINANCIERA

¿QUÉ ES UN BANCO?

Las entidades que se dedican a trabajar con el dinero, obteniendo una ganancia por sus operaciones financieras.

Los bancos son entidades que reciben y prestan dinero al público.

¿QUÉ SON LOS INTERESES?

Los intereses son el dinero que se cobra por prestar o pedir prestado.

Tip para mejorar tu C.E.:

- Presta atención a tus emociones.
- Aprende a manejar tus emociones.
- Expresa cómo te sientes.
- Asume tus responsabilidades.

Glosario de palabras:

Interés: Cantidad de dinero que se cobra por prestar o pedir prestado.

Responsabilidad: Es el cumplimiento de todas las obligaciones que una persona adquiere voluntariamente o por ley.

¿CÓMO OBTENER UN PRÉSTAMO?

Tip para mejorar tu C.E.:

- Presta atención a tus emociones.
- Aprende a manejar tus emociones.
- Expresa cómo te sientes.
- Asume tus responsabilidades.

Planifica tus gastos.

Los bancos también ayudan a tener tu dinero en un lugar seguro, en el que no se va a perder por algún robo o por algún incendio. Puedes obtener un préstamo de dinero pequeño que vas pagando a tu cuenta por ser parte del préstamo.

Los bancos también ayudan a tener tu dinero en un lugar seguro, en el que no se va a perder por algún robo o por algún incendio. Puedes obtener un préstamo de dinero pequeño que vas pagando a tu cuenta por ser parte del préstamo.

Tip para mejorar tu C.E.:

- Presta atención a tus emociones.
- Aprende a manejar tus emociones.
- Expresa cómo te sientes.
- Asume tus responsabilidades.

Glosario de palabras:

Préstamo: Cantidad de dinero que se presta a una persona para que la use.

Interés: Cantidad de dinero que se cobra por prestar o pedir prestado.



¿QUÉ SON LOS INTERESES?

Las finanzas son vistas como una gran parte que obtiene el banco al momento de otorgar préstamos y eso se convierte en una recompensa o beneficio por prestar dinero. Le va a ser porque que el cliente tiene que pagar por obtener un préstamo de dinero.

En algunas actividades se encuentran bancos, financieras, velas, personas o instituciones que prestan dinero, ellas pueden tener intereses, otorgando más o menos de acuerdo a las personas a las que les presta el dinero o bajo las circunstancias que se les presenten.

Glosario de palabras:

- Intereses:** las ganancias que se obtienen al prestar dinero.
- Préstamo:** el dinero que se presta a una persona o institución.
- Recompensa:** algo que se recibe por haber cumplido con una tarea.
- Beneficio:** algo que se gana por haber hecho algo bien.

Tips de cuenta bancaria:

- Cuenta corriente
- Cuenta con chequera
- Cuenta de ahorro
- Cuenta de nómina
- Cuentas en dólares

El dinero de la cuenta se puede sacar por medio de cheques, que son papeles donde se escribe el monto de la cuenta o por medio de cajeros automáticos, que son máquinas que pueden sacar el dinero en efectivo, cuentas con tarjeta o en las instituciones, que tienen dinero y se prestan el dinero de la cuenta en el momento y en el momento de que se necesita.

¿QUÉ SON LOS IMPUESTOS?

Un impuesto es una cantidad de dinero que deben pagar obligatoriamente los ciudadanos y empresas a las administraciones públicas de todos los niveles, nacional, provincial, autonómico y municipal (de emergencia).

Existen impuestos directos e indirectos.

TIPS sobre impuestos:

- Presenta tu declaración de impuestos.
- Presenta tu declaración temprana.
- Aprovecha los programas de beneficios del Gobierno, algunos de los cuales son libres de impuestos.

¿QUÉ ES EL BOLETO DE ORNATO?

Es un boleto o boleto que todos los vecinos debemos pagar anualmente, para contribuir al ornato de nuestro barrio.

Se paga durante enero y febrero, antes que los consejos municipales conozcan el presupuesto y antes no pueden encargar más de lo que se ha presupuesto.

Las normas más comunes para los que se necesita el boleto de ornato son:

- Para la obtención de crédito de vivienda (ahorro DPV).
- Inscripción de nacimiento y matrimonio.

Respeto las leyes y normas que rigen la vida de la sociedad.

Glosario de palabras:

- Impuesto:** es el dinero que se debe pagar por los servicios que se reciben.
- Boleto de ornato:** es el dinero que se debe pagar por los servicios que se reciben.

¿QUÉ ES EL PRESUPUESTO?

El presupuesto es el plan que se elabora para conocer la cantidad de dinero que se tiene y entonces decidir en qué se gastará. Por un presupuesto permite conocer los gastos que se necesitan y cuáles no lo son, mejorando así nuestra economía al reducir el gasto innecesario y haciendo gastos más saludables.

El presupuesto se puede realizar con la cantidad de dinero que tiene y se necesita para los diferentes gastos que se desea hacer como aporte de comida o a casa, regalos, más, refacciones, etc.

Al conocer los diferentes gastos, se divide el dinero para entender cuánto realmente se puede gastar en cada cosa y no gastar dinero por hacer gastos de más.

Hacer el presupuesto nos puede permitir:

- Analizar y determinar una cantidad de dinero para ahorrar y así poder contar con dinero para emergencias o gastos que se desean.

Glosario de palabras:

- Presupuesto:** es el plan que se elabora para conocer la cantidad de dinero que se tiene y entonces decidir en qué se gastará.
- Gastos:** el dinero que se gasta para hacer algo.
- Emergencias:** situaciones que requieren atención inmediata.

EL AHORRO

El ahorro es una parte del dinero que guardamos para el futuro.

Podemos tener un ahorro o ahorro para diferentes cosas.

Podemos tener un ahorro para emergencias, medicina, para un matrimonio, etc.

Para comenzar una casa o adquirir bienes que se desea en el futuro.

¿Cómo ahorrar dinero?

- El 50% para cubrir las necesidades básicas.
- El 20% para el ahorro.
- El 30% para gastos prescindibles.

Ahorrar no es solo guardar, sino saber gastar.

CONSEJOS DE AHORRO

- Haz seguimiento de tus finanzas
- Divide tus gastos en fijos y variables
- Al comprar busca ofertas
- Cuida el consumo de servicios públicos

Glosario de palabras:

- Ahorro:** el dinero que se guarda para el futuro.
- Seguimiento:** el control que se hace de algo.
- Finanzas:** el dinero que se maneja.
- Consumo:** el uso que se hace de algo.

MÓDULO 3 LA RED

CONSEJOS DE AHORRO

- Haz seguimiento de tus finanzas
- Divide tus gastos en fijos y variables
- Al comprar busca ofertas
- Cuida el consumo de servicios públicos

Glosario de palabras:

- Red:** el conjunto de personas que se conectan entre sí.
- Seguimiento:** el control que se hace de algo.
- Finanzas:** el dinero que se maneja.
- Consumo:** el uso que se hace de algo.

NETIQUETA

Siendo el internet uno de los medios de comunicación que se usan diariamente y que nos ponen en contacto con el mundo exterior, es importante ser conscientes de nuestras acciones en la red para poder tener una buena experiencia, ya sea propia o de los demás usuarios que se expone a la red. **Esto es exactamente el fin de la netiqueta.**

TIPS PARA TI

TIPS de netiqueta en redes sociales

- Pide permiso antes de subir una foto o un video.
- Solicita autorización antes de etiquetar las fotos subidas por otras personas.
- Usa etiquetas positivas.

Para ponerlo en pocas palabras, es la etiqueta que se utiliza para comunicarse en la Red o sea, la etiqueta del Ciberespacio. Y etiqueta significa "las normas requeridas por la buena educación o prescrites por una autoridad para ser tenidas en cuenta en la vida social o la oficial".

LA RED

¿Qué es el Internet?

Internet es la unión de todas las redes y computadores distribuidos por todo el mundo, por lo que se podría definir como una red global en la que se conectan todas las redes que utilizan protocolos TCP/IP y que son compatibles entre sí.

Este se creó en la década de los 60 como un proyecto gubernamental militar, sin embargo, con el paso de los años ha evolucionado o tal punto que se ha vuelto indispensable para las personas.

Hoy Internet es uno de los pilares fundamentales en nuestra vida. Ha revolucionado la forma en la que trabajamos, hacemos negocios, nos relacionamos y disfrutamos de nuestros mejores momentos de ocio. Sin ella muchos negocios no podrían existir y muchos datos, noticias, servicios, seguridad y comunicación que hemos conseguido se perderían.

Yo uso el Internet para aprender



Resultados de validación con diseñadores y expertos en el tema

En este proceso, se aplicó un instrumento de validación a 4 expertos en el tema y 6 diseñadores para lograr obtener los resultados pertinentes para el diseño final del proyecto.⁴⁵

Ilustración

La ilustración para el diseño de la guía educativa genera interés en la lectura, sin embargo, lo que también se busca es no marcar diferencia de género, por lo que de esta selección se obtuvieron dos respuestas.

Una observación fue que no se comprendía el por qué de las gotas.

Elementos gráficos de apoyo (cuadros, diagramas)

De acuerdo a las respuestas, se logró el objetivo de los elementos gráficos de apoyo, el cual es que generen interés.

Formato

El formato 7.5"x11" es fácil de transportar y manejar. *En una respuesta se obtuvo que es difícil de manejar, pero luego hizo la aclaración que entendió que el diseño sería doble carta horizontal.

Diseño dirigido a jóvenes

La mayoría de respuestas fue que se percibía como un material dirigido a jóvenes.

*Sin embargo, una de las observaciones fue que a las ilustraciones se les agregara un accesorio o detalle que las haga ver más juveniles.

Tipografía

La tipografía es 100% legible para el grupo objetivo.

⁴⁵Ver instrumento de validación con expertos en el tema y diseñadores en Anexo 2.



Color

El color se apega al concepto creativo y al grupo objetivo.

Jerarquía visual

La jerarquía visual permite facilitar y guiar la comprensión de la información, como también a crear orden en la información.

Retícula

La retícula es pertinente para el diseño de la guía educativa. Una de las observaciones fue tomar en cuenta los márgenes externos como también las calles y ríos en las cajas de texto.

Relación ilustración/texto

La relación es pertinente para el diseño de la guía educativa.

Cantidad de información

La cantidad de información es suficiente para la guía educativa. Una de las observaciones fue que hacían falta referencias, sin embargo, se toma en cuenta que, el bocetaje no está terminado y estas irán colocadas al final de la guía educativa.

Palabras de glosario

Algunas respuestas obtenidas fueron que algunas de las palabras ya eran conocidas, sin embargo, se comentó con las personas que imparten el programa de Becas GCG y mencionaron que era importante reforzarlas, por lo que era adecuado colocarlas.



Toma de decisiones

De acuerdo con el análisis realizado partiendo de resultados de las validaciones para expertos en el tema sobre material educativo y diseñadores se decidió que se realizarán los siguientes cambios y ajustes en el diseño de la propuesta:

Se colocará una gorra con las siglas de la ONG a las gotas y monedas, para darles un aspecto juvenil y colocar una página previa al inicio del contenido, donde el personaje se presente y comenté el por qué de su forma y color.

Se modificarán los márgenes externos, como también se realizarán ajustes en el kerning del texto, de esta manera evitar los ríos y las huérfanas.

Se tomarán en cuenta las respuestas sobre el glosario de palabras, uno de los requerimientos de GCG, fue que era importante colocar las palabras del glosario, de esta manera permitirá reforzarlas.



6.3 Nivel 3 de visualización

En este nivel se ha bocetado el 75% de la guía educativa, es decir, 80 páginas de contenido. En este nivel del proyecto se hicieron las siguientes modificaciones:

Portada

Se modificó la ilustración y patrón de la portada como también agregando un cintillo al pie de color rojo el cual es parte de los colores institucionales.





Hoja de créditos

Se modificó el tamaño del texto y se reordenaron los textos e imágenes. Y se agrandaron los márgenes externos a 1 pulgada.



Índice

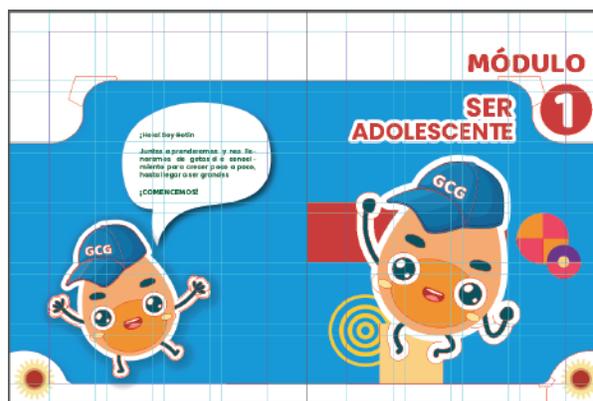
Se alinearon los números a la retícula y se agregaron los textos (títulos) de los módulos.

9	SER ADOLESCENTE	63	PRODUCTIVIDAD
	<ul style="list-style-type: none"> • Ser adolescente • Valores • Normas de convivencia • El adolescente en su comunidad • Inteligencia emocional 		<ul style="list-style-type: none"> • Productividad I • Buscar trabajo • La entrevista de trabajo
25	EDUCACIÓN FINANCIERA	70	PRODUCTIVIDAD II
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un banco? • ¿Qué son los intereses? • ¿Qué son los impuestos? • ¿Qué es el boleto de ornato? • Presupuesto • Santos hernimiga • El ahorro 		<ul style="list-style-type: none"> • El trabajo • Empresas • Reglas de comportamiento para el trabajo
41	LA RED	100	PROYECTO DE VIDA
	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es el internet? • Netiqueta • ¿Qué son las redes sociales? • Tipos de redes sociales 		<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es un proyecto de vida? • ¿Quién soy? • Experiencias • Visualización • Fusión • Proyecto de vida • Acciones



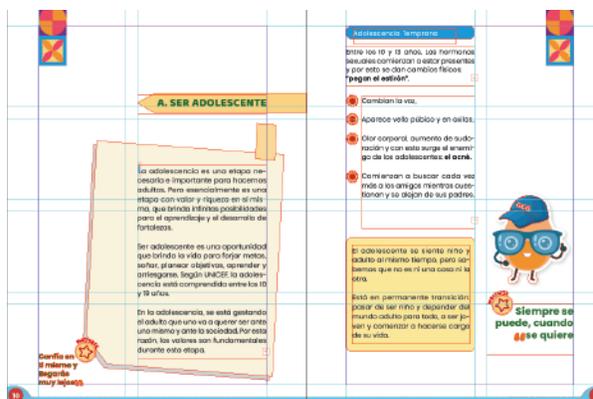
Personajes:

Se agregó una página con una pequeña presentación sobre el personaje, se cambió de color en la ilustración de gota “amarillo a naranja”, se agregó un accesorio a los personajes para que de esta manera se vieran juveniles y no infantiles.



