

Desarrollo de Material Didáctico para fomentar la biodiversidad marino-costera de Guatemala para la organización Semillas del Océano

Sharon Pahola Girón Franco
201501115



Semillas del Océano

ONG

Semillas del Océano es una organización guatemalteca sin fines de lucro que tiene como objetivo la conservación y uso sostenible del océano, la vida marina y todos los recursos marino-costeros del país.

Para ello implementan **proyectos de educación ambiental, investigación científica y programas de acción comunitaria**, en comunidades costeras del Pacífico y Atlántico de Guatemala.

Antecedentes

Diagnostico



El programa llamado "**Educación Ambiental para la Conservación de los Océanos y la Vida Marina**" es uno de los fundamentos de su creación, abarcando más de 6 escuelas en la región caribeña de Guatemala y 9 en la costa del Pacífico.

Desarrolla actividades sobre la importancia de los océanos y la vida marina mediante **charlas y talleres destinados al aprendizaje de niños y niñas** de la ciudad de Guatemala y de las áreas costeras.

Definición del Problema

Diagnostico



El programa enfrenta **desafíos en la comunicación** con su público objetivo que se encuentra en diversas áreas geográficas. Además, hay una **falta de recursos visuales disponibles** que puedan ser empleados de manera efectiva tanto en **contextos virtuales como en eventos presenciales**.

Justificación

del Proyecto



Trascendencia del Proyecto:

Desde su establecimiento en 2016, la organización Semillas del Océano ha estado dedicada a **promover la educación ambiental marina** a través de la colaboración en la creación de material didáctico

Incidencia del Diseño Gráfico

Anualmente, el programa educativo implementado por Semillas del Océano se embarca en la tarea de crear y presentar nuevos temas, así como actividades **diseñados para fomentar la comprensión** de los océanos y la biodiversidad marina a niños y niñas.

Factibilidad del Proyecto

La factibilidad de la realización del material digital será manejado en la plataforma digital de Facebook para su divulgación y para emplear los recursos en la plataforma de Zoom, contando con el equipo necesario y el tiempo necesario para su **elaboración de manera viable**.

Objetivos

del Proyecto



General

Colaborar mediante la creación de recursos educativos para la búsqueda de **promover la conciencia ambiental desde temprana edad**, destacando la relevancia de los océanos y la biodiversidad marina.

De comunicación visual institucional:

Respaldar la educación ambiental de los niños en la ciudad de Guatemala y las comunidades costeras mediante la creación de recursos visuales que comuniquen actividades lúdicas relacionadas con **la importancia vital de la educación ambiental** en la **preservación y cuidado de la biodiversidad marina**

De diseño gráfico:

Diseñar **material didáctico versátil** a través del diseño editorial digital apoyándose en elementos visuales en función para que sea **comprensible e interesante los temas científicos y favorezcan el proceso de enseñanza/aprendizaje** entre capacitadores y niños, teniendo en cuenta los recursos con los que cuenta la entidad.

Grupo Objetivo



Una población aproximada de 200 **niños y niñas entre 6 a 12 años** que residen en la **ciudad de Guatemala y áreas costeras** que **participan activamente** dentro del programa de educación ambiental en la red social de Facebook

Características Demográficas

Características Geográficas

La audiencia a la que nos dirigimos se divide en **dos segmentos debido a su ubicación geográfica**. El 58% corresponde a niños residentes en la ciudad de Guatemala, quienes tienen acceso al contenido digital. Por otro lado, el 39% está compuesto por niños que viven en zonas costeras como Monterrico y Puerto Barrios

El programa educativo se centra en **niños y niñas con edades comprendidas entre los 6 y 12 años**.

Estudiantes, a nivel personal se enfocan en desarrollar sus gustos.

Características Socioeconómicas

El primer cluster por niños de la ciudad de Guatemala, según el perfil de hogares esta encaja con un nivel socioeconómico de **C1 y C2**.

