



FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

# Desarrollo de material didáctico del protocolo de adaptación e inteligencia emocional para la Residencia de Yo'ó Guatemala

Purulhá, Baja Verapaz

Proyecto desarrollado por:  
**Nicole Andreé Ramos Guzmán**







**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

## **Desarrollo de material didáctico del protocolo de adaptación e inteligencia emocional para la Residencia de Yo'ó Guatemala**

Purulhá, Baja Verapaz

Proyecto desarrollado por:  
**Nicole Andréé Ramos Guzmán**

Previo a optar por el título de  
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, octubre 2023

---

\*El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del proyecto de graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

## Nómina de autoridades

---

**Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini**  
Decano

**MSc. 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

**M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría**  
Secretario Académico

## Tribunal examinador

---

**Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini**  
Decano

**M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría**  
Secretario Académico

**MSc. Erika Grajeda Godínez**  
Asesora metodológica

**Lcda. Miriam Isabel Meñéndez Sandoval**  
Asesora gráfica

**Lic. Jairo Amadeo Choché Hernández**  
Tercer asesor

# Agradecimientos

---

Primero, quiero agradecerme a mí misma por haber soportado el nivel de estrés que este proyecto representó en estos últimos meses y haber finalizado a pesar de las dificultades.

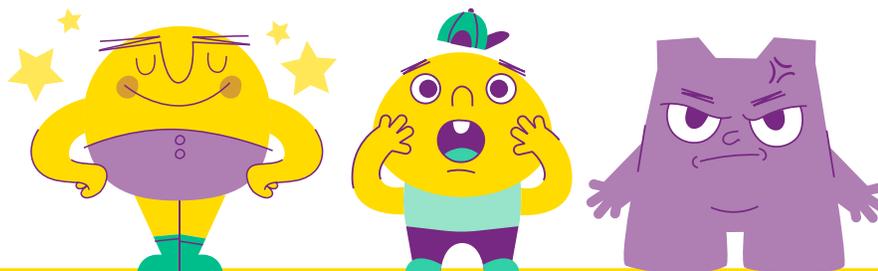
Luego quiero agradecer a Kenneth, por ser mi mano derecha desde 8.º semestre y haberme ayudado a finalizar esta etapa.

A mis maestros, por su paciencia en el proceso de enseñanza y retroalimentación hacia nosotros como estudiantes.

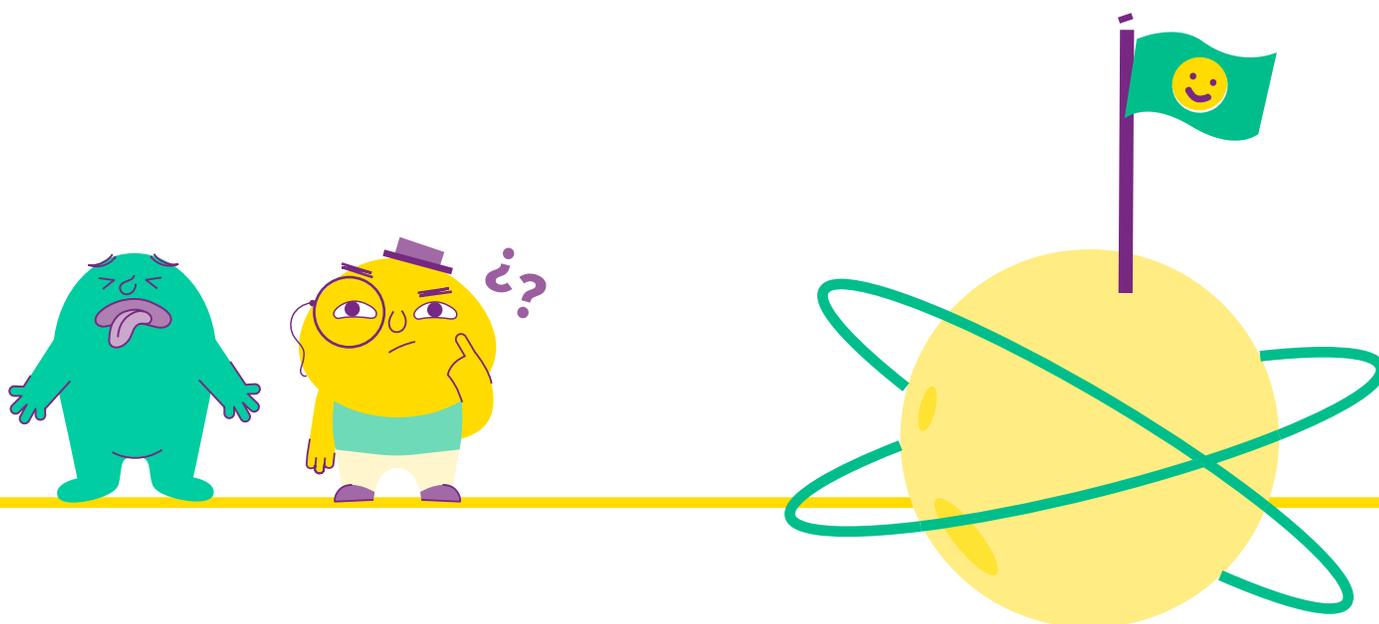
Agradezco a Brenda Lemus, por todo el apoyo que me brindó cuando necesité información sobre Yo'o.

Finalmente, a Norma, por su paciencia y compromiso con este proyecto.

# Índice



<b>01</b>	<b>Introducción</b>	
	Antecedentes	pág. 13 a 14
	Identificación de Problema	pág. 15
	Justificación	pág. 15
	Objetivos del proyecto	pág. 16
<b>02</b>	<b>Perfiles</b>	
	Perfil de la institución	pág. 18 a 19
	Perfil del grupo objetivo	pág. 20 a 22
<b>03</b>	<b>Planeación operativa</b>	
	Flujograma	pág. 24 a 25
	Cronograma	pág. 26 a 27
	Previsión de costos y recursos	pág. 28
<b>04</b>	<b>Marco teórico</b>	
	La Inteligencia emocional en niños y sus consecuencias	pág. 30 a 32
	La incidencia de los materiales didácticos en la enseñanza de temas complejos para niños en áreas rurales	pág. 33 a 35



<b>05</b>	<b>Definición creativa</b>	
	Brief de diseño	pág. 37
	Estrategia de aplicación de las piezas a diseñar	pág. 38 a 39
	Concepto creativo	pág. 40 a 42
<b>06</b>	<b>Producción gráfica y validación de alternativas</b>	
	Nivel 1 de visualización	pág. 44 a 48
	Nivel 2 de visualización	pág. 49 a 53
	Nivel 3 de visualización	pág. 54 a 59
	Fundamentación de la propuesta final	pág. 60 a 68
	Lineamientos para la puesta en práctica	pág. 69 a 71
<b>07</b>	<b>Síntesis del proceso</b>	
	Lecciones aprendidas	pág. 73
	Conclusiones	pág. 74
	Recomendaciones	pág. 75 a 76
	<b>Referencias</b>	pág. 77
	<b>Anexos</b>	pág. 79 a 94

# Índice de figuras



Figura 1. Perfil de Facebook Yo'o Guatemala	pág. 17	Figura 13. Instrumento de autoevaluación con resultados finales	pág. 46
Figura 2. Trabajos realizados para Yoo anteriormente por la escuela de diseño USAC	pág. 17	Figura 14. 2do. Nivel de visualización, diagramación e ilustraciones	pág. 47
Figura 3. Proyecto realizado para Yoo por Andrea Bracamonte, estudiante	pág. 17	Figura 15. 2do. Nivel de Visualización, diagramación e ilustraciones	pág. 48
Figura 4. Mapa de Baja Verapaz, Guatemala	pág. 18	Figura 16. 2do. Nivel de visualización bocetaje de personajes	pág. 49
Figura 5. Flujograma de proyecto	pág. 22 a 23	Figura 17. Prueba de colores en portada	pág. 49
Figura 6. Cronograma de proyecto	pág. 24 a 25	Figura 18. Prueba de tipografía	pág. 49
Figura 7. Costos de proyecto	pág. 26	Figura 19. Prueba de diagramación	pág. 49
Figura 8. Cuadro comparativo de ventajas y desventajas de los materiales a diseñar	pág. 37	Figura 20. Prueba de mecanismo POP	pág. 49
Figura 9. Propuesta A a nivel de boceto	pág. 42	Figura 21. Instrumento de validación	pág. 50
Figura 10. Propuesta B a nivel de boceto	pág. 43	Figura 22. Antes y después de portada	pág. 52
Figura 11. Propuesta B a nivel de boceto	pág. 44	Figura 23. Bocetaje de portada	pág. 52
Figura 12. Instrumento de autoevaluación	pág. 45	Figura 24. Antes y después de diagramación	pág. 53

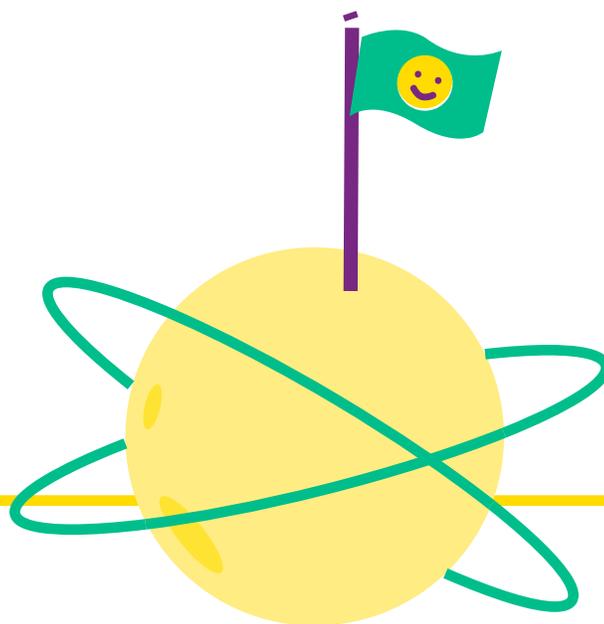


Figura 25. Diagramación avanzada en el nivel 3 de visualización	pág.53	Figura 37. Ejemplificaciones del tratamiento de la forma utilizado	pág. 62
Figura 26. Centro de control NASA	pág. 54	Figura 38. Diagramación completa de folleto de niños	pág. 63
Figura 27. Diagramación de folleto de monitores	pág. 54	Figura 39. Diagramación completa de folleto de niños	pág. 64
Figura 28. Diagramación de folleto de monitores	pág. 55	Figura 40. Diagramación completa de folleto de monitores	pág. 65
Figura 29. Herramienta de validación para grupo objetivo	pág. 56	Figura 41. Diagramación completa de folleto de monitores	pág. 66
Figura 30. Video grabado para muestra de prototipo	pág. 56	Figura 42. Tabla de costos totales	pág. 69
Figura 31. Muestra de ambos materiales	pág. 59		
Figura 32. Pantalla de monitor aéreo	pág. 59		
Figura 33. Muestra de diagramación	pág. 59		
Figura 34. Muestra de uso de tipografía	pág. 60		
Figura 35. Muestras de estilo de ilustración utilizado en folleto de niños	pág. 61		
Figura 36. Muestras de estilo de ilustración utilizado en folleto de monitores	pág. 61		



# Presentación

---

La inteligencia emocional es un tema que, actualmente en la sociedad guatemalteca, sigue siendo un tabú. Muchas personas sienten que el hablar sobre sus emociones o preocuparse por su salud mental es algo mal visto por la sociedad. Esta nociva conducta social es observada en su mayoría en adultos, especialmente, en comunidades rurales, lo cual se puede deber a factores económicos y culturales. Las consecuencias de lo anterior repercuten a través de generaciones, perturbando la calidad de vida de las personas y su desarrollo sociocultural.

La enseñanza temprana de la inteligencia emocional es importante, no solo para asegurar que la población tenga un mejor desarrollo de su inteligencia social e interpersonal, sino también para asegurar el progreso y desarrollo de las comunidades rurales del país.

Para lograr incidir de manera positiva es necesario establecer medios adecuados y eficaces para comunicar lo relacionado a la integración personal de la inteligencia emocional en las comunidades rurales. Con materiales adecuados a su contexto específico se facilita tanto la enseñanza como el aprendizaje, garantizando que las diversas temáticas sean bien recibidas y posteriormente aplicadas en la cotidianidad de las personas.

El tratamiento de la forma en materiales educativos es fundamental para definir qué códigos visuales son pertinentes para favorecer el aprendizaje del grupo objetivo, desde su contexto. También, se debe contar con la responsabilidad de proveer materiales de alta calidad gráfica, impactar en la forma de educar e innovar con propuestas de recursos educativos que sean costeables y amigables con el medio ambiente.

# 01

## Introducción

## Antecedentes

La población del municipio de Purulhá es eminentemente rural, indígena, en condiciones de pobreza muy alta y analfabeta, de la población el 86.5 % reside en el campo, el 90 % es indígena, el 86 % son pobres y el 60 % son analfabetas. En materia de salud, debido a la escasez de recursos humanos y materiales la niñez presenta desnutrición. La cobertura en el ámbito educativo es baja, entre 4.44 % y 5.54 % en educación básica, un 0.31 % en el diversificado y un 87 % para el ciclo primario, esto de acuerdo a censos del año 2007, lo anterior con las repercusiones de un sistema que tampoco brinda recursos de calidad.

Una de las dificultades que presenta el municipio en el sector educativo es la falta de atención en las comunidades alejadas, esto debido a las dificultades que se presentan por la ubicación geográfica de estas áreas. Según informes del Ministerio de Educación, los porcentajes de estudiantes promovidos en cada nivel son los siguientes: 72.2 % en el nivel primario; 60.2 % del ciclo básico y el 42.9 % para el nivel diversificado; también es importante recalcar que en el municipio el 94.8 % de la población no ha cursado la primaria completa.<sup>1</sup>

Como consecuencia de las condiciones anteriormente descritas y la evidente falta de apoyo por el Estado, las asociaciones civiles asumen el papel, al atender las necesidades fundamentales de miembros de comunidades rurales en riesgo. Esto a través de programas que abordan las principales carencias en su calidad de vida como alimentación, techo, higiene, salud y educación. Todo esto con el propósito de no ser un apoyo siempre, sino un empuje de oportunidades para que ellos puedan salir adelante en un futuro.

<sup>1</sup> “Síntesis de la dimensión social, Purulhá”, Sistemas Segeplan, acceso el 19 de julio del 2021, [http://sistemas.segeplan.gob.gt/sideplanw/SDPPGDM\\$PRINCIPAL.VISUALIZAR?PID=SOCIAL\\_PDF\\_1508](http://sistemas.segeplan.gob.gt/sideplanw/SDPPGDM$PRINCIPAL.VISUALIZAR?PID=SOCIAL_PDF_1508).

Es importante resaltar que estas asociaciones existen gracias al apoyo monetario del exterior, donaciones y voluntariados que ellos promueven para mantener sus gastos.<sup>2</sup>

Yo'o Guatemala es una asociación sin fines de lucro que trabaja con poblaciones rurales en Guatemala, específicamente con personas pertenecientes al municipio de Purulhá, Baja Verapaz. Creen en la educación y el desarrollo comunitario, la mayoría de sus programas se encarga de proveer oportunidades a niños, madres y ancianos.

Más de 2200 niños en edad escolar han sido beneficiados con sus programas hasta la fecha y su crecimiento sigue en auge.<sup>3</sup> En aras de incidir de manera íntegra en la educación de los niños a los que sirven, la asociación Yo'o Guatemala, comenzó a implementar el programa de la “Residencia Estudiantil” para ayudar a niños y jóvenes con potencial intelectual, dándoles un espacio digno y cómodo donde puedan vivir. Esto con el fin de asegurar su bienestar y buen desempeño en el ámbito escolar.

Sin embargo, debido al entorno en que los niños se encontraban previamente presentan dificultades para adaptarse a los lineamientos y normas que deben regir su comportamiento dentro de la residencia. Mayormente porque muchas de las costumbres o hábitos con sus familias son muy distintas a las requeridas en la residencia para una correcta convivencia.

<sup>2</sup> Gloria Elizabeth Jiménez Maldonado, (Análisis de las asociaciones civiles en el derecho civil guatemalteco”, Tesis de licenciatura en ciencias jurídicas y sociales, USAC, 2007), página 35, [http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/04/04\\_7104.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/04/04_7104.pdf).

<sup>3</sup> “Nosotros”, Yo'o Guatemala, acceso el 19 de julio del 2021, <https://yo-o.org/nosotros/>.

A través de una investigación diagnóstica de las necesidades de comunicación primordiales de la asociación Yo'o Guatemala se pudo identificar la imperante necesidad de intervenir en la reciente implementación del Protocolo de Adaptación e Inteligencia Emocional para la Residencia Estudiantil, el cual fue propuesto por estudiantes de la Universidad Rafael Landívar. Dicho protocolo busca guiar el comportamiento de tutores y estudiantes a través de contenidos y dinámicas, diseñadas por expertos en el área de la psicología, quienes buscan incidir de manera eficaz en el proceso de adaptabilidad de los niños dentro del entorno de la residencia. Para ello se sirve de contenido estructurado en un marco teórico de definiciones importantes y actividades sugeridas que consideran el contexto específico de los niños de la asociación.

La introducción de los menores a un entorno tan distinto como lo es la residencia, implica un problema de adaptabilidad que debe de abordarse desde la psicología e implica considerar factores importantes como la inteligencia emocional de los niños, su autoestima o el desarrollo de su capacidad misma de adaptabilidad.

El desarrollo de la inteligencia emocional en los niños y niñas es de suma importancia, ya que les ayuda a generar conciencia sobre sus emociones y poder tener control sobre las mismas. Asimismo, hace alusión al aprendizaje asertivo y convivencia con otros compañeros. También, se debe fomentar el autocontrol en los docentes. Las actividades que impulsan a los niños a manifestar sus emociones son de gran ayuda en la seguridad y autoestima de los niños.

La mayoría de los trastornos psicológicos y conductuales comienzan en la infancia o adolescencia. Dichos trastornos pueden llegar a tener un mayor desarrollo en el área escolar. Se afirma que los lugares para detectar factores de riesgo como los trastornos y realizar intervenciones protectoras y de prevención son las escuelas.<sup>4</sup>

En el desarrollo de estrategias educativas efectivas se deben de considerar diversos factores psicopedagógicos como el juego natural de los niños, el cual es indispensable para permitirles dominar el contexto donde se desarrollan y fortalecen su comportamiento, esto con el buen uso del material seleccionado que busca fomentar la socialización usando estrategias y alcanzar un aprendizaje. Mediante el juego con los materiales se va desarrollando la curiosidad, se comparten experiencias, sentimientos y necesidades en una realidad articulando con la fantasía y buscar la autonomía, realizando nuevos descubrimientos con las experiencias que poseen.

---

4 "Intervención preventiva de salud mental escolar en adolescentes: desafíos para un programa público en comunidades educativas", Pontificia Universidad Javeriana, acceso el 19 de julio del 2021, <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy14-4.ipsm>.

# Identificación del problema

La implementación del protocolo de Adaptación en Inteligencia emocional ha presentado dificultades en cuanto a la aceptación y entendimiento del contenido por parte de los niños de la residencia estudiantil de Yo'ó Guatemala.

## Justificación

### Trascendencia del proyecto

La creación de materiales mediados correctamente y contextualizados, con un lenguaje visual adecuado para los niños, es un gran apoyo en los procesos metodológicos de la enseñanza. Su impacto es percibido de manera inmediata al incrementar el valor de los esfuerzos de la asociación, mejorando la calidad de sus programas con materiales de alta calidad gráfica.

La creación de sistemas visuales que apoyen a la educación de los niños en edades tempranas tiene un impacto a largo plazo, al servir tanto a las generaciones presentes como futuras, elevando el estándar de la educación de las comunidades rurales y dignificando las necesidades de las poblaciones más vulnerables del país.

Por otro lado, es importante resaltar que la implementación correcta de los programas que apoyan la adaptación y el manejo de las emociones ayudará en un futuro a los beneficiados a poder aprovechar los recursos recibidos y transformarlos en nuevas oportunidades no solo para ellos, sino también para los que se encuentran a su alrededor.

### Incidencia del diseño gráfico

La mediación profesional del diseñador gráfico en el desarrollo de propuestas de materiales y recursos que apoyen los procesos de educación, permiten, no solo elevar la calidad de la educación, sino atender y suplir las carencias que pueden entorpecer los procesos educativos en sí mismos.

Para lograr esto el diseño gráfico se sirve de las disciplinas que lo componen para orientar cada decisión, en favor del desarrollo de estrategias comunicativas eficaces que sirven a fines específicos de los procesos pedagógicos, y que de no estar presentes generan dificultades que, desde otras perspectivas, son difíciles de abordar. Ya que al tratar temas que tienen cierta complejidad es vital definir qué herramientas ayudarán a comprender mejor estos temas y la aplicación de los mismos.

### Factibilidad del proyecto

El proyecto se realizó con el apoyo constante de los contactos y colaboradores de la asociación, quienes desarrollaron el protocolo, junto al personal administrativo y representantes que desde el inicio del proyecto fueron soporte para el proyectista con reuniones, documentos y demás recursos de acuerdo a una calendarización previa, todo con el objetivo de fundamentar la propuesta del proyecto y su solución desde el diseño, considerando todos los factores de la problemática.

El investigador dirigió, estableció y operó todas las etapas del proyecto utilizando de manera estratégica los recursos de la asociación, sus destrezas en las distintas áreas del diseño gráfico, valiéndose del apoyo de sus asesores y disponiendo de su tiempo para construir todas las piezas de diseño requeridas para el proyecto. Tomando en cuenta qué medios de reproducción serían los ideales para mantener la calidad de los materiales y al mismo tiempo que sean viables económicamente para la institución.

# Objetivos del proyecto

---

## Objetivo general

Contribuir en la mejor comprensión del Protocolo de Adaptación e Inteligencia Emocional de la Residencia Estudiantil de Yo'o Guatemala, a través de estrategias de comunicación gráficas editoriales, mejorando la adaptabilidad de los beneficiarios permitiéndoles aprovechar los recursos de la institución e incidiendo a largo plazo en su desarrollo como miembros de la comunidad.

## Objetivo específico de comunicación

Facilitar el traslado de los contenidos del Protocolo de Adaptación e Inteligencia Emocional a los beneficiarios de la Residencia Estudiantil de Yo'o Guatemala, mediante el diseño de materiales gráficos.

## Objetivo específico de diseño

Desarrollar material didáctico que, mediante el tratamiento de la forma, logre facilitar la comprensión del contenido del protocolo por parte de los beneficiados.

# 02

Perfiles

# Perfil de la institución

## Yo'o Guatemala

Yo'o Guatemala es una asociación civil constituida en Guatemala según Acuerdo Gubernativo n.º 404-2011 del 9 de marzo de 2015. Yo'o Inc. se encuentra registrada en EEUU desde noviembre de 2014 como una organización sin fines de lucro tipo 501(c)(3).<sup>5</sup>

Yo'o es un vocablo en Q'eqchí, su traducción literal al español es “vamos”, aunque es utilizado con un significado muy parecido al apócope guatemalteco “Vonós”. Yo'o es una exhortación a la comunidad a recorrer el camino juntos. Yo'o busca acompañar a la comunidad en el fortalecimiento de sus habilidades y capacidades para poder articular acciones que generen bienestar integral.

Yo'o Guatemala es una asociación sin fines de lucro que trabaja con poblaciones rurales en Guatemala. Cree en la educación y el desarrollo comunitario, y provee oportunidades a familias de escasos recursos y a sus niños en el municipio de Purulhá. Más de 2200 niños en edad escolar han sido beneficiados con sus programas hasta la fecha y sigue creciendo.

La asociación cuenta con varios programas, cada año se ha logrado agregar programas nuevos que han apoyado a diferentes miembros de la comunidad de Purulhá.<sup>6</sup>

<sup>5</sup> “Inicio”, Yo'o Guatemala, acceso el 19 de julio del 2021, <https://yo-o.org/>.

<sup>6</sup> “Programas”, Yo'o Guatemala, acceso el 19 de julio del 2021, <https://yo-o.org/programas/>.

## Misión

Proveer oportunidades a familias de escasos recursos y a sus niños en el municipio de Purulhá, a través de programas enfocados a las necesidades críticas de la comunidad: educación, alfabetismo, salud y nutrición y desarrollo comunitario.

## Visión

Ser una organización que crea oportunidades de educación y desarrollo integral en poblaciones rurales, con programas contextualmente adaptables y que resulten en cambios positivos inmediatos.

## Objetivos

Incentivar y promover la educación y el desarrollo comunitario. Proveer oportunidades a familias de escasos recursos.

## Servicios

- \* Programas de salud y nutrición para niños y ancianos
- \* Becas escolares
- \* Programas de Educación

## Cobertura

Actualmente la mayoría de sus programas están enfocados en niños y ancianos de la Aldea Purulhá, Baja Verapaz Guatemala.