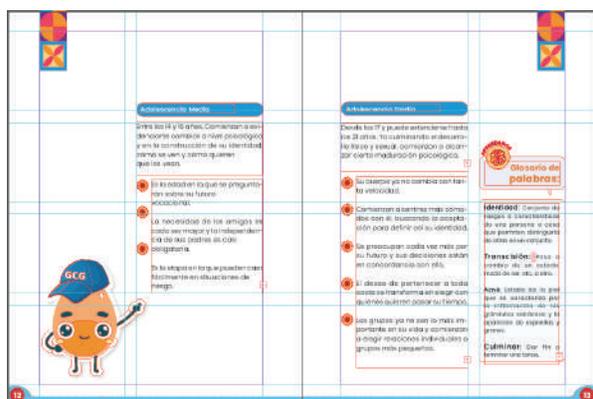
Cuadros y textos:

Las cajas de texto se alinearon a la retícula, de esta manera dejando libres las calles y generando orden en el diseño. Como también, se modificaron los textos para eliminar los ríos y lagunas.



Íconos:

El diseño de estos fue con colores planos, pero con esto no se lograba una buena visualización, por lo que fueron modificados a forma lineal y texto más grande.





PRODUCTIVIDAD

La pregunta más importante es:

¿Por qué quieres ser cuando seas grande?

El propósito tiene que ser real y honesto que quieras realizar cuando seas mayor de 10, 12 o 15 años, siendo lo más común, aprender haciendo.

Hay personas a las que les gusta ser profesionales que tienen que hacer cosas, pero a las que les gusta que otras personas las hagan por ellas. Esto es lo que se llama ser un profesional. Pero a las que les gusta hacer cosas por ellas mismas, eso es lo que se llama ser un profesional. Pero a las que les gusta hacer cosas por ellas mismas, eso es lo que se llama ser un profesional.

En el camino se convierten en adultos responsables. Los profesionales se convierten en adultos responsables que tienen que hacer cosas por ellas mismas, eso es lo que se llama ser un profesional. Pero a las que les gusta hacer cosas por ellas mismas, eso es lo que se llama ser un profesional.

Confía en ti mismo y llegarás muy lejos.

TIPS para saber tu vocación

1. **Determina lo que deseas.**
2. **Considera tus intereses, habilidades y valores.**
3. **Conoce una red relacionada con tus intereses.**
4. **Haz una lista de tus opciones, profesión o carrera.**
5. **Considera tus intereses, habilidades y valores.**

Para recibir ese trabajo de manera profesional se deben seguir algunos pasos:

1. Estudiar

El sistema educativo que recibes está dividido en 4 etapas:

Pre - primaria	Primaria
En esta etapa te familiarizas con la escuela aprendiendo a leer, escribir y hacer operaciones básicas de matemáticas y otras materias. Dura 6 años.	
Secundaria	Universitario
Esta etapa es la preparación para el desarrollo de la carrera profesional. Se aprenden las materias básicas de la carrera. Dura 3 años.	En esta etapa aprendes a leer, hacer las operaciones básicas de matemáticas y otras materias. Dura 6 años.
Universitario	La Universidad
Esta etapa es la preparación para el desarrollo de la carrera profesional. Se aprenden las materias básicas de la carrera. Dura 3 años.	En esta etapa aprendes a leer, hacer las operaciones básicas de matemáticas y otras materias. Dura 6 años.

La diferencia entre buscar un trabajo con un bachillerato, un puesto o un cargo universitario es el salario que podrás recibir.

Tipos para elegir tu carrera profesional:

1. Identifica tus talentos, gustos y aptitudes.
2. Informate sobre las carreras profesionales.
3. Consulta las universidades o instituciones.
4. Investiga el mercado laboral.

En Guatemala existen 14 universidades.

B. VALORES

El carácter se refiere a las cualidades o valores que muestran nuestros comportamientos, nuestras acciones, reacciones y sentimientos.

Los valores son principios que permiten orientar el comportamiento y son reconocidos o permitidos realmente como personas, propiedades, tanto personales como profesionales. Son lo que nos hace vivir en armonía y relación con los demás.

Los valores son los conceptos que influyen en la forma en la que actuamos y nos comportamos, al tiempo que nos hacen mejores personas y permiten que nos relacionemos en la forma en la que se desea en la vida cotidiana.

Algunos valores fundamentales para una buena convivencia son:

- Honestidad**: Demuestran honestidad.
- Aristad**: Son honestos y justos.
- Respeto**: Demuestran autodisciplina al leer y cumplir con las reglas.
- Bondad**: Demuestran buena justicia.
- Solidaridad**: Respetan a otros.
- Constancia**: Demuestran un valor al mantenerse firmes en sus principios y creencias.
- Superación**: Tienen un sentido fuerte de sus responsabilidades.
- Puntualidad**: Son buenas estudiantes quienes se preocupan por el bienestar de sus comunidades, y se respetan a sí mismos.

Los valores son los principios que permiten orientar el comportamiento y son reconocidos o permitidos realmente como personas, propiedades, tanto personales como profesionales. Son lo que nos hace vivir en armonía y relación con los demás.

Algunos valores fundamentales para una buena convivencia son:

- Honestidad**: Demuestran honestidad.
- Aristad**: Son honestos y justos.
- Respeto**: Demuestran autodisciplina al leer y cumplir con las reglas.
- Bondad**: Demuestran buena justicia.
- Solidaridad**: Respetan a otros.
- Constancia**: Demuestran un valor al mantenerse firmes en sus principios y creencias.
- Superación**: Tienen un sentido fuerte de sus responsabilidades.
- Puntualidad**: Son buenas estudiantes quienes se preocupan por el bienestar de sus comunidades, y se respetan a sí mismos.

Algunos valores fundamentales para una buena convivencia son:

- Honestidad**: Demuestran honestidad.
- Aristad**: Son honestos y justos.
- Respeto**: Demuestran autodisciplina al leer y cumplir con las reglas.
- Bondad**: Demuestran buena justicia.
- Solidaridad**: Respetan a otros.
- Constancia**: Demuestran un valor al mantenerse firmes en sus principios y creencias.
- Superación**: Tienen un sentido fuerte de sus responsabilidades.
- Puntualidad**: Son buenas estudiantes quienes se preocupan por el bienestar de sus comunidades, y se respetan a sí mismos.

NETIQUETA

Siendo el internet uno de los medios de comunicación que se usan diariamente y que nos ponen en contacto con el mundo exterior es importante ser conscientes de nuestras acciones en el internet para poder tener una buena experiencia, ya sea propia o de los demás usuarios que se relacionan con él.

El principal objetivo de que estamos usando el internet es el de buscar información y compartirlo con los demás. Cuando se trata de internet, es importante tener un sentido fuerte de sus responsabilidades.

Algunas reglas básicas para seguir en internet:

- Respeto**: Respetar a los demás.
- Privacidad**: No compartir información personal.
- Seguridad**: No hacer clic en enlaces sospechosos.
- Seguridad**: No hacer clic en enlaces sospechosos.
- Seguridad**: No hacer clic en enlaces sospechosos.

El principal objetivo de que estamos usando el internet es el de buscar información y compartirlo con los demás. Cuando se trata de internet, es importante tener un sentido fuerte de sus responsabilidades.

Algunas reglas básicas para seguir en internet:

- Respeto**: Respetar a los demás.
- Privacidad**: No compartir información personal.
- Seguridad**: No hacer clic en enlaces sospechosos.
- Seguridad**: No hacer clic en enlaces sospechosos.
- Seguridad**: No hacer clic en enlaces sospechosos.



Resultados de validación con grupo objetivo

En este proceso, se aplicó un instrumento de validación a 8 estudiantes del programa de Becas GCG, ya que por el momento es la cantidad de alumnos con los que cuentan. Por lo que se obtuvieron los siguientes resultados; los cuales serán de gran apoyo para el desarrollo y diseño del proyecto final.⁴⁶

Ilustración

La ilustración para el diseño de la guía educativa genera interés en la lectura, sin embargo, también se obtuvo una respuesta que indica que el estilo de ilustración busca no marcar género.

Elementos gráficos de apoyo (cuadros, diagramas)

De acuerdo a las respuestas, se logró el objetivo de los elementos gráficos de apoyo, el cual es que generen interés.

Formato

El formato 7.5"x11" es fácil de transportar y manejar.

Diseño dirigido a jóvenes

La mayoría de respuestas fue que se percibía como un material dirigido a jóvenes.

*Sin embargo, en una respuesta se obtuvo como resultado que se visualizaba como material infantil.

Tipografía

La tipografía es 100% legible para el grupo objetivo.

⁴⁶ Ver instrumento de validación para grupo objetivo en Anexo 3.



Color

En la mayoría de respuestas se obtuvo que el color se apega al concepto creativo, grupo objetivo y al traje típico de Patzún.

Sin embargo, en una respuesta se obtuvo como resultado que no se apegaba al traje típico de Patzún.

Jerarquía visual

La jerarquía visual permite facilitar y guiar la comprensión de la información, como también a crear orden en la información.

Retícula

La retícula es pertinente para el diseño de la guía educativa. Hace verlo como un diseño ordenado

Relación ilustración/texto

La relación es pertinente para el diseño de la guía educativa.

Cantidad de información

La cantidad de información es suficiente para la guía educativa

Palabras de glosario

En todas las respuestas se obtuvo como resultado que TODAS las palabras eran nuevas y aportan a su aprendizaje.



Toma de decisiones

De acuerdo con el análisis realizado partiendo de los resultados de las validaciones para el grupo objetivo, se decidió realizar los siguientes cambios y ajustes en el diseño de la propuesta:

Se analizará el color utilizado en la guía educativa, el cual se apegue al concepto creativo, traje típico de Patzún y grupo objetivo.

Se analizará el estilo de ilustración para que se vea como un material para jóvenes.



6.4 Piezas restantes

A continuación se presenta el 25% restante de la pieza final, con los cambios aplicados a partir de la toma de decisiones en base a la validación con el grupo objetivo.

PRODUCTIVIDAD

Confía en ti mismo y llegaras muy lejos

Los adolescentes deben estar preparados para el mundo real y ser poder convertirse en adultos responsables. En el mundo de hoy, esto puede ser más desafiante que nunca: pero, por supuesto, no es imposible y podrán ser demasiado capaces.

En el camino o camino en sus vidas, los adolescentes se encuentran con varias decisiones que tienen que tomar, que son el resultado de que quieren haber en un futuro que quieren ser. Cada una de esas preguntas o esas preguntas se enfrentará fuertemente de acuerdo a lo que desean y han posturas.

¿Qué quieres ser cuando seas grande?

Una pregunta más importante es, ¿qué quieres ser cuando seas grande? En 10, 15 o 20 años, ¿cómo se verá como persona, pensando que...

TIPS para saber tu vocación

- Definimos lo que disfrutas.
- Considera tus intereses, habilidades y valores.
- Creo una red relacionada con tus intereses.
- Haz una lista de tus opciones, profesionalmente.
- Considera tus intereses, habilidades y valores.

Para realizar ese trabajo de manera profesional se deben tener en cuenta los siguientes factores:

1. Estudiar

El sistema educativo guatemalteco está dividido en 8 etapas.

Pre - primaria	Primaria
En estas etapas se familiariza con la lectura, aprende las tablas de multiplicación y otras operaciones básicas de matemáticas y otras operaciones básicas de física y a ellas.	En esta etapa, aprenden a leer, operan las operaciones básicas de matemáticas y otras operaciones básicas de física y a ellas.
Secundaria	Diversificada
En esta etapa se prepara para el desarrollo de la lectura y la escritura y se aprende a utilizar herramientas tecnológicas para el estudio y el trabajo.	En esta etapa se prepara para el desarrollo de la lectura y la escritura y se aprende a utilizar herramientas tecnológicas para el estudio y el trabajo.
Quintaria	La Universidad
Este etapa es la preparación para el desarrollo de la lectura y la escritura y se aprende a utilizar herramientas tecnológicas para el estudio y el trabajo.	En esta etapa se prepara para el desarrollo de la lectura y la escritura y se aprende a utilizar herramientas tecnológicas para el estudio y el trabajo.

La diferencia entre buscar un trabajo en un taller o una carrera universitaria será el salario que podrá recibir.

El mundo más preparación académica, más salario que más tiempo y dinero ha invertido en el campo profesional, lo cual significa que será mejor de un mejor salario.

Tips para elegir tu carrera profesional

- Identifica tus talentos, gustos y aptitudes.
- Infórmate sobre las carreras profesionales.
- Consulta los universidades o instituciones educativas.
- Investiga el mercado laboral.

En Guatemala existen 14 universidades

B. VALORES

El carácter se refiere a las cualidades o valores que miden nuestros pensamientos, nuestras acciones, reacciones y sentimientos.

Algunas virtudes fundamentales para un buen comportamiento son:

Las personas de carácter firme:

- Honestidad
- Amistad
- Respeto
- Bondad
- Solidaridad
- Constancia
- Superación
- Puntualidad

Los valores son principios que permiten orientar el comportamiento y son entendidos o pautas que regulan la conducta de un individuo.

Reserva de palabras:

Los valores son los principios que influyen en la forma en la que actuamos y nos comportamos, el tiempo que nos dedicamos a pensarlos y permitir que haya continuidad en la forma en la que se observan en la vida cotidiana.

Abre tus brazos al cambio, pero no dejes ir tus valores

NETIQUETA

¿QUÉ ES LA NETIQUETA?

Siendo el internet uno de los medios de comunicación que se usan diariamente y que nos ponen en contacto con el mundo exterior, es importante ser conscientes de nuestra conducta en el mundo digital, tener una buena experiencia, ya sea propia o de los demás usuarios que se oponen o no. Esto es exactamente el fin de la netiqueta.

Para ponerlo en pocas palabras, es la etiqueta que se debe para comunicarse en la red o sea, la etiqueta del Cibersespacio. Y etiqueta significa "las normas requeridas por la buena educación o pautas para una conducta que se debe tener en cuenta en la vida social o laboral".

Aunque dichas reglas aplican para cualquier usuario, independiente de los motivos de su navegación en la red (comerciales, profesionales o de ocio), cuando se trata de quienes hacen trabajo remoto, este protocolo cobra mayor importancia para mantener en armonía las relaciones laborales y permitir que los procesos se lleven a cabo de manera adecuada y oportuna.

En internet convivimos muchos usuarios. Sin importar los que nos facilitan las comunicaciones entre uno y otro, pero somos personas los que estamos ahí, distribuido del servicio.

Tips de netiqueta para redes sociales

- Por favor, no envíes fotos o videos de otras personas.
- Selecciona antes de subir fotos o videos por otros personas.
- Usa etiquetas positivas.



Personajes:

Se decidió en conjunto con GCG, que los personajes mantendrían su diseño de ilustración, ya que el accesorio que es una gorra proyecta una personalidad juvenil al personaje.