El segundo cluster son niños pertenecientes a las áreas costeras que ajusta la vivienda a un nivel socioeconómico de **D1 y D2**.

Grupo Objetivo



Características Psicográficas

La mayoría de los niños comparten la práctica de actividades educativas con una **comprensión de la responsabilidad**. Además, establecen horarios para completar sus tareas en casa antes de divertirse.

La influencia cultural visual se basan en las **lecciones transmitidas por las caricaturas**, especialmente las que se centran en aventuras y están imbuidas de un enfoque fantástico.

Marco Teórico

Investigación



La conservación de la biodiversidad
marino-costera de Guatemala
a través de Material Didáctico

- La protección de la biodiversidad marino-costera mediante la educación ambiental infantil.
- La aplicación de los cuentos para el aprendizaje.
- Valores ambientales en niños como parte del programa educativo.

Diseño editorial para niños para la
enseñanza/aprendizaje digital.

- La tipografía como recurso didáctico.
- Psicología del color para niños.
- La importancia de la ilustración en cuentos infantiles.

Técnica Creativa

Definición



Relaciones Forzadas

Técnica que consiste en **crear asociaciones de ideas o conceptos** según conexiones menos directas, Creada por Charles S. Whiting.

Concepto Creativo

Diagnostico



FIBRIS VITAE

(fibras de vida)

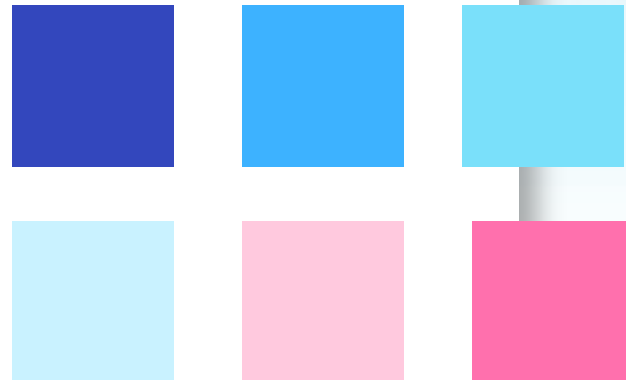
Este **paralelismo** subraya la maravilla inherente a la naturaleza su habilidad para formar sistemas complejos y funcionales mediante la colaboración y la interacción. Al adoptar esta perspectiva, se promueve una **apreciación más profunda de la biodiversidad** y de cómo, al igual que las fibras tejidas en una red, cada organismo y especie desempeña un papel esencial en el tejido vivo de nuestro planeta.