### Programas Yo'o Purulhá

- \* Pequeños Grandes Líderes
- \* Más allá de mi Comunidad

### Programas Yo'o UNO

- \* Club de lectura “Los Pies descalzos también leen”
- \* El Búho de la Leyenda

### Programas Yo'o Nutrición

- \* Refacciones Nutritivas
- \* Becas Nutricionales
- \* Almorzando Juntos
- \* Mi niño Bonito
- \* Residencia Estudiantil

### Programas Yo'o Educación

- \* Tutorías Escolares
- \* Regálanos tus Saludos Escolares
- \* Becas Escolares
- \* Escuela de Vacaciones
- \* Nuestra Escuela

## Identidad y comunicación visual



Figura 1. Perfil de Facebook Yo'o Guatemala

Fuente: <https://yo-o.org/>

La institución cuenta con una línea grafica ya establecida, la cual es más utilizada en sus redes sociales para promover sus diferentes programas y el apoyo a los mismos.

Las estrategias utilizadas en sus redes sociales son en su mayoría para promover las donaciones a sus programas y a la vez evidenciar la ayuda que se da a sus beneficiados.

Algo que se destaca dentro de los materiales que son elaborados para los programas de Yo'o es su pertinencia cultural. A continuación, se ejemplifican los proyectos académicos realizados para diferentes programas de Yo'o:



Figura 2. Trabajos realizados para Yoo anteriormente por la escuela de diseño USAC

Fuente: <https://www.facebook.com/expoeduca2023>



Figura 3. Proyecto realizado para Yoo por Andrea Bracamonte, estudiante.

Fuente: [https://www.behance.net/gallery/97203875/Guia-para-padres-Mi-Nino-Bonito?tracking\\_source=search\\_projects\\_recommended%7Cpadres+marianos](https://www.behance.net/gallery/97203875/Guia-para-padres-Mi-Nino-Bonito?tracking_source=search_projects_recommended%7Cpadres+marianos)

# Perfil del grupo objetivo

## Características geográficas

San Antonio Purulhá, es la Cabecera del Municipio, su extensión territorial es de 1350 kilómetros cuadrados, su posición geográfica es: latitud 15°, 14' y 13" y longitud 90°, 14' y 02", del meridiano de Greenwich.<sup>7</sup>

## Clima

La cabecera municipal dada a la altura en que se encuentra sobre el nivel del mar y lo exuberante de su vegetación y la proximidad de las montañas que lo rodean, posee un clima frío húmedo, contribuyendo a que se goce de una temperatura agradable y saludable por excelencia. La temperatura oscila entre los 16 y 22 grados centígrados.

## Características socioeconómicas

Ingresos familiares: los ingresos familiares son bastante bajos, por lo cual estas personas se encuentran en casos de pobreza y extrema pobreza. Según la escala de niveles socioeconómicos podríamos ubicarlos en el nivel bajo (D2) con ingresos familiares entre aproximadamente de Q 3400 y por debajo fuera de esta escala.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> "Demografía" Segeplan, acceso el 19 de julio del 2021, [http://sistemas.segeplan.gob.gt/sideplanw/SDPPGDM\\$PRINCIPAL.VISUALIZAR?pID=POBLACION\\_PDF\\_1508](http://sistemas.segeplan.gob.gt/sideplanw/SDPPGDM$PRINCIPAL.VISUALIZAR?pID=POBLACION_PDF_1508).

<sup>8</sup> "Niveles Socioeconómicos en Guatemala", ALKS consultores, acceso el 6 de abril de 2021 <https://www.alksconsultores.com/post/2018/03/07/niveles-socioecon%C3%B3micos-en-guatemala>.

Baja Verapaz department location map, Wikipedia 2019

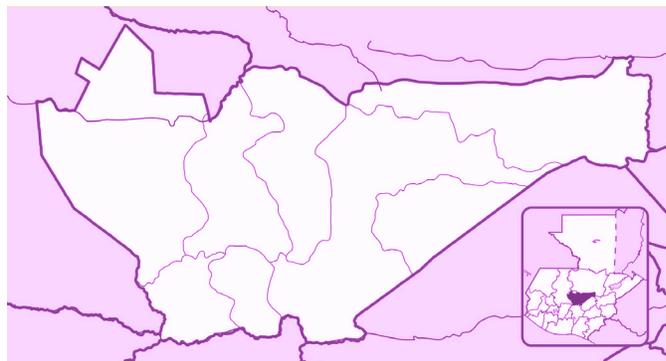


Figura 4. Mapa de Baja Verapaz, Guatemala

Fuente: [https://es.wikipedia.org/wiki/Departamento\\_de\\_Baja\\_Verapaz](https://es.wikipedia.org/wiki/Departamento_de_Baja_Verapaz)

## Características demográficas

Sexo: niños y niñas

Nacionalidad: guatemalteca

Edad: 7 – 10 años

Tamaño de la familia: entre 5 a 10 miembros familiares en promedio

Nivel educativo: primaria

Religión: católica

## Características psicográficas<sup>9</sup>

### Hábitos

El grupo objetivo presenta precarios hábitos de higiene debido a su situación de pobreza e ignorancia. Según la directora de la residencia, Brenda Lemus, los residentes de la institución llegan a tener problemas con sus costumbres en cuanto a la constancia en su lavado de dientes, duchas, cuidados durante su periodo menstrual, cuidado en su aspecto personal, etc.

### Personalidad

Son niños que provienen de familias numerosas por lo que tienden a ser tímidos. Son muy curiosos y alegres, les gusta jugar con sus hermanos y compartir con su familia. Sin embargo, son bastante retraídos a la hora de socializar en espacios ajenos a su entorno. Por lo tanto, les cuesta adaptarse a nuevos ambientes y estilos de vida.

### Cultura visual

Brenda Lemus, comenta que los niños suelen ver más películas de Disney, como “La Sirenita”, “Tinkerbell”, “Cruella”, “Spiderman”, etc. En general tienen conocimiento de películas actuales infantiles populares, que por lo general son animaciones CGI.

### Relación entre el grupo objetivo y la institución

Los niños tienen una relación bastante cercana con ciertos miembros de la institución, se destaca a Brenda Lemus, quien considera y trata a varios de ellos como si fuera sus hijos, según lo descrito por ella. Para que los niños sean aceptados en la residencia estudiantil existe un convenio previo con sus padres. Dicho convenio pretende sustentar cada una de las necesidades relacionadas con el desarrollo académico de los niños. Todo dentro de un ambiente controlado en el cual se busca promover una constante comunicación y adaptación al estilo de vida nuevo que la residencia ofrece.

---

<sup>9</sup> Brenda Lemus (directora Yoó Guatemala), “Entrevista”, 27 de julio de 2021, WhatsApp Audio, 8:37, Llamada telefónica, Guatemala.

## Características psicopedagógicas<sup>10</sup>

### En las áreas social y emocional:

- \* Quiere parecerse a sus amigos, le gusta imitar comportamientos que tienen compañeros cercanos o mayores.
- \* Le gusta cantar y bailar.
- \* Es muy sociable, le gusta hacer amigos nuevos.
- \* Es tímido ante extraños.
- \* No sabe con certeza reconocer sus emociones, tiene problemas para adaptarse ante nuevas circunstancias.
- \* Sigue las reglas por un tiempo, pero al tener confianza en su entorno, salta algunas.

### En las áreas del habla y la comunicación:

- \* Su habilidad de lenguaje esta desarrollada, pero tiene en su mayoría conocimiento de su lengua materna, el Q'eqchí. Por esta razón el español es hablado, pero tiene limitaciones en su vocabulario.
- \* Dice su nombre, dirección, edad (en el caso de los niños que sus padres informaron qué edad tenían).
- \* Pueden contar una historia sencilla.

### En las áreas motora y de desarrollo físico

- \* Puede correr, saltar y bailar.
- \* Usa utensilios para comer.
- \* Va al baño solo.
- \* Puede trepar árboles y columpiarse.

### En el área cognitiva

(aprendizaje, razonamiento, resolución de problemas)

- \* Puede dibujar cosas que se encuentran a su alrededor o ha visto recientemente en libros, computadora o televisión. Algo muy peculiar es que se limitan a usar los colores que más conocen de su alrededor, que son el verde y café. Esto se debe a el bosque y las montañas frondosas que rodean las aldeas y las viviendas de Purulhá.
- \* Puede dibujar a una persona de manera sencilla, con las partes del cuerpo esenciales (cabeza, esternón, piernas, brazos, pies, manos, ojos, boca, nariz).
- \* Puede copiar figuras geométricas.
- \* Conoce el uso de dinero, de utensilios de cocina, electrodomésticos, computadora.
- \* Puede hacer tareas domésticas sencillas como lavar trastos, ropa, el baño, barrer y trapear.
- \* Le cuesta memorizar ciertas cosas aprendidas.
- \* Se arraiga a costumbres aprendidas con sus padres biológicos. Y es difícil cambiar su opinión ante alguna costumbre o hábito.
- \* Le gusta aprender cosas nuevas.

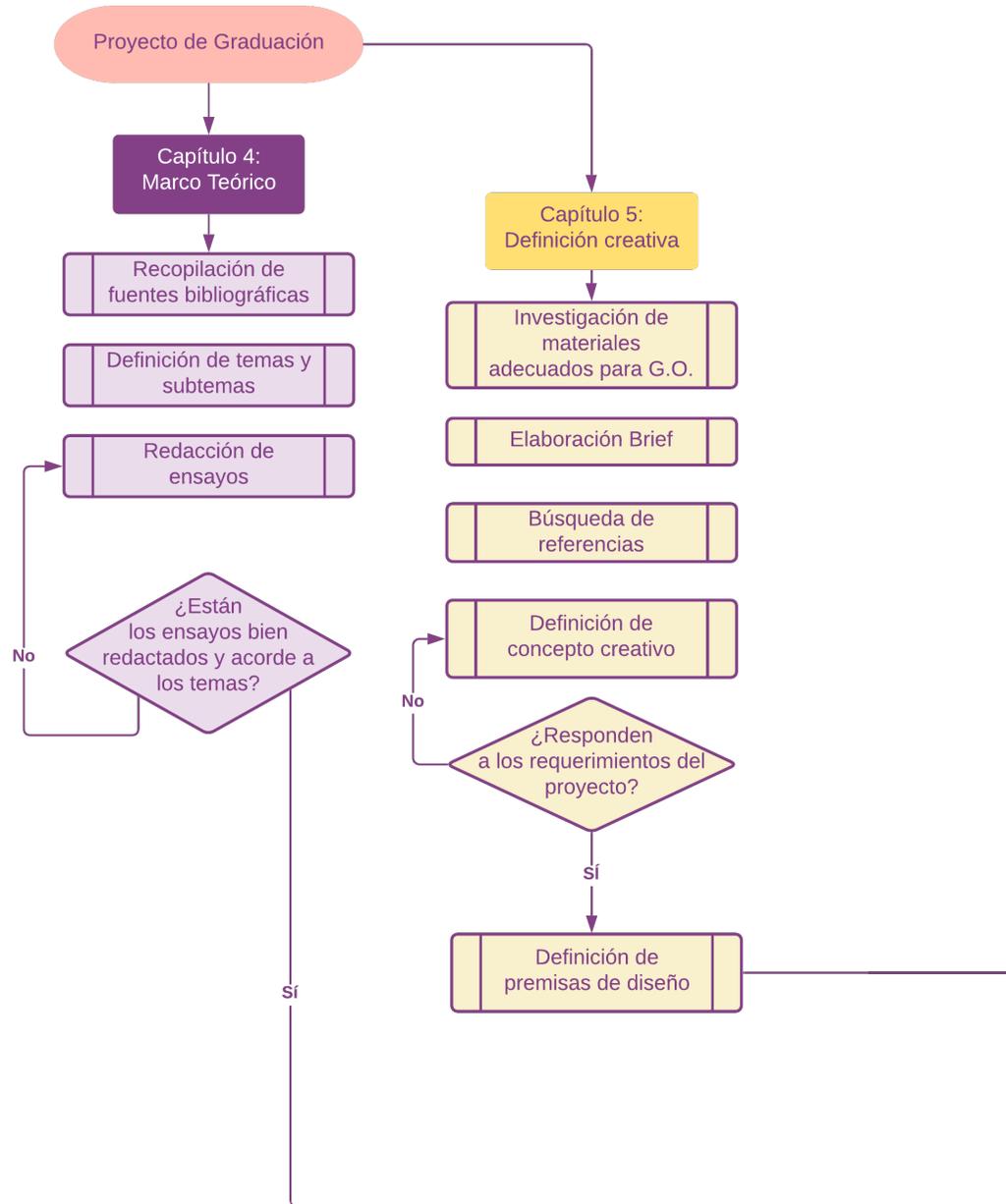
---

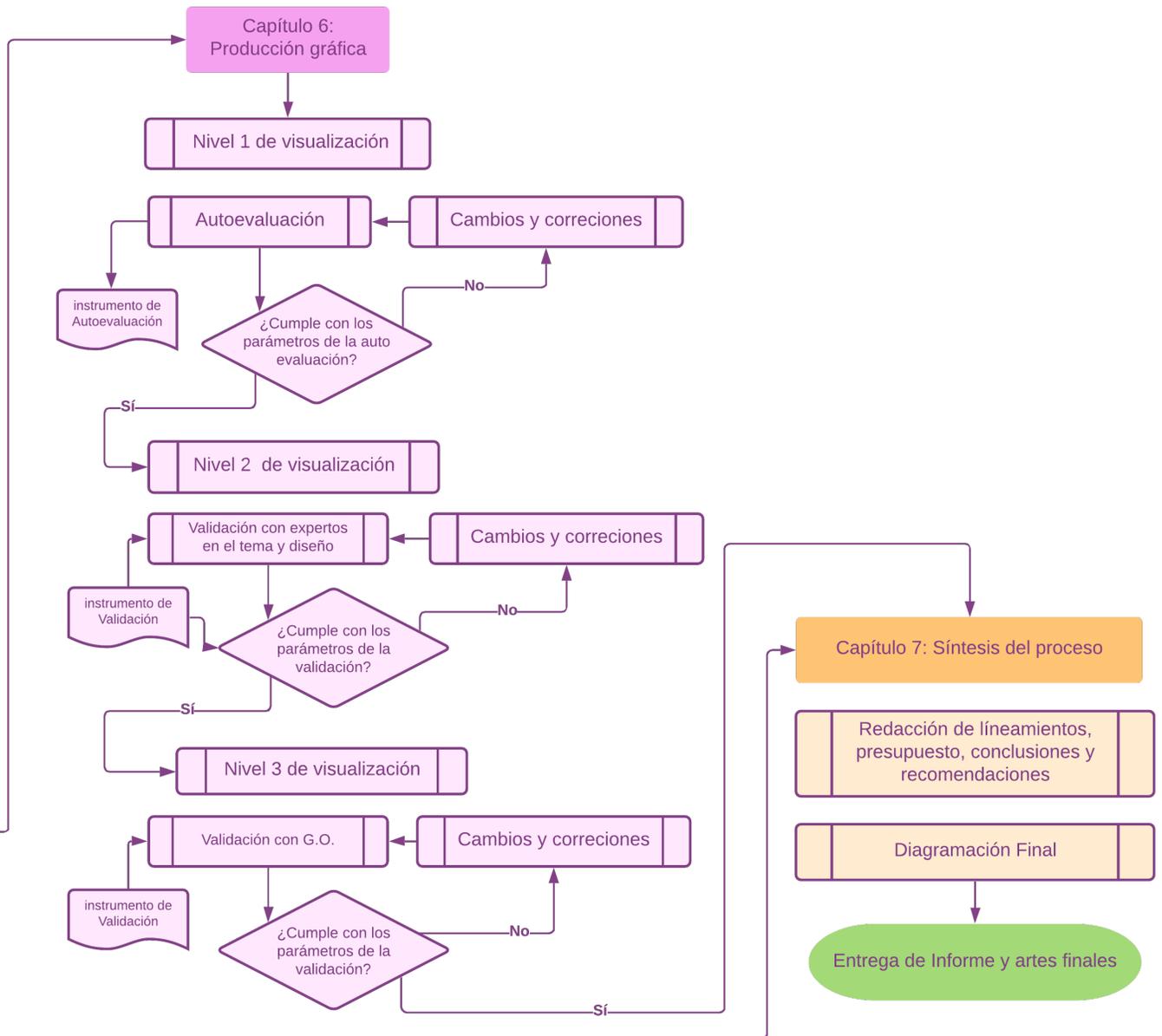
<sup>10</sup> Brenda Lemus (directora Yoó Guatemala), "Entrevista", 12 de agosto de 2021, WhatsApp Audio, 1 hora, Llamada telefónica, Guatemala.

# 03

**Planeación  
operativa**

# Flujograma





**Figura 5.** Flujograma de proyecto

Fuente: elaboración propia

# Cronograma

El siguiente cronograma se realizó desde la fecha 2 de agosto hasta el 15 de noviembre del año 2021.

AUGOSTO							SEPTIEMBRE								
M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S		
						01	-5		01	02	03	04	05		
1	02	03	04	05	06	07	08	6	06	07	08	09	10	11	12
2	09	10	11	12	13	14	15	7	13	14	15	16	17	18	19
3	16	17	18	19	20	21	22	8	20	21	22	23	24	25	26
4	23	24	25	26	27	28	29	9-	27	28	29	30			
5-	30	31													

Actividades	1	2	3	4	5	6
<b>MARCO TEÓRICO</b>						
Definición de temas y subtemas						
Recopilación de fuentes bibliográficas						
Estado del arte						
Redacción de ensayos						
Investigación de campo (G.O.)						
Revisión con asesor						
Cambios y correcciones						
<b>ETAPA DE DEFINICIÓN CREATIVA</b>						
Elaboración de Brief						
Recopilación de referentes visuales						
Definición de estrategia para las piezas a diseñar						
Definición de Insight (2 propuestas)						
Definición de Concepto Creativo (2 propuestas)						
Definición de premisas de diseño (2 propuestas)						
Propuestas de materiales para reproducción						
Revisión con asesor e institución						
Cambios y correcciones						



Actividades	3	4	5	6	7	8	9	10	11
<b>ETAPA DE PRODUCCIÓN GRÁFICA</b>									
Nivel O1 // bocetaje									
Definir instrumento de autoevaluación									
Autoevaluación									
Revisión con asesor									
Cambios y correcciones									
Nivel O2 // bocetaje digital									
Definir instrumento de validación para expertos en el tema y diseño									
Validación con expertos en el tema y diseño									
Revisión con asesor									
Cambios y correcciones									
Nivel O3 // Prototipo									
Definir instrumento de validación para G.O.									
Validación con G.O.									
Cambios y correcciones									
Revisión de piezas validadas con institución									
Revisión de piezas validadas con asesor									
Cambios y correcciones									

Actividades	11	12	13	14	15
<b>Etapa de Entrega Final</b>					
Elaboración de fundamentación lineamientos para puesta en práctica y presupuesto					
Elaboración de conclusiones y recomendaciones					
Redacción de informe y diagramación final					
Preparación de artes finales					
Entrega de informe y artes finales a la institución					

Figura 6. Cronograma de proyecto  
Fuente: elaboración propia

## Previsión de costos y recursos

2 horas 35 minutos por clase – 14 semanas (14 clases)

Recursos y servicios		
Descripción	Costo por hora	Costo total
Agua	Q.0.60	Q19.74
Luz	Q1.50	Q49.35
Internet	Q2.50	Q82.25
Viáticos alimenticios	–	Q210.00
Renta de espacio	Q5.-	Q164.50
Licencia de Software (Windows y Adobe)	Q2.-	Q65.80

Herramientas de trabajo		
Descripción	Costo por hora	Costo total
Computadora	Q8.-	Q263.20
Teléfono celular	Q0.65	Q21.39
IPad pro	Q4.-	Q131.60
Lápiz, borrador, libreta	-	Q100.-

Figura 7. Costos de proyecto  
Fuente: Elaboración propia

Inversión total por las 14 clases: **Q1,107.83**

# 04

**Marco teórico**

# La Inteligencia emocional en niños y sus consecuencias

¿Es el manejo de las emociones un aspecto importante para el desarrollo de los niños del área rural? Siendo que cada vez son más las teorías y conceptos que giran en torno al correcto manejo de las emociones y cómo este es un factor que incide en varios aspectos importantes para el desarrollo humano, tanto en Guatemala como a nivel latinoamericano, aún no se cuenta con la suficiente implementación de programas que integren la enseñanza de la inteligencia emocional en el sistema educativo, siendo que en países desarrollados o en instituciones, que por su carácter privado poseen mayores incentivos, la educación basada en el desarrollo de la inteligencia emocional es un factor imprescindible para un correcto aprendizaje.

Es difícil dimensionar el impacto que tendría la implementación de la enseñanza de la inteligencia emocional en Guatemala, ya que como se menciona anteriormente, la implementación es casi nula, sin embargo, las repercusiones negativas son evidentes, sobre todo en las áreas rurales que, debido a la discriminación, la marginación y la pobreza, son especialmente vulnerables. En estas áreas problemas como el machismo atentan contra el desarrollo de la niñez, ya que debido a razonamientos retrogradados se promueven conductas nocivas para el desarrollo integral de los niños, entre ellas la represión emocional.

Los niños que son instruidos en el correcto manejo de sus emociones no solo se integran con mayor facilidad a los distintos ámbitos de la vida, también tienen un desarrollo cognitivo adecuado, lo cual es imprescindible para su correcto desenvolvimiento en cualquier entorno futuro, ya sea familiar, interpersonal o profesional.

La inteligencia emocional se puede definir como la habilidad de las personas para percibir, usar, comprender y manejar las emociones.<sup>11</sup> Esto implica que las emociones deben de ser mediadas a través de un razonamiento estructurado, en el cual primeramente se debe saber cómo identificar las emociones de forma clara, no solo a través de percepciones abstractas, sino también expresivas, también se debe de poseer la capacidad de generar sentimientos que ayuden al pensamiento, lo que implica a su vez una correcta regulación de las emociones.

Los beneficios de la inteligencia emocional se enlazan también con las relaciones interpersonales, sin embargo, no basta solo con un manejo correcto de las emociones a nivel personal para que, en aspectos como la integración social, las personas se desenvuelvan con plenitud, ya que siempre será requerido el desarrollo específico de otras inteligencias como la interpersonal. Sin embargo, podemos decir que la inteligencia emocional es fuente de salud y felicidad, ya que estadísticamente, el desarrollo de diversos trastornos de la salud mental se relaciona (entre otros factores) con la incapacidad emocional de los individuos para afrontar las adversidades y las personas que dominan el manejo de sus emociones se integran de mejor manera a los distintos ámbitos de la vida y poseen una mejor salud mental y física.<sup>12</sup>

<sup>11</sup> Pablo Fernández y Natalia Ramos, *Desarrolla tu inteligencia emocional* (España Editorial Kairós, 2016).

<sup>12</sup> Fernández y Ramos, "Desarrolla tu inteligencia emocional", 25-36.

Podríamos decir que la inteligencia emocional es la herramienta que nos ayuda, antes de entender nuestro entorno, entendernos a nosotros mismos, lo cual le dota a la inteligencia emocional de un carácter primario en el desarrollo integral de la persona y a la niñez como un punto clave de intervención siendo en la escuela y desde los 3 años un punto recomendado.<sup>13</sup>

Si bien el concepto de la inteligencia emocional no es algo nuevo, su correcta incorporación en la educación a nivel latinoamericano es preocupante, ya que son escasos los países que la consideran como un eje central para el desarrollo en general. Tomemos de ejemplo a Uruguay, quienes, en alianza con España, fomentaban la incorporación de la inteligencia emocional como punto clave para que los estudiantes, al culminar su etapa escolar, estuvieran preparados “para los trabajos del futuro”. Esto de la mano con el “Plan Ceibal”, el cual brindaba a cada estudiante del sistema educativo público una laptop y es considerado líder en innovación educativa desde entonces.<sup>14</sup>

La sociedad guatemalteca en general suele acarrear con los distintos problemas que implica el subdesarrollo, debido, entre otros factores, a la deficiente implementación de paradigmas sociales positivos, la inequidad debido a la prevalencia cultural del machismo es uno de esos problemas y la implementación de la educación emocional es precisamente un paradigma positivo.

En Guatemala, específicamente en la niñez, es normal para los profesionales de la salud mental, encontrarse con que los niños, debido a la idea machista de que los hombres deben de ser estoicos, fríos e inexpresivos, por lo general desarrollan un cuadro de intolerancia a la frustración, en el cual no saben lidiar con el fracaso y las expresiones emocionales se limitan a la ira o la impotencia.<sup>15</sup>

<sup>13</sup> Fernández y Ramos, “Desarrolla tu inteligencia emocional” 25-36.

<sup>14</sup> Martins, Alejandra, “Cómo en Uruguay enseñan la inteligencia emocional a miles de niños para los trabajos del futuro” BBC News Mundo, publicado el 21 marzo 2019, acceso el 29 de agosto del 2021, <https://www.bbc.com/mundo/noticias-47570355>.

<sup>15</sup> Astrid Fong (Psicóloga Clínica), en conversación con el autor, 1 de octubre del 2021.

Los niños en las áreas rurales del país también se ven afectados, por la imposición machista del rol del hombre, en el que se concibe a este como el centro del poder de decisión en los núcleos familiares y puede ejercerlo utilizando cualquier medio, incluyendo la violencia.<sup>16</sup> Esta validación de la violencia como herramienta de expresión de las emociones es nociva a corto y mediano plazo para los niños, ya que genera un problema en el control de los impulsos y afecta de manera considerable al desarrollo cognitivo, ya que es precisamente el desarrollo de este sentido de control, un factor importante en el desarrollo de la corteza prefrontal, la cual se encarga de procesar la impulsividad.<sup>17</sup>

En las niñas, la imposición de un rol de sumisión es el principal problema. Es a través de esta imposición que se crea un cuadro de inhibición emocional constante, ya que tanto sus acciones como sus emociones deben de ser validadas por alguien más, esto por lo general provoca un estado de estrés constante que no permite que las neuronas se regeneren constantemente, lo cual es preocupante, debido a que esto promueve distintas dificultades en el desarrollo cognitivo y a la vez fomenta un dialogo interno negativo, que por lo general afecta al autoestima y crea a futuro diversas imposibilidades para superarse.<sup>18</sup>

<sup>16</sup> Brenda Lemus (directora Yoó Guatemala), “Entrevista”, 12 de agosto de 2021, WhatsApp Audio, 1 hora, Llamada telefónica, Guatemala.