EL AHORRO

El ahorro es una parte del dinero que guardamos para el futuro.

- Podemos tener un ahorro o varios para diferentes cosas.
- Podemos tener un ahorro para emergencias médicas, para un futuro estudio.
- Para construir una casa o cualquier cosa que se desee en el futuro.

TIPOS DE AHORRO

Existen diferentes formas de ahorrar, así como varios instrumentos financieros diseñados para incentivar el ahorro que se pretenda fomentar.

El ahorro se puede clasificar en:

- Ahorro personal:** Es el que realizan las organizaciones privadas que no pertenecen al Estado. En este grupo están las familias, instituciones sin ánimo de lucro y empresas.
- Ahorro público:** Lo protagoniza el Estado, el cual recaba los impuestos o fondos de impuestos y otros contribuciones, o lo vea que sea gratis o financiado social, en infraestructura (carreteras, puertos, escuelas, hospitales, por ejemplo), educación o justicia, entre otros partidas.

Glosario de palabras:

Cuñetas: moneda.

Capacidad: para escoger las mejores opciones en la búsqueda de una solución.

Responsabilidad: Es el cumplimiento de todas las obligaciones que una persona cumple con respecto a sus deberes.

Color:

Para que el color se apegara al concepto creativo, al traje típico de patzún y al grupo objetivo; se decidió agregar el color verde y rojo ya que el color verde representa las áreas verdes del área rural y el color rojo representa la pasión con la que los estudiantes adquieren los conocimientos.

MÓDULO 5

PRODUCTIVIDAD II

Aunado a esto, estas dos tonalidades son las que más predominan en la indumentaria típica de Patzún.

EL TRABAJO

El trabajo es fundamental en las sociedades. Aborda una gran variedad de temas, desde los tiempos del hogar y la construcción de máquinas hasta el desarrollo de ideas y los viajes espaciales.

A lo largo de la historia, el trabajo ha estado asociado con otras responsabilidades de la sociedad, como la pertenencia a una clase social, el acceso a ciertos privilegios y el ejercicio de algunos derechos.

Glosario de palabras:

Trabajo: Es un espacio digital diseñado para que un grupo de personas trabajen sus temas, generen y compartan nuevos aprendizajes interpersonales.

Distancia: hace referencia a algo o alguien que está lejos.

Tipos de trabajo:

Existen varios momentos de clasificación al trabajo. Algunos de ellos son los siguientes:



EMPRESAS

El concepto de empresa refiere a una organización o institución que se dedica a la producción o prestación de bienes o servicios que son demandados por los consumidores; obtienen de esta actividad un ingreso económico y así como una ganancia.

Para el correcto desarrollo de la producción estos se basan en plantar objetivos previamente definidos, estrategias determinadas por el equipo de trabajo.

Actividades de una empresa

De esta manera se diferencia tres actividades de modo de ser más precisos:

- Sector Primario:** Es el sector económico que se dedica a la explotación de recursos naturales.
- Sector Secundario:** Es el sector económico que se dedica a la transformación de materias primas en productos.
- Sector Terciario:** Es el sector económico que se dedica a la prestación de servicios.

Siempre se puede, cuando se quiere

Yo uso el internet para lo que sirve para aprender

Empresas según su tamaño

Existen diversas maneras de clasificar a las empresas de acuerdo a sus distintos criterios. Por ejemplo, según su tamaño:

- Empresas grandes:** Se caracterizan por ser empresas de gran tamaño, grandes inversiones tecnológicas, alta productividad y cuando se comparan con las pequeñas y medianas empresas, sus necesidades de planificación y organización son más complejas que las de estas últimas.
- Empresas medianas:** Son aquellas empresas que tienen un tamaño intermedio, pero que también necesitan un alto nivel de planificación y organización.
- Empresas pequeñas:** Son aquellas que, para llevar a cabo sus actividades económicas, necesitan de un gran control de capital, el potencial humano, el tiempo y una gran capacidad en cuanto a su tecnología.

¿Cómo se constituye una empresa?

Una empresa es una organización, y como tal, está constituida por varios aspectos que hacen que el organizo funcione como entidad productora para el sociedad.

La composición está dividida por:

- Capital
- Tecnología
- Humanos
- Organización

TIP: sobre el trabajo

Ordena tu lugar de trabajo

Organización de una empresa

Empresas: Son las personas que realizan ciertas actividades previamente asignadas, y por lo tanto, fueron contratólas, para cumplir sus metas dentro de la compañía.

Habilidades: Son los conocimientos o capacidades que un trabajador posee para aplicarlos en diferentes situaciones de su vida laboral. Son contratólas por tanto razón, y son las habilidades que más motivación e impulso le crean respecto de una empresa.

Metas materiales: Son los elementos que la compañía posee y que son necesarios para la realización de determinadas actividades dentro de la entidad. Los elementos son los recursos, herramientas, equipos e instalaciones.

Lo que hago hoy es importante, porque estoy utilizando un día de mi vida en ello.

MÓDULO 6

PROYECTO DE VIDA

PROYECTO DE VIDA

¿QUÉ ES UN PROYECTO DE VIDA?

EXPERIENCIAS

¿Qué es un proyecto de vida? ¿Qué actividades has realizado? ¿Qué te gusta hacer? ¿Qué te gusta hacer? ¿Qué te gusta hacer? ¿Qué te gusta hacer?

El proyecto de vida es un instrumento importante para planificar el futuro que, al ser claro, motivador, flexible y realista, te ayuda a saber qué actividades realizar en los próximos años. Este puede ser un instrumento que puedes utilizar en tu vida personal, que puedes utilizar en tu vida profesional, que puedes utilizar en tu vida académica.

El proyecto de vida puede ayudarte a saber qué hacer en el futuro, a saber qué hacer en el futuro, a saber qué hacer en el futuro, a saber qué hacer en el futuro.

Confía en ti mismo y llegarás muy lejos

VISUALIZACIÓN

FUSIÓN

Algunas veces te has preguntado cómo te ves de aquí a 5, 10 o 20 años? ¿Qué parte es muy importante porque involucra decisiones de gran peso.

Para no tener dudas, planea tu vida para el futuro, para el futuro, para el futuro, para el futuro.

Confía en ti mismo y llegarás muy lejos

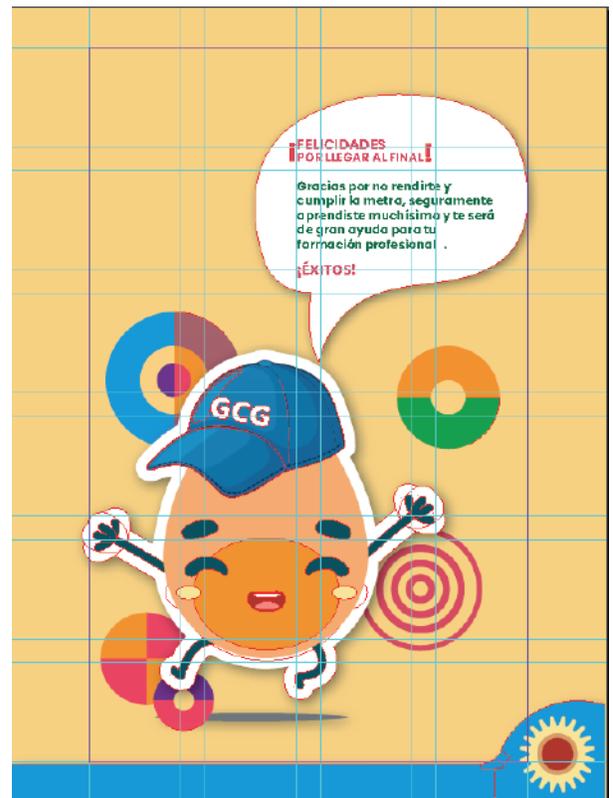


BIBLIOGRAFÍA

- <https://www2.ed.gov/parents/academic/ciudadano/ciudadano.pdf>
- <https://www.unicef.org/lugua/sao-es-ia-adolescencia>
- <https://www.revista-critica.cl/2018/08/08/adolescencia-y-valores/>
- <https://www.quironsalud.es/tema/15-18-años/fortalecimiento-de-valores>
- <https://eresmama.com/18-normas-de-convivencia-entre-niños-18/>
- <http://www.niños.es/foro/default/foro/ciudadanos.pdf>
- <https://www2.ed.gov/parents/academic/ciudadano/ciudadano.pdf>
- <https://www.at4kids.org/es/news/blog/foro-importancia-of-a-community-for-teenagers/>
- <https://educacionsexualitica.es/index.php/hablando-de-salud-familia-tipos-y-organizacion/el-adolescente-y-su-entorno-social>
- <https://www.rocky.org/pdf/44/4473002.pdf>
- <https://kidshealth.org/es/teen/eq.html>

Portadilla:

Se agregó una portadilla acompañada del personaje y un pequeño texto de felicitación al estudiante, al no rendirse y culminar sus estudios en el ciclo escolar cursado.





6.5 Fundamentación de la Propuesta final

La toma de decisiones para el diseño de la propuesta final fue a partir el concepto creativo, **“Collage de realidades”** el cual busca explicar la situación en la que se encuentran las personas de escasos recursos de la comunidad rural, a través de distintas realidades, llenas de precariedad y pobreza; situaciones que privan de derechos tal como la educación, a niños y jóvenes que deben optar por apoyar a su núcleo familiar de manera económica y laboral, limitándose a tener un futuro digno, desarrollado y lleno de oportunidades.

Estas realidades, en cierto punto del camino, se unen en un mismo concepto, donde ellos quisieran tener una calidad de vida y cumplir su sueño de superación. Llenos de vida, cultura, pensamientos diferentes, tradiciones, nuevos objetivos y metas.

A partir de esto, surgió el concepto creativo, debido a que es un collage de situaciones que se viven día con día, que juntas forman una simulación de cuadro con pequeñas fotografías o muestras, que unidas expresan el sentir y vivir de las personas de la comunidad rural que quieren ser escuchadas, buscando una mejor calidad de vida y futuro. Como también, fue el inicio de ideas para la determinación de los distintos códigos de diseño para la propuesta final.

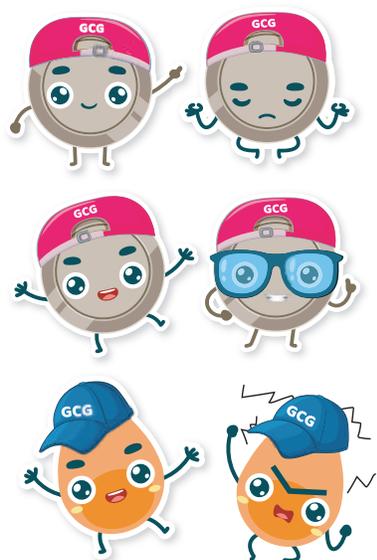


Código iconográfico

De acuerdo al perfil del grupo objetivo, se decidió utilizar la ilustración como recurso importante para generar interés en el aprendizaje. El personaje ilustrado fue en forma de gota, el cual representa las gotas de conocimiento que serán adquiridas por los estudiantes durante el curso de **“Formación Ciudadana”**.

Este personaje fue ilustrado en color naranja, de esta manera generar interés en la lectura y aprendizaje, como también buscando no apelar al género masculino o femenino debido al grado de machismo que se vive en la comunidad rural.

Se decidió utilizar la técnica vectorial, debido a la versatilidad con la que puede manejarse e incorporarse en material educativo. Al personaje le fue colocado un accesorio el cual es una gorra con las iniciales de la ONG, de esta manera evitar verse como ilustración infantil y darle un toque juvenil acorde al grupo objetivo.



Uno de los módulos de la guía educativa es “Educación Financiera”, al ser este un tema fuerte y en ocasiones aburrido para el grupo objetivo, se decidió ilustrar un personaje en forma de moneda, con técnica vectorial y en color escala de grises cálidos, agregando también el accesorio de la gorra para darle el toque juvenil, de esta manera generar mayor interés e importancia en el tema financiero. A las ilustraciones se les agregó una sombra paralela y un contorno en color blanco, de esta manera crear la ilusión de sticker colocado en las páginas de la guía.



Íconos

De acuerdo al perfil del grupo objetivo, se decidió utilizar íconos con tipo de ilustración vectorial, estilo lineal; de esta manera diferenciarse de los demás textos, haciéndose más notorios, como también para resaltar información importante de la guía educativa o frases que motiven al aprendizaje de los estudiantes. A las ilustraciones se les agregó una sombra paralela y un contorno en color blanco, de esta manera crear la ilusión de sticker colocado en las páginas de la guía.



Para **“tips”** se utilizó una bombilla, la cual representa las ideas que ayudarán a los estudiantes a mejorar el aprendizaje y agregar pequeños datos importantes para agregar a su conocimiento.



Para el **¿Sabías qué?** se utilizó la ilustración de un megáfono, el cual representa la divulgación de información importante que reforzará el conocimiento de los estudiantes.



Para las **frases motivacionales** se utilizó una estrella; la cual representa el toque de luz y motivación que pueden transmitir para seguir adelante en su desarrollo.



Para el **glosario de palabras** se utilizó la ilustración de un cerebro, que representa el conocimiento que alimentará el cerebro de los estudiantes al aprender nuevas palabras o reforzar las que ya han aprendido.



Elementos gráficos de apoyo

La construcción del patrón fue a partir de formas básicas, creando una composición de módulos con submódulos basada en el concepto creativo, como también tomando en cuenta el tejido del traje típico de Patzún. Las formas básicas utilizadas fueron: el círculo, cuadrado, y triángulo. Agregando también girasoles al patrón, los cuales representan el significado de Patzún el cual es **“Tierra de Girasoles”**.⁴⁶



⁴⁶ Jocholá Marta. “Patzún tierra de girasoles”. 2020



Código Cromático

La paleta de colores está compuesta por siete colores, los cuales también están basados en el concepto creativo, ya que al utilizar la palabra **“Collage”**, se decidió utilizar pequeñas muestras de color, del tejido del traje típico de Patzún, las cuales formarán un collage de colores entre sí. Como también, tomando en cuenta que en esta cultura se ve muy marcado el machismo, se decidió utilizar colores adecuados al género masculino y femenino.