Premisas de Diseño

Definición



Cromático



Tipográfico

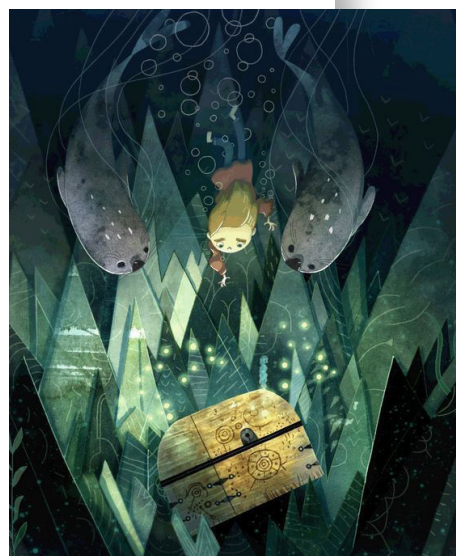
Aa

ROBOTO REGULAR
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

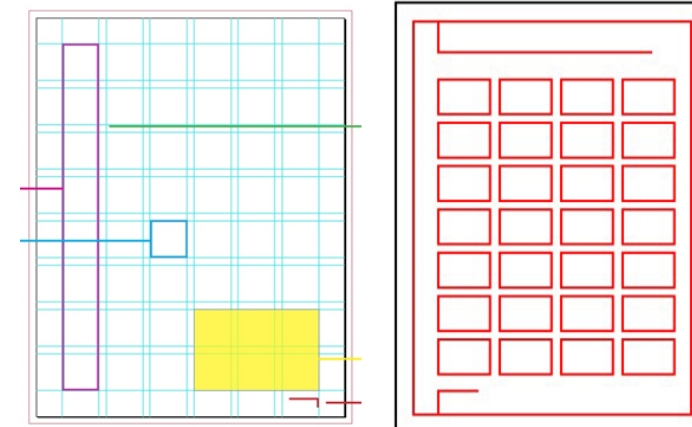
Aa

Neucha
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Imagen



Retícula



Nivel 01 Bocetaje

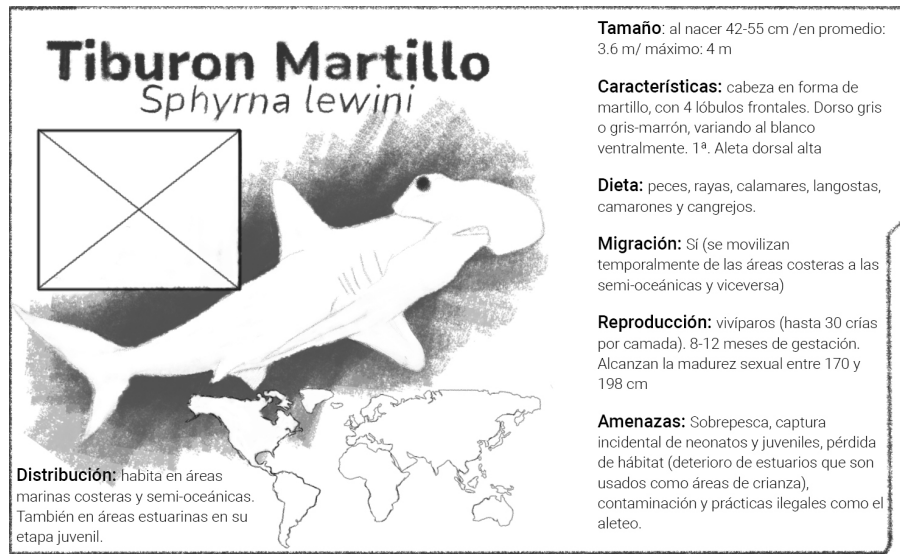
Producción



Portada Cuento



Publicaciones Redes Sociales



Ficha Informativa

Metodo de Autoevaluación

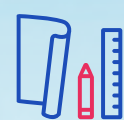
Los criterios de evaluación permitirán calificar las piezas gráficas y poder selecciona la propuesta más apropiada.