<sup>17</sup> Astrid Fong (Psicóloga Clínica), en conversación con el autor, 1 de octubre del 2021.

<sup>18</sup> Fong, en conversación con el autor.

En los adultos se suelen encontrar comportamientos extremistas por no expresarse ante situaciones de adversidad personal, esta represión lleva a que en algún punto todo se desate y las emociones se salgan de control. Esta conducta se debe principalmente a la constante invalidación de las emociones que se presentan en la familia, ya que debido a las persistentes adversidades sociales y a lo acostumbradas que se encuentran las personas en nuestra sociedad a ellas, se tiene la idea errónea de que si un miembro de la familia llega a sentirse personalmente afectado por determinadas situaciones y sus emociones difieren de los demás, estas suelen considerarse como exageradas.<sup>19</sup>

La inteligencia emocional es un paradigma complejo que se debe desarrollar constantemente y mediarse de manera adecuada, según la etapa de la vida en la que cada persona se encuentre. En el caso de los niños como primer punto se debe considerar la manera correcta de enseñar temáticas relacionadas a la inteligencia emocional, la que debe darse a través de juegos y estímulos visuales que les permitan entender de manera clara el espectro de las emociones y luego intervenir en todas las áreas posibles, ya que la constante y adecuada estimulación a edades tempranas es clave para su desarrollo íntegro.

Para concluir se puede decir que la implementación de iniciativas que promuevan la integración de la inteligencia emocional en la educación del país no solo son necesarias, sino urgentes, especialmente para poblaciones vulnerables como las que habitan en las áreas rurales, ya que aparte de ser una herramienta sería un factor clave para el desarrollo comunitario, reparando así las conductas para que sean idóneas y frenando las repercusiones negativas de flagelos sociales como la inequidad de género.

---

<sup>19</sup> Astrid Fong (Psicóloga Clínica), en conversación con el autor, 1 de octubre del 2021.

## La incidencia de los materiales didácticos en la enseñanza de temas complejos para niños en áreas rurales

¿Puede el diseño gráfico incidir positivamente en el reto de la educación en las áreas rurales del país? Siendo que el diseño gráfico cuenta con una amplia participación en prácticamente todas las áreas y materias relacionadas con la comunicación visual, para encontrar una manera de abordar alguna problemática o materia en específico se necesita principalmente de una delimitación de la incidencia, basada en el conocimiento de las distintas disciplinas del diseño gráfico y la adecuada intervención del contenido a comunicar. En tema de educación, una de las maneras más importantes de intervenir es en el desarrollo de materiales didácticos que cumplan a cabalidad con su función de apoyar en el desarrollo de métodos de aprendizaje, considerando a facilitadores y estudiantes como grupos objetivos. El análisis del tipo de material, los medios adecuados y el segmento etario es importante para determinar las características que permitan la viabilidad del desarrollo de materiales didácticos, en el caso de la educación en áreas rurales este aspecto es muy importante. En este caso la intervención del diseñador implica la correcta medición de la forma, es decir desde la intervención de los recursos expresivos del material (diagramación, tipos de letras, ilustraciones, entre otros). En la mediación expresiva es importante considerar aspectos del grupo objetivo como su acervo cultural o su contexto visual, estos aspectos son importantes para lograr comunicar de manera comprensible el contenido al grupo objetivo.

Al crear materiales con pertinencia cultural, que consideran al grupo objetivo y su entorno como

eje central, la investigación debería de ser menester al pensar en la función social del diseño gráfico.

Considerando una solución que intervenga en la educación creando materiales de apoyo, existen dos posibles opciones, una es el material didáctico y la otra es el material educativo. Si bien ambos cuentan con varias similitudes como su apoyo al aprendizaje, evaluaciones para medir el alcance de objetivos, la posibilidad de ser apoyado por un facilitador o su mediación pedagógica<sup>20</sup>, hay algunos aspectos a considerar para determinar sus diferencias más significativas.

El material didáctico, a diferencia del material educativo no trata solo de guiar al estudiante a través del contenido, sino de generar una experiencia que sea un pilar fundamental en el procesamiento del conocimiento de la materia a impartir.

<sup>20</sup> MSC. Ericka Grajeda, Definiciones y Características material educativo y material didáctico desde la perspectiva del diseño gráfico, Documento de Respaldo PDF, Julio 2006.

Es pues en esta característica que se encuentran sus principales ventajas y su definición como un material no terminal, ya que se requiere de la intervención del estudiante para ser completado y con esto permite una internalización de los contenidos.<sup>21</sup>

Otra de las principales ventajas del material didáctico es que le permite un mayor margen de intervención al diseñador, sin embargo, también requiere de la consideración previa del perfil psicopedagógico del estudiante. Para ello es necesario investigar y definir las características del grupo objetivo dentro de cuatro áreas principales que son: social y emocional, habla y comunicación, cognitiva (aprendizaje, razonamiento, resolución de problemas) y motora y de desarrollo físico.

Una recomendación muy importante es el acercamiento directo con el grupo objetivo, esto nos ayuda a conocer de primera mano las distintas características del perfil psicopedagógico.

Luego de analizar las condiciones del entorno del grupo objetivo y sus características, como se describieron previamente, es importante incidir al seleccionar el tipo de material que más se adecua a las necesidades del grupo objetivo. Una clasificación útil puede ser la siguiente:

- \* **Materiales impresos.** Incluye libros, textos de lectura o de consulta, diccionarios, manuales, guías, artículos y demás, que se encuentren en un soporte físico reproducible.
- \* **Materiales de área o espaciales.** Estos son los que se suelen restringir a espacios específicos para poder ser utilizados, pueden ser materiales de laboratorio, mapas gigantes, o juegos a gran escala.
- \* **Materiales para el trabajo.** En esta clasificación entran todos aquellos materiales que se utilizan para desarrollar actividades dentro del aula, como lo pueden ser cuadernos de trabajo o fichas.

\* **Materiales para el docente.** Estos son todos aquellos orientados a la consulta y utilización por parte del facilitador del curso o asignatura.

\* **Materiales electrónicos** Estos materiales son todos aquellos que dependen de la interacción mediante dispositivos electrónicos como lo pueden ser las diapositivas.<sup>22</sup>

Sin importar la clasificación de los materiales es importante considerar el contenido de los mismos para proponer, de ser necesario, distintos tipos de materiales didácticos que en conjunto enriquezcan el proceso de aprendizaje y faciliten su enseñanza.

Uno de los factores más importantes en esta evaluación es la segmentación etaria adecuada, ya que no serán las mismas características físicas del material para niños de entre 3 a 5 años, que las de materiales para niños de 10 a 12 años. Se deben de considerar, en caso de que un mismo contenido se proporcione a grupos etarios distintos, la adaptabilidad del contenido a distintos formatos.

Antes de abordar el tema de la intervención propia del diseñador gráfico, es necesario entender que cualquier material educativo o didáctico tiene que estar basado en la mediación pedagógica, la cual es regida por tres pilares que son: el tratamiento pedagógico, el temático y el formal, que son partes fundamentales de cualquier producto pedagógico adecuado

La mediación de la forma es un momento clave de la medicación, ya que de ella depende la estética del material a la vez que sirve para resaltar el significado, para que el espectador se sienta familiarizado con el contenido<sup>23</sup>, y en el caso particular del tema a tratar en este ensayo sirve como diferenciador, ya que no existen materiales con la pertinencia cultural adecuada para el grupo objetivo.

<sup>22</sup> "Material didáctico: características, funciones, tipos, importancia" Lifeder, acceso el 25 de Agosto del 2021, <https://www.lifeder.com/material-didactico/>.

<sup>23</sup> Francisco Gutiérrez y Daniel Prieto, Mediación pedagógica (Guatemala, IME,1993) 105-120.

<sup>21</sup> MSC. Ericka Grajeda, Definiciones y Características material educativo y material didáctico desde la perspectiva del diseño gráfico, Documento de Respaldo PDF, Julio 2006.

Al igual que en el mercadeo, en el diseño gráfico se deben de desarrollar estrategias que permitan la adecuación de un producto de diseño a localidades específicas, en este caso hablamos de comunidades rurales y para lograr esto es indispensable, primero, delimitar el espacio en el cual se desenvuelve nuestro grupo objetivo, para luego poder ahondar en las ideas, tradiciones y costumbres que rigen su comportamiento a nivel comunitario. Continuando con esta analogía, en el mercadeo, la adaptación de un producto a las características visuales reconocibles por el grupo objetivo, aumenta las probabilidades de éxito del mismo.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Wearecontent.com, “Qué es glocalización: cómo aplicarla a una estrategia”, acceso el 26 de agosto del 2021, <https://www.wearecontent.com/blog/marketing-de-contenidos/que-es-glocalizacion>

Como parte del proceso investigativo y para poder orientar con claridad las premisas de diseño relevantes para el grupo objetivo, es importante tomar en cuenta que el material debe de desarrollarse con pertinencia cultural, para ello es necesario investigar las condiciones de vida de la población en cuestión y determinar de manera resumida sus hábitos, personalidad, estilo de vida y cultura visual.

Debido a la pobreza que mayormente afecta a las comunidades rurales del país, la población en cuestión se encuentra limitada en su acervo visual, ya que no cuentan con acceso a recursos como televisión por cable, internet, telefonía móvil, etc. Estos factores inciden en la selección de las premisas a utilizar, porque si se basaran en referencias a la cultura popular, estas serían totalmente irreconocibles por el grupo objetivo, lo cual crearía una brecha en la comprensión del contenido. Especialmente cuando se habla de niños el acervo visual es un factor esencial, debido a que por sus capacidades cognitivas pueden reconocer y procesar de mejor manera contenidos complejos a través de estímulos visuales.

Un ejemplo útil para comprender esto es que en Guatemala debido a las limitaciones anteriormente nombradas, los niños en el área rural solo tienen acceso a la televisión nacional, cuya programación infantil se basa en programas de la década pasada, se transmiten sin continuidad y por lo general tratan temáticas desactualizadas. Lo mismo sucede con la educación, en las escuelas públicas cuentan con materiales donados o sin contextualización alguna, lo cual dificulta el aprendizaje.

En conclusión, en la realización de materiales didácticos, especialmente en aquellos que aborden temáticas complejas y con el fin de eliminar cualquier barrera que impida una correcta enseñanza de los contenidos se debe de evaluar antes de cualquier cosa, la complejidad específica del grupo objetivo a la hora de procesar el material con el fin de facilitar todos estos procesos, a través de una correcta mediación de la forma que se sirva del contexto general de la vida del grupo objetivo para conectar con el mismo. La complejidad de este proceso es difícil de calcular con tan solo una evaluación diagnóstica, ya que se deben de evaluar constantemente cada una de las premisas y códigos visuales a utilizar.

# 05

**Definición  
creativa**

# Brief de diseño

## ¿Existe algún obstáculo que se oculta detrás del problema?

Alguna de las dificultades que pueden llegar a presentarse es la disposición del grupo objetivo para realizar el taller de adaptación. También puede presentar un reto el guiar el taller para alguien inexperto en el tema. Es importante considerar que este tema es completamente nuevo para el grupo objetivo, lo que puede hacer que se les dificulte abordarlo.

## ¿Qué respuesta de solución se propone ante el problema?

Para este proyecto se propusieron materiales didácticos para que el monitor del taller pueda transmitir correcta y comprensiblemente los contenidos al grupo objetivo. Al ser contenidos complejos o temas que nunca han sido conocidos por el G.O. se requiere de una mediación de la forma para que estos puedan ser digeridos fácilmente.

## ¿Qué se dice y cómo?

Se desea transmitir autoestima, conocimiento y manejo de las emociones, por lo que se utilizó un tono de “tú” para que el G.O. sienta una conexión confiable y amigable con el material.

## ¿Cómo se transmiten los mensajes?

Por medio de un manual para monitores, un folleto de ejercicios para el alumno.

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

Se desea que el G.O. realice los ejercicios propuestos en el folleto y que intervengan en su folleto, convirtiéndolo en un recurso personal.

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

Esto se ve reflejado en la interacción que tenga el G.O. con el material y una pequeña evaluación sobre el entendimiento del contenido.

## ¿Qué aspectos son requerimientos del proyecto?

Se solicita utilizar los logos definidos por la institución (Logo Yo'o).

## Estrategia de aplicación de las piezas a diseñar:

### Piezas de diseño

Manual o guía para monitores con el contenido del protocolo de adaptación.

Folleto de ejercicios para el alumno.

### ¿Qué?

Protocolo de Adaptación e Inteligencia Emocional.

### ¿Para qué?

Se desea que los residentes de la residencia logren conocer sus emociones y puedan adaptarse de mejor manera ante las nuevas experiencias dentro y fuera de la residencia. Esto por medio de los ejercicios propuestos por el protocolo. Los cuales por tener un contenido complejo deben ser mediados para puedan ser comprendidos correctamente.

### ¿Con qué?

Manual o guía para monitores con el contenido del protocolo de adaptación.

Folleto de ejercicios para el alumno.

### ¿Con quiénes?

Involucrados: amigos de los niños que no son parte de la residencia.

#### Directos:

- \* Monitores
- \* Residentes de la Residencia Estudiantil

#### Secundarios:

- \* Niños que asisten a la institución que no son parte

### ¿Cuándo?

Al finalizar el proyecto.

### ¿Dónde?

El protocolo se implementó durante la hora de almuerzo para que este fuera abordado por los niños en un momento cómodo y amigable.

Comedor de la Residencia Estudiantil.

CUADRO COMPARATIVO		
Pieza	Ventajas	Desventajas
Manual o guía para monitores con el contenido del protocolo de Adaptación.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene acceso fácil del contenido y puede dar una lectura antes de realizar el taller para tener una mejor comprensión del tema y de cómo abordarlo con los niños.</li> <li>• Puede llevar un control de los temas ya abordados y los faltantes.</li> <li>• Su reproducción puede ser económica si se utiliza blanco y negro o 2 tintas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al ser un material impreso, puede llegarse a mojar o romper si no es tratado con el cuidado debido.</li> </ul>
Folleto de ejercicios para el alumno.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede personalizarse.</li> <li>• Al tener la opción de personalizarlo, este tiene la posibilidad de crear una conexión con el alumno y lograr que los contenidos puedan comprenderse mejor.</li> <li>• Ilustraciones en blanco y negro para que los niños puedan colorearlo a su gusto.</li> <li>• Economización de gastos de impresión por ser en blanco y negro la mayoría de los ejercicios.</li> <li>• Los niños tendrán un apartado para utilizarlo como su diario.</li> <li>• Puede tener un formato grande o mediano para que sea atractivo interactuar con él.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Al ser un material impreso, puede llegarse a mojar o romper si no es tratado con el cuidado debido.</li> <li>• Puede ser un poco costoso si se decide agregar páginas a color (portadillas).</li> </ul>

**Figura 8.** Cuadro comparativo de ventajas y desventajas de los materiales a diseñar

Fuente: Elaboración propia

## Concepto creativo

El concepto creativo se genera al momento de tener claros los antecedentes, grupo objetivo y maquetación del proyecto con base en una estrategia. El mismo ayuda a tomar decisiones de diseño y contenidos. Teniendo un concepto se delimitan estructuras, tipografías, colores y sentido de la gráfica en general. También, se busca la calidad y funcionalidad con base en un concepto ligado con los objetivos. Se busca la mezcla homogénea entre lo estético y funcional.

Las técnicas utilizadas dentro de este proceso, fueron: Flor de Loto, Análogos y Lluvia de ideas.

### Flor de Loto

Esta técnica consiste en ir deduciendo ideas o temas de uno inicial situado en el centro. Las ideas surgen a partir del centro, como los pétalos de una flor.<sup>25</sup>

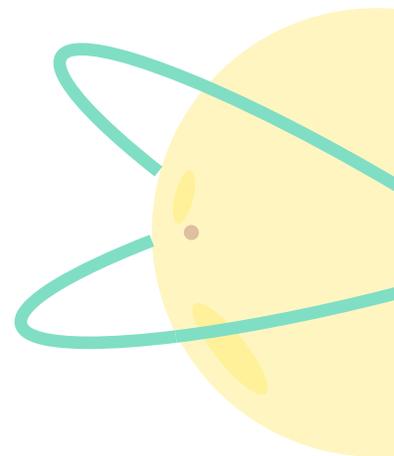
\*Para ver el proceso de esta técnica, ver anexos.

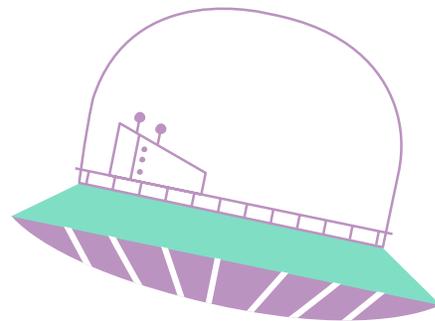
De esta técnica se pudo obtener el siguiente concepto:

### “Mundos coloridos”

Por medio de la ramificación de niños y emociones se obtiene este concepto que representa a las emociones como mundos de diferentes colores donde cada mundito representa un tema de los módulos, Ej. Planeta Rojo - Enojo, Planeta Azul - Tristeza...

<sup>25</sup> “La flor de loto (técnica MY)”, Neuronilla, acceso el 02 de septiembre del 2021, <https://neuronilla.com/la-flor-loto-tecnica-my/>.





## Lluvia de ideas

El brainstorming, también llamado torbellino de ideas, tormenta de ideas, remolí de cervells, lluvia de ideas... es una técnica eminentemente grupal para la generación de ideas.

Se establece un número de ideas al que se quiere llegar.

Se marca el tiempo durante el que se trabajará.

Y las cuatro reglas fundamentales que se mencionan a continuación:

- \* Toda crítica está prohibida
- \* Toda idea es bienvenida
- \* Tantas ideas como sea posible
- \* El desarrollo y asociación de las ideas es deseable

Los participantes dicen todo aquello que se les ocurra de acuerdo al problema planteado y guardando las reglas anteriores <sup>27</sup>

\*Para ver el proceso de esta técnica, ver anexos.

De esta técnica se pudo obtener el siguiente concepto:

### “Brain Puzzle”

Por medio de esta frase conceptual podemos representar el cerebro como un gran rompecabezas que tiene distintas partes, que parte de él y sin una de ellas está incompleto. Aluciendo a la mente, que hay muchas piezas (habilidades, sensaciones, ideas, etc) dentro de ella que talvez no sabemos que están ahí.

<sup>27</sup> “Brainstorming o Lluvia de Ideas”, Neuronilla, acceso el 3 de septiembre del 2021, <https://neuronilla.com/brainstorming/>



## Analogía

Consiste en resolver un problema mediante un rodeo: en vez de atacarlo de frente se compara ese problema o situación con otra cosa. William Gordon, creador de la Sinéctica (método creativo basado en el uso de las analogías) insistía en que «se trata de poner en paralelo mediante este mecanismo unos hechos, unos conocimientos o unas disciplinas distintas».<sup>26</sup>

\*Para ver el proceso de esta técnica, ver anexos.

Durante el proceso de esta y las otras técnicas se logró obtener una mezcla de ideas que logró des-  
envolver el siguiente concepto:

## “Espacio Mental”

A continuación se explica su desarrollo:

El tema de la inteligencia emocional es algo que no es muy explorado por adultos y en muy raras ocasiones por niños. Esto lo hace un tema bastante complejo de explicar debido a que al no ser de común discusión en los hogares es difícil representarlo de manera obvia.

El manejo de las emociones y la adaptación a nuevas experiencias es algo fundamental en el desarrollo de los niños, esto les ayuda a reaccionar ante ciertas situaciones que los pueda hacer sentir incómodos o inseguros. Como es bien sabido, todos somos diferentes y por esta razón es pertinente que ellos se conozcan así mismos y sepan como afrontar los cambios y/o problemas de la vida cotidiana por sí solos.

A partir de lo anteriormente mencionado, se pensó en cómo poder representar los temas del contenido de manera que cada uno lo entendiera y tomara para implementarlo personalmente. Tomando en cuenta que cada uno tiene experiencias y formas de pensar distintas. Esto hizo referencia a la expresión “Cada persona es un mundo”.

## Explicación del concepto:

El concepto “espacio mental” abarca perfectamente el cómo representar el tema tan complejo del contenido.

“Espacio” hace referencia al espacio exterior, las estrellas, los planetas y extraterrestres. Lo cual representa metafóricamente la mente, y todo lo que esta puede contener. Planetas como partes de nuestra mente que aún no conocemos o que están a nuestro alrededor todo el tiempo, como las emociones. Esto con el propósito de representar cada módulo del contenido con un planeta en el cual habitan personajes que nos explicaran estos distintos temas.

Todo esto aludiendo a que este “espacio” se encuentra dentro de la mente de cada uno. Por lo que connota que estos temas tienen que ser explorados y conquistados personalmente por cada uno.

## Premisas de Diseño

Al momento de definir un concepto creativo se obtiene un diagrama completo para generar la propuesta de diseño, para esto se plantean tres propuestas para códigos visuales. Todo el material debe tener unidad y estructura equilibrada para conocer que se trata de un material vinculado en contenido y gráfica. Estos códigos visuales cambian paulatinamente con respecto a posiciones de textos, algunos cambios de color o personalidad de cada publicación.

Estas premisas son previamente evaluadas con herramientas posteriormente descritas.

Para el presente proyecto se plantearon 3 propuestas de premisas y posteriormente evaluarlas en el nivel 1 de visualización.

<sup>26</sup> “Analogías”, Neuronilla, acceso el 04 de septiembre del 2021, <https://neuronilla.com/analogias/>.

# 06

**Producción  
gráfica**

# Nivel 1 de visualización

Como primer paso para poder definir las premisas que rigieron todo el proyecto fue necesario implementar cada conjunto de premisas propuesto, para luego ser evaluados por medio de una autoevaluación que midió ciertos parámetros sobre la funcionalidad de estas premisas.

A continuación se presenta la aplicación de cada conjunto de premisa y su explicación.

## Propuesta A

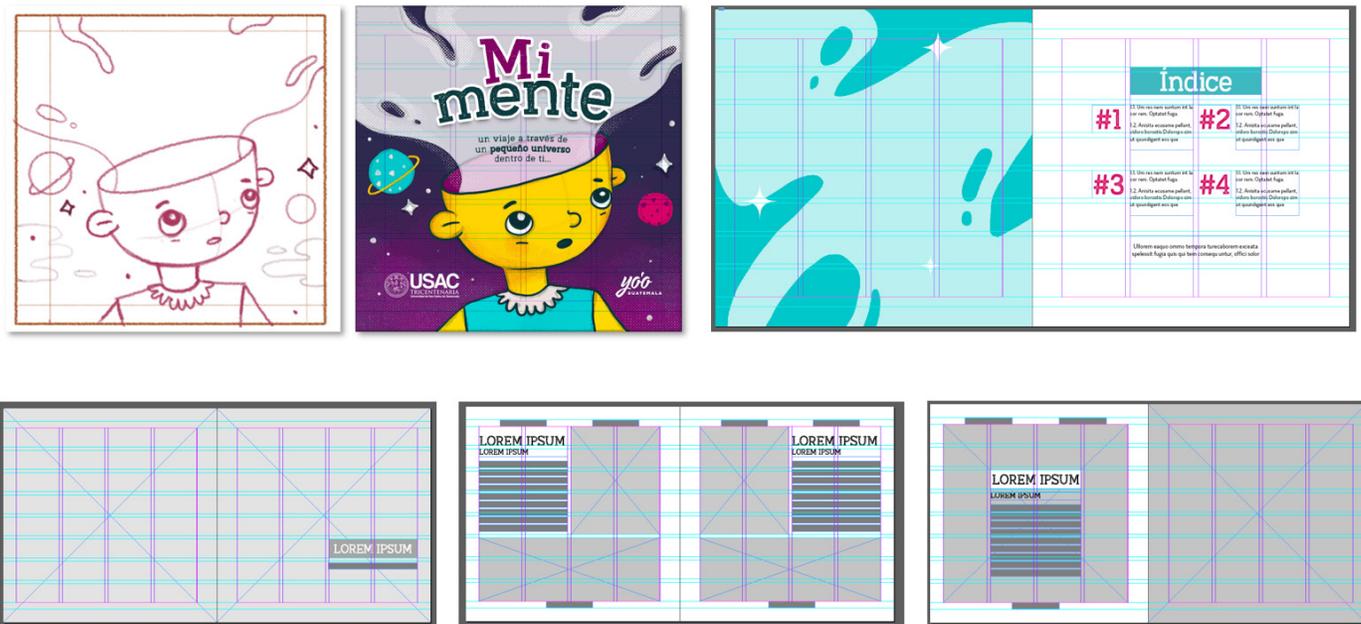


Figura 9. Propuesta A a nivel de boceto

Fuente: Elaboración propia

Este tipo de ilustración busca enriquecer la ambientación del espacio por medio de los colores contrastantes y dar protagonismo al personaje principal, que es la niña en el medio, la cual connota que todo lo que está detrás de ella está saliendo de su mente. Esta propuesta utiliza en su diagramación retículas jerárquicas (para portada y portadillas) y modulares (resto de páginas con cuerpos de texto).

Para terminar de darle un toque manual a la pieza se le agregan efectos de medios tonos que ayudan a dar volumen con sombras y luces.

## Propuesta B

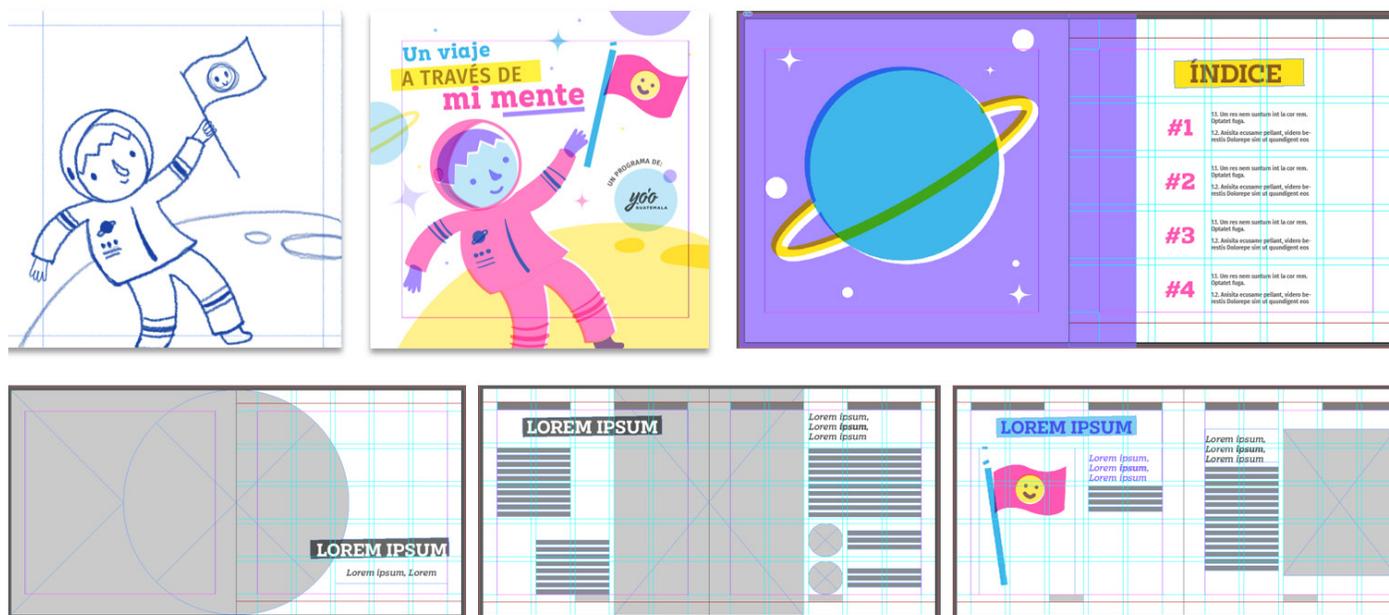


Figura 10. Propuesta B a nivel de boceto

Fuente: Elaboración propia

Esta propuesta quiso salirse de lo convencional y proponer un estilo visual moderno, pero que al mismo tiempo se logró transmitir el concepto propuesto. El estilo de la gráfica está basado en la Risografía, la cual es una técnica de impresión que da efectos muy peculiares y se caracteriza por el uso de pocos colores. Este estilo de ilustración es más geométrico, pero tiene detalles hechos a mano alzada en tableta digital. La combinación de las tipografías Serif-moderna y humanista, crean una composición legible, estética y amigable. Los colores juegan un papel muy importante en la re-

presentación “espacial” y el blanco muestra el fondo del espacio, sustituyendo al típico negro que normalmente se usa para estos casos. Un objeto importante que se utilizó en la pieza fue la bandera, que hace referencia a la conquista o a la que colocó en la luna el astronauta Neil Armstrong. Esta referencia se utilizó para dar por terminado un módulo de contenido.

## Propuesta C

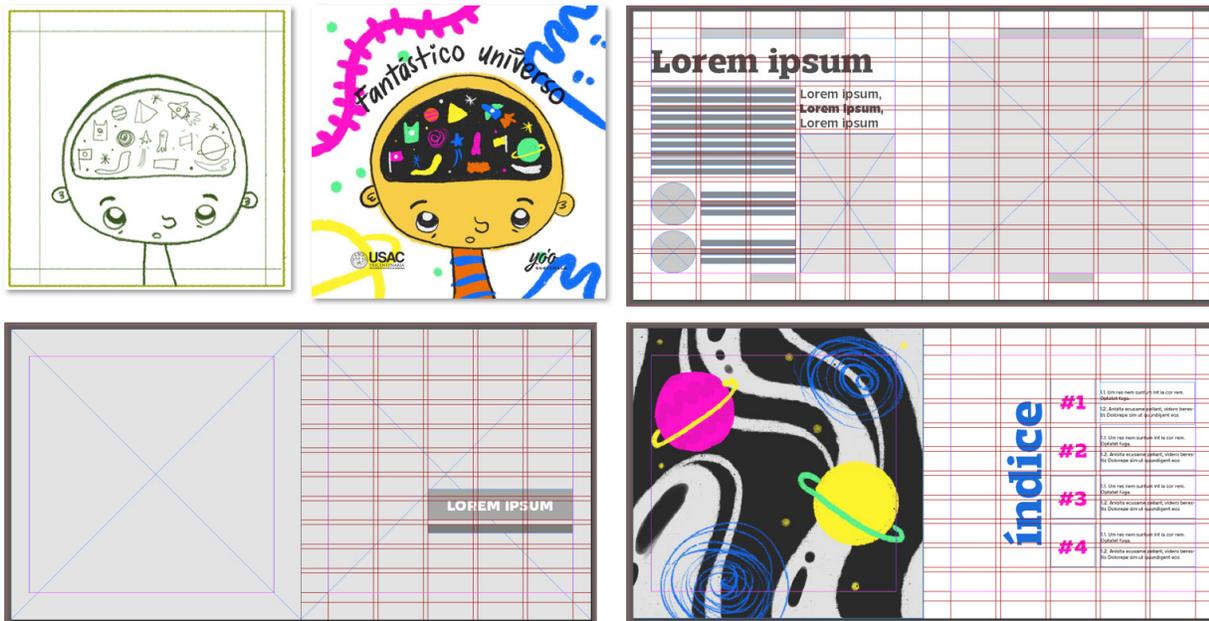


Figura 11. Propuesta B a nivel de boceto

Fuente: Elaboración propia

En esta propuesta se buscó una ilustración más copiosa, con varios colores para llamar la atención del grupo objetivo. Por medio de diferentes formas que representan elementos del espacio se quizá representó los pensamientos y emociones que puede tener un niño dentro de su cabeza. La paleta de colores saturada ayuda a contrastar con el fondo negro y blanco.

# Autoevaluación

Finalmente para este proceso se evaluó con el siguiente instrumento:

Excelente=5 Muy bien=4 Bueno=3 Regular=2 Malo=1

## Pertinencia Cultural

Se refiere si la propuesta es adecuada para el grupo objetivo, usando elementos que este conozca y pueda referenciar.

## Comprensión y vinculación con el concepto:

La propuesta representa el concepto creativo planteado por medio de sus ilustraciones y colores. Connotado el concepto creativo que es “Espacio Mental”

## Composición Visual

La composición es armónica, agradable, estética, y reúne las características necesarias para el grupo objetivo.

## Uso del color

Los colores representan el concepto creativo “Espacio Mental”. Estos son agradables a la vista y logran resaltar las ilustraciones y texto.

## Diseño tipográfico

La tipografía es legible, en sus titulares y crea armonía con las ilustraciones.

## Tratamiento de la forma Enriquece el tema y la percepción

La forma aporta una intensificación significativa a la lectura del discurso.

## Hace comprensible el texto

La imagen complementa el texto, ayuda a identificar los nudos temáticos fundamentales del texto.

## Da lugar a sorpresas, rupturas

La imagen rompe con las rutinas, subvierte el orden perceptual, logrando profundización y apropiación del tema.

## Logra variedad en la unidad

Enriquecimiento de la unidad por medio de variantes.

Adaptación de cuadro de autoevaluación preparado por Lic. Francisco Chang, 2010 y Licda. Lourdes Pérez, 2012 + Bases teóricas del documento: Gutiérrez, Francisco. Prieto, Daniel. Mediación pedagógica, Instituto de investigaciones y mejoramiento educativo IME, Guatemala 1993

Figura 12. Instrumento de autoevaluación

Fuente: Elaboración propia

## Resultados

PROPUESTA	No.	A	B	C
Pertinencia	5	5	5	3
Comprensión y vinculación con el concepto	5	5	5	5
Composición Visual	5	3	4	3
Diseño tipográfico	5	3	5	5
Uso del color	5	4	4	3
TRATAMIENTO DE LA FORMA				
Enriquece el tema y la percepción	5	3	5	3
Hace comprensible el texto	5	5	5	5
Da lugar a sorpresas, rupturas	5	1	5	3
Logra variedad en la unidad	5	4	5	3
<b>RESULTADO</b>	<b>80</b>	<b>47</b>	<b>78</b>	<b>33</b>

La propuesta elegida con base en los resultados de la autoevaluación es la **B**, esta propuesta contiene un tratamiento de la forma más enriquecedor en comparación a las otras 2 propuestas. También, se considera que es la mejor elección por su propuesta de ilustración que no es comunmente usada dentro de los materiales que el G.O. está acostumbrado a ver, por lo que indica una opción de innovación y de impulso al desarrollo de la creatividad de los niños.

Su elección de tipografía crea un buen contraste y manejo para los materiales. Lo cual facilita la etapa de producción gráfica.

Esta propuesta en general ayuda a darle variedad al material y a ser económica en su producción.

Figura 13. Instrumento de autoevaluación con resultados finales

Fuente: Elaboración propia

# Nivel 2 de visualización

Con base en los resultados de la autoevaluación se comenzó a trabajar el 50 % del folleto de niños con un conjunto de premisas que combinan las otras propuestas del nivel de visualización anterior.

Posteriormente este nivel fue validado por diseñadores y expertos (psicólogo, personas de la institución).

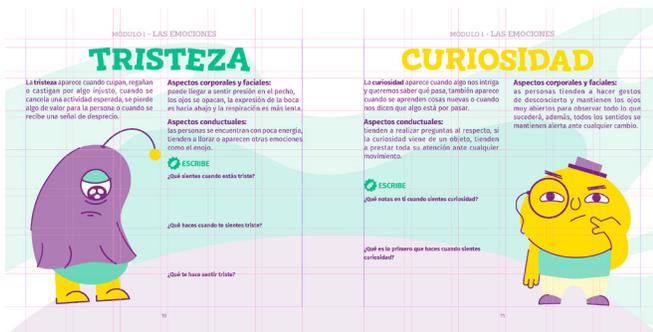
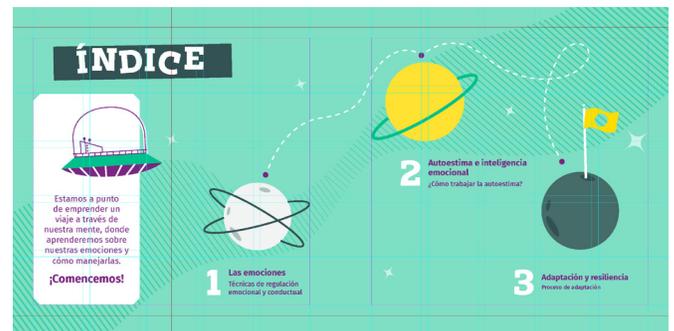


Figura 14. 2do. Nivel de visualización, diagramación e ilustraciones

Fuente: Elaboración propia



Figura 15. 2do. Nivel de Visualización, diagramación e ilustraciones

Fuente: Elaboración propia

## Ilustración

Con base en el resultado de la autoevaluación se comenzó con el bocetaje de los personajes principales del módulo 1 del folleto para niños. Estos personajes ilustrados representarían las emociones, Con base en el concepto se determinó que estos personajes serían monstruos que habitan en un planeta, cada uno es distinto por la emoción que expresa.



Figura 16. 2do. Nivel de visualización, bocetaje de personajes

Fuente: Elaboración propia

El estilo de ilustración escogido es una variación de la propuesta 1 y la propuesta 2 que combina una ilustración plana, pero con delineado y detalles un poco menos abstractos, esto con el fin de representar el concepto y el contenido de manera eficiente al G.O.

## Paleta cromática

Con base en el requerimiento de la institución por buscar una propuesta que ahorrara en cuestiones de recursos de impresión se buscaron varias variaciones cromáticas que incluyeran únicamente 3 tintas. En estas variaciones se quería lograr una combinación que no tuviera connotaciones de género por estereotipos. Por lo que se escogió como combinación el Verde-Aqua, Morado y amarillo. Esto con el fin de seguir representado el concepto y a la vez una connotación “unisex”.



Figura 17. Prueba de colores en portada  
Fuente: Elaboración propia

## Tipografía

Se decidió continuar con la combinación de Fira Sans y Clab, ya que era la mejor combinación de tipografía en cuestión de legibilidad y representación del concepto creativo



Figura 18. Prueba de tipografía  
Fuente: Elaboración propia

## Diagramación

Se decidió continuar con una retícula modular para facilitar la disposición del contenido y asegurar que este economizara espacio para evitar gran cantidad de folios, debido a que la institución solicitó que se tomara en cuenta el costo de reproducción.

Los titulares están compuestos de una manera irregular para connotar que estos están flotando como en el espacio donde no hay gravedad.

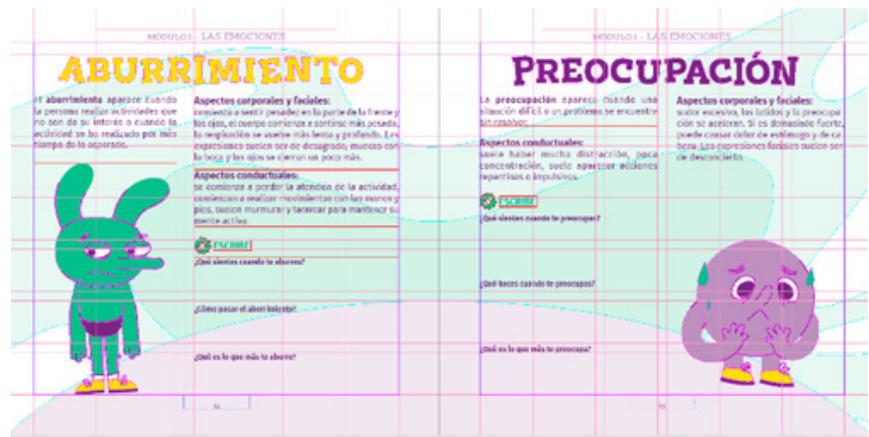


Figura 19. Prueba de diagramación  
Fuente: Elaboración propia

## Mecanismo POP

Para enriquecer el tema, dar lugar a sorpresas y rupturas, se propuso añadir un mecanismo POP en cada portadilla de módulo. Se propuso hacer mecanismos sencillos porque se considera que el mismo grupo objetivo sea el que arme los mecanismos. Se hicieron varias pruebas para asegurar que este encajara correctamente dentro del folleto de niños.



Figura 20. Prueba de mecanismo POP  
Fuente: Elaboración propia

# Validación con expertos

Al finalizar este nivel fue necesario realizar la validación con expertos antes de avanzar más en la producción del material para asegurar que los parámetros utilizados fueran adecuados, tanto para el grupo objetivo como para los estándares de calidad gráfica requeridos para el presente proyecto.

\*Ver Anexos para instrumento completo de expertos y diseñadores y resultados.

Para garantizar la contextualización del proyecto a los expertos y facilitar la mecánica de la validación se elaboró una presentación sencilla, por medio de la aplicación Genially, donde se explicó brevemente: los antecedentes, objetivos, el grupo objetivo y los materiales a desarrollar.

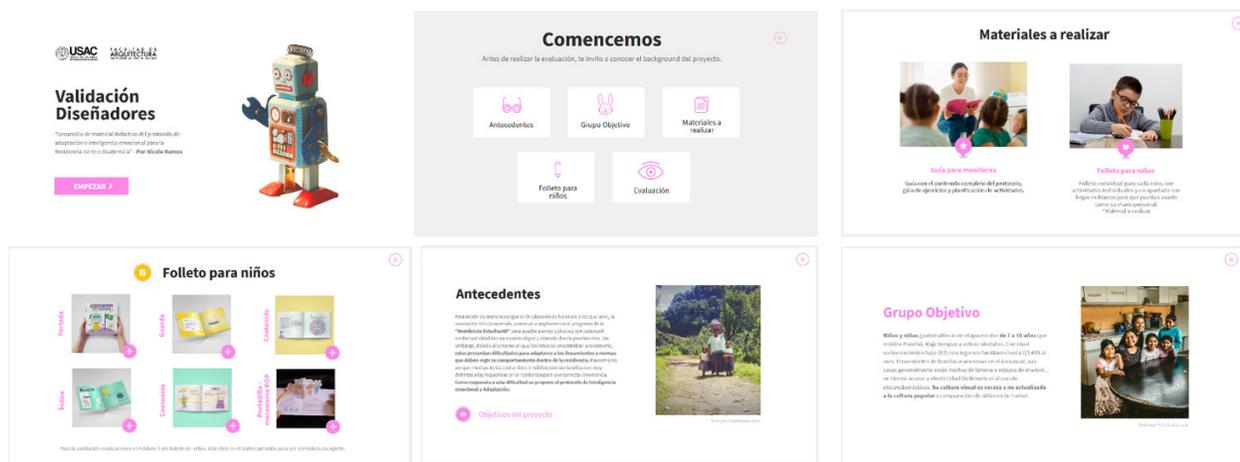


Figura 21. Instrumento de validación

Fuente: Elaboración propia

Con esto, los validadores pudieron tener acceso a un pdf que incluía los avances del proyecto a evaluar y pudieron ver de cerca los detalles de las ilustraciones y la disposición de los elementos gráficos.

# Resultados de validación nivel 2

---

\*Ver Anexos para instrumento completo de expertos y diseñadores y resultados.

## Interpretación:

- \* La composición del texto junto con las ilustraciones es ordenada y equilibrada.
- \* La composición de los títulos es asociada con cero gravedad.
- \* La tipografía seleccionada connota un tema divertido e interesante.
- \* La selección cromática es armoniosa y pertinente.
- \* La paleta cromática connota el concepto de espacio.
- \* La paleta representa niños y niñas.
- \* El sistema de ilustraciones es consistente y uniforme.
- \* En general las ilustraciones son pertinentes.
- \* El material POP es pertinente y crea sorpresa en el material.

A raíz de la validación con expertos y diseñadores, se determinó que se debían realizar los siguientes cambios:

## Portada

Fue necesario representar de manera distinta la idea de “niños dentro de la mente”, ya que por medio de gráficos del espacio se entiende que estos están en “espacio exterior”, pero no se comprende en totalidad que este espacio está dentro de la mente. Por lo que se experimentó con otra variación de portada con el fin de transmitir esta idea desde la primera impresión del material.

## Diagramación

Como parte de la perspectiva de uno de los diseñadores se decide extender las páginas en las que está distribuido el contenido, ya que el G.O. posee muy poco espacio para realizar las actividades de escritura y espacio en sí para la distribución de los textos e ilustraciones.

## Tipografía

Gracias a los comentarios de dos diseñadores se validó que el uso del amarillo en títulos no era adecuado, por lo que se definió en utilizar únicamente el color morado y verde para los mismos.

## Ilustraciones

Se realizaron sugerencias sobre las ilustraciones, como: cambiar algunos detalles en las expresiones, pero se esperó validar primero con el grupo objetivo para determinar si se necesitaran más cambios o si el estilo de ilustraciones era el adecuado para el mismo.

## Nivel 3 de visualización

Este nivel define que correcciones deben realizarse a nivel de expertos y diseñadores, para posteriormente ser validadas por el grupo objetivo.

\*Ver Anexos para instrumento completo del grupo objetivo y resultados.



Figura 22. Antes y después de portada

Fuente: Elaboración propia



Figura 23. Bocetaje de portada

Fuente: Elaboración propia

### Portada

Se decidió hacer una ilustración que mostrara a un niño mirando su cabeza imaginando el universo que hay dentro de su mente, relacionándolo con el concepto del espacio. Esto para hacer más entendible el concepto de que el espacio que se muestra dentro del material está dentro de su cabeza. Se agregaron las ilustraciones de niño y niña para no inclinar la referencia a algún género en específico.



Figura 24. Antes y después de diagramación  
Fuente: Elaboración propia

## Diagramación

Se decidió distribuir las emociones por folios para que cada ilustración tuviera más espacio del lado izquierdo y colocar el demás contenido del lado derecho y dejar el resto como espacio para realizar las actividades de escritura. Se agregó un recuadro para resaltar el espacio y, también, se agregaron líneas para ayudar al G.O. a guiarse en el espacio para escribir.



Figura 25. Diagramación avanzada en el nivel 3 de visualización  
Fuente: Elaboración propia

# Folleto para monitores

De acuerdo al concepto utilizado con el folleto de niños en el que ellos son astronautas dentro de su mente se decidió representar a los monitores como las personas que se encuentran en el centro de control de operaciones espaciales. Esto para connotar que ellos son los que están ayudando a los astronautas (niños) en sus exploraciones y corren a darles apoyo si algo llega a pasar. Lo cuál es exactamente lo que los monitores hacen con los niños dentro de este programa, ellos son una guía y apoyo.

Por lo que se decidió que el material iría representado por elementos que connotaran que su folleto es el centro de control. Por medio de tableros, pantallas, referencias de la NASA, botones, relojes.



Figura 26. Centro de control NASA  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Centro\\_de\\_control\\_de\\_misi%C3%B3n](https://es.wikipedia.org/wiki/Centro_de_control_de_misi%C3%B3n)

## Ilustraciones

Se utilizaron de referencia los tableros de la NASA y sus pantallas para la portada, portadillas e índice.

También, se incluyeron ciertos detalles de tablero en el inicio de cada módulo para determinar que cada vez que aparece este elemento significa que un tema está comenzando.

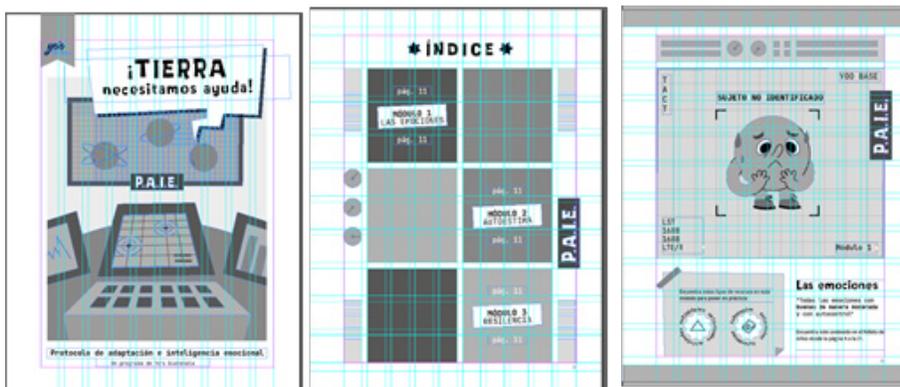


Figura 27. Diagramación de folleto de monitores  
 Fuente: Elaboración propia

## Tipografía

Se buscó una tipografía Retro display (Milkie Wylie) para variar con la CLAB utilizada en el folleto de niños, con el fin de que los monitores reconocieran el estilo vintage de las caricaturas de los años 90. También, se buscó una tipografía monoespaciada (JetBrains Mono NL), en referencia de los programas de computadora científicos. Para cuerpos de texto se dejó la ya utilizada Fira Sans, ya que esta asegura legibilidad y estética en párrafos.

**CLAB TYPO**  
**JetBrains Mono**

## Color

Como requerimiento de la institución se utilizó únicamente tinta negra y sus diferentes matices para economizar la reproducción de este material.

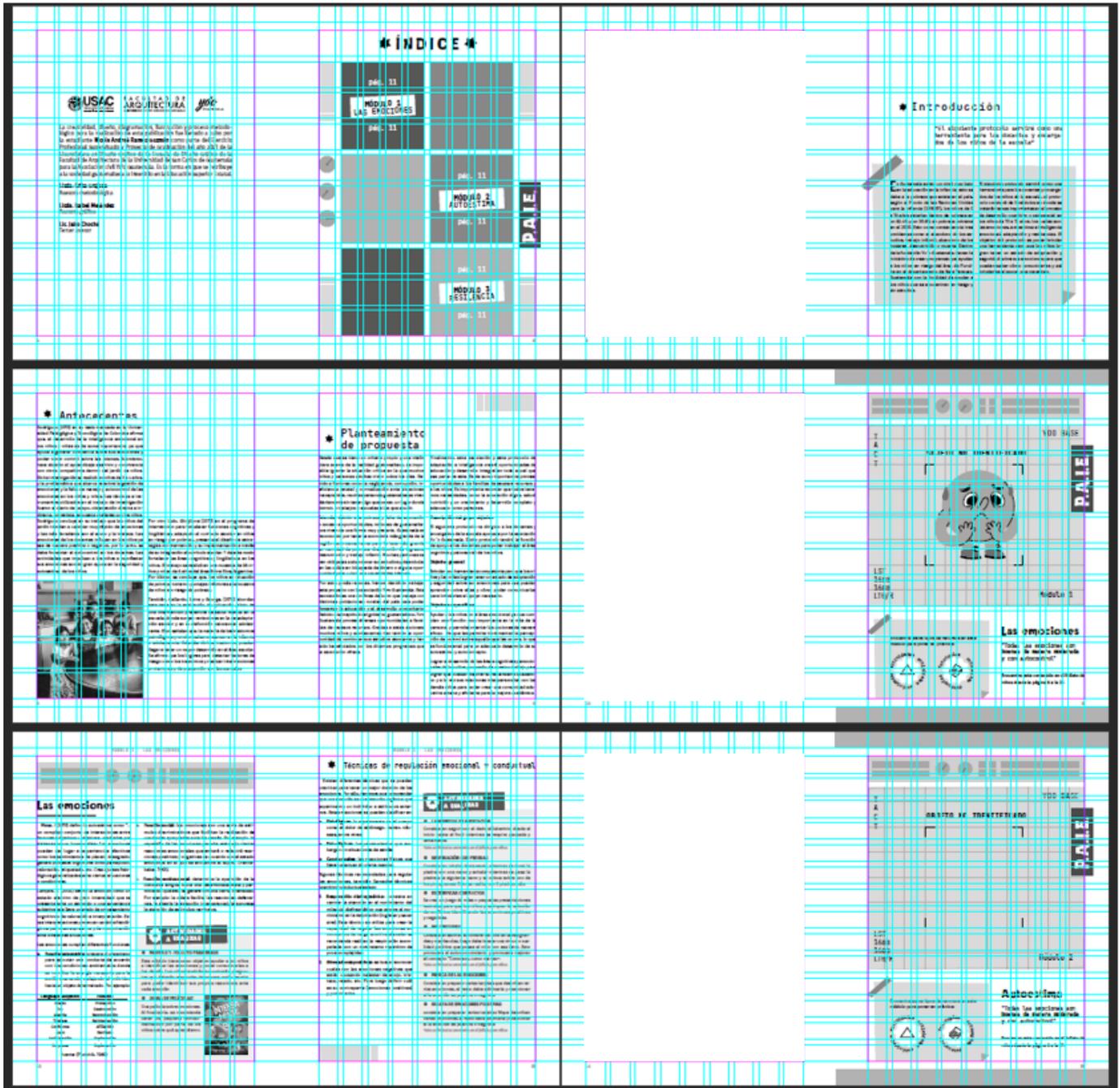


Figura 28. Diagramación de folleto de monitores

Fuente: Elaboración propia

## Validación con G.O.

Al finalizar este nivel fue necesario reliazar la validación con el grupo objetivo, por lo que fue necesario elaborar un prototipo con el fin de mostrar el material a una escala real y entendible para el G.O.

\*Ver Anexos para intrumento completo de folleto de monitores y folleto de niños.

**Validación con Grupo Objetivo - Niños**

La siguiente encuesta servirá como instrumento de validación para determinar si los códigos de diseño escogidos son los adecuados para el proyecto de graduación de la Licenciatura en Diseño gráfico de la estudiante Nicole Ramos. El nombre del proyecto en proceso es "Desarrollo de material didáctico del protocolo de adaptación e inteligencia emocional para la Residencia de Yo'o Guatemala".

---

**EVALUACIÓN DE FOLLETO PARA NIÑOS**

VER VIDEO: [https://drive.google.com/file/d/1J73bnc3785yUkK7YyU1M9m\\_Ni0vXZ/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1J73bnc3785yUkK7YyU1M9m_Ni0vXZ/view?usp=sharing)  
 VER DOCUMENTO: <https://drive.google.com/file/d/1ouJ7X5T7MouADRMEBueMjMjPBRU/view?usp=sharing>

El orden para leer los párrafos y títulos es: \*

Entendible, sé donde comienza y dónde termina

No es muy entendible, No sé por donde comenzar a leer

Confuso, Me confunde el orden de los elementos.

---

La cantidad de contenido (párrafos, líneas para escribir, imágenes) por página es: \*

**ENJOJO**

¡Pasa un buen día con tu familia, amigos, mascotas y disfruta de cada momento!



**ESCRIBE**

¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?

¿Qué te gusta comer?

¿Qué te gusta hacer en tu familia?

Suficiente, tengo buen espacio para escribir

Muy poco contenido

Mucho contenido por página, no hay lugar para escribir

Figura 29. Herramienta de validación para grupo objetivo  
Fuente: elaboración propia

Para esta validación el foco principal fueron los niños, ya que este material es el más importante del proyecto. Para facilitar la comprensión de las preguntas a los niños se cambiaron las preguntas a un lenguaje común, pero manteniendo el mismo sentido de la pregunta. Estas preguntas fueron enviadas por medio de un formulario de Google. También se hizo un prototipo a escala para grabarlo en video y mostrarlo a los niños.

Debido a los pocos niños que se encontraban en la residencia de Yo'o se decidió pasar esta validación a niños conocidos de la capital dentro del rango de edad del G.O.

La validación con los monitores fue únicamente por medio de "Google Forms".



Figura 30. Video grabado para muestra de prototipo  
Fuente: Elaboración propia

# Resultados de validación nivel 3

---

\*Ver Anexos para instrumento completo de expertos y diseñadores y resultados.

## Folleto de niños

### Interpretación

Estos resultados son basados en las 8 respuestas recibidas por el grupo objetivo.

- \* El orden para leer los párrafos y títulos es entendible para los niños.
- \* El espacio propuesto es suficiente.
- \* Los títulos transmiten cero gravedad.
- \* La composición tipográfica es relacionada con un tema interesante y divertido.
- \* Los colores son acertados, aunque una minoría del grupo cree que deberían de usarse más colores.
- \* El 62.5 % de validadores dice que la portada representa niños dentro de la mente.
- \* El estilo de ilustración es acertado.

A raíz de la validación se decide hacer los siguientes cambios:

**Ilustración:** mejorar las expresiones de las emociones y el contorno de su silueta para evitar confusiones con el G.O.

\*Ver Anexos para instrumento completo de expertos y diseñadores y resultados.

## Folleto de monitores

### Interpretación

Estos resultados son basados en las 10 respuestas recibidas por los encargados del programa de inteligencia emocional en la institución.

- \* La distribución del contenido es ordenada y equilibrada
- \* La portada es acertada
- \* Los elementos gráficos de apoyo son acertados
- \* El material representa el concepto de base de control espacial

A raíz de la validación se decide hacer los siguientes cambios:

Para fortalecer el concepto de base espacial se agregaron más elementos del espacio.

## Fundamentación de la Propuesta final

La intención de proponer dos materiales, para representar “El programa de adaptación e inteligencia emocional”, es el facilitar la enseñanza y el aprendizaje del contenido del mismo. El programa contiene texto que va dirigido a los monitores y otro a los niños, por lo tanto fue importante separar el contenido para poder enriquecer el tratamiento de la forma de acuerdo a las necesidades de cada grupo.

Por lo anterior, se decidió dividir todo el contenido técnico en el “folleto de monitores”, el cuál contiene gráficas, textos académicos y los ejercicios sugeridos a los monitores para realizar con el grupo objetivo. Con la característica de que este folleto, por su diseño monocromático, puede ser fácilmente fotocopiado, logrando así que su reproducción sea económica.

La otra mitad del contenido está en el “Folleto de niños”, el cuál es el más importante de este proyecto, debido a que es el material clave para poder representar el contenido del programa de una manera adecuada y contextualizada al grupo objetivo que son los niños residentes de la institución. Este material toma el papel de “cuaderno de trabajo”, donde los niños pueden realizar ejercicios individuales, colorear y personalizarlo. Ya que, al tratarse del tema de la inteligencia emocional, este programa requiere de actividades que son personales que el niño tiene que realizar individualmente.

Además, este tiene el apartado de “diario” en la contraparte del cuaderno, donde se facilitaron hojas en blanco con líneas para que el niño pueda escribir en ellas y hacer cualquier anotación de su preferencia.

Ambos materiales son impresos para facilitar el acceso de los recursos y la práctica de los ejercicios por parte de los niños y monitores en cualquier lugar.

### Folleto de niños

#### Formato

Se decidió un formato cuadrado de 8x8 pulgadas para hacer un diferenciador en el formato tradicional de impresión que es carta u oficio. Con lomo cuadrado por la cantidad de páginas.

### Folleto de monitores

Para facilitar la reproducción del folleto a la institución se propuso un tamaño carta con espiral.

Facilitando también el fotocopiar las actividades grupales.



Figura 31. Muestra de ambos materiales  
Fuente: elaboración propia



## Diagramación

Se decidió utilizar una retícula modular haciendo referencia a un plano cartesiano, normalmente utilizado en planos para ubicar posiciones de objetos. Esto lo podemos ver en monitores de estaciones espaciales, en las coordenadas que utilizan las aeronaves y cohetes. Al mismo tiempo este tipo de retícula ayuda a la distribución ordenada del contenido, favoreciendo el recorrido de lectura, el cual es muy importante en materiales para niños.

- \* Folleto de niños: 6 x 7 módulos
- \* Folleto de monitores: 10 x 9 módulos



Figura 32. Pantalla de monitor aéreo  
Fuente: <http://www.controladoresaereos.org/2016/05/11/asi-es-la-sala-en-la-tierra-que-controla-el-cielo/>

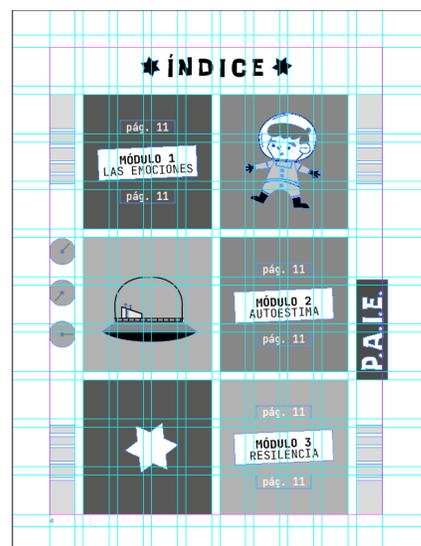
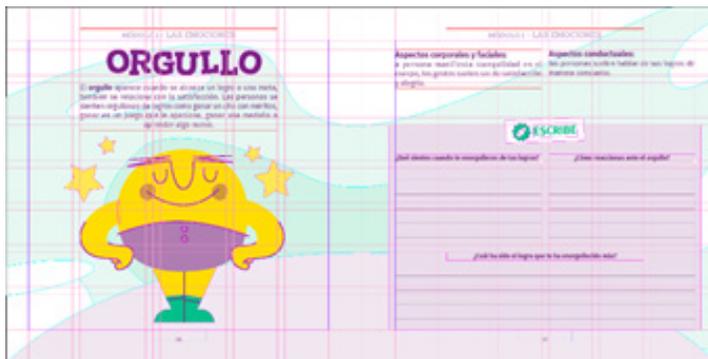
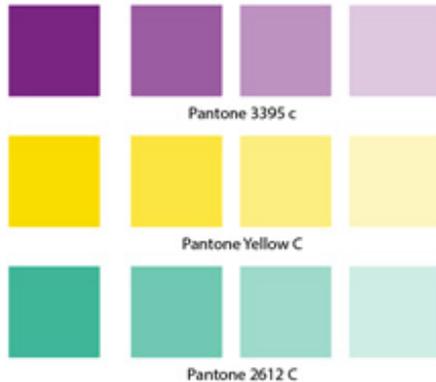


Figura 33. Muestra de diagramación  
Fuente: elaboración propia

## Color

Se escogieron tres colores que fueran representativos del espacio, como el morado y el amarillo, y para complementar el color Verde – Aqua. Logrando un balance entorno a la perspectiva que tiene el grupo objetivo sobre colores estereotipados para niños y niñas



Como requerimiento de la institución se utilizó únicamente tinta negra y sus diferentes matices para economizar la reproducción de este material.



## Tipografía

Se utilizó la CLAB Bold para garantizar legibilidad de la tipografía en títulos y para crear contraste con las ilustraciones que son fluidas y abstractas, creando un orden a pesar de su composición irregular y connotando cero gravedad.

FIRA SANS es utilizada para asegurar legibilidad en los cuerpos de textos.



Figura 34. Muestra de uso de tipografía  
Fuente: elaboración propia

Se buscó una tipografía Retro display (Milkie Wylkie) para variar con la CLAB utilizada en el folleto de niños, con el fin de que los monitores reconocieran el estilo vintage de las caricaturas de los años 90. También, se buscó una tipografía monoespaciada (JetBrains Mono NL), en referencia de los programas de computadora científicos. Para cuerpos de texto se dejó la ya utilizada Fira Sans, porque esta asegura legibilidad y estética en párrafos.

Folleto de niños

# Ilustraciones

El estilo de ilustración se basa en el estilo común de personajes que se pueden observar en caricaturas, que los caracteriza por tener un delineado en color negro (en este caso morado) y formas simples que ayudan a identificar las partes del cuerpo y sus expresiones. Todas las ilustraciones son basadas en referencias de astronautas, el espacio, nébulas, planetas, estrellas, y naves espaciales.

La razón por la que estas son simples y no se les agrega mucho detalle es para incentivar a los niños a replicarlas y que estas no representen una dificultad para ellos.



Figura 35. muestras de estilo de ilustración utilizado en folleto de niños

Fuente: elaboración propia

Folleto de monitores

Se utilizaron de referencia los tableros de la NASA y sus pantallas para la portada, portadillas e índice.

También, se incluyeron ciertos detalles de tablero en el inicio de cada módulo para determinar que cada vez que aparece este elemento significa que un tema está comenzando.

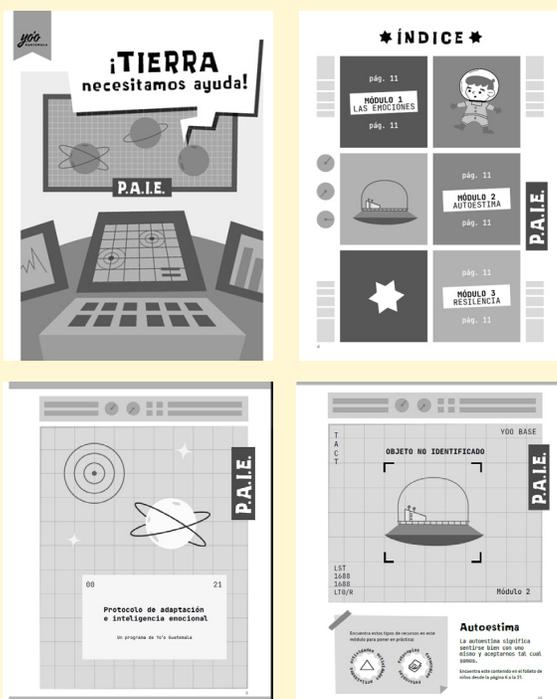


Figura 36. muestras de estilo de ilustración utilizado en folleto de monitores

Fuente: elaboración propia

# Tratamiento de la forma

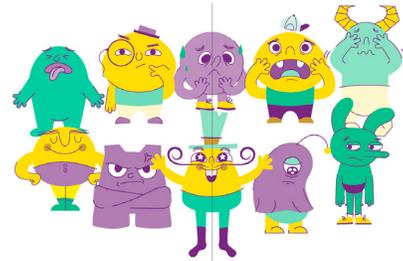
## Da lugar a sorpresas

Rompiendo con la diagramación convencional, se proponen mecanismos POP para cada portadilla de cada módulo. Logrando una apropiación del tema y signo distintivo para el material.



## Enriquece el tema

Se propone representar las emociones por medio de personajes para que el G.O. pueda asociar y memorizar el tema fácilmente. Se hace un cambio de estímulo visual con la diagramación dinámica y la combinación de tres colores que contrastan y simplifican la percepción del contenido.



## Hace comprensible el texto

Para dar continidad en el texto se decide que el concepto “espacio mental” debe de representar metafóricamente el contenido de las emociones y la mente, por medio de ilustraciones como naves, astronautas, planetas, extraterrestres. Ayudando a dar armonía al contenido.



## Logra variedad en la unidad

Además de las ilustraciones y la diagramación que aporta dinamismo al material, se proponen espacios donde el usuario puede personalizarlo, ya sea coloreándolo o agregando recortes. Con el propósito de enriquecer el aprendizaje del contenido.

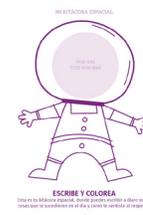


Figura 37. Ejemplificaciones del tratamiento de la forma utilizado

Fuente: elaboración propia

## Descubriendo mi mente

# BITÁCORA MI

USAC ASOCIACIÓN DE ARQUITECTURA YO PATRIAL

La creatividad, diseño, diagramación, ilustración y procesos tecnológicos para la realización de este aplicativo fue realizado a cargo por la estudiante **Mónica Andrea Ramos Guzmán** como parte del Proyecto Profesional de Grado de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la obtención del título de Licenciada en Diseño Gráfico de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la obtención del título de Licenciada en Diseño Gráfico de la Facultad de Diseño Gráfico de la Universidad de San Carlos de Guatemala en la Educación Superior Estatal.

Lic. Ericka Granda  
Asesora metodológica

Lic. Isabel Meléndez  
Asesora gráfica

Lic. John Chocón  
Tercer asesor

## ÍNDICE

Estamos a punto de emprender un viaje a través de nuestra mente, donde aprenderemos sobre nuestras emociones y cómo manejarlas. ¡Comencemos!

- 1 Las emociones  
Técnicas de regulación emocional y conductual
- 2 Autoestima e inteligencia emocional  
¿Cómo trabajar la autoestima?
- 3 Adaptación y resiliencia  
Proceso de adaptación

## MÓDULO 1 MÓDULO 1 MÓDULO 1

Encuentra este tipo de ejercicios en este módulo.

Es importante saber que las emociones son temporales y pasan con rapidez. Todas las emociones son válidas y todos pueden manifestarlas de diferentes maneras. Esto solo ayuda a identificar algunos patrones de las emociones, pero todas las personas tendrán reacciones diferentes.

Todas las emociones son buenas de manera moderada y con autocontrol.

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## FELICIDAD

La felicidad aparece cuando se logra un objetivo, cuando se juega y cuando se realizan actividades agradables.

**ESCRIBE**

¿Qué sientes cuando te encuentras feliz?

¿Qué te gusta hacer cuando te encuentras feliz?

¿Qué te hace feliz?

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## ENOJO

El enojo aparece cuando nos molestan demasiado, cuando algo nos molesta o cuando se recibe un castigo o regaño.

**ESCRIBE**

¿Qué sientes cuando te enojas?

¿Qué haces cuando te enojas?

¿Qué te hace enojarse?

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## TRISTEZA

La tristeza aparece cuando culpamos, regañamos o castigamos por algo injusto, cuando se cancela una actividad esperada, se pierde algo de valor para la persona o cuando se recibe una señal de desprecio.

**ESCRIBE**

¿Qué sientes cuando estás triste?

¿Qué haces cuando te sientes triste?

¿Qué te hace sentir triste?

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## CURIOSIDAD

La curiosidad aparece cuando algo nos intriga y queremos saber qué pasa, también aparece cuando se aprenden cosas nuevas o cuando nos dicen que algo está por pasar.

**ESCRIBE**

¿Qué notas en ti cuando sientes curiosidad?

¿Qué es lo primero que haces cuando sientes curiosidad?

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## MIEDO

El miedo aparece cuando algo o alguien desconocido nos intimida. También puede surgir como reacción a algo que causó miedo con anterioridad como la oscuridad, los insectos o alguna persona.

**ESCRIBE**

¿Qué sientes cuando te da miedo?

¿Qué reacciones tienes ante lo que te da miedo?

¿Qué haces para parar el miedo?

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## ASCO

El asco aparece cuando el cuerpo reacciona de manera negativa a un olor, sabor o algo que vemos.

**ESCRIBE**

¿Qué sientes cuando te enojas?

¿Qué haces cuando te enojas?

¿Qué te hace enojarse?

Figura 38. Diagramación completa de folleto de niños Fuente: elaboración propia

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## ORGULLO

El orgullo aparece cuando se alcanza un logro o una meta, también se relaciona con la satisfacción. Las personas se sienten orgullosas de logros como ganar un año con méritos, ganar en un juego que te apasiona, ganar una medalla o aprender algo nuevo.

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

**Aspectos corporales y faciales:** la persona manifiesta tranquilidad en el cuerpo, los gestos suelen ser de satisfacción y alegría.

**Aspectos conductuales:** las personas suelen hablar de sus logros de manera constante.

**ESCRIBE**

¿Qué sientes cuando te enorgullece de tus logros?

¿Cómo reaccionas ante el orgullo?

¿Cuál ha sido el logro que te ha enorgullecido más?

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## Técnicas de regulación emocional y conductual

Existen diferentes técnicas que se pueden usar para tener un mejor control de las emociones. Por ello, tenemos que comprender que una emoción es una reacción que puede que experimente un individuo a estímulos externos. Estas reacciones se pueden clasificar en:

- Fisiológicas:** la experimenta en el cuerpo como el dolor de estómago, mareos, adormecidos, entre otros.
- Psicológicas:** los pensamientos que embargan en situaciones de estrés.
- Conductuales:** las reacciones físicas que llevan a actuar de cierta manera.

Una de las técnicas recomendadas para regular las emociones es la respiración llamada técnica respiración conductual en **Respiración diafragmática**. Consiste en centrar la atención en el movimiento del abdomen diafragmático que genera el movimiento en la respiración (inspirar y estar ahí). Esta técnica se utiliza para crear la capacidad de regular las emociones en momentos de carga emocional elevada, se recomienda realizar la respiración acompañada con un movimiento repetitivo de poca complejidad.

**Colorea y practica**

Inhalación Exhalación

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## Laberintos de meditación

Consiste en seguir con el dedo el laberinto desde el inicio hasta el final mientras se respira profunda y lentamente.

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## Mis virtudes

Escibe tu nombre en letras mayúsculas hacia abajo y cada línea busca una cualidad positiva a virtud que poseas.

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## Rueda de emociones positivas

Elige cuatro o más cosas que puedas realizar cuando te enfadas en lugar de gritar o pelear.

### MÓDULO 2 - LA AUTOESTIMA

## Encuentra este tipo de ejercicios en este módulo.

### MÓDULO 2 - LA AUTOESTIMA

## La autoestima significa sentirse bien con uno mismo. Aceptarlos tal cual somos, crear un nosotros y aceptar que controlamos a otros y no frustrarnos por eso, mejor volvernos a intentar.

La autoestima es importante porque nos ayuda a creer en nosotros para intentar cosas nuevas, hacer nuevos amigos y aprender de nuestros errores.

### MÓDULO 2 - LA AUTOESTIMA

## Andrés tiene miedo...

Hoy son unos días muy raros en mi hermano Andrés y yo estamos encerrados en nuestra casa, ya por el teléfono de mi mamá para saber cómo está poniéndose enferma a mi hijo Andrés. Estoy. Yo me quedo en casa.

Yo tengo miedo por si mis abuelitos, que son mis abuelos, por eso los llamo todos los días por el teléfono de mi mamá para saber cómo está poniéndose enferma a mi hijo Andrés. Estoy. Yo me quedo en casa.

**ESCRIBE** Contesta las siguientes preguntas:

¿Cómo está bien y su hermano?

¿Cómo se llama el virus?

¿Por qué está preocupado Andrés?

¿Qué hace todos los días?

**Imagina** Dibuja la situación de Andrés.

### MÓDULO 2 - LA AUTOESTIMA

## José siempre se enfada

José es un niño muy impulsivo, siempre se enfada cuando alguien no hace lo que él quiere. José hace berrinches cuando su mamá no le compra lo que él quiere.

So mamá está muy preocupada, pero este comportamiento es normal. José solo tiene 3 años y los berrinches son una etapa más en el desarrollo de su personalidad.

**ESCRIBE** Contesta las siguientes preguntas:

¿Cómo se siente José?

¿Cuándo hace berrinches José?

¿Cómo está la mamá de José?

¿Cuántos años tiene José?

**Imagina** Dibuja la situación de José.

### MÓDULO 2 - LA AUTOESTIMA

## Matías tiene miedo

Matías tiene 10 años y aunque es un niño muy valiente hoy ha tenido un poco de miedo. Su papá le ha llevado a una feria y se ha subido en un carrusel, al principio todo iba muy bien pero cuando se bajaron perdió de vista a su papá. Se puso a llorar porque estaba muy asustado, pero al ver a su papá salió corriendo y lo ha abrazado muy fuerte.

Después han ido al tren de la feria, allí se han subido los dos juntos a Matías por fin se lo ha pasado muy bien, le han regalado un globo y han conseguido quitarse la escoba a la feria y han dado un pase para montarse de nuevo de vista a su papá. Se puso a llorar porque estaba muy asustado, pero al ver a su papá salió corriendo y lo ha abrazado muy fuerte.

**ESCRIBE** Contesta las siguientes preguntas:

¿Dónde ha pasado miedo Matías?

¿Qué hacías en la situación de Matías?

¿Qué le han regalado en el tren de la feria?

¿Por qué no ha llevado Matías el carrusel en el tren?

**Imagina** Dibuja la situación de Matías.

### MÓDULO 3 - RESILIENCIA Y ADAPTACIÓN

## Yo soy capaz de:

Escibe todas las fortalezas que tengas.

DESCRIBE TU FUERZA AQUÍ

### MÓDULO 3 - RESILIENCIA Y ADAPTACIÓN

## Rueda de resolución de problemas

Colorea la rueda y pon en práctica estas alternativas para resolver futuros conflictos en tu vida.

### MÓDULO 2 - LA AUTOESTIMA

## Así soy...

En el siguiente espacio describe la forma en la que te ves, como las cosas que te gustan, tus mejores cualidades, tus mejores anécdotos, lo que más amas de ti mismo, etc.

DESCRIBE TU FUERZA AQUÍ

Figura 39. Diagramación completa de folleto de niños Fuente: elaboración propia

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## ABURRIMIENTO

El aburrimiento aparece cuando la persona realiza actividades que no son de su interés o cuando la actividad se ha realizado por más tiempo de la esperada.



**ESCRIBE**

¿Qué sientes cuando te aburren?

¿Cómo pasas el aburrimiento?

¿Qué es lo que más te aburre?

### MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## SORPRESA

Esta emoción aparece ante un suceso inesperado. Puede ser cuando te encuentras con alguien que no has visto durante años, puede ser la reacción al resultado de alguna actividad como ganar un juego que se esperaba perder o cuando te regalan algo.



**ESCRIBE**

¿Qué sientes cuando te sorprenden?

¿Cómo reaccionas ante las sorpresas?

¿Le gusta que te sorprendan?



¡Manos a la obra!

Escanea el QR de cada pantalla de este módulo, para acceder a los videos tutoriales que hemos preparado para ti.

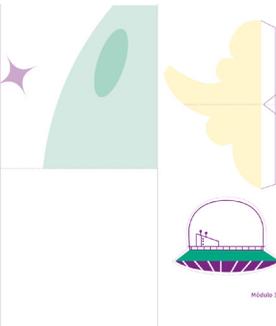
QR: necesitas un celular y acceso a internet.

# RESILIENCIA y adaptabilidad

# LAS EMOCIONES

# AUTO-ESTIMA



Módulo 1

12

NO REPRODUCTION PERMITTED

13

NO REPRODUCTION PERMITTED

14

NO REPRODUCTION PERMITTED

15

NO REPRODUCTION PERMITTED

16

NO REPRODUCTION PERMITTED

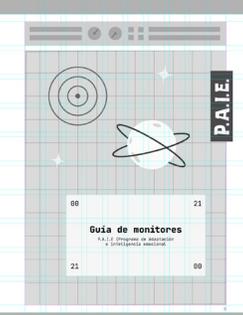
17

NO REPRODUCTION PERMITTED



La creatividad, el diseño, el diagramado, la redacción y proceso metodológico para la realización de esta publicación fue posible gracias al apoyo de la Arquitecta María Aurora Ramos Guzmán como parte del Espacio Profesional Interdisciplinario y al apoyo de estudiantes de la UCAU en la Licenciatura en Diseño Gráfico de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala para la realización de esta publicación. Se les agradece de todo corazón por haberse comprometido a su trabajo en la elaboración de este folleto.

**Lista de Autor Gráfico**  
 Dirección: Heriberto  
 Diseño: Rafael Martínez  
 Ilustración: Jairo  
 La Jairo Chacón  
 Ilustración: Jairo



**PAIE**

Guía de monitores

11 | 11

11 | 11

### \*ÍNDICE\*

pág. 11

**MÓDULO 1 LAS EMOCIONES**

pág. 11

pág. 11

**MÓDULO 2 AUTOESTIMA**

pág. 11

pág. 11

**MÓDULO 3 RESILIENCIA**

pág. 11

### \*Introducción\*

"El momento perfecto surgió como una narración para los docentes y estudiantes de las UCAU de la ciudad"

El momento perfecto surgió como una narración para los docentes y estudiantes de las UCAU de la ciudad. Este folleto es el resultado de un proceso colaborativo que involucra a los docentes y estudiantes de las UCAU de la ciudad. El momento perfecto surgió como una narración para los docentes y estudiantes de las UCAU de la ciudad. Este folleto es el resultado de un proceso colaborativo que involucra a los docentes y estudiantes de las UCAU de la ciudad.

Figura 40. Diagramación completa de folleto de monitores Fuente: elaboración propia

### Antecedentes

Resiliencia es la capacidad de superar situaciones de crisis y volver a la normalidad. Es la capacidad de superar situaciones de crisis y volver a la normalidad. Es la capacidad de superar situaciones de crisis y volver a la normalidad.



### Planteamiento de propuesta

El presente es un proyecto de adaptación e inteligencia emocional que busca fortalecer la resiliencia en los niños y niñas de la zona rural de Guatemala.

### Las emociones

Las emociones son estados de ánimo que nos ayudan a sentirnos bien o mal. Son respuestas naturales que todos tenemos.

- **Identificar las emociones:** Reconocer y nombrar lo que sentimos.
- **Entender las emociones:** Comprender por qué sentimos lo que sentimos.
- **Regular las emociones:** Aprender a controlar nuestras emociones de una manera saludable.

### Técnicas de regulación emocional y conductual

Existen varias técnicas que nos ayudan a regular nuestras emociones y conductas de una manera saludable.

- **Respiración profunda:** Ayuda a calmar la mente y el cuerpo.
- **Visualización:** Imaginar situaciones positivas para sentirse mejor.
- **Actividades físicas:** Ejercitarse ayuda a liberar estrés y mejorar el estado de ánimo.

### Autoestima

La autoestima es la valoración que hacemos de nosotros mismos. Es importante tener una buena autoestima para enfrentar la vida con confianza.

- **Reconocer tus fortalezas:** Identificar lo que haces bien y valorarlo.
- **Trabaja tus debilidades:** Aprender a mejorar en las cosas que te cuestan más.
- **Trabaja tus debilidades:** Aprender a mejorar en las cosas que te cuestan más.

### Inteligencia emocional y su importancia en el desarrollo de los niños

La inteligencia emocional es la capacidad de reconocer, comprender y manejar nuestras emociones. Es fundamental para el desarrollo de los niños.

- **Reconocer las emociones:** Identificar lo que sentimos.
- **Comprender las emociones:** Entender por qué sentimos lo que sentimos.
- **Regular las emociones:** Aprender a controlar nuestras emociones.

### PA.I.E. Módulo 1

**SUJETO NO IDENTIFICADO**



Las emociones

Identifica y nombra las emociones que sientes en cada momento de tu vida.

### PA.I.E. Módulo 2

**OBJETO NO IDENTIFICADO**



Autoestima

La autoestima significa sentirte bien con uno mismo y aceptar sus cualidades y defectos.

### PA.I.E. Módulo 3

**OBJETO NO IDENTIFICADO**



Resiliencia

La resiliencia es la capacidad de superar situaciones de crisis y volver a la normalidad.

### Adaptación

La adaptación es el proceso de ajustarse a las condiciones del entorno. Es una habilidad que todos tenemos.

- **Reconocer el entorno:** Identificar las condiciones que nos rodean.
- **Identificar las necesidades:** Reconocer lo que necesitamos para vivir bien.
- **Tomar decisiones:** Aprender a elegir lo que es mejor para nosotros.

### Actividades

Existen varias actividades que nos ayudan a desarrollar nuestras habilidades de adaptación.

- **Juegos de roles:** Simular situaciones de la vida real para practicar habilidades.
- **Trabajos grupales:** Trabajar en equipo para resolver problemas.
- **Actividades físicas:** Ejercitarse para mejorar la salud y el bienestar.

### Resiliencia

La resiliencia es la capacidad de superar situaciones de crisis y volver a la normalidad. Es una habilidad que todos tenemos.

- **Reconocer las emociones:** Identificar lo que sentimos.
- **Comprender las emociones:** Entender por qué sentimos lo que sentimos.
- **Regular las emociones:** Aprender a controlar nuestras emociones.

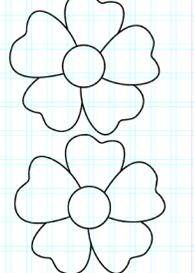
### Actividades

Existen varias actividades que nos ayudan a desarrollar nuestras habilidades de resiliencia.

- **Juegos de roles:** Simular situaciones de la vida real para practicar habilidades.
- **Trabajos grupales:** Trabajar en equipo para resolver problemas.
- **Actividades físicas:** Ejercitarse para mejorar la salud y el bienestar.

### MIS HÁBITOS

MAÑANA	TARDE	MAÑANA	TARDE
MAÑANA	TARDE	MAÑANA	TARDE
MAÑANA	TARDE	MAÑANA	TARDE
MAÑANA	TARDE	MAÑANA	TARDE



### El tren de la solución

1. ¿Cuál es el problema?	2. ¿Cuál es el objetivo?
3. ¿Qué recursos tengo a mi disposición?	4. ¿Qué recursos necesito para lograr el objetivo?
5. ¿Qué plan tengo?	6. ¿Qué acciones voy a hacer?

Figura 41. Diagramación completa de folleto de monitores Fuente: elaboración propia

# Lineamientos de la puesta en práctica

Todos los recursos listos para impresión de este proyecto pueden ser encontrados en la siguiente carpeta de drive, escaneando el siguiente código QR:



A esta carpeta tendrá acceso únicamente Norma Chonay, directora Administrativa de Yo'o Guatemala.

Estos recursos serán los que se deben de entregar al proveedor de impresión junto con las instrucciones.

## Folleto Niños

Este material tiene que ser presentado por los monitores a los niños, se debe de entregar una copia a cada niño que será participe del programa. Todos los temas del libro tienen que ser explicados por un adulto o monitor para evitar confusiones.

Este material es totalmente personal y debe de ser llevado por los participantes en cada sesión de clase.

## Construcción del folleto

El tamaño del folleto es de 8 x 8 pulgadas

Pliego de Portada y contra portada debe ir en papel textocote mínimo calibre 14 y máximo 16 con Barniz mate y reservado UV según el archivo "guía de reservado" en la carpeta de recursos.

Las páginas interiores en papel bond de 90 gramos de la página 3 a la 52 y de la 61 a la 78. Las páginas de la 53 a la 60 deben de ir en hojas de mínimo 120 gramos.

Para el mecanismo POP en las portadillas, con el propósito de que la institución ahorre recursos y que los niños aprendan técnicas creativas nuevas, se dispuso que estos tienen que ser armados por los niños. Esto con la guía en el video que se podrá encontrar en el canal de Youtube "P.A.I.E. YOO GUATEMALA" con acceso a internet, escaneando el código QR incluido en el folleto de niños.

## Folleto Monitores

Este material es exclusivamente para los monitores del programa, no debe de ser entregado a los niños participantes, debido al contenido complejo y no mediado a ellos.

Este material debe ser leído y explicado por los monitores a los niños. Se deben de seguir las actividades recomendadas y al mismo tiempo indagar un poco más en internet para proponer actividades nuevas.

### Construcción del folleto

El tamaño del folleto es carta. 8.5 x 11 pulgadas

Las páginas internas pueden ser impresas con papel bond de 80 o 100 gramos.

Pliego de portada y contra portada debe ir en papel textcote mínimo 14 de calibre con barniz matte.

El folleto será encuadernado con espiral de metal de preferencia.

## Cotizaciones

### Editorial Cholsamaj

\*Ver Anexo 11 para visualizar cotización completa

Folleto para niños:

Impreso en papel textcote de calibre 16 con barniz matte para la portada y contraportada.

Páginas interiores con papel bond, gramaje de 100.

Encuadernado de lomo cuadrado, impresión digital.

Precio: Q 106 por copia, \*\*precio especial para Yo'o Guatemala.

No hay mínimo de impresión

### Mayaprin

\*ver anexos para ver cotización completa

Folleto para niños:

Impreso en papel textcote de calibre 16 con barniz matte para la portada y contraportada.

Páginas interiores con papel bond, gramaje de 100.

Encuadernado de lomo cuadrado, impresión offset.

Precio: Q 52.27 por copia, al pedir 300 copias.

## Presupuesto

En la siguiente tabla se presenta los costos por etapa de la realización del proyecto.

Estos costos fueron basados en la experiencia del estudiante y el alcance económico de la institución esto con la intención de proponer un costo basado en la realidad de Guatemala y su economía.

COSTO POR ETAPA			
Descripción	Cantidad	Costo por hora	Costo total
Etapa de investigación	36	\$15 / Q117.3	Q4,222.80
Etapa de definición creativa	27.35	\$17 / Q132.94	Q3,635.91
Etapa de bocetaje	35	\$15 / Q117.3	Q4,105.50
Etapa de producción (ilustración)	50	\$18 / Q140.76	Q7,038. -
Etapa de producción (Diagramación editorial)	126	\$16 / Q125.12	Q15,765.12
<b>TOTAL</b>			<b>Q34,767.33</b>

COSTO INSUMOS			
Descripción	Cantidad	Costo por hora	Costo total
Servicios (Agua, Luz, internet)	334	Q.4.60	Q1,536.40
Depreciación de Equipo	334	Q2.-	Q668.-
Renta de espacio	334	Q4.-	Q1,336. -
Licencia de Software (Genially y Adobe)	210	Q2.-	Q440.-
Impresiones	40 hojas a color	--	Q120.-
Materiales (hojas de papel, lápiz, borrador, goma etc.)			Q100.-
<b>TOTAL</b>			<b>Q4,200.40</b>

Figura 42. Tabla de costos totales

Fuente: elaboración propia

**TOTAL: Q38,967.73 + IVA = Q43,643.86**

**07**

**Síntesis de  
proyecto**

# Lecciones aprendidas

---

- \* **Procesos de Risografía:** como parte de las premisas de la propuesta final se propuso que la aplicación de los colores se limitara en el número de tintas y emulara el acabado de los procesos de reproducción en risografía, para esos se investigaron las principales diferencias de la risografía con respecto a las otras técnicas de reproducción, los diferentes tipos de máquinas según la cantidad de cilindros y aditamentos en el proceso de grabado de positivos, así como distintos acabados creados a partir de técnicas risográficas.
- \* **Características psicopedagógicas:** en la elaboración del proceso de definición del GO, cuando se están realizando materiales educativos, es necesario definir sus características psicopedagógicas, que en resumen son las particularidades del entorno que definirán el proceso de aprendizaje adecuado para el estudiante.
- \* **Procesos de reproducción:** al proponer el desarrollo de material editorial, luego de aprender acerca del proceso de la risografía y realizando diferentes consultas a distintos proveedores de servicios de impresión, se aprendieron de primera mano las características actuales que determinan el método ideal para la impresión en favor de la rentabilidad de la publicación.
- \* **Tintas sólidas:** al explorar el ámbito de los procesos de reproducción y considerando las limitaciones presupuestarias de la institución y luego de proponer la paleta de color en la producción gráfica al explorar las posibilidades de usar solamente tres colores en distintas variaciones de saturación, se aprendió que esta cantidad es más que suficiente y se pueden lograr resultados llamativos y estéticos.

# Conclusiones

\* Para contribuir a la mejor comprensión del Protocolo de Adaptación e Inteligencia Emocional el material didáctico utilizó recursos como: ilustraciones contextualizadas a la cultura visual del grupo objetivo para que estos pudieran reconocerlas fácilmente y empatizar con ellas. Colores llamativos y distintivos para ayudar al material a ser memorable. Además, se proponen actividades bajo la guía del tratamiento de la forma para que el G.O. pudiera interactuar con el material y empatizar aún más con él.

\* Con el fin de facilitar el traslado del contenido del Protocolo por parte de la institución a los beneficiarios se estableció que los materiales gráficos a diseñar debían de ser de fácil acceso, por lo cual, se dispuso que cada beneficiario tendría su propio “Folleto de niños” impreso, debido a los ejercicios que este contiene y el tema que trata. Además, cada monitor tendrá su “Folleto de monitores” para poder llevar una guía de los temas a cubrir con los beneficiarios y realizar los ejercicios propuestos por el protocolo de manera grupal. Y a todo esto sumándole que estos materiales son económicamente reproducibles y costeables para la institución. Ya que el “Folleto de niños” fue diseñado en 3 tintas para reducir el costo de la impresión litográfica, a comparación del uso de 4 tintas. Y el “Folleto de monitores” fue diseñado en Escala de Grises para que este pudiera ser impreso por la institución desde una impresora casera sin el uso excesivo de tintas.

\* El material didáctico desarrollado para los beneficiarios facilita la comprensión del contenido del Protocolo mediante el tratamiento de la forma bajo el concepto “Espacio Mental” con las siguientes características:

- **Enriquecer el tema:** Mediante personajes ilustrados simples que representan a las emociones se logra que el G.O. pueda asociar mejor el tema y memorizarlo fácilmente. Cambio de estímulo visual, con la diagramación dinámica del contenido y las ilustraciones complementarias con la temática del espacio.

Con la combinación de 3 colores contrastantes que simplifican la percepción del contenido y destacan por su distintividad.

- **Hacer comprensible el texto:** Bajo el concepto “Espacio Mental” se dispuso que las ilustraciones debían representar el espacio exterior (naves, astronautas, planetas, estrellas, alienígenas) esto para crear una metáfora sobre el tema, las emociones. Dando una continuidad en el texto y utilizando diferentes composiciones en el material que hacen armonía con su contenido.
- **Lograr variedad en la unidad:** Además de las diferentes composiciones ilustrativas creadas gracias al concepto, las cuales aportan dinamismo a la diagramación del material; también, se proponen espacios donde el usuario puede personalizar el material, ya sea pintando o agregando recortes; enriqueciendo el aprendizaje del contenido, pero a su vez manteniendo la temática propuesta por el concepto creativo.
- **Dar lugar a sorpresas:** para cada portadilla de cada módulo del “Folleto de niños” se dispuso de mecanismos POP para romper con la diagramación común que podemos encontrar en otros libros de texto. Logrando una apropiación del tema y un signo distintivo para el material. Y para enriquecer aún más el aprendizaje y ahorrar costos de impresión, se dispuso que estos mecanismos serán elaborados por los mismos usuarios siguiendo un pequeño video-tutorial elaborado especialmente para el material.

# Recomendaciones

## A los estudiantes de diseño gráfico

Previamente a iniciar un proyecto editorial se debe procurar indagar de manera profunda en los requerimientos que la institución puede llegar a tener en distintos aspectos. Se deben de analizar con premura las variables presupuestarias en favor de garantizar la viabilidad en la realización del proyecto, ya que estos requerimientos serán la base principal para las decisiones a tomar una vez iniciado el proceso de bocetaje e ideación. Muchas veces y debido a las limitaciones en el conocimiento técnico de la reproducción de materiales impresos, las instituciones no tienen una idea clara de las alternativas, materiales y costos que podrían conllevar las soluciones propuestas por el diseñador. Establecer un balance entre las limitaciones presupuestarias y la capacidad de innovación es importante para no extralimitarnos en el proceso de diseño de las piezas.

Es recomendable asignar y priorizar un período mínimo de 1 hora semanal para reunirse con el jefe inmediato, esto para conveniencia de la institución y del estudiante, ya que al determinar un periodo constante de retroalimentación se promueve la responsabilidad por parte de los involucrados.

En la producción de un proyecto editorial es recomendable la definición de los distintos estilos de párrafo con base en una jerarquía que sea fácil de entender y asumir sin necesidad de una extensa consulta con el diseñador, ya que ciertos tipos de contenidos son susceptibles a futuros cambios menores y debido a los recursos limitados de las organizaciones una definición muy compleja de estilos sería contraproducente a mediano plazo y reduciría el impacto del proyecto a través del tiempo.

En la etapa de investigación, es recomendable tomar en cuenta cualquier técnica, ya sea cualitati-

va o cuantitativa, que permita tener un contacto directo con el grupo objetivo y su entorno físico, puesto que esta es una de las maneras más poderosas de entender el cómo se puede integrar nuestra propuesta a su estilo de vida.

Al iniciar el proceso editorial es importante garantizar que los contenidos han sido previamente revisados por profesionales afines a la materia, dado que algunas organizaciones se valen de investigaciones y contenido brindado por otras instituciones y voluntarios. Dichos contenidos pueden contener errores que podrían retrasar el proceso si no se consideran desde las etapas más tempranas. Trabajar con contenido inadecuado con el grupo objetivo o técnicamente incorrecto podría significar un problema grave si no se diagnostica con premura.

En la etapa de validación es recomendable crear una presentación que sintetice de manera amena y adecuada los pormenores del proyecto, siempre tomando en cuenta los aspectos más relevantes para el sector con el que se valida. Segmentar de manera clara los objetivos, la descripción del GO, los materiales a realizar, las piezas a evaluar y demás elementos que contextualicen a quienes participan, es necesario para lograr alcanzar la máxima practicidad posible debido a que se podrían reducir significativamente el número de participantes si no se les brindan facilidades para su intervención.

Para poder realizar los procesos de validación, herramientas similares a Genially son vías de solución extraordinarias, que pueden brindar facilidades enormes a los participantes. Debido a que permiten consultar a través de un solo enlace toda la información relevante del proyecto, evitando la necesidad de uso de software adicional, como lectores de PDF.

## A la Institución

Antes de proponer cualquier contenido, la institución deberá de informarse de manera profunda de las distintas clasificaciones de proyectos definidas por la Escuela de Diseño Gráfico, a la vez que analizan con detalle sus necesidades actuales sin sesgarse por lo que únicamente ellos determinan como posible ámbito de intervención. Esto para que se pueda dimensionar correctamente el trabajo delegado al estudiante, agilizar procesos, llegar a soluciones óptimas y para aprovechar al máximo la participación del estudiante y sus distintos asesores, siempre procurando no abusar de la disposición del proyectista. La clave para una propuesta adecuada es el balance entre las capacidades y necesidades de la institución, y las capacidades y conocimiento del proyectista.

Durante todas las etapas del proyecto la institución deberá de dimensionar correctamente su intervención en el desarrollo, tanto en su papel de proveer el contenido, como en la labor de retroalimentación. Bajo ninguna circunstancia la institución deberá de proceder con el proceso de retroalimentación sin haber discutido previamente los avances propuestos por el estudiante con todos los responsables de la supervisión del proyecto por parte de la institución.

La asignación de los jefes inmediatos debe obedecer tanto a las capacidades y conocimientos del profesional como a su disposición y capacidad de respuesta, puesto que para que el estudiante pueda avanzar de manera constante se necesita, no solo una labor de supervisión, sino una participación equivalente a los esfuerzos del estudiante. El jefe inmediato debe de ser quién de manera proactiva asista al estudiante a través de los procesos de la institución, a la vez que busca conocer a detalle las acciones que este realiza, no solo con el afán de saber acerca de los avances, sino de las condiciones del proyectista, esto puede ayudar a que el jefe inmediato propuesto sea un aliado y no solo una figura a la cual rendirle cuentas.

## A la Escuela de Diseño Gráfico

Debe procurar mantenerse actualizada y poseer, a través de sus catedráticos, las herramientas necesarias que permitan orientar las habilidades del estudiante, para que este genere a través de sus propuestas, ideas innovadoras, prácticas y acorde a la magnitud requerida por la escuela.

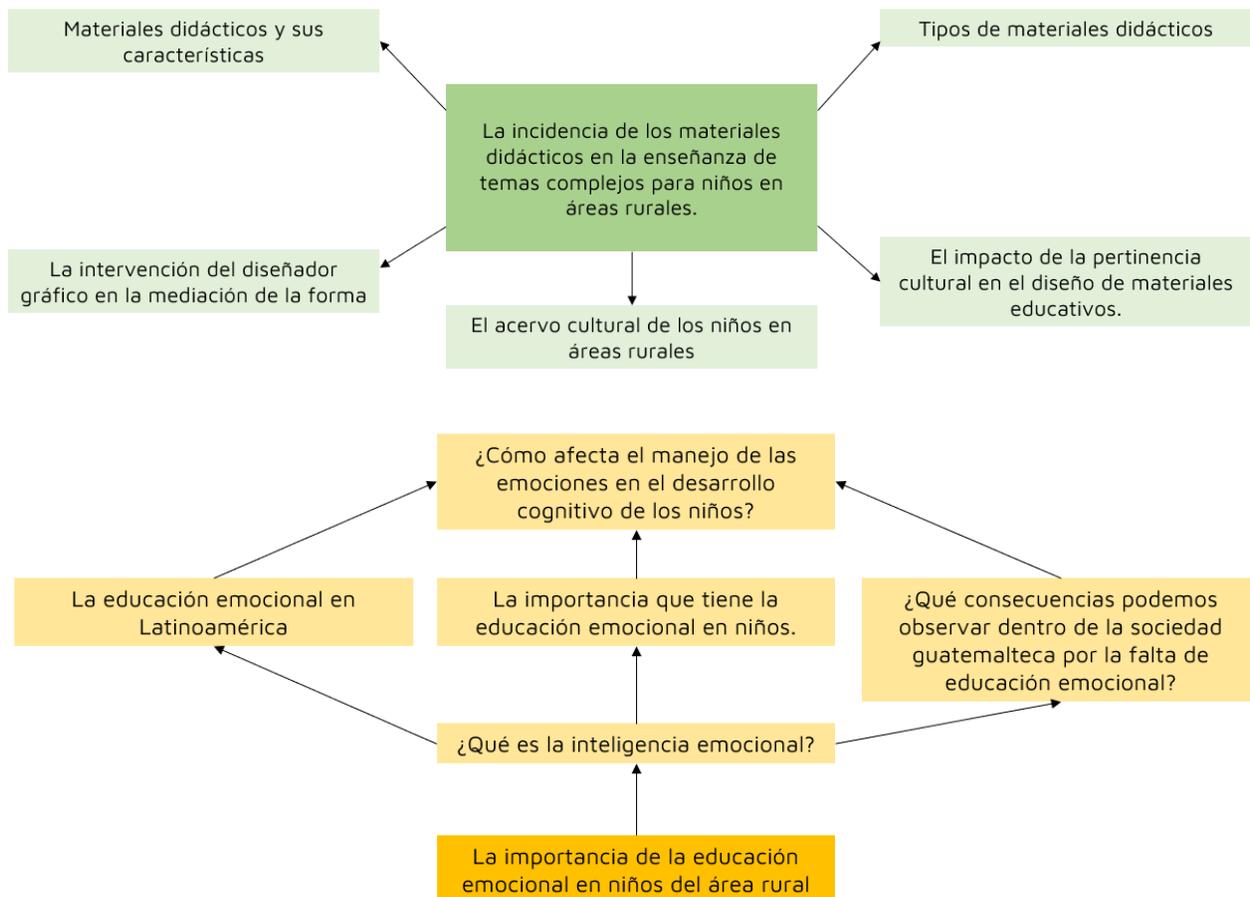
# Referencias

- ALKS consultores. “Niveles Socioeconómicos en Guatemala”. Acceso el 6 de abril de 2021. <https://www.alksconsultores.com/post/2018/03/07/niveles-socioecon%C3%B3micos-en-guatemala>.
- Fernández, Pablo y Ramos, Natalia. *Desarrolla tu inteligencia emocional*. España: Editorial Kairós, 2016.
- Gutiérrez, Francisco y Prieto, Daniel. *Mediación pedagógica*. Guatemala: IME, 1993.
- Jiménez Maldonado, Gloria Elizabeth. “Análisis de las asociaciones civiles en el derecho civil guatemalteco”. Tesis de licenciatura en ciencias jurídicas y sociales, USAC, 2007. [http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/04/04\\_7104.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/04/04_7104.pdf).
- Lifeder. “Material didáctico: características, funciones, tipos, importancia”. Acceso el 25 de Agosto del 2021. <https://www.lifeder.com/material-didactico/>.
- Neuronilla. “Analogías”. Acceso el 04 de septiembre del 2021. <https://neuronilla.com/analogias/>.
- Neuronilla. “Brainstorming o Lluvia de Ideas”. Acceso el 3 de septiembre del 2021. <https://neuronilla.com/brainstorming/>.
- Neuronilla. “La flor de loto (técnica MY)”. Acceso el 02 de septiembre del 2021. <https://neuronilla.com/la-flor-loto-tecnica-my/>.
- Pontificia Universidad Javeriana. “Intervención preventiva de salud mental escolar en adolescentes: desafíos para un programa público en comunidades educativas”. Acceso el 19 de julio del 2021. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy14-4.ipsm>.
- Segeplan. “Demografía”. Acceso el 19 de julio del 2021. [http://sistemas.segeplan.gob.gt/sideplanw/SDPPGDM\\$PRINCIPAL.VISUALIZAR?pID=POBLACION\\_PDF\\_1508](http://sistemas.segeplan.gob.gt/sideplanw/SDPPGDM$PRINCIPAL.VISUALIZAR?pID=POBLACION_PDF_1508).
- Sistemas Segeplan. “Síntesis de la dimensión social, Purulhá”. Acceso el 19 de julio del 2021. [http://sistemas.segeplan.gob.gt/sideplanw/SDPPGDM\\$PRINCIPAL.VISUALIZAR?pID=SOCIAL\\_PDF\\_1508](http://sistemas.segeplan.gob.gt/sideplanw/SDPPGDM$PRINCIPAL.VISUALIZAR?pID=SOCIAL_PDF_1508).
- Wearecontent.com. “Qué es glocalización: cómo aplicarla a una estrategia”. Acceso el 26 de agosto del 2021. <https://www.wearecontent.com/blog/marketing-de-contenidos/que-es-glocalizacion>.
- Yo'o Guatemala. “Inicio”. Acceso el 19 de julio del 2021. <https://yo-o.org/>.
- Yo'o Guatemala. “Nosotros”. Acceso el 19 de julio del 2021. <https://yo-o.org/nosotros/>.
- Yo'o Guatemala. “Programas”. Acceso el 19 de julio del 2021. <https://yo-o.org/programas/>.

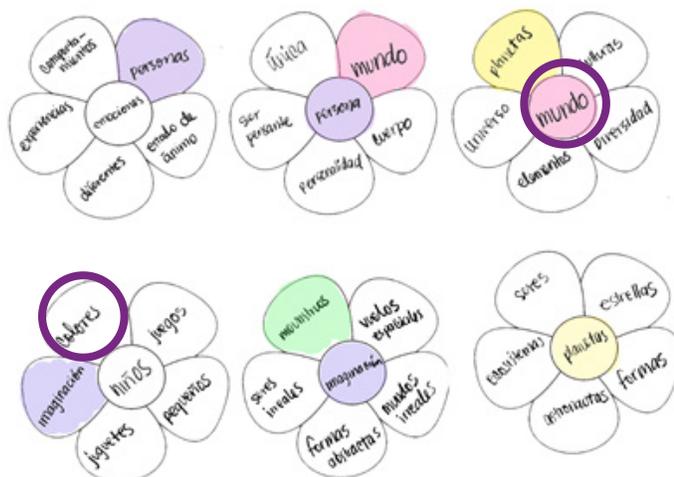


# Anexos

Anexo 1: mapas mentales marco teórico



Anexo 2: proceso de definición de concepto creativo.



## MUNDO DE COLORES

Analogía

Problema:

Contenido	Analogía
Inteligencia emocional Emociones Resiliencia Adaptación Educación sexual	Riego de plantas Clima (nublado, soleado) El que es perico donde quiera es verde Adán y Eva

Lluvia de ideas

**Mente:**

- Cerebro**
- Pequeña
- Grande
- Pensamientos
- Espacio
- Universo
- Castillo
- Fantástica

- Cuartos
- Una casa
- Niveles
- Rompecabezas**
- Mundo

**Emociones:**

- Clima
- Colores
- Monstruos
- Extraterrestres
- Plantas
- Personas interiores

**Anexo 3:** instrumento de autoevaluación

**Pertinencia Cultural**

Se refiere si la propuesta es adecuada para el grupo objetivo, usando elementos que este conozca y pueda referenciar.

**Comprensión y vinculación con el concepto:**

La propuesta representa el concepto creativo planteado por medio de sus ilustraciones y colores. Connotado el concepto creativo que es "Espacio Mental"

**Composición Visual**

La composición es armónica, agradable, estética, y reúne las características necesarias para el grupo objetivo.

**Uso del color**

Los colores representan el concepto creativo "Espacio Mental". Estos son agradables a la vista y logran resaltar las ilustraciones y texto.

**Diseño tipográfico**

La tipografía es legible, en sus titulares y crea armonía con las ilustraciones.

**Tratamiento de la forma**  
**Enriquece el tema y la percepción**

La forma aporta una intensificación significativa a la lectura del discurso.

**Hace comprensible el texto**

La imagen complementa el texto, ayuda a identificar los nudos temáticos fundamentales del texto.

**Da lugar a sorpresas, rupturas**

La imagen rompe con las rutinas, subvierte el orden perceptual, logrando profundización y apropiación del tema.

**Logra variedad en la unidad**

Enriquecimiento de la unidad por medio de variantes.

Adaptación de cuadro de autoevaluación preparado por Lic. Francisco Chang, 2010 y Licda. Lourdes Pérez, 2012 + Bases teóricas del documento: Gutiérrez, Francisco. Prieto, Daniel. Mediación pedagógica, Instituto de investigaciones y mejoramiento educativo IME, Guatemala 1993

PROPUESTA	No.	A	B	C
Pertinencia	5			
Comprensión y vinculación con el concepto	5			
Composición Visual	5			
Diseño tipográfico	5			
Uso del color	5			
TRATAMIENTO DE LA FORMA				
Enriquece el tema y la percepción	5			
Hace comprensible el texto	5			
Da lugar a sorpresas, rupturas	5			
Logra variedad en la unidad	5			
RESULTADO	80			

Anexo 4: instrumento de validación nivel 2 - Expertos

### Validación con Expertos - Nivel 2 de visualización

La siguiente encuesta servirá como instrumento de validación para determinar si los códigos de diseño escogidos son los adecuados para el proyecto de graduación de la Licenciatura en Diseño gráfico de la estudiante Nicole Ramos. El nombre del proyecto en proceso es "Desarrollo de material didáctico del protocolo de adaptación e inteligencia emocional para la Residencia de Yo'o Guatemala".

---

**EVALUACIÓN DE FOLLETO PARA NIÑOS**  
*Descripción (opcional)*

La distribución del texto junto con las ilustraciones es: \*

Ordenado y equilibrado

Se percibe desorden

Se percibe desequilibrio

La cantidad de contenido por página es: \*

Suficiente, para cada tema

Muy poco contenido por página.

Mucho contenido por página

La composición de los titulares los asocia con: \*

Cero gravedad

Explosión

Rigidez

La tipografía seleccionada la relaciona con: \*

Un tema serio

Un tema divertido e interesante

Un tema para adultos

La selección cromática es: \*

Pertinente, armoniosa

No es acorde al concepto

Necesita de colores extra

La combinación de los colores representan el concepto: \*

De el espacio

De la tierra

De la naturaleza

La paleta de colores representa: \*

niñas y niños

Solo niños

Solo niñas

En conjunto al título del folleto, la ilustración de la portada representa: \*

Una niña en el espacio

Una niña dentro de su mente

No se comprende con claridad

Las ilustraciones interiores representan: \*

El mismo concepto de la portada

Un concepto distinto

En general, las ilustraciones de las emociones son: \*

Muy abstractas

Pertinentes

Confusas

Evalúe la representación de las emociones en base a sus expresiones faciales \*

	Pertinente	Necesita mejorar	Confusa
Felicidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enojo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tristeza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aburrimiento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Asco	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Curiosidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Miedo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preocupación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sorpresa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Orgullo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

El mecanismo POP de las portadillas es: \*

Pertinente, crea sorpresa en el material

Demasiado, puede no incluirse el mecanismo POP

El mecanismo POP es muy complicado para los niños

Observaciones Generales \*Describa en general alguna observación que quiera resaltar sobre el proyecto (pueden ser positivos o negativos)

Texto de respuesta larga \_\_\_\_\_

Anexo 5: instrumento de validación nivel 2 - Diseñadores

### Validación con diseñadores - Nivel 2 de visualización

La siguiente encuesta servirá como instrumento de validación para determinar si los códigos de diseño escogidos son los adecuados para el proyecto de graduación de la Licenciatura en Diseño gráfico de la estudiante Nicole Ramos. El nombre del proyecto en proceso es "Desarrollo de material didáctico del protocolo de adaptación e inteligencia emocional para la Residencia de Yo'o Guatemala".

**Correo \***  
 Correo válido: \_\_\_\_\_  
 Este formulario registra los correos. [Cambiar configuración](#)

---

**EVALUACIÓN DE FOLLETO PARA NIÑOS**

Descripción (opcional): \_\_\_\_\_

**La composición del texto junto con las ilustraciones es: \***

Ordenado y equilibrado

Se percibe desorden

Se percibe desequilibrado

**La cantidad de contenido por página es: \***

Suficiente, para cada tema

Muy poco contenido por página.

Mucho contenido por página

**La composición de los titulares los asocia con: \***

Cero gravedad

Explosión

Rigidez

**La tipografía seleccionada connota \***

Un tema serio

Un tema divertido e interesante

Un tema para adultos

**La selección cromática es: \***

Pertinente, armoniosa

No es acorde al concepto

Necesita de colores extra

**La paleta cromática connota el concepto: \***

Espacio

Tierra

Naturaleza

**La paleta cromática representa: \***

niñas y niños

Solo niños

Solo niñas

**El título y la ilustración de la portada representan: \***

Una niña en el espacio

Una niña dentro de su mente

No se comprende con claridad

**El sistema de ilustraciones es: \***

Consistente y uniforme en las características de los personajes

Inconsistente, algunas ilustraciones no coinciden

**En general, las ilustraciones de las emociones son: \***

Muy abstractas

Pertinentes

Confusas

**Evalúe la representación de las emociones en base a sus expresiones faciales y corporales \***

	Pertinente	Necesita mejorar	Confusa
Felicidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enojo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tristeza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aburrimiento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Asco	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Curiosidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Miedo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preocupación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sorpresa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Orgullo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**El mecanismo POP de las portadillas es: \***

Pertinente, crea sorpresa en el material

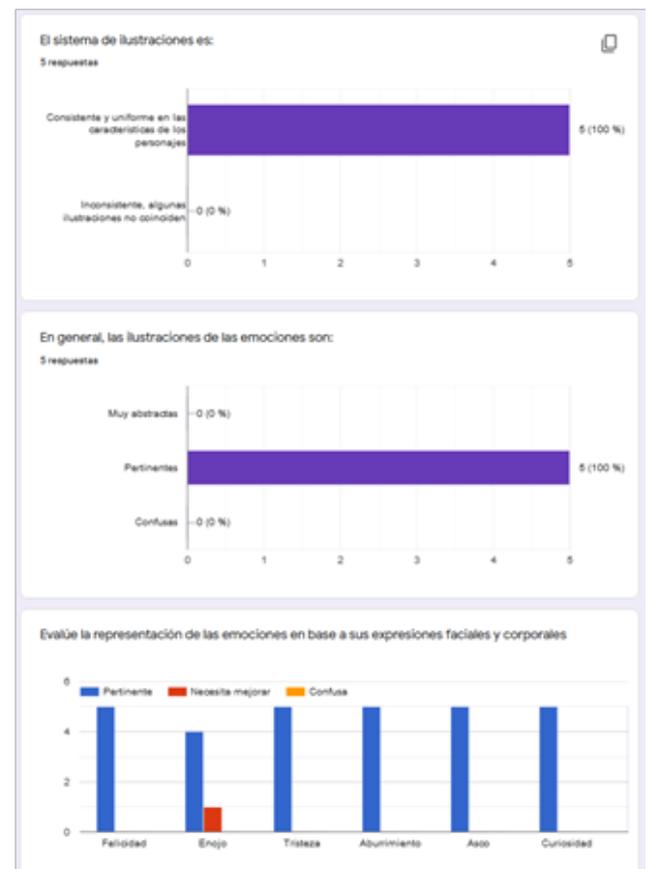
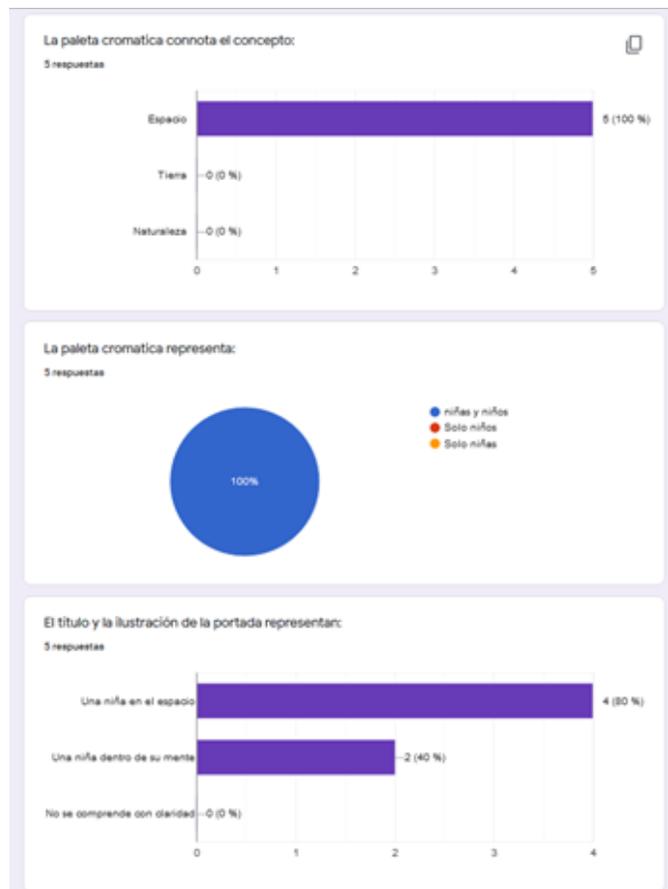
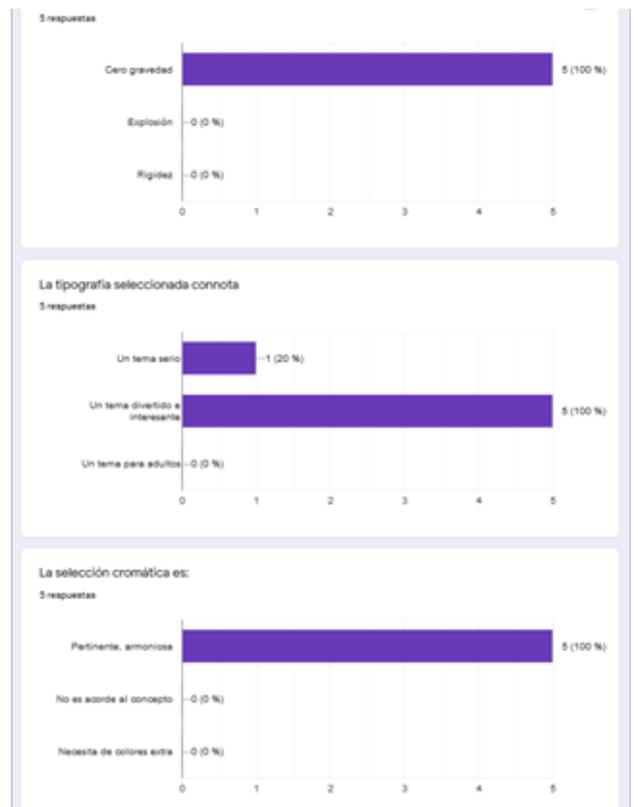
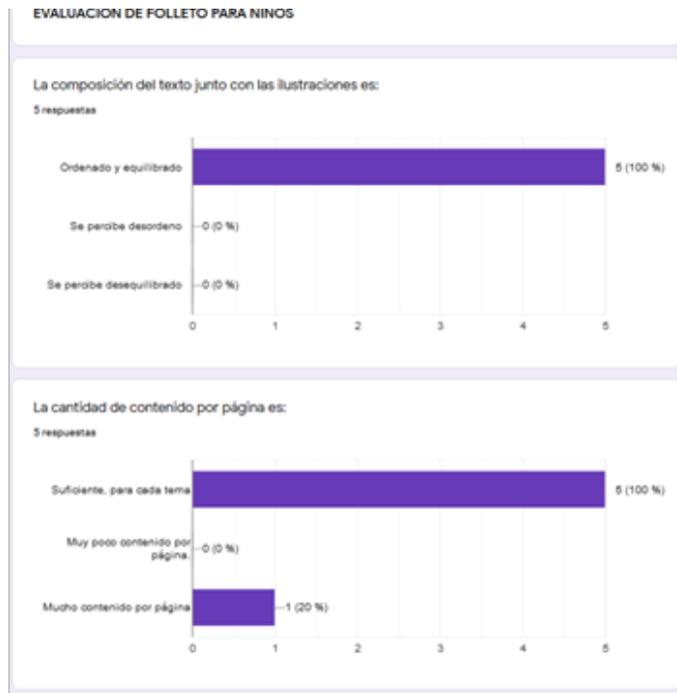
Demasiado, puede no incluirse el mecanismo POP

El mecanismo POP es muy complicado para los niños

**Observaciones Generales \*Describa en general alguna observación que quiera resaltar sobre el proyecto \***

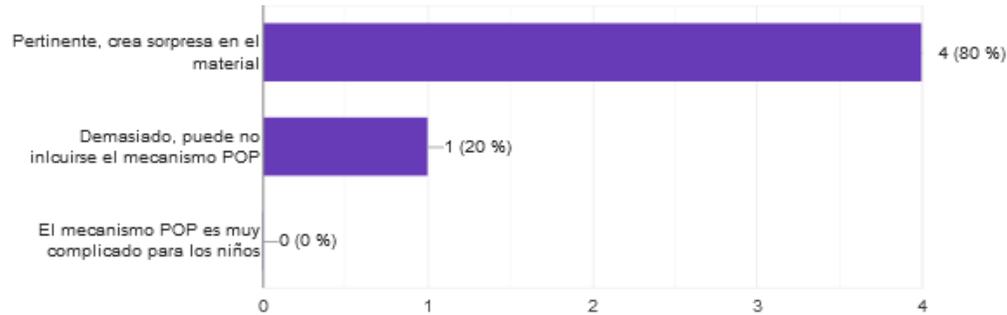
Texto de respuesta larga: \_\_\_\_\_

Anexo 6: resultados de validación nivel 2 diseñadores



### El mecanismo POP de las portadillas es:

5 respuestas



### Observaciones Generales \*Describa en general alguna observación que quiera resaltar sobre el proyecto

5 respuestas

#### Buenas ilustraciones

En términos generales muy bien, únicamente tengo un par de observaciones:

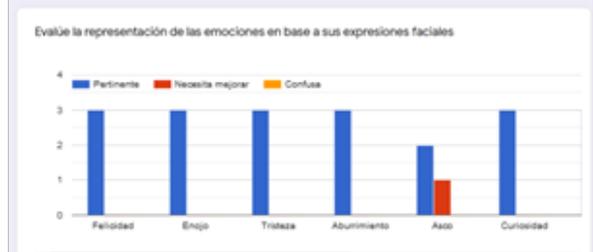
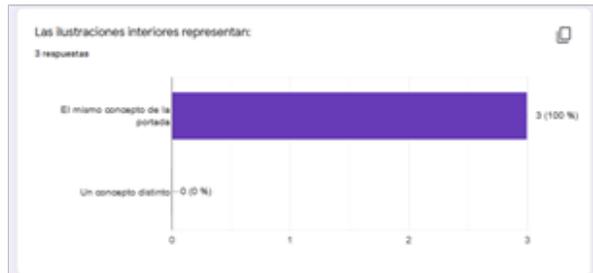
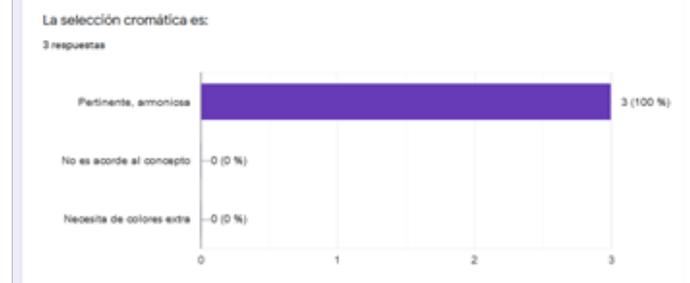
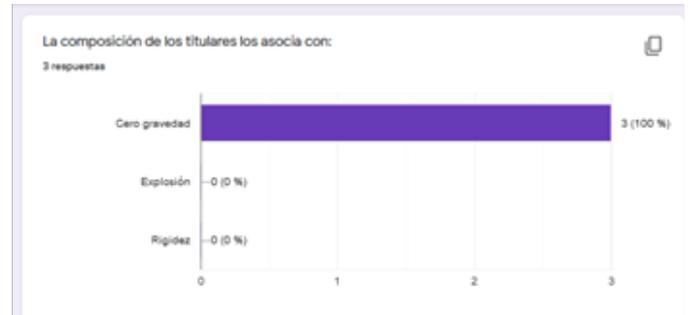
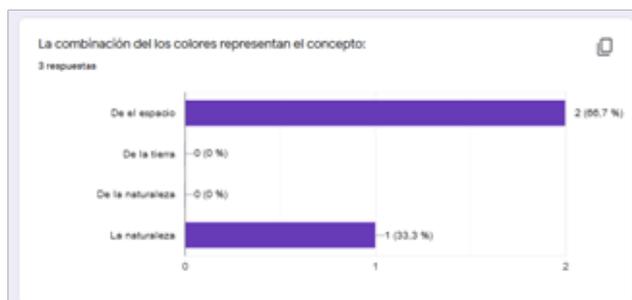
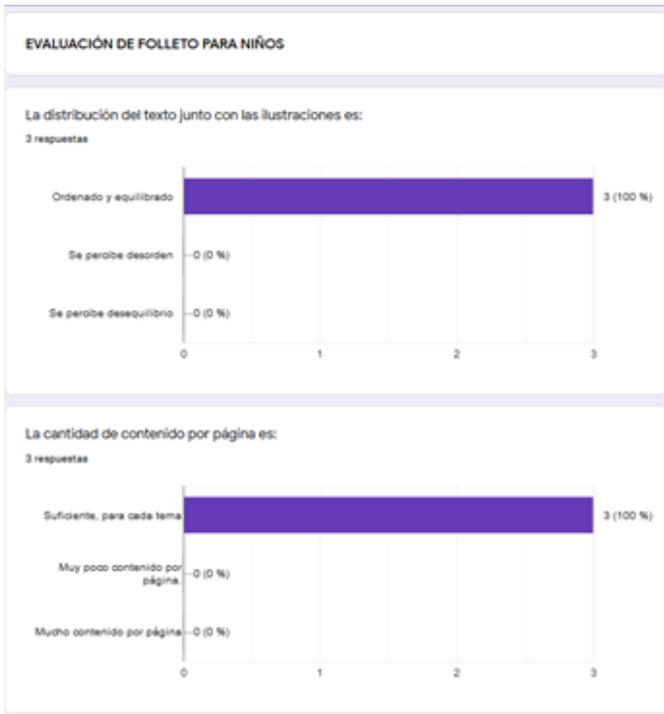
- Incluir líneas para las secciones en donde se espera que el usuario escriba.
- Específicamente el tema "Técnicas de regulación emocional y conductual" podría presentar términos complejos y varios contenidos que podrían funcionar mejor ilustrados, por ejemplo las diferentes reacciones.

Revisar el color amarillo de los titulares para garantizar la legibilidad. El POP revisar si es detalle no incrementa los costos de reproducción, en caso el presupuesto de la institución sea limitado.

Excelente uso de la línea gráfica en cada una de las páginas y la paleta de color muy adecuado al proyecto. Únicamente evaluar el margen externo, ya que al momento de encuadernar o empastar, al ajustarlo, el texto puede quedar muy a la orilla. De todo lo demás, esta excelente, muy buena calidad gráfica de todo el proyecto.

El Proyecto lo veo muy bonito en general, se conserva la retícula, la tipografía bien seleccionada y la paleta de color, 3 tintas muy apropiado. Me preocupan un poco los titulares en color amarillo sobre el blanco no hay legibilidad. El mecanismo Pop-up muy bonito, pero es caro al reproducir. Felicitaciones

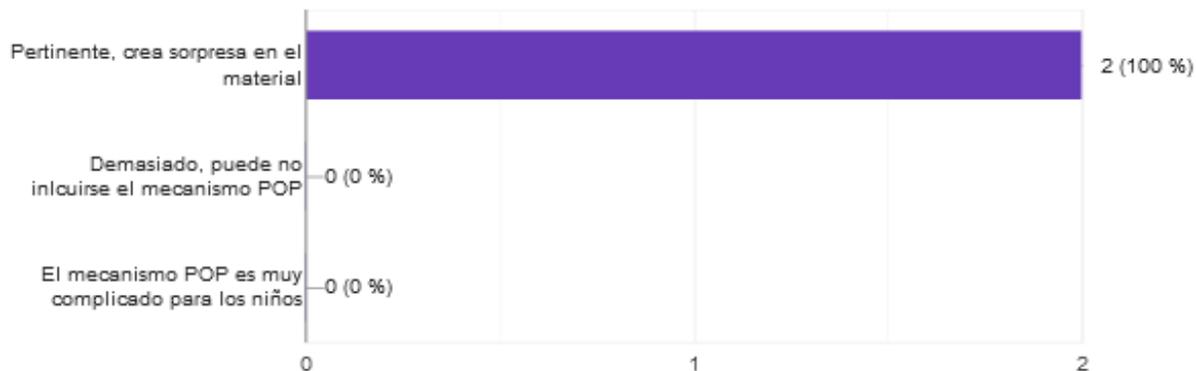
Anexo 7: resultados de validación nivel 2 expertos



El mecanismo POP de las portadillas es:



2 respuestas



Observaciones Generales \*Describe en general alguna observación que quiera resaltar sobre el proyecto (pueden ser positivos o negativos)

3 respuestas

Podría agregar una imagen en la parte de las técnicas que haga alusión p. ej. a la respiración diafragmática.

¡Excelente trabajo! Amé todo, los conceptos y las ilustraciones. Qué el tema fuera del espacio fue lo mejor, me encantó la selección de colores. Muchas felicidades.

Como siempre, un trabajo con mucha profundidad y dedicación. Muchas gracias por lo qué haces Nicolle

Anexo 8: instrumento de validación nivel 3 – Folleto niños

El orden para leer los párrafos y títulos es: \*

- Entendible, sé donde comienza y dónde termina
- No es muy entendible, No sé por donde comenzar a leer
- Confuso, Me confunde el orden de los elementos.

La cantidad de contenido (párrafos, líneas para escribir, imágenes) por página es: \*

MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## ENOJO

El enojo aparece cuando nos sentimos desafiados, cuando algo está mal o cuando se recibe un castigo o regaño.



MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

**Aspectos corporales y faciales:**  
Se crea una presión contra de la frente y la nariz, respiración de la boca en forma abierta o cerrada, los ojos se vuelven hacia abajo, el cuerpo se encorva hacia y con movimientos de arriba, la respiración puede ser más rápida.

**Aspectos conductuales:**  
Se parecen al enojar con mucha fuerza, pero se pueden controlar y disminuir el nivel de ira cuando se necesita.

**ESCRIBE**

¿Qué sientes cuando te enojas?

¿Qué haces cuando te enojas?

¿Qué te hace enojarse?

- Suficiente, tengo buen espacio para escribir
- Muy poco contenido
- Mucho contenido por página, no hay lugar para escribir

Los colores seleccionados en todo el libro son: \*

- Acertados, crean armonía
- Extraños, no combinan entre sí
- Escasos, son muy pocos colores

La combinación del los colores representan el concepto de que los personajes están en: \*

- El espacio exterior
- La selva
- Un campo al aire libre

Los colores seleccionados representan: \*

- niñas y niños
- Solo niños
- Solo niñas

La forma de los titulares te transmite: \*

# TRISTEZA

- Cero gravedad, Como que están flotando
- Explosión, que estan siendo expulsados
- Rigidez, se ven quietos y rectos

La letra que está en los títulos y en los párrafos la relacionas con un tema: \*

MÓDULO 1 - LAS EMOCIONES

## MIEDO

El miedo aparece cuando algo o alguien desconocido nos intimida. También puede surgir como reacción a algo que causó miedo con anterioridad como la oscuridad, los insectos o alguna persona.

**Aspectos corporales y faciales:**  
sudoración, el corazón late con más rapidez, la respiración también se acelera. Las reacciones faciales suelen ser cerrar los ojos ante la situación y gestos de desagrado.

**Aspectos conductuales:**  
puede aparecer el llanto, gritos, tienden a reaccionar de manera impulsiva o tienden a paralizarse ante lo que les da miedo.

**ESCRIBE**

¿Qué sientes cuando te da miedo?

¿Cómo reaccionas ante lo que te da miedo?

¿Qué haces para parar el miedo?



- Serio y aburrido
- Divertido e interesante
- Para adultos

La siguiente imagen representa: \*



Niños dentro de la mente

Niños en el espacio

No se comprende con claridad

En general, las ilustraciones de las emociones son: \*

Muy abstractas, no se ven sus ojos y boca

Acertadas

Confusas

Evalúa la representación de las emociones en base a sus expresiones faciales \*

	Acertada	Necesita mejorar	Confusa
Felicidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Enojo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tristeza	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aburrimiento	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Asco	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Curiosidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Miedo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Preocupación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sorpresa	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Orgullo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Comentarios generales \*

Texto de respuesta larga

Instrumento de validación nivel 3 – Folleto monitores

**EVALUACIÓN DE FOLLETO DE MONITORES**

Este material fue pensado para ser entregado únicamente a los encargados de dirigir el programa, está diseñado en blanco y negro para economizar su reproducción.

Puedes acceder a sus avances en este link: <https://drive.google.com/file/d/1Q3b2UhnIwFVSB5w8cARW2XPc00XJcSue/view?usp=sharing>

...

1. La distribución del texto junto con las ilustraciones es: \*

Ordenado y equilibrado

Desordenado

Desequilibrado

2. La tipografía seleccionada la relaciona con un: \*

tema serio

tema divertido e interesante

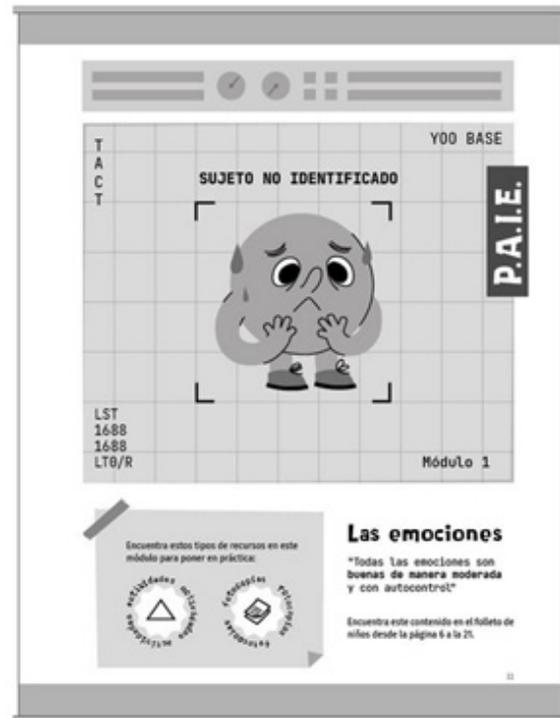
tema para adultos

3. El título y la ilustración de la portada representan: \*



- Una base de control espacial
- Un laboratorio de computación
- Un aula escolar

4. Los elementos gráficos de apoyo (ver imagen) se asocia con: \*



- Botones y pantallas de computadoras
- Un televisor
- Tablero de vehículo

5. En general, el material representa el concepto de: \*

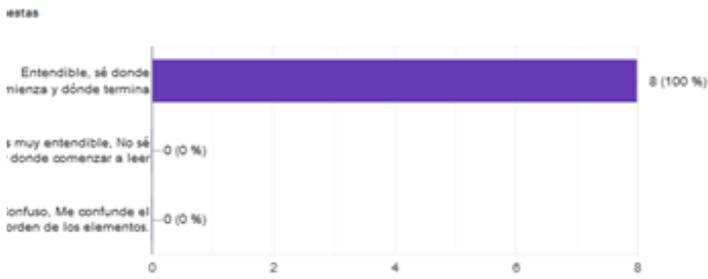
- Una oficina
- Una base de control espacial
- Un laboratorio químico

Observaciones o aportes de mejora . \*

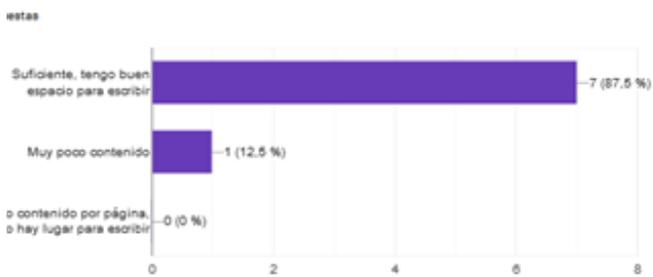
Texto de respuesta larga

**Anexo 9: resultados de validación nivel 3 – Folleto niños**

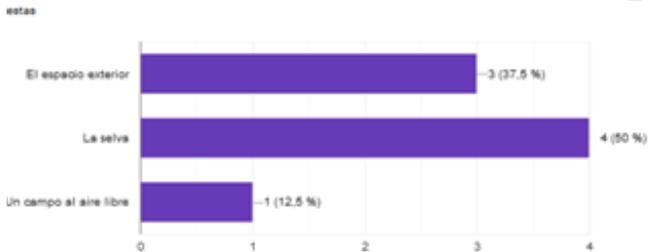
¿En para leer los párrafos y títulos es:



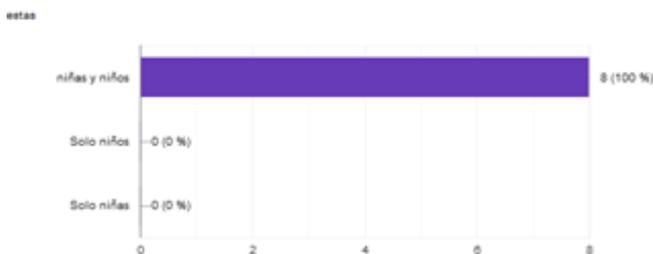
¿Cantidad de contenido (párrafos, líneas para escribir, imágenes) por página es:



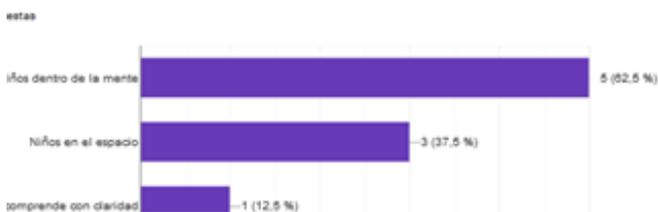
¿Combinación del los colores representan el concepto de que los personajes están en:



¿Colores seleccionados representan:



¿¿Qué elemento de la imagen representa:



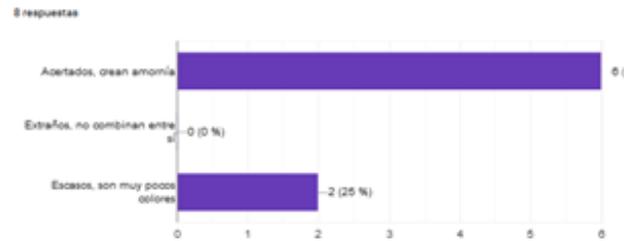
8 respuestas



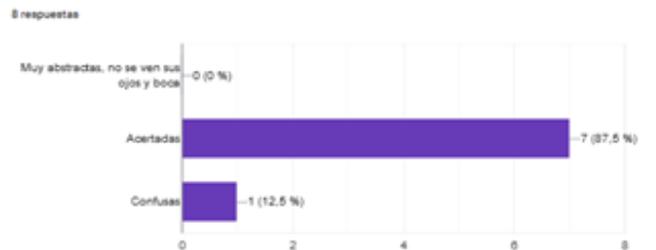
La letra que está en los títulos y en los párrafos la relacionas con un tema:



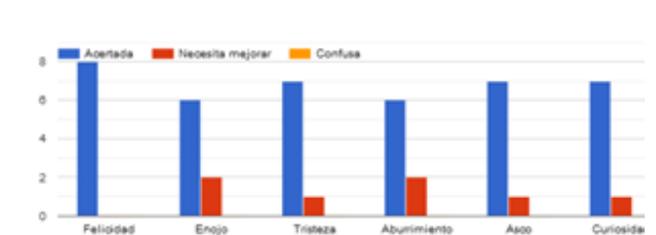
Los colores seleccionados en todo el libro son:



En general, las ilustraciones de las emociones son:



Evalúa la representación de las emociones en base a sus expresiones faciales



### Comentarios generales

8 respuestas

Gracias seño Nicol por mandar el libro

El documento está perfecto.  
Nada que mejorar

Gracias por el libro, no sé como decir, está lindos. (Maira)

Está bonito!

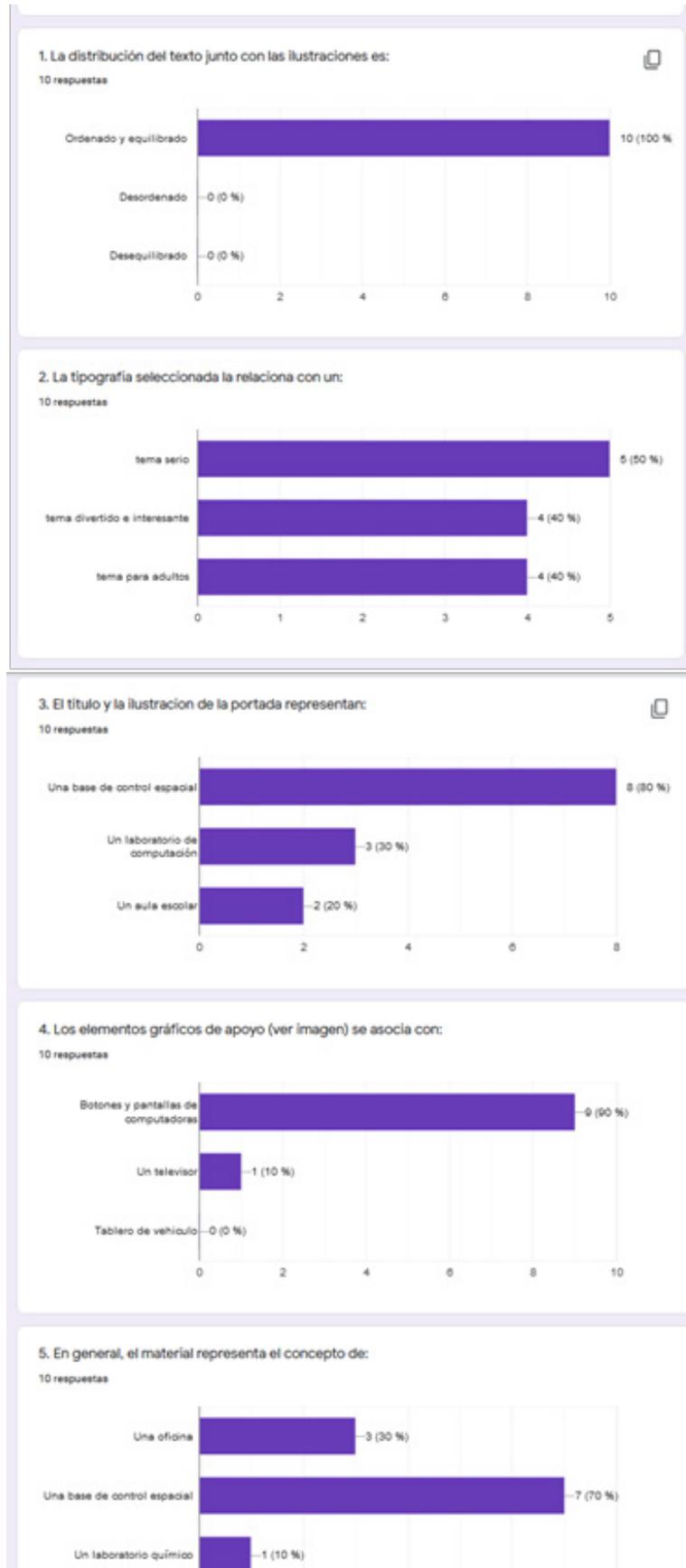
Está bonito el dibujo, me gustó todo. (Evelyn)

"Gracias mi libro, me gusta, están bonitos el libro" (Sandra)

me gusta la portada y las emociones - Kelvin Rac

Gracias seño Nicol por el libro qué nos mandaste me gusto mucho

**Anexo 10:** resultados de validación nivel 3 – Folleto monitores



## Anexo 11: cotización proveedores



**CHOLSAMAJ  
EDITORIAL**

Cotización No. 116/21

Nit: 6605451-6

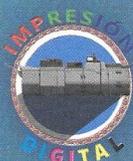
**Waqxaqi' Imox, Chi Iximulew**  
Guatemala, 5 de noviembre de 2021



IMPRESIÓN OFFSET Y ACABADOS



**TZAQAWUJ**



**A: Yo'o Guatemala**

De acuerdo a las especificaciones de solicitud de cotización, me permito presentarle lo siguiente:

No.	Documento	Tamaño	Páginas	Cantidad	Unidad	Total Q.	Papel Interior
-	Documento	8 x 8 Pulg.	60	25	106.00	2,650.00	Bond 90 grms.
..	Documento	8 x 8 Pulg.	60	50	101.00	5,050.00	Bond 90 grms.
...	Documento	8 x 8 Pulg.	60	100	94.00	9,400.00	Bond 90 grms.
.	Documento	8 x 8 Pulg.	60	200	43.62	8,724.00	Bond 90 grms.
..	Documento	8 x 8 Pulg.	60	300	30.84	9,252.00	Bond 90 grms.
...	Documento	8 x 8 Pulg.	60	500	20.62	10,310.00	Bond 90 grms.
....	Documento	8 x 8 Pulg.	60	1,000	12.86	12,860.00	Bond 90 grms.

**Otras especificaciones**

- Interiores impreso en tiro y retiro a 3 colores.
- .. Portada impresa a todo color, en Texcote C-14 y recubierta con barniz UV.
- ... Portada con reservado mate y brillante sumarle Q.1,100.00 a cualquier opción.
- .... El costo incluye ajustes de diseño e impresión.
- Lomo cuadrado y pegado en caliente.
- ± El costo incluye impuestos.

*Es un gusto brindarles nuestros servicios.*

*Atentamente:*



**Kikab' Gerber J. Mux**  
**Representante**

Tel.: 2232 5402 y 2232 5959.

Anexo 12: cotización proveedores



mayaprin

**Ciente**

**Presupuesto N°: 62264**

**Fecha:** 08-noviembre-2021

Estimado cliente:

Nos es grato presentarles nuestra mejor oferta para la realización del siguiente trabajo:

**Opción n°: 1 - LIBRO**

Preimpresión: archivos suministrados por el cliente  
 Tamaño: 8" ancho x 8" alto  
 Impresión: Cubierta 4 páginas full color Tiro y retiro  
 Interior 44 páginas full color Tiro y retiro  
 Pop Up 16 páginas full color Tiro y retiro  
 Sustrato: Cubierta Cartulina Husky de 335 g/m2  
 Interior Papel Bond de 90 g/m2  
 Pop Up Papel Bond de 120 g/m2  
 Acabados: Cubierta Plastificado Mate Tiro + Scodix Tiro  
 y Hendido  
 Encuadernación: Pegado de lomo  
 Empaque: encajado  
 1 Motivo

<b>Cantidad</b>	<b>Precio unitario con</b>	<b>Total con IVA</b>
<b>300</b>	<b>Q 52.2704</b>	<b>Q 15,681.12</b>

Conforme Cliente  
 Firma y sello

Atentamente les saluda,  
 Javier Santizo  
 5030-7055  
 sac@mayaprin.com

**Términos y condiciones.**

- Esta cotización debe ser autorizada para proceder con el ingreso de toda orden de producción. Por favor, considerar la siguiente información:
1. Para proceder a impresión debemos contar con un número de cotización aprobado.
  2. La presente cotización podrá estar sujeta a cambios debido a variaciones en los precios de materia prima o falta de disponibilidad de la misma.
  3. La autorización de un archivo en PDF o prueba de color física, libera de responsabilidad a la empresa de cualquier inconveniente por imágenes en baja resolución, color, troquel u otros.
  4. El trabajo incluye un juego de sherpas, de necesitar un juego extra tendrá un costo adicional.
  5. Se considera un +/- 10% de la cantidad aceptada según cotización.
  6. Consultores de Impresión, S.A. dispondrá de la aplicación adecuada de los acabados especiales si no se cuenta con las especificaciones por parte del cliente.
  7. La aplicación de plásticos y barnices pueden variar el color del producto final lo cual no se aprecia en la prueba de color o sherpa.
  8. Cualquier inconformidad con respecto al producto final debe presentarse en un período máximo de 30 días después de la entrega.
  9. Para la reposición de cualquier material, es necesaria la devolución del mismo.
  10. Al autorizar la presente cotización autorizo y reconozco haber leído, verificando que no tenga ninguna alteración y que el material ingresado a Consultores de Impresión, S.A. (Mayaprin) cumple con todos los requisitos solicitados para su proceso.

Guatemala, octubre 10 de 2023

Arquitecto  
Sergio Francisco Castillo Bonini  
Decano en funciones  
Facultad de Arquitectura  
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación **Desarrollo de material didáctico del protocolo de adaptación e inteligencia emocional para la Residencia de Yo'o Guatemala**, de la estudiante **Nicole André Ramos Guzmán** de la Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico, carné universitario número: **201604769**, previamente a conferírsele el título de **Diseñadora Gráfica** en el grado académico de Licenciada.

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

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



A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Keila Ivonne Lepe".

Keila Ivonne Lepe  
Licenciada en Letras  
Colegiado núm. 29 550





FACULTAD DE  
ARQUITECTURA  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

**DESARROLLO DE MATERIAL DIDACTICO DEL PROTOCOLO DE ADAPTACIÓN E  
INTELIGENCIA EMOCIONAL PARA LA RESIDENCIA DE YO'O GUATEMALA**

Proyecto de Graduación desarrollado por:

NICOLE ANDREÉ RAMOS GUZMÁN

Asesorado por:

LICDA. MIRIAM ISABEL MELENDEZ SANDOVAL

MSC. ERIKA GRAJEDA GODÍNEZ

LIC. JAIRO AMADEO CHOCHÉ HERNANDEZ

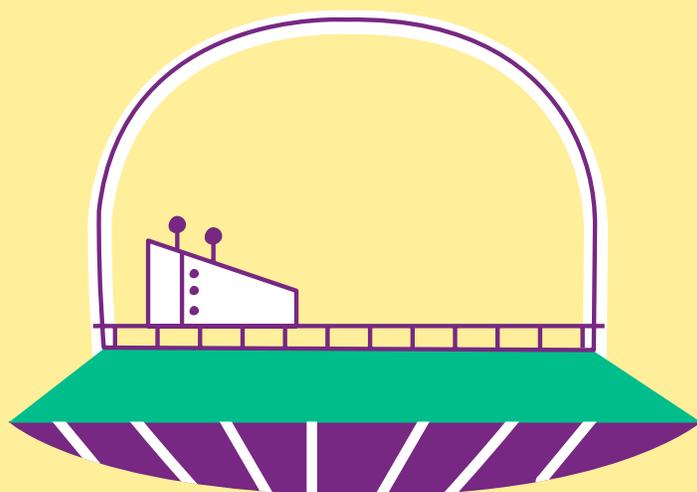
Imprímase:

**"ID Y ENSEÑAD A TODOS"**

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini  
Decano







**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE  
**ARQUITECTURA**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Proyecto desarrollado por:  
**Nicole A. Ramos Guzmán**