Color	Número cromático	Aplicaciones
Fucsia	# DA2447 R: 218 G: 36 B:61 C: 10 M:100 Y: 50 K:0	<ul style="list-style-type: none">• Patrón• Portadilla Módulo 3• Cintillos para subtítulos de módulo 3• Color para tablas de módulo 3• Numeración de algunos textos en módulo 3
Naranja	# F37C16 R: 243 G: 124 B: 22 C: 4 M:51 Y: 89 K:0	<ul style="list-style-type: none">• Aplicado en patrón• Color de ilustraciones en forma de gota• Color de comillas en frases motivacionales• Color de título de glosario de palabras



Amarillo	# F7CE17 R: 247 G: 206 B: 23 C: 3 M: 18 Y: 91 K:0	<ul style="list-style-type: none">• Portadilla módulo 2• Cintillos de subtítulos en módulo 2• Color de tablas de módulo 2• Texto título de <u>Tips</u>
Amarillo rubio	# F7D164 R: 247 G: 209 B: 100 C: 3 M: 17 Y: 57 K:0	<ul style="list-style-type: none">• Color de cintillos para Títulos• Aplicado en patrón• Color de fondo de íconos
Azul Capri	# 5092BC R: 80 G: 146 B: 188 C: 69 M: 22 Y: 4 K:1	<ul style="list-style-type: none">• Aplicado en patrón• Página de presentación de personaje y portadilla módulo 1• Cintillos de subtítulos módulo 1• Cintillo de numeración de páginas
Verde	# 198936 R: 27 G: 137 B: 54 C: 90 M: 7 Y: 95 K:1	<ul style="list-style-type: none">• Aplicado a patrón• Títulos• Texto frases motivacionales• Portadilla módulo 5• Cintillos de subtítulos módulo 5



Morado	# 510F76 R: 81 G: 15 B: 118 C: 71 M: 94 Y: 8 K:2	<ul style="list-style-type: none">• Aplicado a patrón• Color de íconos lineales• Portadilla módulo 4• Color de cintillos de subtítulos módulo 4• Color de tablas de módulo 4• Título de tips módulo 4
--------	--	--

Código Tipográfico

Se decidió utilizar dos tipos de tipografía, de esta manera agregar jerarquía a los textos de la guía educativa, para títulos se utilizó la llamada “**Baloo bold**”, la cual es de tipo palo seco redonda, transmitiendo una personalidad amable, ligera y moderna al diseño.

Al ser un estilo de tipografía con astas gruesas, brindan mejor lecturabilidad para los estudiantes y recorrido visual. Debido al nivel de aprendizaje de los estudiantes, uno de los requerimientos fue utilizar únicamente en estilo mayúscula, de esta manera evitar confundirlos con las variaciones que algunas letras puedan tener.

Baloo

**Ac Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu
Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789**



Para subtítulos y cuerpo de texto, se eligió una familia de tipo **palo seco geométrica, llamada Poppins**, por su anatomía fue seleccionada debido a que la letra «a» minúscula posee un único bucle con una asta corta, esto facilita la lectura en personas con bajo nivel educativo, una característica muy utilizada en libros de lectura para niños. Esto se utilizó como referencia ya que uno de los requerimientos de la ONG, fue que se eligiera una tipografía con mayor lecturabilidad y sin variaciones en los tipos; ya que el nivel escolar de los estudiantes es bajo a pesar del rango de edad en el que se encuentran.

En **subtítulos se utilizó Poppins Bold** como también en la información importante colocada en las columnas de los extremos de las páginas, las cuales aportan conocimientos extras e importancia, es por eso que se buscó el estilo que resaltara y brindara jerarquía entre subtítulos y cuerpo de texto, agregando peso visual. Para **cuerpo de texto, se utilizó Poppins light**, la cual es de menor ancho que la anterior, de esta manera se evita el cansancio visual al momento de la lectura, obteniendo recorrido visual y jerarquía de textos, de igual manera al ser una tipografía redonda, aporta mayor lecturabilidad en personas con bajo nivel educativo, característica utilizada mayormente en libros de lectura para niños, debido a que están familiarizándose con los tipos.

Poppins Bold
Ac Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789

Poppins Light
Ac Bb Cc Dd Ff Gg Hh Ii Jj
Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss
Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
0123456789



Criterios de jerarquía tipográfica aplicados		
Titulares portadillas	Baloo Bold	42 pts.
Titulares páginas de texto	Baloo Bold	20 pts.
Título de glosario de palabras	Poppins Bold	18 pts.
Título de <u>tips</u> y ¿Sabías qué?	Poppins Bold	12 pts.
Subtítulos de páginas de texto	Poppins Bold	12 pts.
Cuerpo de texto, cajas de glosario de palabras y ¿Sabías qué?	Poppins light	12 pts.
Frases motivacionales	Poppins Bold	15 pts.



Código Lingüístico

Para la redacción del contenido del material educativo, se decidió utilizar un lenguaje amigable, moderno y amable; tratando de “tú” a los estudiantes, de esta manera se logrará mayor confianza al momento de su aprendizaje, como también en la relación docente – estudiante, basado en el arquetipo “el sabio”, se trabajó la redacción del contenido en conjunto con la ONG, ya que se busca facilitar la comprensión del mensaje, mejorar la capacidad de enseñanza comprendiendo la realidad que rodea al grupo objetivo, de esta manera logrando que los estudiantes amplíen su aprendizaje y conocimiento.



Tratamiento de la forma

Para el tratamiento de la forma se tomó en cuenta el perfil del grupo objetivo, debido a que en el área de Patzún, prevalece el machismo, uno de los estereotipos que poseen es que solamente los hombres pueden estudiar y las mujeres no, es por esto que se decidió ilustrar personajes sin género; con el fin de representar que niños y niñas tienen derecho a recibir una educación digna.

Además, se tomó en cuenta como estrategia generar sorpresa en el grupo objetivo al momento de entrar en contacto con el material. Debido a que el contenido de la guía está dividido en 6 módulos, se decidió colocar cada uno con un color distinto de la paleta cromática, esto con el fin de generar interés y sorpresa en los estudiantes, como también que puedan encontrar fácilmente el módulo dentro de las páginas. Otra estrategia para generar sorpresa dentro del material, fue el diseño de portadillas con el color de cada módulo e ilustración distinta con el fin de romper con la monotonía de las páginas con contenido informativo y que puedan encontrar un diseño diferente.

Por otra parte, dentro del contenido del material se encuentran frases, con el objetivo de motivar a los estudiantes a no detenerse en su desarrollo educativo por lo que esta fue una estrategia para generar sorpresa al momento de estudiar los temas y encontrarse con un texto que los motive a seguir.

Aunado a esto, como refuerzo a su aprendizaje, dentro del contenido se colocó información sobre tips, ¿sabías qué? y glosarios; acompañados de íconos lineales que atrajeran su atención hacia información extra para su educación.



Código de diagramación

En portadillas se utilizó una retícula modular compuesta por 4 columnas y 6 filas. Esta retícula brinda mayor versatilidad y orden de distribución al momento de utilizar mayor porcentaje de ilustración, la distribución jerárquica fue 80% ilustración y 20% texto.

Los márgenes de esta retícula utilizada son:

márgenes exteriores e interiores 1 pulgada, márgenes superiores e inferiores 0.5 pulgadas, 0.3 pulgadas de medianil.





Para una mejor estructura y distribución de contenido en páginas de texto e ilustraciones, se utilizó una retícula de caja didáctica, compuesta por dos columnas y 4 filas, **Los márgenes de esta retícula utilizada son:** márgenes exteriores e interiores 1 pulgada, márgenes superiores e inferiores 0.5 pulgadas, 0.3 pulgadas de medianil.

Este tipo de retícula cuenta con dos columnas, una ancha y una angosta, la forma en la que van colocadas en las páginas es de manera opuesta, es decir, la columna angosta siempre es colocada a los extremos, esto con el fin de colocar las aclaraciones de los textos o información importante en esta columna. Es mayormente utilizado en documentos educativos, permite que las cajas de texto tengan un orden y jerarquía en textos.

En cuanto a jerarquía visual, en páginas de texto; las ilustraciones fueron colocadas en la columna angosta de los extremos, esto para darles importancia generando interés en el aprendizaje, a pesar de esto, la distribución es 80% texto de contenido y 20% de ilustración.

EL AHORRO

El ahorro es una parte del dinero que guardamos para el futuro.

- Podemos tener un ahorro o varios para diferentes cosas.
- Podemos tener un ahorro para emergencias médicas, para un teléfono celular.
- Para construir una casa o cualquier deseo que se desee en el futuro.

Esto debe de hacerse planificado y recurrente, se debe guardar dinero una vez a la semana, una vez al mes, o cada vez que se reciba dinero como el fin de que la cuenta crezca.

¿Cómo ahorrar dinero?

- El 50 % para cubrir las necesidades básicas.
- El 20 % para el ahorro.
- El 30 % para gastos prescindibles.

Ahorrar no es solo guardar, sino saber gastar

TIPOS DE AHORRO

Existen diferentes formas de ahorrar así como varios instrumentos financieros destinados a incentivar el ahorro que se profundiza incrementalmente.

El ahorro se puede clasificar en:

- Ahorro privado:** Es el que realizan las organizaciones privadas que no pertenecen al Estado. En este grupo están las familias, instituciones sin ánimo de lucro y empresas.
- Ahorro público:** Lo protagoniza el Estado, al cual recibe ingresos a través de impuestos y otras actividades, a la vez que gasta en inversión social, en infraestructura (carreteras, puertos, escuelas, hospitales, por ejemplo), educación o justicia, entre otras partidas.

Glosario de palabras:

Capacidad emocional: Capacidad para elegir las mejores opciones en la búsqueda de una actividad.

Responsabilidad: Es el cumplimiento de todos los compromisos que una persona adquiere consigo mismo o con los demás.



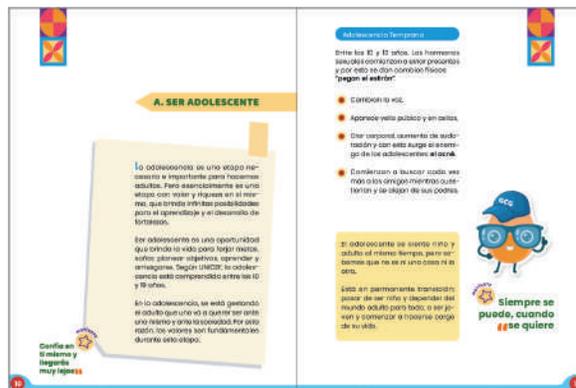
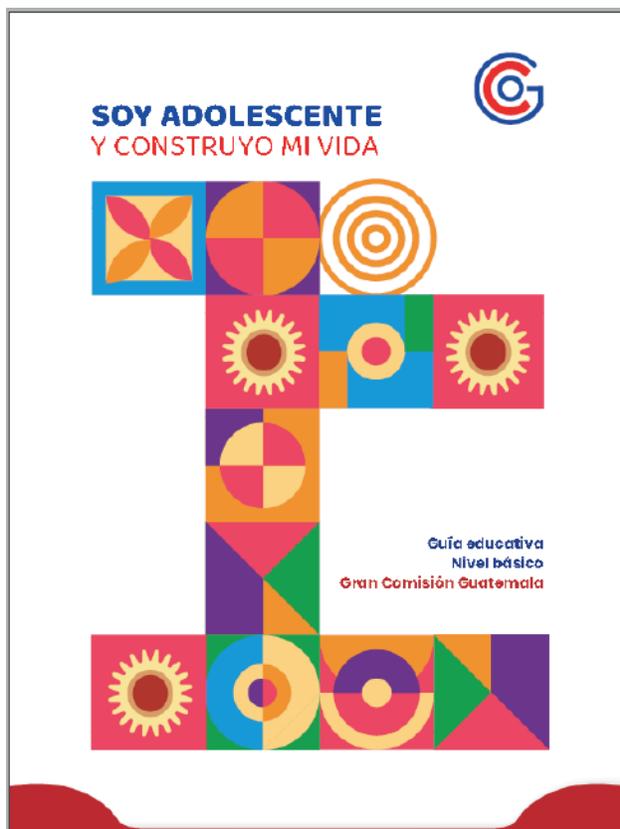
Formato

El formato de la guía educativa fue determinado por la facilidad de transportarla, manejarla y guardarla para los estudiantes aportando comodidad y confianza al momento de utilizarla.

Pieza	Formato
<p>Guía educativa</p> <p><u>G.O</u>= Jóvenes de escasos recursos, comprendidos en el rango de edad de 14 a 18 años de edad, que residen en la comunidad rural de Caserío La Pila <u>Patzún</u> Chimaltenango</p>	<ul style="list-style-type: none">• Vertical• 7.5 x 10 pulgadas (cada página)• 15 x 10 pulgadas (abierta)



Piezas Finales





Adolescencia Media

Entre los 11 y 13 años. Comenzando a experimentar cambios en el pensamiento y en la concepción de tu identidad, cómo se ven y cómo quieres que te vean.

- La idea en lo que te preguntan sobre tu futuro.
- La necesidad de las amigas es cada vez mayor y la independencia de las amigas es cada vez más.
- La idea en lo que puedes hacer realmente en situaciones de riesgo.



Adolescencia Tarda

Desde los 14 y puedes estarlo hasta los 17 años. Ya estás más o menos formada y a veces comienzas a experimentar cambios físicos.

- La libertad ya no siempre es tan total.
- Comenzas a sentirte más cómoda con el mundo y te sientes más segura con tus amigas.
- Te preocupas cada vez más por tu futuro y sus decisiones entre un comportamiento con ellas.
- Al dejar de pertenecer a toda la gente te transformas en alguien que quieres que te conozcan y te respeten.
- Las amigas ya no son lo más importante en tu vida y comienzas a elegir relaciones más cercanas o grupos más pequeños.

Glosario de palabras:

Identidad: Las cosas de ti mismo o de tu familia que te hacen ser quien eres.

Tranquilidad: Es un estado de ánimo que te hace sentirte bien y seguro.

Compañero: Es el que acompaña a alguien.

C. NORMAS DE CONVIVENCIA

Los normas de convivencia permiten que nos relacionemos unos con otros en un ambiente de respeto y tolerancia. Si no entendemos estas normas, cada persona actuará como le parezca, pero no siempre es lo mejor para todos.

Además, en nuestra sociedad muchas cosas han dejado de ser buenas, se consideran malas.

Tipos de convivencia:

- Convivencia social.
- Convivencia familiar.
- Convivencia escolar.
- Convivencia ciudadana.
- Convivencia democrática.

Reglas básicas de convivencia en familia:

- Saludar al llegar a un lugar y al irse.
- Decir "por favor" y "gracias".
- Pedir y esperar "por favor".
- Compartir con los demás.
- No maliciar ni hacer bromas.
- Podrá disculparse.
- Respetar a las personas (no burlarse).

Glosario de palabras:

Respetar: Tener en cuenta los derechos y necesidades de los demás.

Maliciar: Intentar averiguar cosas que no se deben saber.

Disculparse: Pedir perdón por haber cometido un error.

Respetar: Tener en cuenta los derechos y necesidades de los demás.

Maliciar: Intentar averiguar cosas que no se deben saber.

Disculparse: Pedir perdón por haber cometido un error.

Respetar: Tener en cuenta los derechos y necesidades de los demás.

Maliciar: Intentar averiguar cosas que no se deben saber.

Disculparse: Pedir perdón por haber cometido un error.