1= Bien 2 = Muy Bien 3 = Excelente

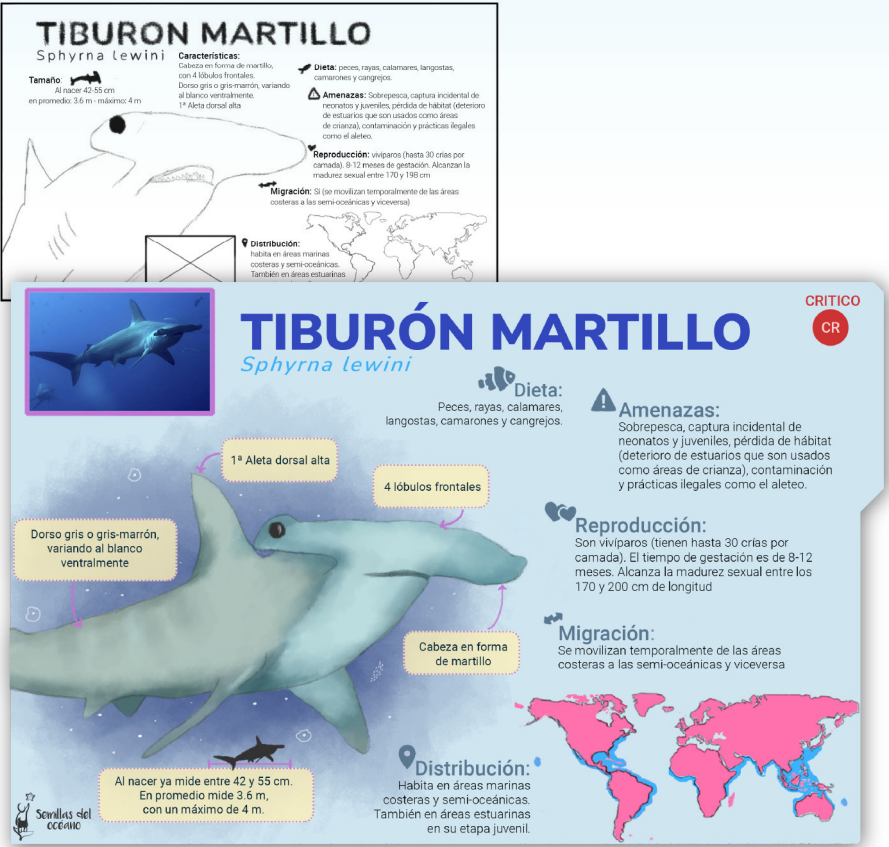
- a. **Suficiencia:** La pieza contiene los elementos necesarios.
- b. **Versatilidad:** Los elementos pueden adaptarse a diferentes formatos.
- c. **Pregnancia:** El diseño memorable.
- d. **Simplicidad:** El diseño es simple y fácil de entender.
- e. **Jerarquía:** Los elementos están distribuidos de una manera que facilita la lectura.

Nivel 02 Digital

Producción



Portada Cuento

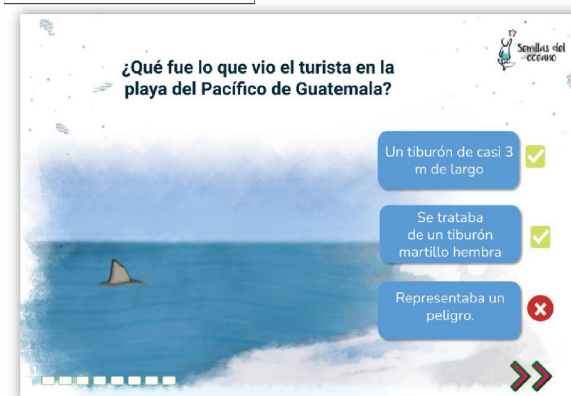
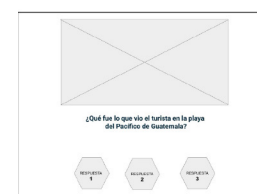