E. CÓMO MEJORAR TU COEFICIENTE EMOCIONAL

La inteligencia emocional es un conjunto de habilidades que nos ayudan a entender y manejar nuestras emociones.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

D. EL ADOLESCENTE EN SU COMUNIDAD

La comunidad es el grupo de personas que viven en el mismo lugar o que tienen una característica común en particular.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

B. VALORES

Los valores son principios que guían el comportamiento y dan significado a nuestras acciones, decisiones y sentimientos.

Tipos de valores:

- Valores personales.
- Valores sociales.
- Valores culturales.

Tipos de valores:

- Valores personales.
- Valores sociales.
- Valores culturales.

Tipos de valores:

- Valores personales.
- Valores sociales.
- Valores culturales.

Tipos de valores:

- Valores personales.
- Valores sociales.
- Valores culturales.

D. EL ADOLESCENTE EN SU COMUNIDAD

La comunidad es el grupo de personas que viven en el mismo lugar o que tienen una característica común en particular.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.

Tipos de empatía:

- Empatía emocional.
- Empatía cognitiva.



MÓDULO 2

EDUCACIÓN FINANCIERA

¡Hola Soy Monedra!

Juntos aprenderemos mucho sobre la educación financiera, para que puedas administrar tu dinero y tus finanzas.

¡CONTINUAMOS!

¿QUÉ ES UN BANCO?

Los bancos son entidades que reciben y prestan dinero al público.

Se encargan de asegurar a leyes expeditas y que se realicen un trabajo con el dinero, actuando como intermediarios financieros. Pueden sacar el dinero de los bancos y tener guardados depósitos hechos por los clientes y los bancos, y otros préstamos sacados al dinero que otros personas guardan en el banco.

¿Cómo quedarían los bancos?

- Los bancos te ayudan a tener tu dinero en un lugar seguro, en el que no va a sufrir de robos y por eso puedes obtener un porcentaje de interés, que es una cantidad de dinero que se gana al tener el dinero por un tiempo en el banco.
- El banco también presta y recibe dinero de otros países, como los bancos, que es el dinero que el banco presta para poder pagar lo que debes.
- Puedes utilizar los bancos para hacer pagos de diferentes servicios, como la educación, pagos de universidad, impuestos y un pago más.

Tipos de cuentas bancarias:

- Cuenta corriente
- Cuenta de ahorro

Los bancos nos sirven para un fin de acciones, por lo que es necesario conocerlos y utilizarlos. Puedes sacar el dinero según las necesidades que tienes, cuando lo necesitas o cuando lo necesitas.

En el banco puedes abrir una cuenta de banco personal que sirve para guardar dinero de forma segura y recibir o pagar desde esta cuenta.

Existen tres tipos de cuentas bancarias en Guatemala: cuentas de ahorro, cuentas de ahorro y cuentas de ahorro. La más popular es la de ahorro, con más de 1 millón de cuentas, mientras que la que más intereses paga es la de ahorro, con un interés promedio del 6.5% anual.

Siempre se puede, cuando se quiere

¿QUÉ SON LOS IMPUESTOS?

Un impuesto es una cantidad de dinero que debes pagar obligatoriamente. Los ciudadanos que se benefician de los servicios públicos pueden pagar los impuestos de los impuestos.

TIPS sobre impuestos:

- Presenta tu declaración de impuestos.
- Presenta tu declaración de impuestos.
- Aprovecha los programas de beneficios de impuestos.
- Algunos de los impuestos son:

¿QUÉ ES EL BOLETO DE ORNATO?

Es un boleto o boleto que todos los ciudadanos debemos pagar obligatoriamente, para mantener al orden de nuestra ciudad.

Se paga durante enero y febrero, solo que los municipios pueden cambiarlo a otros meses, y este no puede exceder más de un día del mes.

¿Cómo obtener el boleto de ornato?

- Para la obtención de boleto de ornato.
- Inscripción de nacimientos y matrimonios.

Glosario de palabras:

- Impuesto
- Declaración de impuestos
- Beneficios de impuestos
- Declaración de impuestos
- Declaración de impuestos
- Declaración de impuestos

GASTOS HORMIGA

Los gastos hormiga son los gastos que se hacen al tener un pequeño presupuesto. Los gastos hormiga son los gastos que se hacen al tener un pequeño presupuesto.

TIPS para gastos hormiga:

- Hay un presupuesto de dinero que puedes.
- Planifica una cantidad de dinero para gastar en un día de la tienda, recargas u otros cosas.
- San compras frecuentes que en realidad.

Los gastos hormiga pueden ser:

- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:

¿QUÉ SON LOS INTERESES?

Los intereses son valores como una ganancia que obtiene el banco al momento de otorgar préstamos, y este de otro modo se convierte en un préstamo que se presta por un tiempo. En la que el porcentaje que el cliente tiene que pagar por obtener un préstamo de dinero.

Algunos intereses que se prestan son:

- Interés
- Interés
- Interés
- Interés
- Interés
- Interés

Glosario de palabras:

- Interés
- Interés
- Interés
- Interés
- Interés
- Interés

¿QUÉ ES EL BOLETO DE ORNATO?

Es un boleto o boleto que todos los ciudadanos debemos pagar obligatoriamente, para mantener al orden de nuestra ciudad.

Se paga durante enero y febrero, solo que los municipios pueden cambiarlo a otros meses, y este no puede exceder más de un día del mes.

¿Cómo obtener el boleto de ornato?

- Para la obtención de boleto de ornato.
- Inscripción de nacimientos y matrimonios.

Glosario de palabras:

- Impuesto
- Declaración de impuestos
- Beneficios de impuestos
- Declaración de impuestos
- Declaración de impuestos
- Declaración de impuestos

PREBUDGETO

El presupuesto es el plan de un año de gastos que se hace al tener un presupuesto.

TIPS para prebudgeto:

- Hay un presupuesto de dinero que puedes.
- Planifica una cantidad de dinero para gastar en un día de la tienda, recargas u otros cosas.
- San compras frecuentes que en realidad.

Los gastos hormiga pueden ser:

- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:

PREBUDGETO

El presupuesto es el plan de un año de gastos que se hace al tener un presupuesto.

TIPS para prebudgeto:

- Hay un presupuesto de dinero que puedes.
- Planifica una cantidad de dinero para gastar en un día de la tienda, recargas u otros cosas.
- San compras frecuentes que en realidad.

Los gastos hormiga pueden ser:

- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:
- Los gastos hormiga pueden ser:



Tipos de redes sociales

Las redes sociales se pueden clasificar en dos tipos:

Redes sociales horizontales y genéricas.

Son aquellas redes sociales que no poseen una finalidad determinada, es decir, que aglutinan a todos los tipos de usuarios. Estas redes funcionan como redes de comunicación, información y entretenimiento. Son muy numerosas y populares, por ejemplo: Facebook e Twitter.

Redes sociales verticales.

Son aquellas redes sociales que funcionan por nichos de interés profesional, académico o deportivo. Por ejemplo: Flickr, Red social cuyo objetivo es la fotografía.

Dentro de estas redes se encuentran las redes verticales profesionales, como LinkedIn. Son redes más exclusivas que comparten el mismo idioma o que comparten un mismo idioma.

¿PARA QUÉ SIRVEN LAS REDES SOCIALES?

Comunicar y compartir.

Las redes sociales funcionan como plataformas para el intercambio de información. Permiten llegar a grandes audiencias de manera rápida y sencilla. En muchos de los casos, los usuarios pueden compartir imágenes, videos, documentos, opiniones e información.

Mantener o establecer contacto.

Las redes permiten a todos los usuarios que poseen un correo electrónico o un número de teléfono y un nombre de usuario y contraseña, con otros usuarios que poseen los mismos datos de contacto. Permiten comunicarse con amigos, familiares, hacer nuevos amigos, relacionarse laboralmente y profesionalmente.

Compartir contenido.

Permiten compartir contenido de manera rápida y sencilla. Los usuarios pueden compartir videos, fotos, audios, documentos, etc.

Apoyarse mutuamente.

Permiten a los usuarios apoyarse mutuamente en sus proyectos, ideas, etc.

Intervista

El gran modo de información que ofrece en las redes sociales permite a los usuarios mantenerse informados sobre acontecimientos importantes a través de noticias.

Comunicación de las redes permite crear un usuario y personalizar el tipo de información que se mostrará en la red.

Entrenamiento

Las redes sociales ofrecen oportunidades de usuarios con intereses similares para intercambiar información y aprender de los demás. Esto puede ser muy útil para mejorar tus habilidades y conocimientos.

Visuales/Compartir

Muchas redes sociales se han dirigido a los usuarios que quieren compartir sus fotos y videos. En plataformas como Instagram o Facebook, puedes compartir tus fotos y videos con tus amigos y familiares.

Características de las redes sociales

1. **Interactividad:** Permiten a los usuarios interactuar entre sí, compartir contenido y recibir retroalimentación.
2. **Accesibilidad:** Pueden ser utilizadas desde dispositivos móviles, tablets o computadoras.
3. **Comunicación:** Permiten a los usuarios comunicarse entre sí, compartir contenido y recibir retroalimentación.
4. **Personalización:** Permiten a los usuarios personalizar su experiencia de usuario.
5. **Seguridad:** Permiten a los usuarios controlar su privacidad y seguridad.

Glosario de palabras:

Comunicación: El intercambio de información entre dos o más personas.

Interactividad: La capacidad de interactuar con un sistema o dispositivo.

Accesibilidad: La capacidad de ser alcanzado o utilizado.

Personalización: El proceso de adaptar un producto o servicio a las necesidades individuales de un usuario.

Seguridad: El estado de estar protegido de daños o lesiones.

Ventajas de las redes sociales

Las redes sociales ofrecen una amplia gama de ventajas y beneficios, lo que las ha convertido en una herramienta esencial para muchos usuarios.

Conexión: Permiten a los usuarios conectarse con amigos, familiares y conocidos que viven en otros países o ciudades.

Comunicación: Permiten a los usuarios comunicarse entre sí de manera rápida y sencilla.

Compartir: Permiten a los usuarios compartir sus fotos, videos, audios, documentos, etc.

Información: Permiten a los usuarios mantenerse informados sobre los últimos acontecimientos y noticias.

Entretenimiento: Permiten a los usuarios divertirse y pasar el tiempo libre.

Comercio: Permiten a los usuarios comprar y vender productos y servicios.

Trabajo: Permiten a los usuarios encontrar trabajo y oportunidades laborales.

Uso de Internet para aprender:

Las redes sociales ofrecen una gran variedad de recursos educativos y de aprendizaje. Los usuarios pueden encontrar cursos, tutoriales, videos educativos, etc.

Aspectos negativos de las redes sociales

Las redes sociales ofrecen algunas ventajas, pero también presentan algunos aspectos negativos que los usuarios deben tener en cuenta.

Ciberbullying: El uso de las redes sociales puede facilitar el ciberbullying, es decir, el acoso o intimidación a través de internet.

Adicción: El uso excesivo de las redes sociales puede generar adicción y afectar la vida diaria.

Privacidad: Las redes sociales pueden recopilar una gran cantidad de datos personales de los usuarios, lo que puede afectar su privacidad.

Seguridad: Las redes sociales pueden ser utilizadas por hackers y otros criminales para robar información personal.

Comunicación: El uso de las redes sociales puede reducir la comunicación cara a cara y afectar las relaciones personales.

Compartir información: Los usuarios pueden compartir información personal que no deberían compartir.

Compartir imágenes: Los usuarios pueden compartir imágenes que no deberían compartir.

Compartir videos: Los usuarios pueden compartir videos que no deberían compartir.

Compartir audios: Los usuarios pueden compartir audios que no deberían compartir.

Compartir documentos: Los usuarios pueden compartir documentos que no deberían compartir.

Algunas redes sociales más populares

Facebook **Instagram** **WhatsApp**

Telegram **LinkedIn**

TikTok

Lo que hago hoy es importante, porque estoy utilizando un día de mi vida en ello.

El acceso instantáneo a contenidos variada: Desde las redes sociales de tipo social o de video, las redes sociales ofrecen una gran variedad de contenidos, desde fotos y videos hasta audios y documentos.

El acceso en línea de las redes sociales: El uso de las redes sociales puede ser muy conveniente, ya que los usuarios pueden acceder a ellas desde cualquier lugar y en cualquier momento.

Siempre se puede, cuando se quiere: Las redes sociales ofrecen una gran variedad de recursos educativos y de aprendizaje, lo que permite a los usuarios aprender cuando y donde les conviene.

MÓDULO 4 PRODUCTIVIDAD

GCG

Lo que hago hoy es importante, porque estoy utilizando un día de mi vida en ello.

PRODUCTIVIDAD

¿Qué quieres ser cuando seas grande?

La pregunta más importante es: ¿qué quieres ser cuando seas grande? Este es un tema que a todos nos interesa, ya que nos ayuda a definir nuestros objetivos y a planificar nuestro futuro.

TIPS para saber tu vocación:

- 1. **Descubrirte:** Conocer tus intereses, habilidades y valores.
- 2. **Conocer a los demás:** Aprender de los ejemplos de otros.
- 3. **Crear un plan:** Establecer metas y acciones concretas.
- 4. **Buscar apoyo:** Contar con la ayuda de familiares y amigos.
- 5. **Seguir aprendiendo:** Mantenerse actualizado y mejorar tus habilidades.

Confía en ti mismo y llegarás muy lejos.

PRODUCTIVIDAD

¿Qué quieres ser cuando seas grande?

La pregunta más importante es: ¿qué quieres ser cuando seas grande? Este es un tema que a todos nos interesa, ya que nos ayuda a definir nuestros objetivos y a planificar nuestro futuro.

TIPS para saber tu vocación:

- 1. **Descubrirte:** Conocer tus intereses, habilidades y valores.
- 2. **Conocer a los demás:** Aprender de los ejemplos de otros.
- 3. **Crear un plan:** Establecer metas y acciones concretas.
- 4. **Buscar apoyo:** Contar con la ayuda de familiares y amigos.
- 5. **Seguir aprendiendo:** Mantenerse actualizado y mejorar tus habilidades.



6.6 Lineamientos para puesta en práctica, presupuesto y cotizaciones

Para la reproducción de la guía educativa, se recomienda enviar las siguientes indicaciones a imprenta o proveedor de servicios de impresión elegido por la ONG.

Lineamientos para la reproducción del material impreso			
Cantidad sugerida	Pieza	Tamaño y acabados	Archivos a enviar
1 ejemplar para docente	Guía educativa del curso "Formación Ciudadana"	Formato vertical	-Carpeta de archivos empaquetados con PDF que cuenta con marcas de <u>bleed</u> e impresión.
8 ejemplares para los actuales estudiantes de Becas GCG		Tamaño de cada página: 7.5 x 10 pulgadas	
		Espiral para unir páginas	-Archivo editable adobe InDesign
		Papel <u>couché</u> , gramaje 100 gramos, full color, impresión dúplex.	
		Empastado: pasta dura en PCV 2mm	



Proyección de impresión dentro de 4 a 5 años			
<p>Haciendo una proyección a futuro, se hizo el cálculo que dentro de 4 o 5 años, el número de estudiantes de Becas GCG puede aumentar a 250 estudiantes; por lo que se necesitarán 250 ejemplares, realizando una cotización en litografía.</p> <p>“En caso se requiera, se puede realizar la impresión del proyecto a dos tintas para la reducción de costos.”</p>	<p>Guía educativa del curso “Formación Ciudadana”</p> <p>Tema: Soy adolescente y construyo mi vida.</p>	<p>Formato vertical</p> <p>-Tamaño de cada página: 7.5 x 10 pulgadas</p> <p>Espiral para unir páginas</p> <p>Papel bond, gramaje 120 gramos, dos tintas, impresión dúplex.</p> <p>Empastado: pasta dura en PCV 2mm</p>	<p>-Carpeta de archivos empaquetados con PDF que cuenta con marcas de <u>bleed</u> e impresión.</p> <p>-Archivo editable-adobe InDesign</p>



Presupuesto

Presentación de presupuesto detallado del proyecto dividido en etapas, estableciendo un precio aproximado de Q115 por hora, equivalente a \$15 – \$20 trabajada en cada etapa y las herramientas utilizadas en el desarrollo del proyecto.

Costo por etapa					
Descripción	Cant. Horas	Costo por hora en \$	Costo por hora en Q	Costo total	
Etapas de investigación (mejores proyectos para ONG, Información de ONG, material educativo, libros de lectura para niños y jóvenes, referentes visuales)	32	\$ 15.00	Q 117.30	Q	3,753.60
Etapas de definición creativa	45	\$ 18.00	Q 140.76	Q	6,334.20
Etapas de bocetaje	45	\$ 15.00	Q 117.30	Q	5,278.50
Estrategia diseño material educativo	7	\$ 18.00	Q 140.76	Q	985.32
Etapas de producción (diagramación de guía educativa)	60	\$ 20.00	Q 156.40	Q	9,384.00
Etapas de ilustración (ilustración)	6	\$ 17.00	Q 132.94	Q	797.64
Proceso de validación (Autoevaluación, validación con expertos en diseño, expertos en el tema y grupo objetivo)	12	\$ 15.00	Q 117.30	Q	1,407.60
Reuniones con la ONG	10	\$ 15.00	Q 117.30	Q	1,173.00
Preparación de artes finales	10	\$ 16.00	Q 125.12	Q	1,251.20
TOTAL				Q	30,365.06



Costo de insumos					
Descripción	Cant.	Horas	Costo por hora	Costo total	
Servicio de electricidad	350		Q 1.46	Q	511.00
Servicio de Internet	350		Q 1.15	Q	402.50
Depreciación de equipo	350		Q 6.71	Q	2,348.50
Servicio de Agua	350		Q 0.50	Q	175.00
Licencia de software	350		Q 1.00	Q	350.00
Renta de espacio	350		Q 3.00	Q	1,050.00
Tiempo	350		Q 15.63	Q	5,470.50
TOTAL: Q40,672.56 + IVA 12%			TOTAL: Q45,553.26		

La cantidad de unidades de material educativo, se basó en el número de estudiantes que conforman actualmente el programa de Becas GCG.⁴⁸

Costos de reproducción			
Cantidad	Pieza/Descripción	Precio Unitario	Total
8	Guía educativa de -Formato vertical -Tamaño de cada página: 7.5 x 10 pulgadas -Espiral para unir páginas -Papel couché, gramaje 100 gramos, full color, impresión duplex -Empastado: Pasta dura en PVC 2mm	Q 435.00	Q 3,480.00

⁴⁸ Ver cotización en Anexo 4.



La cantidad de unidades de material educativo, se basó en el cálculo de una proyección de 4 a 5 años en la que Becas GCG contará con 250 estudiantes; por lo que se realizó una cotización a una litografía e impresión a dos tintas, con el fin de reducir costos para la ONG. ⁴⁹

Costos de reproducción – Proyección de 4 a 5 años			
Cantidad sugerida	Pieza/ Descripción	Precio unitario	Total
250 ejemplares	Guía educativa de: -Formato vertical -Tamaño de cada página: 7.5 x 10 pulgadas -Espiral para unir páginas -Papel bond 120 gramos, impresión a dos tintas y dúplex	Q195.00	Q48,750.00

⁴⁹ Ver cotización en Anexo 5.

07

SÍNTESIS DEL PROCESO





7.1 Lecciones aprendidas

Al momento de diseñar material educativo con características y códigos pertinentes para un grupo objetivo es indispensable realizar una extensa investigación previa como base importante sobre referentes e información que pueda ser de gran apoyo para obtener una pieza que cuente con una comunicación visual efectiva. Al ser un material dirigido a jóvenes que a pesar de su edad se encuentran en un nivel muy bajo de educación, se necesita encontrar un equilibrio para obtener un resultado final que no se vea infantil, pero tampoco aburrido, con el fin de despertar en ellos entusiasmo e interés por el aprendizaje.

Es de suma importancia realizar consultas con expertos en el área de diseño del material elaborado, ya que a pesar de la previa investigación realizada; proporcionan observaciones, posibles soluciones y recomendaciones importantes para obtener un proyecto final exitoso, es por eso que las validaciones son esenciales para corroborar si la pieza cuenta con los códigos de diseño adecuados.

Al realizar validaciones sobre la pieza con expertos en el tema central del proyecto se logra obtener una opinión más realista ya que se encuentran fuera del área de diseño. En este caso, se procedió a validar a expertos en el tema educativo, quienes lograron visualizar desde una perspectiva parecida a la del grupo objetivo debido a que la mayoría fueron docentes con experiencia en el ámbito del aprendizaje y sobre cómo un estudiante puede pensar y relacionar el contenido; asimismo, brindaron recomendaciones y observaciones que fueron de mucha ayuda para lograr un material adecuado.



7.2 Conclusiones

Se diseñó material educativo contextualizado a la realidad en la que se encuentran, los jóvenes del programa de Becas GCG ONG con códigos de diseño amigables y modernos, logrando despertar interés por la lectura y educación en los jóvenes.

Se realizó una investigación sobre la comunidad, cultura, tradiciones y costumbres, lo que facilitó proponer un diseño que permita a los jóvenes sentirse orgullosos de sus raíces, como también igualdad al obtener una educación digna.

Se elaboró una guía educativa compuesta por texto e ilustración, con relación al concepto creativo; bajo una línea gráfica de diseño que responde a los intereses de los estudiantes y al mismo tiempo, que transmita confianza por parte de la institución; permitiendo orden y lecturabilidad en el contenido. Debido a que ellos se sienten orgullosos de sus raíces, la paleta cromática también fue tomada del traje típico de Patzún, de esta manera generar empatía por parte del grupo objetivo.



7.3 Recomendaciones

A la institución

Se recomienda realizar una revisión al material entregado por el estudiante epesista, ya que en algunos casos hay errores o datos que faltan o están demás y el estudiante no lo ve; esto es de suma importancia al recibir material diseñado para impresión y reproducción.

Tomar en cuenta los tiempos con los que el estudiante solicita el material necesario para dar inicio y seguimiento al proyecto, debido a que como estudiantes, deben presentar avances en asesorías con la licenciada o licenciado a cargo, y debe notarse un claro avance en la pieza.

Se recomienda tomar en cuenta los lineamientos de reproducción de la pieza tomando en cuenta que estos lineamientos fueron analizados y pensados para lograr un material educativo eficiente y de gran apoyo, tanto para el grupo objetivo como para el docente.



A la Escuela de Diseño

Se recomienda a la Escuela de Diseño, impartir un curso sobre costos y presupuestos, el cual pueda ser de gran ayuda y apoyo en el EPS, esto con el fin de preparar a los estudiantes y que al momento de necesitar realizar un presupuesto sobre su proyecto, puedan desarrollarlo sin problema alguno.

Se recomienda permitir que los estudiantes realicen parte del trabajo de EPS durante el período de vacaciones, esto con el fin de avanzar con los proyectos y tener tiempo suficiente para solucionar problemas que pudieran surgir con la institución, retrasar la ejecución del proyecto como por el ejemplo el cambio de institución por alguna razón o dificultad para comunicarse con la institución.

A los estudiantes de diseño gráfico

Al momento de elegir el proyecto a ejecutar, es importante realizar una investigación extensa, previo a definir el problema de la institución u organización.

Como estudiantes sancarlistas, se debe estar informado sobre los distintos acontecimientos que suceden en el país y se haga conciencia de que en las áreas rurales se puede brindar todo el apoyo deseado, ya que en estas zonas es donde más vulnerables son los niños.



Referencias

Barrientos, Andrea, *“Diseño gráfico de material educativo para niños y maestras”*, consultado el 15 de agosto de 2022, <http://www.repositorio.usac.edu.gt/9391/1/ANDREALUC%C3%8DA%20BARRIENTOS%20GUERRA.pdf>

Canal antigua.com. *“Diputados advierten sobre iniciativa de ley que busca eliminar Conalfa”*, consultado el 15 de noviembre de 2022, <https://canalantigua.tv/2022/03/12/diputados-advierten-sobre-iniciativa-de-ley-que-busca-eliminar-conalfa/>

CONALFA, *“Historia de la alfabetización en Guatemala”*, consultado el 18 de agosto del 2022, <https://republica.gt/politica/diputados-analizan-iniciativa-que-busca-el-cierre-de-conalfa-20223211520>

Conalfa.edu.gt. *“ALIANZAS ONG’S Y OG’S”*, consultado el 11 de noviembre de 2022, <http://conalfa.edu.gt/wp/alfabetizacion/alanzas-ons-y-ogs/>

Gran Comisión Guatemala ONG, <https://www.grancomisionguate.org/progras>

Girón, Mely, *“La educación en Guatemala”*, consultado el 20 de abril de 2022, <https://cosasdepatojos.wordpress.com/la-educacion-en-guatemala/>

Gonzales Cojón, Eddy Estuardo, *“Si estuviesen capacitados los pobres”*, consultado el 22 de abril de 2022, <https://eestuardo.blogspot.com/2011/>



Gutiérrez, Francisco, Prieto Daniel, *“Mediación pedagógica”*. P.107, consultado el 19 de agosto de 2022, http://ciberinnova.edu.co/archivos/plantilla-ovas1-slide/documents-UCN-Canvas/Diplomado-educacion-medios-comunicacion/7-mediacion_pedagogica.pdf

INE Guatemala. *“Proyecciones de población 2022”*. consultado el 15 de noviembre de 2022, <https://mobile.twitter.com/alfonsoaw>

INE.GOB, *“Mapas de pobreza rural en Guatemala 2011”*, consultado el 20 de abril de 2022, <https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/01/10/ifRR-pEnf0cjUfRZGhyXD7RQjf7EQH2Er.pdf>

De Galindo, Jemima, *entrevistado por Rocío Bares*, Entrevista información GCG ONG EPS 2022, 2 de agosto 2022 Marianaeguaras.com, *“Retícula modular: composiciones por zonas o sectores”*, consultado el 19 de abril de 2022 <https://marianaeguaras.com/reticula-modular-composiciones-por-zonas-o-sectores/>

Martínez, Sergio, *“Educación de niños y niñas en Guatemala”*, consultado el 20 de abril de 2022, <http://nuestravozacolors.org/educacion-de-ninos-y-ninas-en-guatemala/>

Mineco.gob. *“Departamento de Chimaltenango”*. consultado el 20 de abril de 2022, https://www.mineco.gob.gt/sites/default/files/chimaltenango_3.pdf

Montúfar, Edgar, *“La educación en Guatemala: algunos datos para describir su situación”*, consultado el 20 de abril 2022. <https://distintaslatitudes.net/archivo/la-educacion-en-guatemala-algunos-datos-para-describir-su-situacion>



PlazaPública.com. “*La corrupción y sus efectos en la economía y desarrollo de Guatemala*”, consultado el 21 de abril del 2022, <https://www.plazapublica.com.gt/content/la-corrupcion-y-sus-efectos-en-la-economia-y-desarrollo-de-guatemala>

Prensa Libre, “*Lanzan estrategia educativa para reducir analfabetismo*”, consultado el 18 de agosto de 2022, <https://www.prensalibre.com/guatemala/politica/lanzan-estrategia-educativa-para-reducir-analfabetismo/>

Tejeda, Isabel, “Diseño Editorial facilitado por la Dgeduca del MINEDUC”, 2017

UNICEF, “*Pobreza Multidimensional en Guatemala*”, consultado el 22 de abril de 2022, <https://www.mides.gob.gt/images/uip/ipublica/5/planestrat%C3%A9gicoinstitucional-PEI-2020-2024.pdf>

Yo-o.org. “Deserción y Escolaridad”, consultado el 20 de abril de 2022, <https://yo-o.org/ubicacion/alfabetismo/>



ANEXOS

Anexo 1: Estructura de marco teórico

Tema 1: Social – Soñando con una educación digna

1. La pobreza en Guatemala

1.1 El Estado como responsable de las condiciones de la pobreza en Guatemala

1.2 factores que influyen en la pobreza

1.3 Mayor área afectada por la pobreza

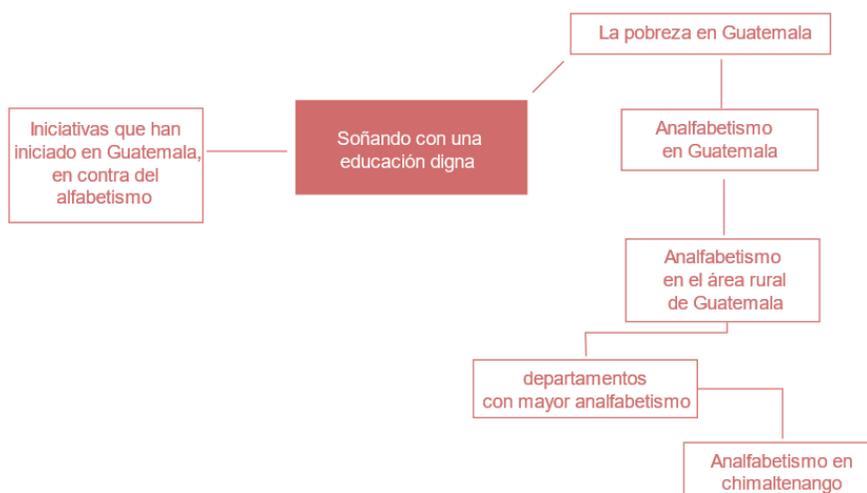
1.3.1 Departamentos con mayor índice de pobreza en Guatemala