Ficha Informativa

Metodo de Evaluación



Publicaciones Redes Sociales



Juego Interactivo

Portada

Contenido

Composición y Estética *

☐ Malo 😞

☐ Regular 😐

☐ Bueno 😊

☐ Excelente 😄

Legibilidad *

☐ Malo 😞

☐ Regular 😐

☐ Bueno 😊

☐ Excelente 😄

Jerarquía Visual *

☐ Malo 😞

☐ Regular 😐

☐ Bueno 😊

☐ Excelente 😄

Ilustración *

☐ Malo 😞

☐ Regular 😐

☐ Bueno 😊

☐ Excelente 😄

Observaciones a tomar en cuenta para mejorar el proyecto 🗨️

Texto de respuesta larga

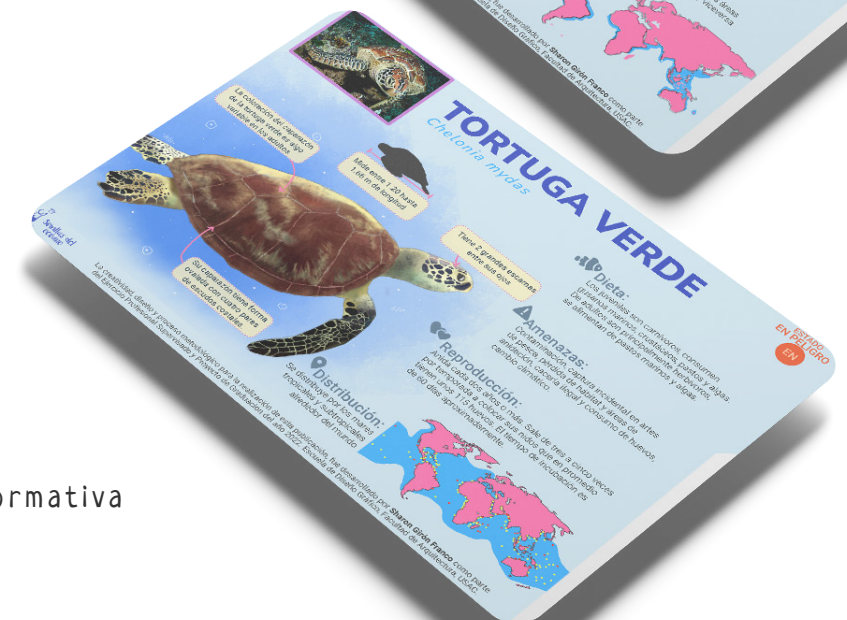
Previsualización de la pieza

Preguntas Escala de Likert

Pregunta Semántica

Nivel 03 Propuesta Final

Producción



Cuento



Ficha Informativa

Metodo de Evaluación



Publicaciones Redes Sociales



Memoria



Selección Múltiple

Juego Interactivo



Previsualización de la pieza

Título de la imagen



¿Qué tanto te gusta leer el cuento?*

- ☐ Nada 😡
- ☐ Poco 😞
- ☐ Mucho 😊
- ☐ Demasiado 😄

Preguntas Escala de Likert

¿Que tanto logras leer el texto sin dificultad?*

- ☐ Nada 😡
- ☐ Poco 😞
- ☐ Mucho 😊
- ☐ Excelente 😄

¿Que tanto te llama la atención los dibujos?*

- ☐ Nada 😡
- ☐ Poco 😞
- ☐ Mucho 😊
- ☐ Demasiado 😄

Escribe con tus propias palabras que te pareció el cuento. 💬

Texto de respuesta larga

Pregunta Semántica

Presupuesto



Proyecto

Diseño de Módulos Instruccionales

Costos fijos	Q. 2,153.20
Costos variable	Q. 1,120.00
Proceso de diseño	Q. 43,904.30
Impuestos	Q. 6,886.16

Total **Q. 54,017.66**

*El costo total de este proyecto se enmarca dentro de los materiales elaborados en el marco del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación. Esta inversión es una manera de devolver a la sociedad guatemalteca el conocimiento y los beneficios obtenidos a través de la realización de este proyecto.

Conclusiones

La creación de recursos visuales y atractivos **ha favorecido el proceso de enseñanza/aprendizaje**, permitiendo una mejor comprensión y retención de la información por parte de los alumnos. Además, el enfoque en utilizar recursos disponibles dentro de la entidad ha permitido **optimizar los recursos y garantizar la accesibilidad** del material educativo para todos los involucrados.

Recomendaciones

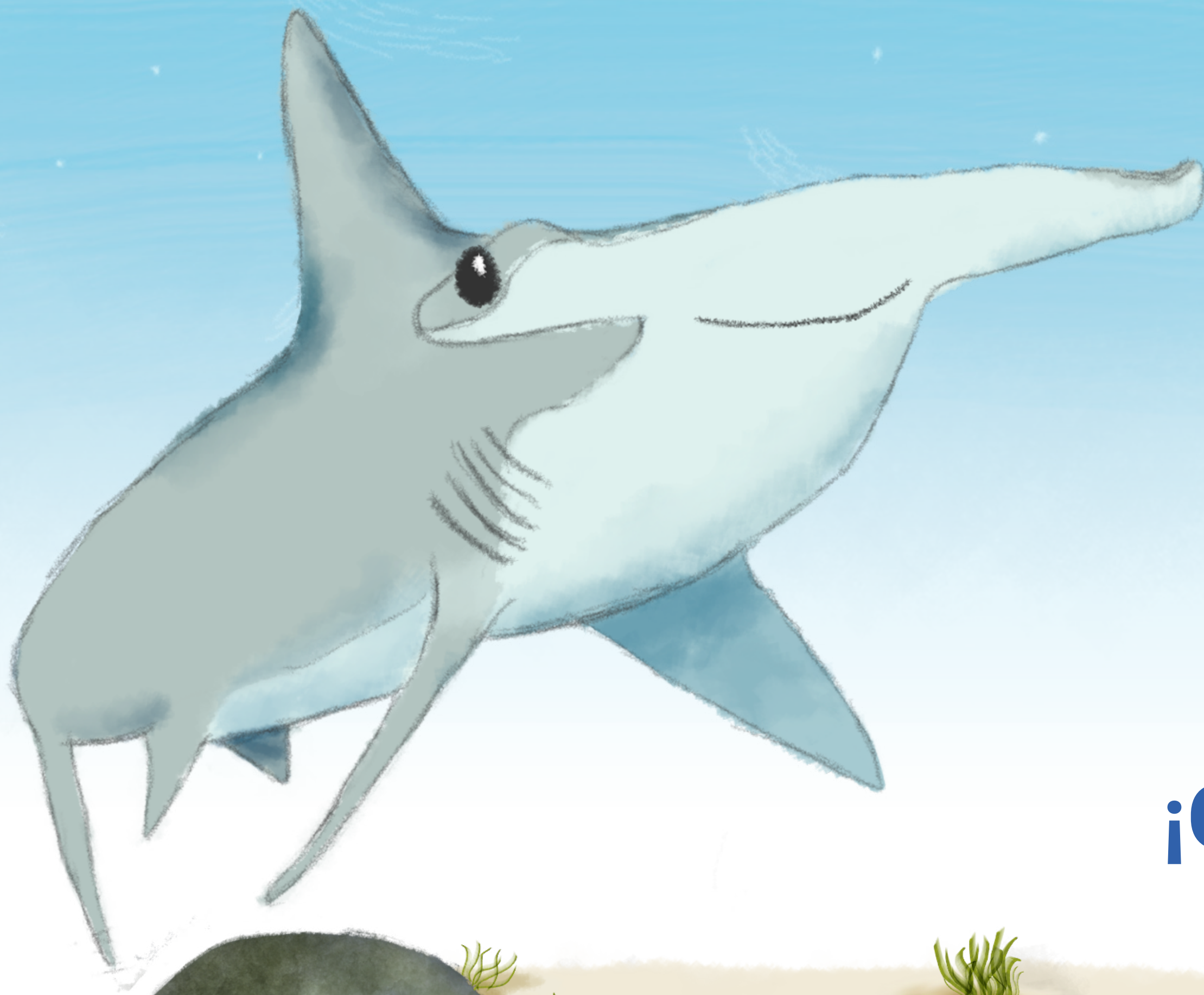
Mantener un **seguimiento constante** de las piezas y obtener **retroalimentación** a través de reuniones o **dialogos** en cada etapa del proyecto es una práctica fundamental.

Existen numerosas **herramientas y enfoques** que facilitarán el proceso de creación y ayudarán a dar forma a ideas innovadoras. Estas prácticas son clave para asegurar que el **resultado final sea genuino y eficaz** en la comunicación del mensaje deseado.

Lecciones Aprendidas

Tener muy en **claro el objetivo del proyecto** juntamente con la Institución para que **no haya un cambio mayor** cuando este se esté ejecutando y haya retraso.

Siempre tener en cuenta los **comentarios y sugerencias** en las etapa de validaciones.



¡GRACIAS!