2. Áreas rurales afectadas por el analfabetismo

2.1 Mayor factor de índice de analfabetismo

2.2 Factores de alfabetización en Chimaltenango

3. Iniciativas que han iniciado en Guatemala, en contra del analfabetismo



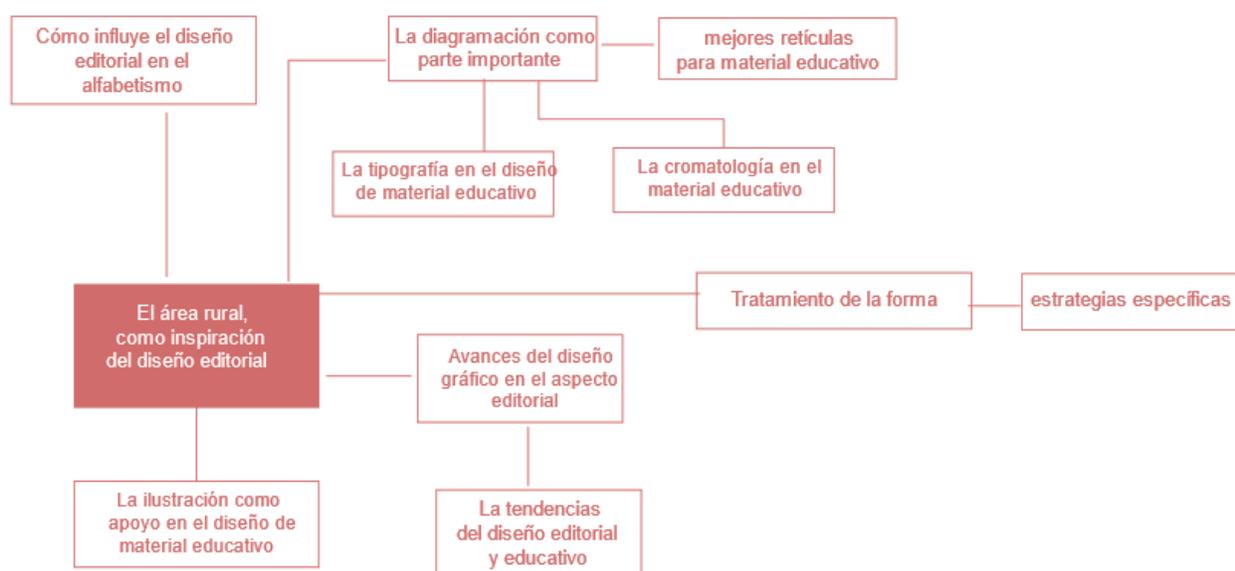


Tema 2: De diseño - Guatemala, como inspiración del diseño editorial

1. Diseño editorial en el alfabetismo
 - 1.1 Iniciativas o trayectoria de diseño de material editorial en área a alfabetizar
2. Material educativo y su diagramación
 - 2.1 La diagramación como parte importante del material educativo
 - 2.1.1 Importancia de la retícula en el diseño de material educativo
 - 2.1.2 La retícula modular como mejor opción de diagramación
 - 2.2 La tipografía en el diseño editorial
 - 2.2.1 Importancia de la tipografía en el diseño educativo
 - 2.2.2 Tipografía para diseño educativo en el área rural
 - 2.3 Cromatología para el diseño de material educativo
 - 2.3.1 principales paletas cromáticas para material educativo rural
3. Tratamiento de la forma
 - 3.1 Estrategias específicas como método de desarrollo
4. Avances del diseño gráfico en el aspecto editorial
 - 4.1 Tendencias del diseño editorial y educativo
 - 4.2 Cómo influyen estas tendencias en el diseño de material educativo rural



5. La ilustración como parte importante del diseño de material educativo





Anexo 2: Instrumentos de validación, expertos en el tema y diseñadores

Expertos en material educativo



Instrumento de validación – Expertos en el tema – Material educativo

MATERIAL EDUCATIVO - Gran Comisión Guatemala (GCG)

El objetivo del presente instrumento, es validar la interpretación de la pieza de diseño la cual es: Guía educativa que tiene como tema abordado, la Formación Ciudadana. El grupo objetivo al que va dirigida la guía educativa se encuentran comprendidos entre las edades de 14 a 18 años, de escasos recursos, del programa de Becas de Gran Comisión Guatemala ONG, ubicada en el Caserío La Pila, Patzún, Chimaltenango.

Favor de responder con total honestidad y objetividad.

Correo *

Correo válido

Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

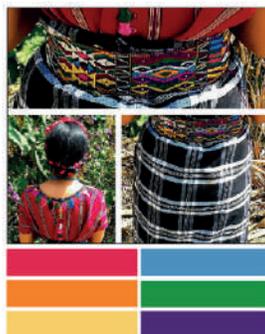
...

Al ingresar al link, encontrará el material a evaluar. (visualizarlo previo a responder las preguntas)

https://drive.google.com/drive/folders/1lw8amvUjVlvdXZURktVwfX39_NP35HII

Texto de respuesta corta

Traje típico Patzún, Chimaltenango





¿Cuál es su profesión? *

Texto de respuesta corta

Lugar donde labora *

Texto de respuesta corta

Puesto que ocupa *

Texto de respuesta corta

El tipo de ilustración utilizado ayuda a:

- No marcar diferencia de género
- Apelan a los sentimientos
- Generar interés para el aprendizaje

Si su respuesta de la pregunta anterior es algunas partes, defina cuáles serían:

Texto de respuesta larga

El tamaño de letra, para el grupo objetivo es:

- Fácil de leer
- Difícil de leer
- Confuso de leer

El diseño de la guía educativa, se percibe como:

- Un material dirigido a niños
- Un material dirigido a jóvenes
- Un material dirigido a adultos



La distribución de texto e imágenes, hace que la guía se perciba:

- Ordenada
- Desordenada
- Saturada

El tipo de letra utilizado en la guía, para el grupo objetivo es:

- Fácil de leer
- Confusa de leer
- Difícil de leer

El contenido de la guía educativa, para el grupo objetivo es:

- Es apta para el grupo objetivo
- No es apta para el grupo objetivo
- Es apta en algunas partes

Los estímulos visuales (cuadros, diagramas), generan:

- Interés
- Confusión
- Distracción

Los cuadros, diagramas, ilustraciones generan: *

- Sorpresa y ruptura en el diseño contenido
- Monotonía en el diseño del contenido
- Confusión en el diseño del contenido

El formato de la guía educativa (vertical 7.5" x 10"), para el grupo objetivo es:

- Difícil de transportar y manejar
- Fácil de transportar y manejar
- Fácil de transportar y difícil de manejar

...

Si la respuesta fue insuficiente o que hay información de más, indique en el primer caso qué debería agregar y en el segundo caso qué debería de agregar

Texto de respuesta larga

Si tiene alguna observación adicional sobre las piezas presentadas, por favor anotarlas en el siguiente apartado

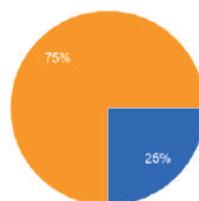
Texto de respuesta larga



W

El tipo de ilustración utilizado ayuda a:

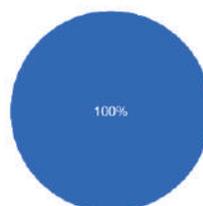
4 respuestas



- No marcar diferencia de género
- Apelan a los sentimientos
- Generar Interés para el aprendizaje

Los estímulos visuales (cuadros, diagramas), generan:

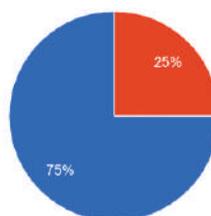
4 respuestas



- Interés
- Confusión
- Distracción

Los cuadros, diagramas, ilustraciones generan:

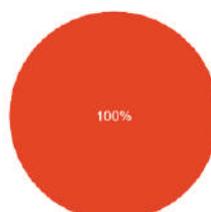
4 respuestas



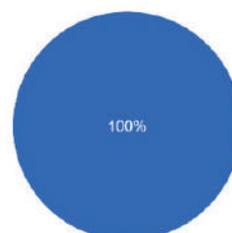
- Sorpresa y ruptura en el diseño contenido
- Monotonía en el diseño del contenido
- Confusión en el diseño del contenido

El formato de la guía educativa (vertical 7.5" x 10"), para el grupo objetivo es:

4 respuestas



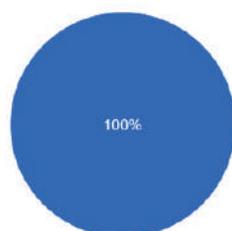
- Difícil de transportar y manejar
- Fácil de transportar y manejar
- Fácil de transportar y difícil de manejar



- Ordenada
- Desordenada
- Saturada

El tipo de letra utilizado en la guía, para el grupo objetivo es:

4 respuestas



- Fácil de leer
- Confusa de leer
- Difícil de leer

4 respuestas



- Es apta para el grupo
- No es apta para el grupo
- Es apta en algunos casos

El tamaño de letra, para el grupo objetivo es:

4 respuestas

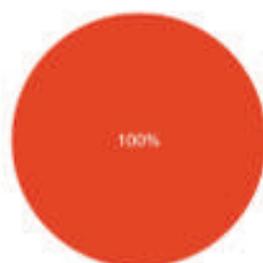


- Fácil de leer
- Difícil de leer
- Confuso de leer



El diseño de la guía educativa, se percibe como:

4 respuestas



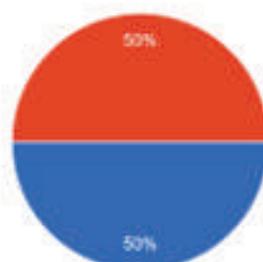
Para el grupo objetivo, el uso del color:

3 respuestas



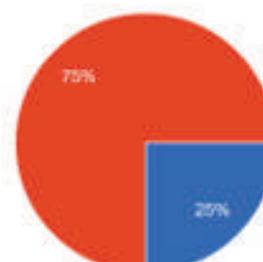
Los términos colocados en los vocabularios de la guía:

4 respuestas



La información del contenido de la guía es:

4 respuestas





Expertos en diseño

Instrumento de validación - Expertos en Diseño Gráfico - Material educativo

MATERIAL EDUCATIVO - Gran Comisión Guatemala (GCG)

El objetivo del presente instrumento, es validar la interpretación de la pieza de diseño la cual es: Guía educativa que tiene como tema abordado, la Formación Ciudadana. El grupo objetivo al que va dirigida la guía educativa se encuentran comprendidos entre las edades de 14 a 18 años, de escasos recursos, del programa de Becas de Gran Comisión Guatemala ONG, ubicada en el Caserío La Pila, Patzún, Chimaltenango.

Favor de responder con total honestidad y objetividad.

Correo *

Correo válido

Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

Al ingresar al link, encontrará el material a evaluar. (visualizarlo previo a responder las preguntas)

https://drive.google.com/drive/folders/1lw8a mvUjVldXZUrktVwfx39_NP35Hll

Texto de respuesta corta

Patrón diseñado a partir de Concepto creativo y Traje típico de Patzún



El concepto creativo : *

- No se apega al diseño de la guía educativa
- Se apega al diseño de la guía educativa
- Genera confusión en el diseño

El tipo de ilustración utilizado ayuda a:

- No marcar diferencia de género
- Apelan a los sentimientos
- Generar interés para el aprendizaje



La representación de los elementos gráficos de apoyo (burbujas de texto, cuadros y diagramas) es:

- Destacar información importante
- Generar interés
- Destacar la jerarquía de tipografía

El formato de la guía educativa (vertical 7.5" x 10"), para el grupo objetivo es: *

- Difícil de transportar y manejar
- Fácil de transportar y manejar
- Fácil de transportar y difícil de manejar

El diseño de la guía educativa, se percibe como: *

- Un material dirigido a niños
- Un material dirigido a jóvenes
- Un material dirigido a adultos

Los criterios aplicados para el uso de la tipografía permiten:

- Legibilidad
- Poca Legibilidad
- Generan confusión

Para el grupo objetivo, el uso del color

- No se identifica los tonos del traje típico de Patzún y definición de género
- Se identifica con los tonos del traje típico de Patzún y definición de género
- Genera confusión

La jerarquía visual del material educativo, permite

- Facilitar y guiar la comprensión de la información
- Crear orden en la información
- Confundir la información

La composición desarrollada en la pieza a partir de una retícula "caja didáctica", genera: *

- Orden y jerarquía en la información
- Desorden en la información
- Confusión

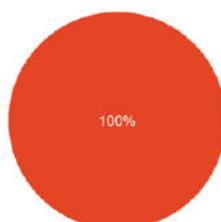
Considera que la interrelación armónica texto-ilustración, se percibe:

- Confusa
- Ordenada
- Desordenada



El concepto creativo :

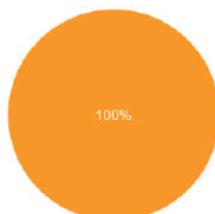
6 respuestas



- No se apegan al diseño de la guía educativa
- Se apegan al diseño de la guía educativa
- Genera confusión en el diseño

El tipo de ilustración utilizado ayuda a:

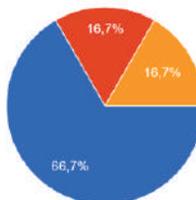
6 respuestas



- No marcar diferencia de género
- Apelan a los sentimientos
- Generar interés para el aprendizaje

La representación de los elementos gráficos de apoyo (burbujas de texto, cuadros y diagramas) :

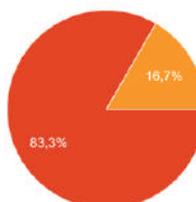
6 respuestas



- Destacar información importante
- Generar interés
- Destacar la jerarquía de tipografía

El formato de la guía educativa (vertical 7.5" x 10"), para el grupo objetivo es:

6 respuestas

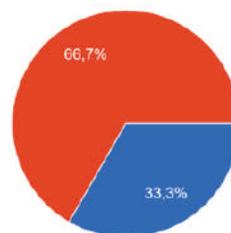


- Difícil de transportar y manejar
- Fácil de transportar y manejar
- Fácil de transportar y difícil de manejar



El diseño de la guía educativa, se percibe como:

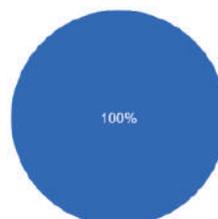
6 respuestas



- Un material dirigido a niños
- Un material dirigido a jóvenes
- Un material dirigido a adultos

Los criterios aplicados para el uso de la tipografía permiten:

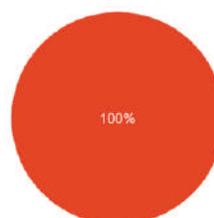
6 respuestas



- Legibilidad
- Poca Legibilidad
- Generan confusión

Para el grupo objetivo, el uso del color

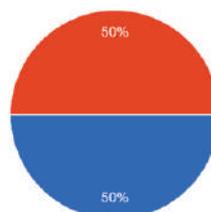
6 respuestas



- No se identifica los tonos del traje típico de Patzún y definición de género
- Se identifica con los tonos del traje típico de Patzún y definición de género
- Genera confusión

La jerarquía visual del material educativo, permite

6 respuestas



- Facilitar y guiar la comprensión de la información
- Crear orden en la información
- Confundir la información



La composición desarrollada en la pieza a partir de una retícula "caja didáctica", genera:

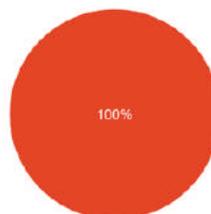
6 respuestas



- Orden y jerarquía en la información
- Desorden en la información
- Confusión

Considera que la interrelación armónica texto-ilustración, se percibe:

6 respuestas



- Confusa
- Ordenada
- Desordenada

Si tiene alguna observación adicional sobre las piezas presentadas, por favor anotarlas en el siguiente apartado

3 respuestas

Aprovechar más los espacios de los textos; poca información en algunas hojas

Cuidar los márgenes externos, lo mínimo que se recomienda es 1 pulgada de cada lado.

Aunque respondí que el diseño de la guía se percibe como un material para jóvenes, el aspecto del personaje tiene a ser más infantil, por lo que recomiendo agregar algún detalle a su atuendo que lo haga ver más adolescente.

Por otro lado, recomiendo evaluar la conveniencia de justificar el texto a ambos lados, pues en la última página se hace notorio que hay espacios abiertos (ríos y carreras)



Anexo 3: Instrumento de validación, grupo objetivo

Instrumento de Validación – Grupo Objetivo GCG

Material educativo, Programa de Becas Estudiantiles GCG

El objetivo del presente documento, es para validar la funcionalidad e interpretación de la pieza de diseño la cual es: una Guía educativa, que tiene como tema abordado, la Formación Ciudadana. Dirigido al Programa de Becas Estudiantiles de Gran Comisión Guatemala ONG, ubicada en el Caserío La Pila, Patzún, Chimaltenango.

A continuación, el facilitador de este material le proporcionará unas imágenes para responder las siguientes preguntas. Favor de responder con total honestidad.

Nombre: _____ Edad: _____

Subraye la respuesta que considere correcta.

1. El patrón diseñado:
 - a. Se relaciona con el traje típico de Patzún.
 - b. No se relaciona con el traje típico de Patzún.
 - c. Está un poco relacionado con el traje típico de Patzún.
2. Los colores utilizados en la guía educativa:
 - a. Se relacionan con el traje típico de Patzún y definición de género
 - b. No se relacionan con el traje típico de Patzún y definición de género
 - c. Son confusos
3. El estilo de los dibujos en forma de gota y moneda ayudan a:
 - a) No marcar diferencia de género (masculino/femenino)
 - b) Generar interés en el aprendizaje
 - c) No generar interés en el aprendizaje
4. Los cuadros con información, los tips, sabías qué, frases, ayudan a:
 - a) Interesarse en el aprendizaje
 - b) Distraer en el aprendizaje
 - c) Confundir



5. Los cuadros con información, los tips, sabías qué y frases:
 - a) Se repiten mucho
 - b) Confunden al leer la información
 - c) Sorprenden con información importante

6. La letra utilizada en la guía educativa es:
 - a) Fácil de leer
 - b) Difícil de leer
 - c) Confuso al leer

7. La guía educativa se ve como un libro para:
 - a) Niños
 - b) Jóvenes
 - c) Adultos

8. La información y los dibujos de la guía educativa se ven:
 - a) Ordenados
 - b) Desordenados
 - c) Confusos

9. Las palabras de los glosarios:
 - a) Son nuevas y ayudan a aprender más
 - b) Algunas son nuevas y ayudan a aprender más
 - c) Ninguna es nueva

10. Si tiene alguna observación sobre la guía educativa, anotarla aquí



Programa de Becas Estudiantiles GCG

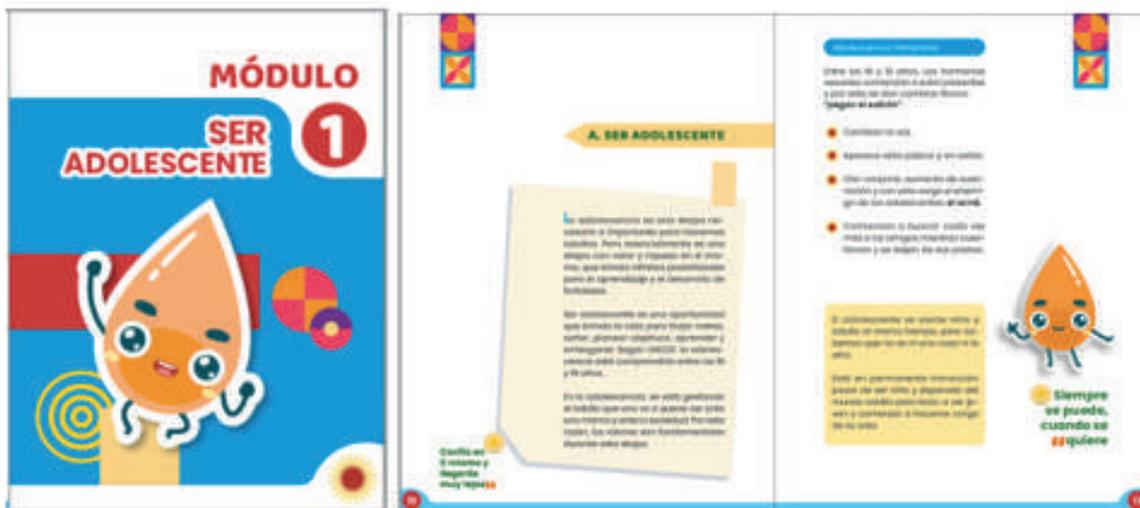
Colores utilizados en guía educativa



Traje típico diseñado a partir de traje típico de Patzún



Guía educativa Programa de Becas GCG – “Formación Ciudadana”








C. NORMAS DE CONVIVENCIA

Los **normas de convivencia** permiten que nos relacionemos unos con otros en un ambiente de respeto y tolerancia. Si no existieran tales normas, cada persona actuaría como le pareciera más oportuno y no habría orden.

Aunque en nuestra sociedad muchas han dejado de aplicarse, es importante seguirlas.

Además, si aplicaras evitarás inseguridades ya que nos ayudan a encontrar el equilibrio entre lo que se desea conseguir y las necesidades de los demás.

Figuras nuevas de convivencia la familia son:

- **Solotar** al llegar a un lugar y al irse.
- Decir "por favor" y "gracias".
- Pedir y esperar la "palabra".
- Compartir con los demás.
- No maliciar física ni verbalmente.
- Pedir disculpas.
- Respetar a las personas (no burlarse).

Las diferencias nos enriquecen, y el respeto nos une 🌟

Tipos de convivencia:

- Convivencia social
- Convivencia familiar
- Convivencia escolar
- Convivencia ciudadana
- Convivencia democrática.

Glosario de palabras:

Valores: Guía de comportamiento que regula el conducto de las personas.

Carácter: Conocimiento seguro y claro que se tiene de sí.

Carácter: Conocer (conocimiento seguro).

Colectivo: Qui pertenece a un grupo de personas o es compartido por cada uno de sus miembros.

16
17

MÓDULO

EDUCACIÓN FINANCIERA 2



EL AHORRO

¿Cómo ahorrar dinero?

- El 50 % para cubrir las necesidades básicas.
- El 20 % para el ahora.
- El 30 % para gastos prescindibles.

El ahorro es una parte del dinero que guardamos para el futuro.

- Podemos tener un ahorro o varios para diferentes cosas.
- Podemos tener un ahorro para emergencias médicas, para un futuro estudio.
- Para cubrir una cosa o cualquier cosa que se desea en el futuro.

Este dinero se invierte planificado y seguro, es decir que el dinero se va a ir creciendo poco a poco y se va a ir recibiendo dinero con el fin de que se pueda crecer.

“Ahorrar no es solo guardar, sino saber gastar”

18
19



Instrumento de Validación – Grupo Objetivo GCG
Material educativo, Programa de Becas Estudiantiles GCG

El objetivo del presente documento, es para validar la funcionalidad e interpretación de la pieza de diseño la cual es: una Guía educativa, que tiene como tema abordado, la Formación Ciudadana. Dirigido al Programa de Becas Estudiantiles de Gran Comisión Guatemala ONG, ubicada en el Caserío La Pila, Patzún, Chimaltenango.

A continuación, el facilitador de este material le proporcionará unas imágenes para responder las siguientes preguntas. Favor de responder con total honestidad.

Nombre: Isabella Chiquito Edad: 18 16

Subraye la respuesta que considere correcta.

- El patrón diseñado:
 - Se relaciona con el traje típico de Patzún
 - No se relaciona con el traje típico de Patzún
 - Está un poco relacionado con el traje típico de Patzún
- Los colores utilizados en la guía educativa:
 - Se relacionan con el traje típico de Patzún y definición de género
 - No se relacionan con el traje típico de Patzún y definición de género
 - Son confusos
- El estilo de los dibujos en forma de gota y moneda ayudan a:
 - No marcar diferencia de género (masculino/femenino)
 - Generar interés en el aprendizaje
 - No generar interés en el aprendizaje
- Los cuadros con información, los tips, sabías qué, frases, ayudan a:
 - Interesarse en el aprendizaje
 - Distraer en el aprendizaje
 - Confundir
- Los cuadros con información, los tips, sabías qué y frases:
 - Se repiten mucho
 - Confunden al leer la información
 - Sorprenden con información importante
- La letra utilizada en la guía educativa es:
 - Fácil de leer
 - Difícil de leer
 - Confuso al leer
- La guía educativa se ve como un libro para:
 - Niños
 - Jóvenes
 - Adultos
- La información y los dibujos de la guía educativa se ven:
 - Ordenados
 - Desordenados
 - Confusos
- Las palabras de los glosarios:
 - Son nuevas y ayudan a aprender más
 - Algunas son nuevas y ayudan a aprender más
 - Ninguna es nueva
- Si tiene alguna observación sobre la guía educativa, anótarla aquí
NO

Instrumento de Validación – Grupo Objetivo GCG
Material educativo, Programa de Becas Estudiantiles GCG

El objetivo del presente documento, es para validar la funcionalidad e interpretación de la pieza de diseño la cual es: una Guía educativa, que tiene como tema abordado, la Formación Ciudadana. Dirigido al Programa de Becas Estudiantiles de Gran Comisión Guatemala ONG, ubicada en el Caserío La Pila, Patzún, Chimaltenango.

A continuación, el facilitador de este material le proporcionará unas imágenes para responder las siguientes preguntas. Favor de responder con total honestidad.

Nombre: Angel Xico Edad: 12

Subraye la respuesta que considere correcta.

- El patrón diseñado:
 - Se relaciona con el traje típico de Patzún
 - No se relaciona con el traje típico de Patzún
 - Está un poco relacionado con el traje típico de Patzún
- Los colores utilizados en la guía educativa:
 - Se relacionan con el traje típico de Patzún y definición de género
 - No se relacionan con el traje típico de Patzún y definición de género
 - Son confusos
- El estilo de los dibujos en forma de gota y moneda ayudan a:
 - No marcar diferencia de género (masculino/femenino)
 - Generar interés en el aprendizaje
 - No generar interés en el aprendizaje
- Los cuadros con información, los tips, sabías qué, frases, ayudan a:
 - Interesarse en el aprendizaje
 - Distraer en el aprendizaje
 - Confundir
- Los cuadros con información, los tips, sabías qué y frases:
 - Se repiten mucho
 - Confunden al leer la información
 - Sorprenden con información importante
- La letra utilizada en la guía educativa es:
 - Fácil de leer
 - Difícil de leer
 - Confuso al leer
- La guía educativa se ve como un libro para:
 - Niños
 - Jóvenes
 - Adultos
- La información y los dibujos de la guía educativa se ven:
 - Ordenados
 - Desordenados
 - Confusos
- Las palabras de los glosarios:
 - Son nuevas y ayudan a aprender más
 - Algunas son nuevas y ayudan a aprender más
 - Ninguna es nueva
- Si tiene alguna observación sobre la guía educativa, anótarla aquí



Anexo 4: Cotización material impreso

TOP PRINT	Fecha:	9/11/2022
	Cotizacion No.:	510
	Tiempo de entrega:	3 días hábiles
	Tiempo de Validez:	15 días hábiles
	Realizado por:	Erick Vargas

Nombre: Rocio Batres

Contacto: Rocio Batres Telefono: 4445 0112

e-mail: _____ Direccion Ciudad de Guatemala

Precio Unitario	Descripcion	Precio Unitario	Precio Total
1	Guia Educativa, Pastas duras en PVC con impresion Full Color, Tiro y retiro, Laminado mate, con interior de 110 paginas, impreso en papel couche 110 grs. Full color, tamaño carta, Duplex Espiral plastico continuo color negro	Q435,00	Q435,00
			Q435,00

Observaciones: El color puede tener una variación de + / - 5%, nuestros materiales incluyen garantía según especifica esta cotización. Cliente Crédito debe tener su saldo al día previa a la autorización de un nuevo proyecto.

Anexo 5: Cotización material impreso Proyección de 4 a 5 años



Fecha:	8/2/2023
Cotizacion No.:	587
Tiempo de entrega:	6 dias habiles
Tiempo de Validez:	15 dias hábiles
Realizado por:	Erick Vargas

Nombre: Rocio Batres

Contacto: Rocio Batres Telefono: _____

Nit _____ Direccion Ciudad de Guatemala

Cantidad	Descripcion	Precio Unitario	Precio Total
250	Guia Educativa, Pastas duras en PVC con impresion Full Color Tiro y retiro, Laminado mate, con interior de 110 paginas, impresion Litografica en papel Bond 120 grs. Full color, tamaño carta, Duplex a dos colores. Espiral plastico continuo color negro	Q195,00	Q48.750,00
			Q48.750,00

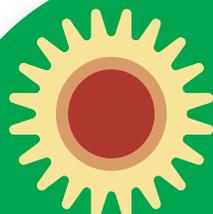
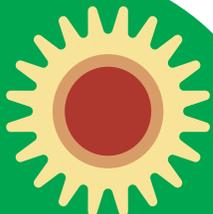
Observaciones: El color puede tener una variación de + / - 5%, nuestros materiales incluyen garantia según especifica esta cotización. Cliente Crédito debe tener su saldo al día previa a la autorización de un nuevo proyecto.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Guatemala, abril de 2023



***“Diseño de material educativo editorial para
el apoyo al programa de becas educativas de
-Gran Comisión Guatemala ONG-”***

Proyecto de Graduación desarrollado por:



Ericka Rocío Batres Sazo

Asesorado por:



Lcda. Erika Grajeda Godinez



Lcda. Miriam Isabel Meléndez



Lic. Jairo Amadeo Choché

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano