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

Diseño de material educativo de enseñanza del idioma inglés en la educación no formal en beneficio socioeconómico de mujeres emprendedoras en la institución "Creamos" ubicada en la zona 3 de la Ciudad de Guatemala.

Lourdes Noemi Rejopachi Zavala

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

Diseño de material educativo de enseñanza del idioma inglés en la educación no formal en beneficio socioeconómico de mujeres emprendedoras en la institución "Creamos" ubicada en la zona 3 de la Ciudad de Guatemala.

Proyecto desarrollado por
Lourdes Noemi Rejopachi Zavala

Al conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico.
Guatemala, octubre de 2020.

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

Nómina de autoridades

Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal I

Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. Andrés Cáceres Velazco
Vocal IV

Br. Andre María Calderón Castillo
Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Tribunal Examinador

Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario

Lic. Marco Antonio Morales Tomas
Asesor Metodológico

Licda. Miriam Isabel Meléndez
Asesora Gráfica

Licda. Claudia Renata Martínez Fuentes
Tercer Asesor

Agradecimientos

A Dios
Por permitirme concluir esta etapa en mi vida.

A mi familia
Por su apoyo incondicional, por enseñarme a nunca darme por vencida.

A mis amigos
Por brindarme su amistad durante estos cinco años e impulsarme a siempre seguir.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala
Por brindarme la oportunidad de convertirme en profesional.

A la Escuela de Diseño Gráfico
Por brindarme las herramientas para crecer como profesional.

A mis asesores
Por su tiempo y apoyo para el desarrollo de este proyecto.

A todos los docentes
Por compartir sus conocimientos a lo largo de la carrera.

A Creamos
Por abrirme las puertas y brindarme la oportunidad de realizar este proyecto. Por su apoyo y confiar en lo que hago.

Índice

Pág. 11
Presentación

1
Pág. 13
Introducción

2
Pág. 23
Perfiles

3
Pág. 35
Planeación Operativa

4
Pág. 47
Marco Teórico

5
Pág. 69
Definición Creativa

6
Pág. 99
Producción Gráfica

7
Pág. 153
Lecciones Aprendidas

8
Pág. 159
Conclusiones

9
Pág. 163
Recomendaciones

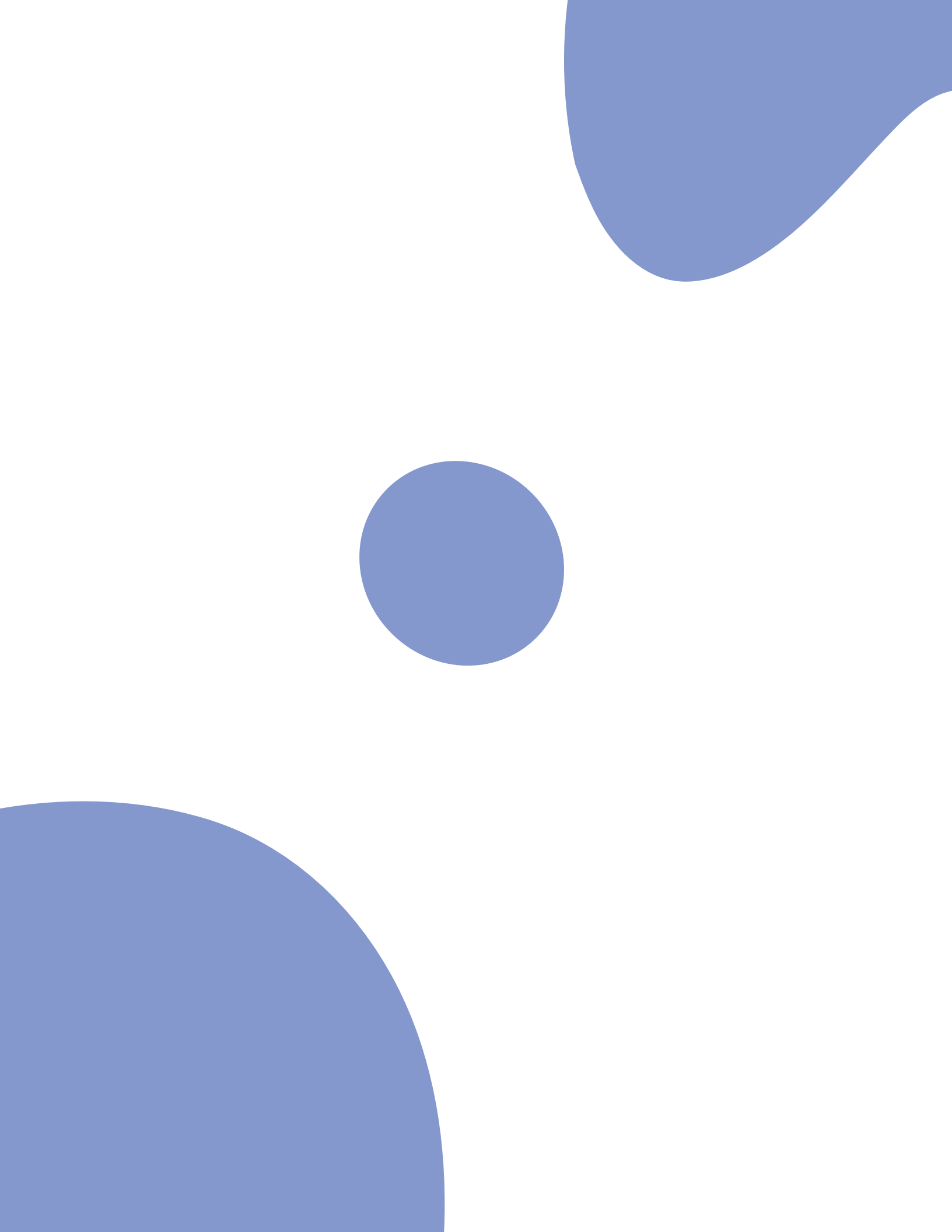
10
Pág. 167
Fuentes Consultadas

11
Pág. 173
Anexos

Presentación

Este informe presenta una descripción del proyecto de graduación realizado en la Asociación Creamos. Presenta las diferentes técnicas y procedimientos llevados a cabo durante el proceso de creación y diseño de material educativo de enseñanza del idioma inglés en la educación no formal en beneficio socioeconómico de mujeres emprendedoras que asisten a la institución "Creamos".

Este proceso comprende desde la identificación del problema de comunicación visual, recopilación de información sobre la institución, el estudio del grupo objetivo, el proceso de generación de ideas para definir el concepto creativo, la investigación y análisis sobre el tema y los tres niveles de visualización de la pieza; así como, la elaboración y presentación de la propuesta gráfica final.



Introducción

1

Antecedentes

Definición del Problema

Justificación del proyecto

- Trascendencia del proyecto
- Incidencia del diseño gráfico
- Factibilidad del proyecto

Objetivos

Antecedentes

Hay miles de jóvenes y mujeres viviendo en las comunidades aledañas al Relleno sanitario de la ciudad de Guatemala, las cuáles tienen que afrontar enormes retos sociales y económicos como consecuencia de un sistema educativo frágil y limitado al que pocos tienen acceso.

Alrededor del 60% de los niños y mujeres tienen estudios en educación primaria.

El nivel de escolaridad en Guatemala es sumamente bajo, el Instituto Nacional de Estadística (INE) estima que el promedio es de solo 2.3 años. Con el fin de mejorar su situación económica, las mujeres por medio de programas que desarrolla Creamos emprenden oportunidades de negocio, así como también buscan una inclusión social en un entorno bilingüe.

Definición del Problema

Creamos pretende proporcionar un lugar seguro y fomentar el liderazgo a través de la creación de oportunidades de empleo a las mujeres que viven en los alrededores del Relleno sanitario de la Ciudad, así como brindar un espacio de apoyo en la educación a sus hijos.
Creamos ofrece una variedad de oportunidades de ingreso, formación y apoyo emocional que contribuyen a formar una comunidad más segura, saludable y sostenible.

Creamos continúa abriendo puertas a nuevas participantes a la vez que sigue apoyando y brindando educación a 150 participantes activas dentro de las instalaciones de la organización.

Creamos realiza programas y talleres de producción que benefician actualmente a 160 mujeres y sus familias además de brindar tutorías a sus hijos. Desde sus inicios, el primer objetivo de Creamos ha sido proveer a las mujeres una fuente alternativa de generación de ingreso que proporcione un espacio familiar seguro y saludable, sin embargo, también ha creado un espacio donde los estudiantes reciben apoyo educativo de profesores guatemaltecos y voluntarios nacionales e internacionales. Muchas veces estas oportunidades de crecimiento se ven limitadas por la falta de material de apoyo educativo eficiente y legible que permita un mejor desarrollo en el proceso de apendizaje de los niños y madres que desean mejorar su calidad de vida.
El programa de tutorías se esfuerza por ayudar a los estudiantes a desarrollar su propio potencial en una sociedad bilingüe brindando a través de un programa de reclutamiento mejores oportunidades de trabajo..

"No estamos en creamos únicamente para ganar dinero, estamos para aprender a amarnos y respetarnos a nosotras mismas"

-Irina

Justificación del Proyecto

Trascendencia del proyecto

La elaboración del proyecto permitirá la mejora del aprendizaje del idioma inglés, que actualmente Creamos junto con Camino Seguro buscan beneficiar el desarrollo educativo y social. Muchos estudiantes participan en tutorías porque no tienen apoyo educativo en sus casas o en las escuelas públicas a la que asisten. Algunos estudiantes luchan con problemas de aprendizaje. El proyecto permitirá un mejoramiento en el sistema de tutorías del idioma inglés que se desarrollan dentro de la institución.

Incidencia del diseño gráfico en el proyecto

La pieza gráfica a través del uso de diversos códigos del diseño como el manejo de tipografía, colores, imagen y mejor interacción con el usuario permitirán la mejora del aprendizaje del idioma inglés a fin de respaldar la formación educativa y brindar apoyo al proceso de enseñanza en el estudiante.

La intervención del diseño gráfico por medio de la pieza gráfica, es necesaria para mejorar y respaldar la comunicación visual que hasta ahora se ha ido manejando internamente. Esta implementación permitirá el refuerzo en las habilidades académicas.

Factibilidad del Proyecto

El área de tutorías de Creamos cuenta con la información necesaria para desarrollar el proyecto, el apoyo será dado por medio del personal voluntario, también cuenta con colaboradores nacionales y extranjeros que pueden dar soporte al proyecto.

El estudiante dispondrá del tiempo, material y equipo para la elaboración del proyecto, será guiado por el docente a cargo así como también el apoyo de la institución al momento de la elaboración.

Objetivos del Proyecto

Objetivo
general

Contribuir a la mejora del aprendizaje del idioma inglés a través de material educativo con el fin de brindar oportunidades socieconómicas e inclusión social a jóvenes y mujeres emprendedoras que asisten a la asociación Creamos en Zona 3 de la ciudad de Guatemala.

Objetivo Específico
de comunicación visual

Facilitar el proceso de aprendizaje del idioma inglés por medio del desarollo de material de apoyo que refuerce las temáticas impartidas en la asociación Creamos.

Objetivo Específico
de diseño

Diagramar e ilustrar gráficamente material educativo para el estudiante a través del uso de códigos visuales atractivos y legibles, para que los jóvenes y mujeres de la Organización comprendan el mensaje y puedan emplearlo en sus actividades comerciales.

Perfiles

Perfil de la
Institución

Perfil del
Grupo Objetivo

2

Perfil de la Institución

Historia

Creamos fue fundada como una iniciativa de emprendimiento social con el propósito de ofrecer un espacio seguro y dignas oportunidades de ingreso a las madres de los niños que forman parte de Camino Seguro, la organización núcleo de Creamos. Camino Seguro fue fundada en 1999 con el objetivo de ayudar a niños que viven en las comunidades que rodean al basurero de la ciudad de Guatemala a romper con el círculo de pobreza a través de educación, competencias básicas y perseverancia. Con un historial de 19 años operando dentro de la comunidad, Camino Seguro ha creado fuertes lazos dentro de ésta, además de una extensa red de jóvenes y padres involucrados en el programa, lo cual ha sido fundamental para el éxito de Creamos.

A través de los años, la necesidad de crear un empleo más seguro y sostenible para las madres de los niños de Camino Seguro se ha convertido en un hecho evidente si se pretende interrumpir con el ciclo de pobreza dentro de la comunidad.

En 2014 Creamos se convirtió en una ONG guatemalteca independiente, a pesar de seguir operando codo con codo con Camino Seguro en la tarea de ayudar a cambiar las vidas de las familias que viven en las comunidades de los alrededores al basurero de la ciudad de Guatemala. Los servicios de Creamos fomentan la autoestima, el bienestar, el liderazgo a de aquellas mujeres cuyo historial ha estado ligado a la recolección, el reciclaje y la reventa de materiales rebuscadosen el basurero para poder así, seguir adelante. Desde sus inicios, el primer objetivo de Creamos ha sido proveer a las mujeres con una fuente alternativa de generación de ingreso que proporcione un. espacio familiar seguro y saludable.

Actualmente, Creamos crea dignas oportunidades de empleo, ofrece servicios de apoyo emocional y promueve una comunidad con un continuo desarrollo educativo. Creamos continúa abriendo puertas a nuevas participantes a la vez que sigue apoyando y brindando educación a 160 participantes activas en la organización.

Datos Generales

Creamos
13 Calle 3-10, Zona 7, Colonia Landívar
ciudad de Guatemala
creamos@safepassage.org
Teléfono: 5570 9214

Número de asistentes

Actualmente Creamos apoya y brinda educación a 160 participantes activas en la organización.

Filosofía de la Institución

Misión

Crear oportunidades a mujeres a través de un enfoque integral que fomente un ambiente seguro y sano a las familias que viven en las comunidades aledañas al basurero de la ciudad de Guatemala.

Visión

Creemos que las mujeres son la llave de cambio tanto de ellas mismas como de sus familias y de la comunidad. Creamos abre las puertas a nuevas oportunidades a un empleo digno y sostenible, a oportunidades de apoyo emocional y a fomentar una comunidad de continuo crecimiento. Nuestras participantes son quienes eligen cruzar esta puerta.

Objetivos Pedagógicos

Creamos crea dignas oportunidades de empleo, ofrece servicios de apoyo emocional y promueve una comunidad con un continuo desarrollo educativo.

Valores

Liderazgo, Salud, Educación y Estabilidad.

Principales
Proyectos

Programa de Apoyo Emocional
Servicios de Apoyo Individual
Grupo de Apoyo para Relaciones Saludables
Alfabetización Financiera
Mindfulness y Movimiento
Programa de Generación de Ingreso
Tutoría de inglés

Formas
De Comunicación

Por medio del personal voluntario de la Organización
Por medio de afiches
Por correo
Por grupo de whatsapp

Perfil del
Grupo Objetivo

Grupo Objetivo “A”

Mujeres que asisten a la Organización Creamos a través de los distintos programas y talleres impartidos en el lugar.

Características geográficas.

zonas aledañas al Relleno sanitario de la Zona 3 de la ciudad de Guatemala

Características sociodemográficas

Edad: 23 a 75 años
Sexo: Mujeres
Estado civil: Solteras o Casadas
Ocupación: Indiferente
Escolaridad: Nivel primario, nivel medio
Nacionalidad: Guatemalteca

Características socioeconómicas

Clase baja y media
Ingreso Mensual: Q25 – Q300 / Q300 - Q700
Estilo de vida: mujeres que viven en las comunidades que rodean el basurero, no tienen suficiente acceso a las oportunidades económicas ni a los recursos básicos necesarios para llevar una vida digna y estable.

Características psicográficas

Personalidad: Buscan una oportunidad de trabajo por medio del desarrollo de diferentes habilidades para cambiar su vida, la de sus familias y la de la comunidad. Son agradecidas y valoran el trabajo y la ayuda que Creamos les ha brindado.
Estilo de vida: Asisten a la Organización para desarrollar su trabajo mientras sus hijos estudian, siempre tienen la esperanza de salir adelante.
Gustos e intereses: Disfrutan pasar el tiempo con sus hijos, el trabajo en equipo.

Grupo Objetivo “B”

Jóvenes que asisten a las tutorías de inglés que se imparten en las instalaciones de Creamos.

Características geográficas.

zonas aledañas al Relleno sanitario de la Zona 3 de la ciudad de Guatemala

Características sociodemográficas

Edad: 14 a 18 años
Sexo: Hombres y Mujeres
Estado civil: Indiferente
Ocupación: Estudiantes
Escolaridad: Estudiantes de nivel primario, básico y diversificado.
Nacionalidad: guatemalteca

Características socioeconómicas

Clase baja y media
Ingreso Mensual: los jóvenes que trabajan ganan alrededor de Q1,000.
Estilo de vida: son estudiantes que viven junto a su familia en las comunidades que rodean el basurero de la Zona 3 de la ciudad de Guatemala.
El acceso a recursos es limitado.

Características psicográficas

Personalidad: Se sienten motivados por aprender y tienen deseos de superación.
Estilo de vida: Muchos estudiantes participan en tutorías, porque no tienen apoyo educativo en sus casas o en sus colegios públicos. Algunos estudiantes luchan con problemas de aprendizaje. Llegan a interactuar mejor con sus compañeros y sus profesores. Los estudiantes que participan en las tutorías tienen más confianza en las aulas, se portan mejor y aprenden más.
Gustos e intereses: les gusta hacer deporte y arte. Se sienten motivados a aprender por medio del juego y la tecnología.

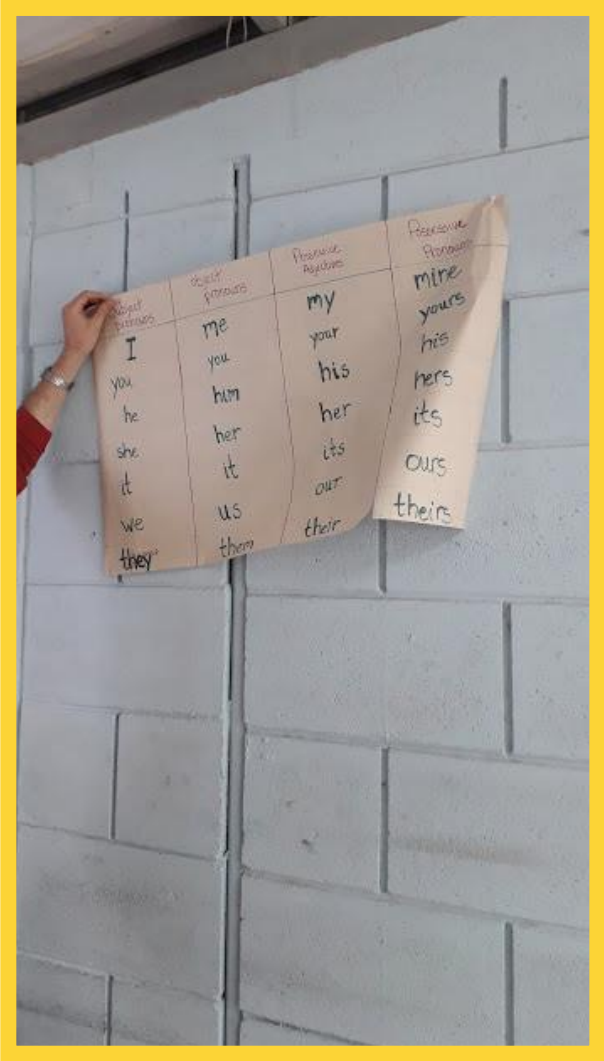


Figura 1. Pieza visual que se utiliza como recurso de apoyo.

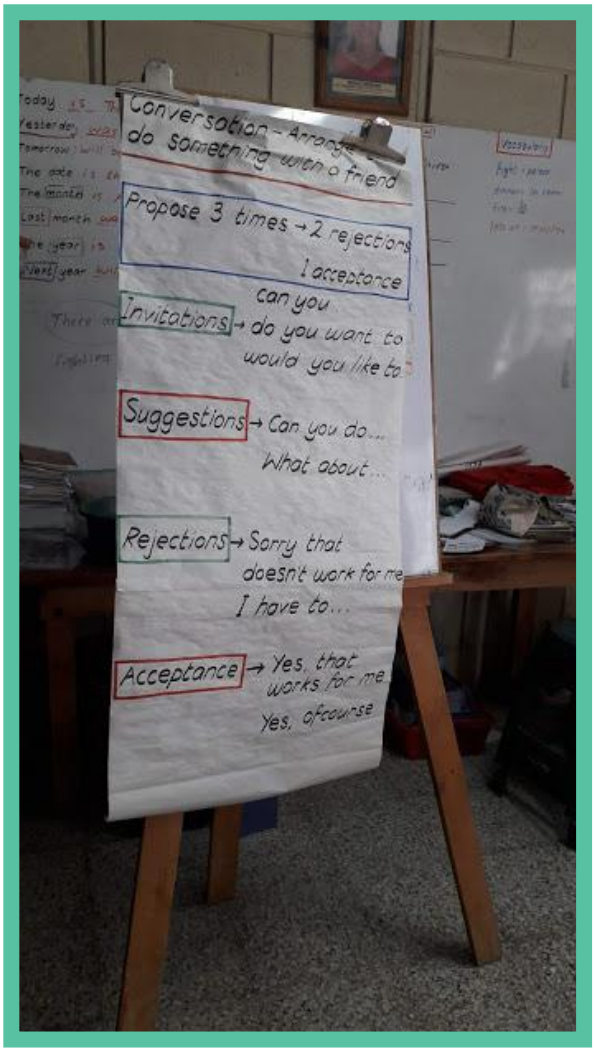


Figura 2. Recursos de apoyo utilizados para impartir curso de inglés

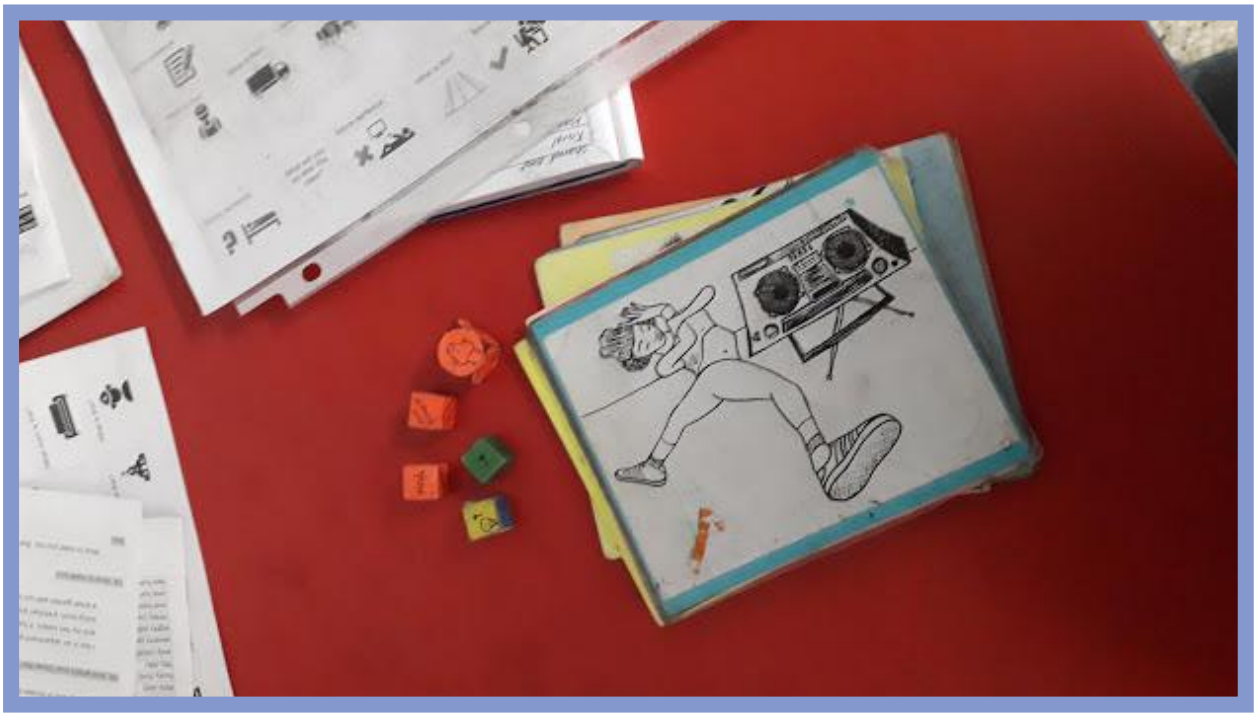
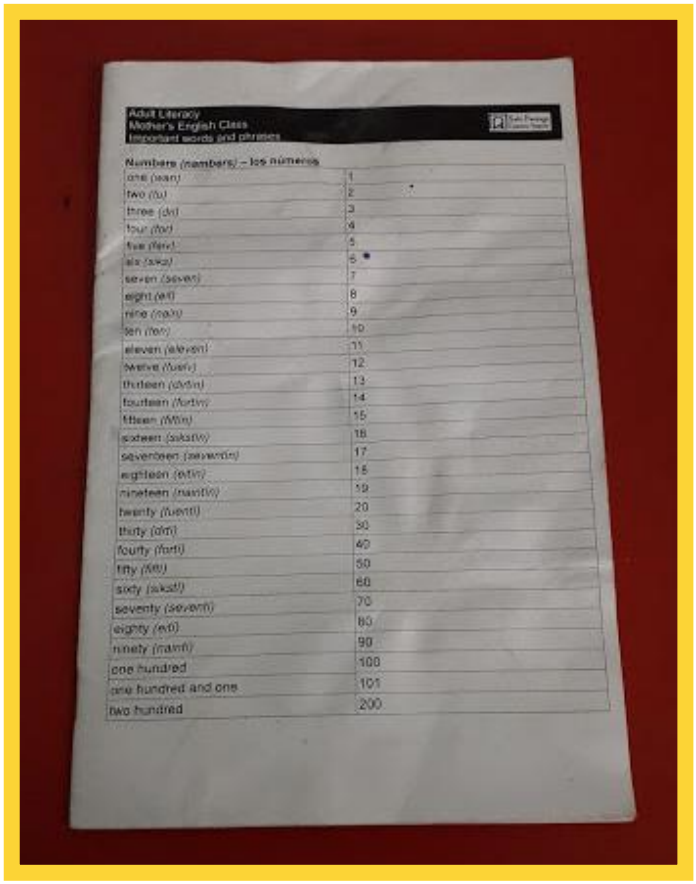


Figura 3. Juego educativo utilizado actualmente



Adult Literacy
Mother's English Class
Important words and phrases

Numbers (numbers) – los números

one (wan)	1
two (tu)	2
three (dri)	3
four (for)	4
five (fiev)	5
six (siks)	6
seven (seven)	7
eight (eit)	8
nine (nain)	9
ten (ten)	10
eleven (elevin)	11
twelve (tuelv)	12
thirteen (dirtin)	13
fourteen (fortin)	14
fifteen (fiftin)	15
sixteen (sikstin)	16
seventeen (sevintin)	17
eighteen (eitin)	18
nineteen (naintin)	19
twenty (tuenti)	20
thirty (dirti)	30
fourty (forti)	40
fifty (fifti)	50
sixty (siksti)	60
seventy (sevinti)	70
eighty (eiti)	80
ninety (nainti)	90
one hundred	100
one hundred and one	101
two hundred	200

Figura 4. Manual de inglés para mamás

Planeación Operativa

Flujograma

Cronograma

3

Flujograma del
diseño de la pieza

El siguiente flujograma tiene como propósito explicar el proceso a realizar para el desarrollo de material educativo para el uso del estudiante en las tutorías que se imparten en la Organización, Creamos, que se dedica a establecer oportunidades de crecimiento y desarrollo integral así como oportunidades laborales para las mujeres que trabajan en el Relleno sanitario de la Zona 3 de la ciudad de Guatemala.

Visita a la Institución

Análisis del material utilizado hasta el momento e identificación de la pieza gráfica a diseñar.

Fundamentación de las ventajas y desventajas de la pieza gráfica.

Revisión del contenido que será utilizado en la pieza gráfica.

Identificación de las características del grupo objetivo al que la pieza será dirigida.

Conceptualización

Elaboración de mapas mentales.

Enlistar las cualidades que pueda tener la pieza gráfica, fortalezas y debilidades.

Búsqueda de referencias gráficas.

Construcción de la línea gráfica que se utlizará en la pieza gráfica.

Bocetaje

Definición de línea gráfica, retícula y línea de dibujo.

Elaboración de bocetos de retícula, diseño e ilustraciones.

Digitalización.

Validación con el G.O.

Presentación de propuesta gráfica.

Evaluación de funcionalidad.

Anotación de observaciones y sugerencias.

Realización de cambios.

Evaluación con asesores

Presentación de propuesta gráfica.

Fundamentación.

Evaluación del material.

Aprobación de la pieza gráfica.

Presentación

Tras haber sido aprobada y realizado los últimos cambios, la pieza gráfica será entregada a la Institución.

Se procede a la fase de redacción de informe final.

Infografía realizada por: Noemi Rejopachi

Por medio de este proceso, se podrá llevar el desarrollo de material educativo para el uso del estudiante a través del uso de códigos visuales atractivos y legibles, para brindar apoyo al proceso de enseñanza.

Cronograma del proyecto

El cronograma es una herramienta gráfica utilizada en la gestión y ejecución de proyectos. El siguiente cronograma incluye una lista de actividades o tareas a realizar durante el período de EPS con las fechas previstas de su comienzo hasta su final.

01-02 Visita a la Institución
Definición de cultura comunicacional

05-09 Definición de nuevo problema
Presentación de propuesta de Material Educativo

12-16 Actualización de protocolo

19-23 Planeación Operativa

26-30 Concepto creativo e insight

02-06 Se inició con la Definición Creativa la cuál definiría los parámetros y códigos visuales de la pieza.

09-13 Bocetaje. Este nivel permitió una vista general de lo que sería el resultado final de la pieza.

16-20 Se avanzó con el nivel 1 de visualización, así como se realizó una autoevaluación sobre el proceso.

23-27 Nivel 2 de visualización. En este nivel del proyecto se realizó una Coevaluación con expertos en el tema.

30 Se inició con la investigación y redacción del Marco Teórico como parte fundamental del proyecto.

01-04 Nivel 3 de visualización. En este nivel se llevó a cabo la validación con el Grupo Objetivo. Datos que fueron de suma importancia para evaluar la eficacia del proyecto.

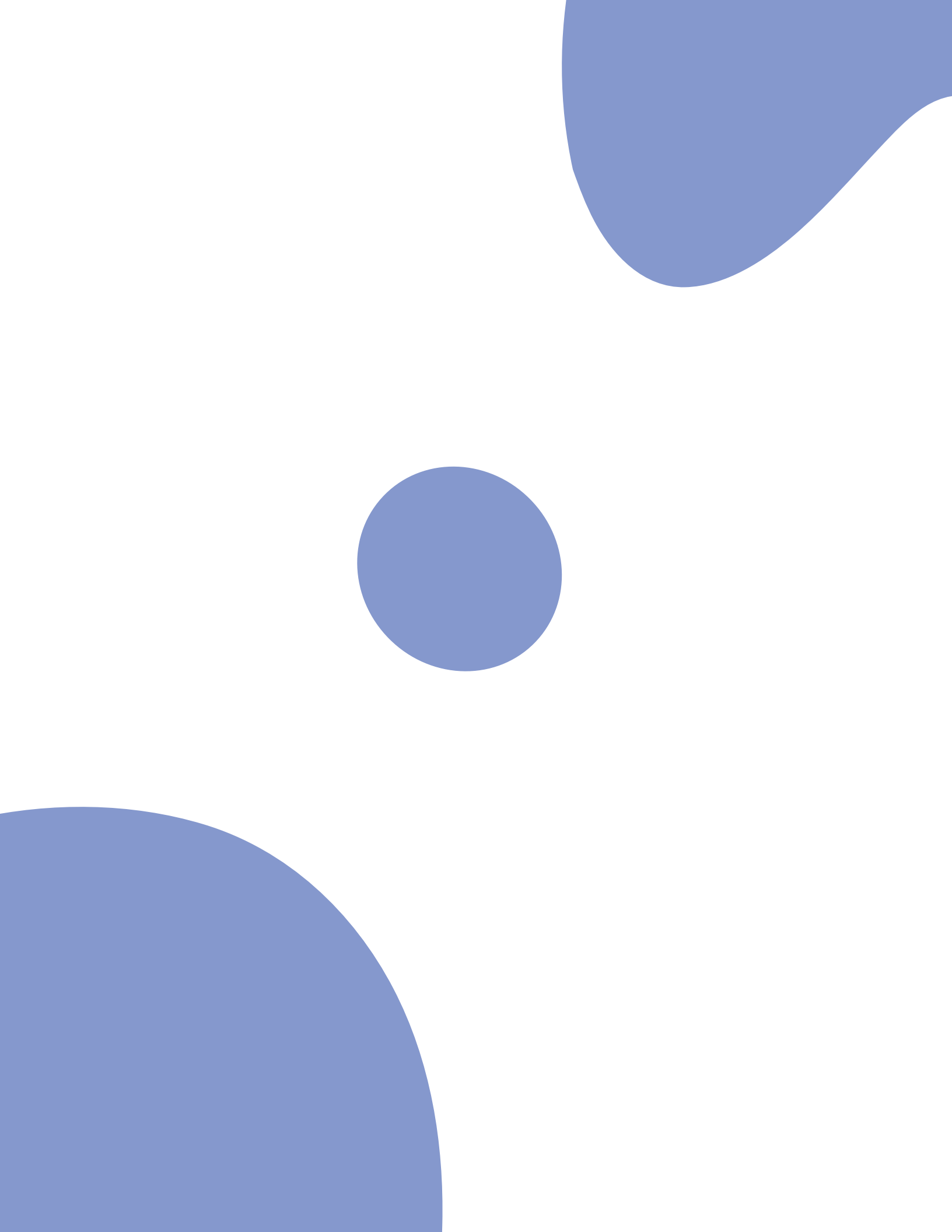
07-11 Se fundamentó cada parámetro y código visual que compone la pieza.

14-18 Se redactaron las lecciones aprendidas en el Capítulo 7.

21-25 Redacción de Informe final.

28-31 Se recibieron asesorías sobre el contenido y la diagramación del informe.

La determinación de fechas contribuyó a una mejor exactitud en el cumplimiento de las tareas y metas durante la ejecución del proyecto. Esta visualización permitió una mejor distribución y organización del tiempo.



Marco Teórico

4

Disminución de la pobreza socioeconómica en la zona 3 del área metropolitana de Guatemala

1. Problemáticas Sociales

Los problemas sociales son "una condición que afecta a un número significativamente considerable de personas, de un modo considerado inconveniente y que según se cree debe corregirse mediante la acción social colectiva" (Horton, Paul y Leslie, Gerald 1955). Estas condiciones pueden arreglarse mediante acciones sociales, para las cuales es necesario desarrollar alternativas que demostrarán las creencias e intereses de quienes se encuentren involucrados. Las condiciones desfavorables de estos problemas pueden transformarse positivamente o pueden resultar agravando más la situación (Horton et al. 1955).
Dentro de las problemáticas sociales más frecuentes que enfrentan los países en vías de desarrollo se pueden encontrar el hambre, la violencia de género, la sobrepoblación, la pobreza, las desigualdades, entre otros.

1.1. Pobreza

La pobreza es definida por Baratz y Grigsby como "una privación severa de bienestar físico y bienestar mental, estrechamente asociada con inadecuados recursos económicos y consumos" (1971, 120). Otros autores definen la pobreza en relación a los ingresos económicos contra el nivel de consumo, Ringers, define la pobreza de dos formas, pobreza directa hace referencia a tener un nivel de vida que se encuentra por debajo de un estándar mínimo establecido, independientemente de lo que la cause. Y pobreza indirecta que se presenta cuando no se tienen los recursos, las capacidades o los derechos necesarios para lograr el estándar mínimo de vida establecido. (Ringer 1987, 145-6, 145).

La Organización de las Naciones Unidas (ONU) ha introducido un nuevo concepto conocido como Índice de Pobreza Multidimensional (IPM) que mide el nivel de vida, salud y educación de las personas, más que el ingreso económico como un indicador exclusivo (PNUD, 2019). Este Índice ayuda a identificar múltiples niveles de carencias así como su intensidad, este registro es utilizado para realizar comparaciones de pobreza tanto a nivel regional como mundial, además el IPM destaca las características de los diferentes hogares y comunidades ofreciendo un panorama más general de la cifra de personas que viven en pobreza.

1.1.1 Clasificación de la pobreza

La pobreza puede clasificarse dependiendo de la metodología con la cual se mida, actualmente existen tres métodos aprobados internacionalmente que pueden cuantificar la pobreza, estos son: la Línea de Pobreza (LP), las Necesidades Básicas Insatisfechas (NBI), y el Integrado que combina los métodos anteriores (CIEPYC 2010, 32-34).

La línea de Pobreza mide el bienestar a través del ingreso o gasto de consumo del valor mínimo de la canasta básica establecida, es decir que aquellos que tienen ingresos o gastos menores al mínimo de la canasta básica se encuentran en la línea de pobreza extrema. Pobres no extremos que se encuentran en el medio, poseen ingresos y gastos por arriba de la pobreza extrema pero por debajo de la línea de no pobreza total, pueden financiar una canasta básica mínima pero no otros servicios. Y la no pobreza se considera cuando los ingresos y gastos son superiores a la línea de pobreza total (CIEPYC 2010, 32-33).

El método de las Necesidades Básicas Insatisfechas considera otros indicadores, además del ingreso y consumo de una canasta básica, que se encuentran relacionados con las necesidades básicas de todos los seres humanos tales como vivienda, educación, salud, seguridad, infraestructura pública, etc. Este método considera a pobres a aquella población que tiene una necesidad insatisfecha y como pobreza extrema a quienes tienen dos o más necesidades insatisfechas (CIEPYC 2010, 33).

El método de Integración, combina los métodos de LP y NBI, sitúa a los pobres crónicos como aquellos que tienen al menos una carencia en cuanto a sus necesidades básicas e ingresos o gastos por debajo de la línea de pobreza. Pobres recientes que no tienen necesidades básicas insatisfechas y sus ingresos o gastos se encuentran por encima de la línea de pobreza. Pobres inerciales que poseen al menos una necesidad insatisfecha pero sus ingresos o gastos se encuentran por encima de la línea de pobreza. E integrados socialmente que corresponde a quienes no tienen necesidades básicas insatisfechas y sus gastos son superiores a los de la línea de pobreza (CIEPYC 2010, 33-34).

2. Pobreza en Guatemala

Guatemala utiliza la metodología de la Línea de Pobreza como medida oficial para identificar en la población el nivel de pobreza presente (INE, 2013, 3). El país cuenta con una de las tasas de pobreza más altas de América Latina y el Caribe, de acuerdo con los datos del Instituto Nacional de Estadística, con base en el XI Censo de Población y VI de Habitación 2002 y ENCOVI 2014, la pobreza total de la República suma el 59.28% de la población, donde el 23.36% corresponde a pobreza extrema, y el 35.93% a pobreza no extrema.

La pobreza dentro del territorio guatemalteco es más alta en las áreas rurales que dentro de zonas urbanas, y la pobreza extrema es casi exclusivamente rural, los indígenas representan aproximadamente el 43% de la población nacional, constituyen el 58% de los pobres y el 72% de los pobres extremos. (ENCONVI 2000). Los pueblos indígenas se encuentran más propensos a vivir en las áreas rurales, al contrario con los no indígenas que se dividen entre las áreas rurales y las áreas urbanas, lo cual afecta el acceso que tienen los pobladores a los servicios básicos, de salud, educación, trabajo formal, entre otros, que dificultan tanto su calidad de vida como su desarrollo comunitario. Las distancias que existen de una comunidad a los centros de salud, escuelas, y servicios estatales son largas y en la mayoría de los casos la atención que se brindan es deficiente ya que no se cuentan con los recursos materiales y humanos necesarios para brindar un servicio de calidad que pueda disminuir las carencias presentes.

A su vez dentro del área rural la pobreza varía dependiendo del origen étnico, según los datos de la ENCONVI 2014, los mames presentan el nivel más alto de pobreza crónica, seguidos por el grupo Kaqchiquel, Q´eqchi´ y k´iche´ mientras que el grupo de los no indígenas tienen los niveles más bajos de pobreza crónica. Las diferencias también son representativas de acuerdo con l departamento, en 2017 la tasa de pobreza extrema más alta pertenecía a Alta Verapaz, seguido por Quiché y Chiquimula, por el contrario, la tasa más baja de pobreza se encontraba en Guatemala, Sacatepéquez y El Progreso. Mientras que la tasa de pobreza general en dicho año correspondía a Alta Verapaz, Sololá y Totonicapán, y los porcentajes más bajos se encontraban en Guatemala y Sacatepéquez. (ENCONVI, 2014).

Además de las diferencias de pobreza por grupo étnico y ubicación geográfica, existe una repartición desigualdad de las riquezas en la población, siendo los más afectados los grupos de mujeres y jóvenes. Las brechas tan marcadas entre los pobres y no pobres en Guatemala, permite generalizar a la población que se encuentra más vulnerable a vivir en la pobreza describiéndola como aquel grupo que tiene más probabilidades de pertenecer a algún grupo étnico, vivir en áreas rurales, mantener un trabajo informal y tener bajos niveles de educación, por ende, el pertenecer a una o más de estas categorías incrementa considerablemente el nivel de pobreza determinando el estilo y calidad de vida (ONU, 2014).

2.1. Pobreza en áreas metropolitanas de la ciudad de Guatemala

"La incidencia de la pobreza en la región metropolitana, es tres veces menor a la que muestra todo el país" (INE, 2002, 18). El XI censo de Población y VI de Habitación 2002 muestra que la población de Guatemala se aproxima a 16, 924, 190 habitantes, de los cuales 3, 445, 320 residen en el área metropolitana, el 23.36% de esa población se clasifica en pobreza extrema, un 27.90 % en pobreza no extrema, un 33.30% pobreza total, y un 66.70% que no se encuentra en pobreza. (ENCONVI, 2014).

Otros de los indicadores relacionados con la pobreza, considerados por el método de Necesidades Básicas Insatisfechas (NBI), está relacionado con la vivienda, los servicios sanitarios, educación básica e ingreso mínimo. En el área metropolitana el porcentaje de viviendas con material inadecuado representa el 33.9%, el abastecimiento de agua inadecuado es de 32.5%, el acceso a servicios sanitarios inadecuados corresponde a 7.1%, el porcentaje de analfabetismo en personas mayores de 15 años es de 9.6%. (Censos Municipales 2008-2011).

2.2. Pobreza en Zona 3 de la ciudad de Guatemala

La Zona de 3 de Guatemala se encuentra catalogada dentro de las zonas rojas del país, es decir, su espacio territorial que abarca desde la primera Calle a la 43 Calle y de la Avenida Bolívar al Puente del Incienso (Molinedo, 2012) es conocido como una de las áreas más peligrosas debido a la presencia de grupos pandilleros en los distintos sectores como el barrio El Gallito, el Cementerio, el Relleno sanitario, la Ruedita, Santa Isabel, entre otros, posee una tasa alta de actos delictivos además la pobreza y pobreza extrema son observables al momento de ingresar o aproximarse a dichos sectores.

De acuerdo con datos obtenidos de la Organización No Gubernamental (ONG) Camino Seguro más de 60,000 personas viven en pobreza extrema en la comunidad del Relleno sanitario de la ciudad de Guatemala.

La Organización de Camino Seguro, creó en 2012 el programa Creamos como un proyecto de emprendimiento social dirigido a las mujeres de la comunidad, se estima que el ingreso medio de las mujeres en el sector corresponde a 7$ al día, es decir 54.41 quetzales, el promedio de la educación es de 4° primaria (Camino Seguro 2019, 2). A través de los programas de Creamos las mujeres pueden generar ingresos en bisutería, por medio del cual 22 mujeres fabrican collares, pulseras, llaveros y otros accesorios hechos de materiales reciclados como piedras de papel. En el área de costura 15 mujeres elaboran productos hechos con telas recicladas y tejidas artesanalmente, además realizan serigrafía en artículos como playeras, bolsas y otros accesorios. Y otros servicios, que en asociación con Creamos las mujeres trabajan productos para empresas guatemaltecas, alrededor de 50 mujeres obtienen ingresos sostenibles y en condiciones seguras, cerca de 273 familiares se ven beneficiados con el desarrollo de estos programas. Creamos considera que cerca de 15,000 personas se encuentran trabajando en empleos relacionados con el Relleno sanitario de la zona. (Creamos Futuros 2019, 2-9).

2.2.1. Relleno Sanitario de la Zona 3 de la ciudad de Guatemala

Barillas (2015) define el Relleno sanitario como "un método de ingeniería mediante la cual diariamente los desechos sólidos se depositan, esparcen, acomodan, compactan y cubren empleando maquinaria. Su fin es prevenir y evitar daños a la salud y al ambiente, especialmente por la contaminación de los cuerpos de agua, de los suelos, de la atmósfera y a la población al impedir la propagación de artrópodos y roedores."

Los rellenos sanitarios se forman comprimiendo los desechos, cubriéndolos con una capa de tierra u otros materiales para nuevamente colocar otra capa de desechos encima y así llenar el espacio que se tenga. En la ciudad de Guatemala el Relleno sanitario corresponde un barranco ubicado entre las Zona 3 y 7.

La Municipalidad de la ciudad de Guatemala y servicios privados de camiones son los encargados de recolectar y transportar los desechos de la población que habita en dentro de la ciudad al Relleno Sanitario, no obstante, el Relleno sanitario de la Zona 3 no contienen únicamente los desechos del perímetro capitalino sino que alberga los desechos de otros municipios como Mixco, Chinautla, Palencia, San José Pinula, Santa Catarina y la parte norte de Villa Nueva, Villa Canales, San Raymundo y San Miguel Petapa y San Juan, superando la capacidad que en un principio era destinada para este lugar. (Municipalidad de Guatemala).

Al Relleno sanitario llega cualquier tipo de desperdicio orgánico, inorgánico, material toxico o peligroso, restos industriales, (Barillas 2015, 39), y muchos más que traen como consecuencia la contaminación del suelo, del aire, del agua, que generan problemas de salud tanto para la población que trabaja ahí así como a los grupos aledaños.

2.2.2. Condiciones de vida dentro del Relleno sanitario de la Zona 3 de la ciudad de Guatemala.

Las condiciones de vida dentro del Relleno sanitario son precarias, la mayoría de personas que se encuentran trabajando informalmente en el lugar, también conocidos como guajeros, presentan enfermedades respiratorias, heridas en la piel, desnutrición, pobreza y pobreza extrema, se encuentran expuestos a riesgos por intoxicación y accidentes. (De la Roca 2012, 7-9) Además de los riesgos a la salud, el Relleno sanitario no cuenta con la estructura y orden necesario para brindar seguridad a quienes circulan por el sector, las personas arriesgan su vida al momento de ingresar y permanecer en el establecimiento especialmente cuando las condiciones climáticas como la lluvia provocan deslaves en el terreno cobrando vidas.

Asimismo dentro del Relleno sanitario la falta de autoridad legal favorece a los grupos delictivos, aumentando la delincuencia, la violencia, así como el consumo de sustancias que acaban con la vida de muchos. A pesar de estas condiciones nefastas la falta de educación, de servicios básicos, la pobreza, desigualdad y otras problemáticas sociales hacen que muchas personas se encuentren recolectando, separando desechos para poder ganar dinero para ellos y sus familias a través de la venta de materiales para reciclar o reusar.

2.2.3. Contexto social en el Relleno sanitario de la Zona 3

El Relleno sanitario es un lugar hostil, el ambiente que se vive adentro es marginal, destaca la pobreza, el vandalismo, el consumo de sustancias y la violencia propiciada por grupos delictivos que controlan el sector. Por lo general las personas que recolectan desechos lo hacen en familia, los padres llevan a sus hijos desde pequeños a trabajar en el basurero, aproximadamente a los 9 años comienzan los niños a ser tomados en cuenta para recolectar objetos, ser guajeros, mientras que los más pequeños van al basurero ya sea porque no tienen con quien quedarse, van a buscar juguetes o a entretenerse. Debido a esto, los niños que crecen en el Relleno sanitario carecen de un desarrollo y alimentación correcta, de salud y acceso a la educación, estas carencias limitan las oportunidades del individuo para salir adelante por lo que su situación de vida se convierte en un ciclo de generaciones. El nulo o bajo ingreso económico de las personas conlleva a comenzar a trabajar en este sector por falta de oportunidades de trabajo y presentar un bajo nivel académico.

3. Sistema Educativo en Guatemala

En Guatemala el sistema educativo se encuentra estructurado de acuerdo con la Constitución Política de la República (CPRG) que otorga las responsabilidades y funciones en materia educativa a una serie de entidades entre las cuales se destacan:

1. Ministerio de Educación (MINEDUC), a cargo de la educación inicial, preprimaria, primaria y media y la extraescolar.
2. Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC) y el Consejo Superior Universitario (CUS), ente autónomo a cargo de toda la educación superior impartida por el Estado.
3. Trece universidades privadas independientes con un Consejo de Enseñanza Privada Superior (CEPS), a cargo de la educación superior privada.
4. Comité Nacional de Alfabetización (CONALFA), ente autónomo a cargo de los procesos de alfabetización de adultos.

5. Instituto Técnico de Capacitación y Productividad (INTECAP), ente autónomo a cargo de la formación técnica de jóvenes y adultos.
6. Escuela Nacional Central de Agricultura (ENCA), ente autónomo a cargo de la enseñanza media agrícola y forestal.
7. Las municipalidades y el sistema de Consejos de Desarrollo.

8. Otras instituciones de gobierno, tales como Ministerios y Secretarías del Estado.

El Sistema Educativo Nacional (SEN) divide en dos subsistemas el Sistema Educativo, en escolar y extraescolar. El subsistema escolar es regulado por el MINEDUC y se encuentra conformado por la Educación Inicial de 0 a 4 años, Educación Preprimaria correspondiente a párvulos, 1, 2 y 3. Educación Primaria de 1° a 6° grado y educación acelerada para adultos 1° a 4° etapas. Y Educación Media que incluye primero a tercero básico (7°. 8° y 9°) y diversificado, de cuarto a séptimo curso (10°, 11°, 12° y 13°).

El subsistema extraescolar puede ser brindado por instituciones estatales así como privadas donde se ofrecen modalidades especiales de educación para la población que no recibió atención escolar en las edades correspondientes. En este sobresalen programas como los Núcleos Familiares de Educación (NUFED), el Programa de Educación para Adultos (PEAC) y los Centros Municipales de Capacitación y Formación (CEMUCAF).

3.1. Deficiencias en el sistema educativo en Guatemala

El Sistema Educativo presenta deficiencias en cuanto a la desigualdad de acceso a la educación, en la permanencia del estudiante, la deficiente enseñanza que reciben los alumnos, observable en la falta de manejo de comprensión de lectura y de pensamiento lógico-matemático así como las insuficiencias en los recursos financieros en la mayoría de las escuelas públicas.

Las brechas educativas resultan enormes en los distintos niveles, dentro de la educación de preprimaria a nivel nacional existe un déficit de cobertura del 45.1%, en la educación media la cobertura corresponde a 42.9% y en la educación de diversificado la cobertura se reduce alcanzando un total de 22.3%. (MINEDUC: 2010).

Factores como pertenecer a un grupo indígena, la residencia, el nivel socioeconómico, trabajar, la jornada de estudio, la repitencia de grados, la baja calidad de los servicios, docentes no capacitados, un currículo de enseñanza no adaptado a la cultura y a las necesidades presentes para obtener mayor oportunidad laboral, la escases y calidad de materiales de apoyo contribuyen a la deserción y fracaso escolar y manifiestan la baja calidad del sistema educativo guatemalteco.

3.2. Nivel de educación en los alrededores del Relleno sanitario.

Según Camino Seguro 1 de cada 3 de los residentes del Relleno sanitario nunca ha asistido al colegio. La mayoría de los adultos tiene solamente un nivel de educación de tercero a cuarto primaria.

3.3. Educación y empleo en Guatemala

La educación es uno de los factores que puede transformar de forma positiva la problemática social de la pobreza ya que brinda oportunidades de superación a las personas, productividad, así como les permite desarrollar habilidades que les benefician en su nivel de bienestar.

Según datos estimados del Instituto Nacional de Estadística (INE) en Guatemala hay 16.2 millones de habitantes de los cuales un 40.7% (6.6 millones) se encuentra en la Población Económica Activa (PEA) y un 35.3% (4.1 millones) corresponde a la Población Económicamente Inactiva (PEI). En Guatemala la población de 15 a 29 años representan el 68.9% que se mantiene laborando dentro de la economía informal en actividades de comercio, servicios técnicos, manufactura, oficina y profesionales por cuenta propia donde el ingreso puede ser inferior al salario mínimo. (ENEI 1 2018, 11-12).

Dentro de los factores que pueden brindar al individuo un mayor número de oportunidades corresponde al aprendizaje de una lengua extranjera como lo es el inglés, muchos puestos tienen como requisito un conocimiento de inglés ya sea básico como intermedio y avanzado, con mayor educación y habilidades una persona puede optar por un trabajo con salario mínimo o inclusive superior a este.

3.2.1 Educación no formal en Guatemala

El nivel socioeconómico representa un papel determinante en la calidad del sistema educativo y su acceso a la educación básica. Los resultados indican el bajo rendimiento académico, el alto grado de deserción temporal y la repitencia en el primer grado (50%), un 33% de escuelas incompletas, especialmente en las zonas rurales (el 30% de éstas). Otros indicadores como la deficiente calidad de las prácticas de enseñanza-aprendizaje, las condiciones materiales de la escuela, la no-disponibilidad de textos para los alumnos y profesores, la falta de uso de curricula pertinentes culturalmente, inadecuada preparación y remuneración del maestro, las condiciones de salud-alimentación-nutrición de los alumnos, el tiempo disponible para aprender (las escuelas públicas ofrecen entre 500 a 800 horas frente a 1200 que ofrece el sistema privado o las escuelas de países industrializados),

la falta de flexibilidad para usar metodologías más eficientes con los educados, la poca participación de los padres de familia y comunidad en el acto educativo, también atentan contra la calidad, equidad y reducción de los niveles de pobreza.

Como consecuencia de esta deficiencia en la calidad educativa, surge la educación no formal bajo el método de enseñanza-aprendizaje permitiendo en algunos casos una educación integral. Según la UNESCO promociona la integración de la educación no-formal con la formal. "Pensamos que la educación no formal tiene un potencial enorme en los sistemas de aprendizaje o sistemas educativos del futuro para desarrollar una enseñanza centrada en el discente y hecha a su medida" (D. SHIGERU AOYAGI Jefe de la sección de Alfabetización y Educación no formal de la UNESCO).

3.2.2. Formas de empleo en el Relleno sanitario de la Zona 3 de la ciudad de Guatemala.

Trabajar como guajero consiste en recuperar cualquier material que pueda ser vendido para ser reciclado o para reusar, este trabajo suele llevarse a cabo sin protección alguna y las jornadas suelen ser largas en condiciones desfavorables. La labor comienza con la llegada de los camiones de basura, de allí comienza la búsqueda de objetos que puedan representar algún valor, estos son seleccionados y recolectados. Entre los objetos que más se recolectan están las latas, el cartón, papel, metal, vidrio y plástico, también recogen objetos que puedan satisfacer sus necesidades básicas de alimentación y vestuario. De acuerdo con un estudio realizado por la Organización Internacional del Trabajo (OIT) y el Programa Internacional para la Erradicación del Trabajo Infantil (IPEC) los guajeros en un buen día logra ganar entre 28 y 42 quetzales, (entre 3.5 y 5 dólares) en días malos gana entre 12 y 27 quetzales (1.5 y 3.5 dólares).

Además del trabajo como recolector de desechos, se puede trabajar para las empresas que brindan el servicio de camiones de basura, como conductor o ayudantes que van de propiedad en propiedad a recoger la basura para luego depositarla dentro del Relleno sanitario, se puede trabajar de cargador que traslada las bolsas a afuera del sector, así como de quienes comprar y venden el material para reciclaje o para uso de segunda mano.

3.4. Desempleo en Guatemala

La Encuesta Nacional de Empleos e Ingresos (ENEI) se refiere a la población desempleada como aquella que a pesar de estar disponible y en busca activa no se encuentra incorporada en alguna actividad económica. De acuerdo con los datos proporcionados por el ENEI-1 2017 de 5626 viviendas encuestadas hay un desempleo abierto del 3.2%, son las mujeres las que

presentan una tasa mayor de desempleo del 4.2% en comparación con los hombres que tienen un 2.6%. Es en las zonas urbanas donde se manifiesta un mayor Índice de desempleo del 5.6%, seguido por el resto urbano con un 3% y el área rural con 2.3%, sin importar la zona territorial son las mujeres las que presentan mayor desempleo marcándose más en el resto urbano y área rural, dependiendo del grupo étnico el desempleo se presenta más en la población no indígena y de acuerdo con las edades, el desempleo es más elevando en la población de 15 a 24 años en todas las áreas principalmente en el área metropolitana.

Fuentes Consultadas

Barneche, Pablo; Agustina Bugallo; Hilario Ferrea; Marcia Ilarregui; Carolina Monterde; Ma. Virginia Pérez, Tamara Santa María, Sebastián Serrano, Karina Angeletti. 2010. Métodos de Medición de la Pobreza. Conceptos y aplicaciones en América Latina. Entrelinea de la Política Económica. Agosto. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/15399/Documento_completo.pdf?sequence=1. (Consultado el 21 de septiembre de 2019)

Camino Seguro. Lo que hacemos. https://www.camino-seguro.org/lo-que-hacemos/. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

De la Roca, Ingrid Fabiola. Universidad Rafael Landívar. 2012. Los hijos del basurero, cuya información se encargó de recopilación y redactar a través de diversas herramientas periodísticas. http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/01/De-La-Roca-Ingrid.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Dirección de Planificación Educativa (DIPLAN), Subdirección de Análisis Estadístico, Ministerio de Educación de Guatemala. 2013. Sistema Nacional de Indicadores Educativos. http://estadistica.mineduc.gob.gt/PDF/SNIE/SNIE-GUATEMALA.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Erazo Bautista, Edith y Erazo Bautista, María del Carmen 1990: Los Gujaeros – Un estudio Etnográfico. Tesis para obtener el grado de Licenciadas en Trabajo Social. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Rafael Landívar. Pp. 13-14. http://white.lim.ilo.org/ipec/documentos/gu_basuras_ras.pdf

Grupo Banco Mundial. 2017. Diagnóstico de Agua, Saneamiento e Higiene y su relación con la Pobreza y Nutrición en Guatemala. https://openknowledge.worldbank.org/bitstream/handle/10986/29454/124240-WP-PUBLIC-WWPDGuatemalaSP.pdf?sequence=1&isAllowed=y. (Consultado el 21 de septiembre de 2019)

Instituto Nacional de Estadística. 2013. Mapas de pobreza rural en Guatemala 2011 Resumen Ejecutivo. https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/01/10/ifRRpEnf0cjUfRZGhyXD7RQjf7EQH2Er.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Instituto Nacional de Estadística. Caracterización República de Guatemala. https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/02/26/L5pNHMXzxy5FFWmk9NHCrK9x7E5Qqvvy.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Instituto Nacional de Estadística. Encuesta Nacional de Empleo e Ingresos ENEI 2-2017. Módulo de Juventud. https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2017/11/30/20171130154814Nyto5KpgXeUsKGoT4SpRknBumA8etDe4.pdf. (Consultado el 23 de septiembre de 2019)

Instituto Nacional de Estadística. Encuesta Nacional de Empleo e Ingresos ENEI 1-2017. Módulo de Juventud. https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2017/09/25/20170925120434AwqECVuEFsNSCmHu3ObGLbhZoraZXYgn.pdf (Consultado el 23 de septiembre de 2019)

Instituto Nacional de Estadística. Programa de mejoramiento de las encuestas de condiciones de vida -MECOVI-. 2002. Encuesta nacional de condiciones de vida ENCONVI 2000 Perfil de la pobreza en Guatemala. https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/01/13/hVHV8KRWCKEd9NFGH8BReCbAPBVzUeFr.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Libre Infancia. El Basurero de la Zona 3 en Guatemala https://www.libreinfancia.org/partners. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Olmedo España, Beatriz Villarreal. 2015. Educación y Sociedad en Guatemala. https://usac.edu.gt/g/Libro_EducySociedadG.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

ONU. Naciones Unidas. ¿Qué es el Índice de Pobreza Multidimensional?. http://hdr.undp.org/en/node/2515. (Consultada el 21 de Septiembre de 2019)

Organización Internacional del Trabajo, Programa Internacional para la Erradicación del Trabajo Infantil (IPEC). 2002. Guatemala Trabajo Infantil en los Basureros: Una Evaluación Rápida. http://white.lim.ilo.org/ipec/documentos/gu_basuras_ras.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Sistema de las Naciones Unidas en Guatemala. Guatemala: Análisis de Situación delPaís.https://www.undp.org/content/dam/guatemala/docs/marcolegal/undp_gt_An%c3%a1lisisdeSituaci%c3%b3n-20152019_2017.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Incidencia del Diseño editorial como contribución a mejorar la calidad de la educación no formal en Guatemala

1.1 Material didáctico en el método de enseñanza-aprendizaje

En muchas ocasiones la desigualdad social y económica entre otros factores influyen en el acceso a la educación de muchos niños y jóvenes en Guatemala por lo que su calidad educativa no solamente es afectada por estos, sino también por las deficiencias que existen en el sistema educativo del país. Esta problemática afecta no sólo en el crecimiento económico sino también en el desarrollo cultural y social. Esta falta de calidad en la educación guatemalteca refleja la deficiencia y/o falta de recursos educativos existentes en las escuelas. Como consecuencia de ello, buscan apoyo en otras instituciones de educación no formal.

¿Por qué es importante el uso de recursos educativos de calidad en el método de enseñanza-aprendizaje?

Las ventajas que pueden aportar los materiales educativos en la educación en Guatemala los convierten en herramientas de apoyo indispensables en la formación académica, contribuyendo con una base concreta para el pensamiento conceptual, proporcionando conocimientos que les sean útiles y aplicables en su vida personal, académica y profesional. Según López Regalado (citada por Corral, 2013), los materiales educativos son recursos para el aprendizaje, son "…todos los medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza y la construcción de aprendizajes" (López Regalado, 2006, p. 36); a través de estos se estimulan las funciones de los sentidos y se activan experiencias y conocimientos previos y se accede más fácilmente a la información necesaria para el desarrollo de habilidades y destrezas, así como a la formación de actitudes y valores. Por otra parte, Simonit (2009) los define como "Los textos en diversos soportes que se utilizan en las prácticas de enseñanza con el fin de ampliar las fuentes de información, las actividades o formas de presentar los temas que se quieren trabajar..."

Sin embargo, Artigas (citada por Simonit, 2009) hace una distinción entre materiales educativos y materiales didácticos, para ella el material educativo está destinado al docente, porque su objetivo es que éste tenga claro lo que quiere enseñar, pero que se hace llegar al estudiante como mediador del aprendizaje. Mientras que el material didáctico, es aquel que va directo a las manos de los estudiantes y funciona como mediador instrumental, aún cuando no haya un adulto para que lo acerque al aprendizaje; esto quiere decir que no fueron diseñados para enseñar pero el docente puede utilizarlo con este mismo fin.

Con respecto a esta definición, Cruzat (2009) señala que los materiales educativos son medios que permiten estimular y orientar el proceso educativo, son <asistentes> didácticos que dan la oportunidad al docente de manera práctica y objetiva de visualizar resultados satisfactorios del proceso de enseñanza-aprendizaje. En conclusión, esto quiere decir que los materiales educativos son todos los elementos, herramientas o recursos que facilitan el proceso enseñanza-aprendizaje que contribuyen al aprendizaje significativo y a proporcionar experiencias sensoriales representativas de un conocimiento determinado. Además de propiciar la motivación en los estudiantes. Estos materiales son diversos y ayudan a facilitar la enseñanza con el propósito de dar información al estudiante. Pretenden acercar a los estudiantes a la asimilación de contenidos a través de estas experiencias sensoriales. Los estudiantes desarrollan habilidades, destrezas y la formación de actitudes y valores mediante el uso apropiado de recursos didácticos y la implementación de actividades que promuevan la creatividad.

Por otra parte, los materiales educativos pueden estimular en los estudiantes la capacidad cognitiva necesaria para que se produzca el aprendizaje. Según López Regalado (2006), en niños de 2 a 7 años, los materiales educativos propician el desarrollo de la capacidad de representar objetos y acontecimientos y el desarrollo del lenguaje; entre 7 a 11 años, desarrollan las operaciones mentales y de 11 a 16 años, propician la adquisición de mayores poderes de abstracción. En este sentido, Edgar Dale (citado por Lira, s.f.) sostiene que el verdadero aprendizaje no se da hasta que no hay conceptualización, el mismo va desde experiencias directas a experiencias indirectas. Es así que los medios o materiales educativos a utilizar deben ser seleccionados con cuidado, según su nivel de abstracción.

Los materiales educativos se utilizan en todos los modelos pedagógicos y bajo el enfoque de enseñanza, sin embargo, estos materiales son más eficientes si se elaboran teniendo en cuenta los objetivos de aprendizaje, las características cognoscitivas, sociales y culturales del grupo de personas al que va dirigido, así como su entorno social, por ello es importante considerar la aplicación de los principios del diseño gráfico para optimizar los resultados del aprendizaje.

1.2 La intervención del Diseño Gráfico en el material educativo

El diseño gráfico según Jorge Frascara (2000) se refiere "la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados" (p. 19). Una de las funciones del diseño gráfico es desarrollar diversas estrategias para lograr una comunicación desde el punto de vista visual sirviendo como medio de comunicación.
El diseño gráfico tiene el compromiso social en la educación como facilitador de los procesos de aprendizaje y de enseñanza, convirtiéndose en un elemento social en el proceso de proveer herramientas de apoyo adecuadas al nivel académico del estudiante en busca de aspiraciones a una mejor calidad de vida a través de nuevas oportunidades sociales y económicas.

Para esta mejora es importante diseñar cualquier material didáctico gráficamente significativo en el proceso de enseñanza, en un nivel de lenguaje que sirva para una comunicación adecuada entre el producto y las personas. Es así como el diseño gráfico puede aportar de una forma sustentable, medios y recursos de apoyo a la educación no formal en Guatemala. El rol del diseño gráfico en el carácter educativo facilitará la comprensión adaptándose a las necesidades del grupo objetivo, ayudando a mejorar su valoración y retención, cumpliendo con los objetivos no sólo a corto plazo, sino también obteniendo resultados a largo plazo en la formación integral de la persona. Lo que se busca ante todo es que el contenido se presente de una forma estética, permitiendo que existan otros elementos de apoyo al contenido expresivo en conjunto con el texto dentro del material. La diagramación en este sentido también es de gran importancia, haciendo que exista un mayor interés en el contenido de la pieza. A esta área del diseño se le conoce como diseño editorial.

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos, libros, cuadernillos, carátulas… entre otros. El diseño editorial tiene como principal objetivo la organización y presentación de imágenes y textos de una manera eficiente. También puede proporcionar una forma diferente de expresión y personalidad de un contenido o atraer y retener la atención de los lectores.

Un buen diseño editorial radica en lograr una conexión entre la forma gráfica y el contenido de una publicación. Cada género tiene sus especificaciones estéticas, derivadas de los objetivos editoriales y del público al que va dirigida la publicación.

1.2 Libros de texto para la enseñanza de idiomas

La enseñanza de idiomas es abordado desde diferentes perspectivas y para fines diversos. Este aprendizaje ha ido cobrando cada vez mayor importancia en el campo de la investigación educativa entre otras disciplinas. En los últimos años ha aumentado la estimulación para el aprendizaje de lenguas. Con el fin de instrumentar las diversas acciones que hagan posible la enseñanza de idiomas se proponen programas de estudio para los tres niveles de educación básica, los cuales son elaborados a partir de la alineación y aprobación de estándares nacionales e internacionales. Estos programas determinan los criterios para la formación de profesores, establece lineamientos para la elaboración y evaluación de materiales educativos.

La cultura e identidad nacional son difíciles de representar en los textos de enseñanza de idiomas en el país, su amplitud y diversidad son el principal obstáculo; sin embargo, el trabajo que se ha realizado con los textos publicados muestra lo beneficioso que es para los estudiantes aprender una lengua extranjera desde su realidad. A través del proceso enseñanza-aprendizaje de esta, ambas culturas son presentadas de manera efectiva.

Según Hernán Pereira Palomo; "La experiencia obtenida durante estos seis años, trabajando en el diseño y publicación de material didáctico y multimedios para la enseñanza del idioma inglés, nos indica que para los estudiantes es más difícil relacionar sus experiencias de vida con imágenes y temas que tienen poca o ninguna relación con su lengua materna y el entorno en el cual viven. Sin embargo, cuando estudian un texto con un tema conocido, ilustrado por fotografías de lugares que conocen, sitios que han visitado, o que son interesantes para ellos, el proceso de aprendizaje se hace menos complejo y más interesante y, por ende, más fácil de asimilar."

1.3 Imágenes más adecuadas a personas de baja escolaridad

La comunicación visual se produce cuando se utilizan imágenes. Es por esta razón que en el método de enseñanza-aprendizaje se refuerzan las explicaciones con alguna ilustración, empleando a la vez palabras e imágenes. Las imágenes sirven para distinguir y reconocer. Uno de los pilares básicos sobre los que se sustenta la acción docente, en cualquier nivel educativo, es el libro de texto. Las ilustraciones ocupan en los libros de texto alrededor de un 50% de superficie resultando una parte esencial en el ámbito pedagógico y editorial.

Cabe destacar la importancia de adaptación de estas ilustraciones que acompañan el contenido del material educativo. Aunque se reconozca la importancia de la comprensión del texto, la dimensión icónica es de la suficiente relevancia.

Esta línea icónica para personas de baja escolaridad debe ser lo suficientemente representativa de la realidad basada en las experiencias y en el entorno en el que viven ya que de acuerdo con l nivel de comprensión será su capacidad de relación.

1.4 La importancia del diseño centrado en el usuario

De acuerdo con la definición de Trujillo-Suárez, Aguilar y Neira (2016) se define como diseño centrado en el usuario (DCU) al "enfoque multidisciplinar para el desarrollo de productos basados en las necesidades humanas, que busca entender mejor al usuario objetivo y sus actividades, permitiendo diseñar, evaluar y mejorar las propuestas de diseño, a través de todo el proceso de diseño y con el propósito de crear productos más útiles y usables." Desde el enfoque del DCU, el término de «usuario» se usa de una manera intercambiable con «cliente» o con el «consumidor». El término «centrado» se refiere al hecho de que los aspectos del DCU giran alrededor de un centro, el «usuario, consumidor y/o cliente». La D de diseño se refiere a la creación de la experiencia total del ser humano; aunque la D también puede significar el descubrimiento, definición, desarrollo y entrega (Vredemburg, 2002, p. 20; Veryzer y Borja de Mozota, 2005, p.123), como parte del desarrollo e implementación de nuevas piezas gráficas. Así, el DCU es un enfoque con un énfasis en hacer artefactos más útiles, usables (Norman, 1988) y deseables (Norman, 2004) para el ser humano.

Con el fin de diseñar material didáctico dirigido a un público en específico es necesario favorecer el nivel de percepción del público en cuanto a la pieza.

Fuentes Consultadas

ANDREA LUCÍA BARRIENTOS GUERRA, "Diseño gráfico de material educativo para niños y maestras del grado de seis años de las escuelas oficiales del nivel preprimario Distrito Escolar 03-005" http://www.repositorio.usac.edu.gt/9391/1/ANDREALUC%C3%8DA%20BARRIENTOS%20GUERRA.pdf, Octubre 2015, (Consultado el 24 de Agosto del 2019)

Carlos Moreno "El diseño gráfico en materiales didácticos." https://www.estudiocaos.com/uploads/1/2/4/8/124895643/dg_materiales.pdf (Consultado el 24 de Agosto del 2019)

Sonia Marthaelena Garcia Izaguirre "El Diseño Gráfico en la colección de libros Arullo de nivel Pre Primario" Mayo2005, http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/lote01/Garcia-Sonia.pdf (Consultado el 24 de Agosto del 2019)

Edwin Oduver Aguilar Ipia "El diseño como herramienta didáctica" Noviembre 2016, https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1094/AguilarIpiaEdwinOduver.pdf?sequence=2 (Consultado el 24 de Agosto del 2019)

Ana Hurtarte "El Papel del Diseñador Gráfico en la Educación" http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/lote01/Hurtarte-Ana.pdf (Consultado el 24 de Agosto del 2019)

López Regalado, O. (2006). Medios y materiales educativos. Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación. Recuperado de http://es.scribd.com/doc/69742267/Los-Medios-y-Materiales-Educativos-1229569912144124-2 (Consultado el 24 de Agosto del 2019)

Simonit, J. (2009, febrero 24), Materiales educativos, Recuperado de http://coleccion.educ.ar

Pereira, H. & Ramos, L. (2016). Diseño de libros de texto para la enseñanza del inglés: una propuesta curricular. Colomb. Appl. Linguist. J., 18(2), pp. 149-160. (Consultado el 02 de Noviembre del 2019)

Definición Creativa

5

Estrategia
Institucional

Ventajas y desventajas de
la pieza a diseñar

Conceptualización

Premisas de diseño

Estrategia Institucional

La siguiente fase de planeación operativa tiene el fin de gestionar de forma eficiente el proyecto a realizar. Para lograr estos objetivos es necesario planear la ejecución de las siguientes fases con sus correspondientes actividades y tareas.

¿Qué ?

La elaboración del proyecto permitirá la mejora del aprendizaje del idioma inglés, que actualmente Creamos junto con Camino Seguro buscan beneficiar el desarrollo educativo y social de los jóvenes y mujeres que viven junto al Relleno sanitario de la Zona 3 de la ciudad de Guatemala.

¿Para qué?

Para facilitar los procesos de aprendizaje del idioma inglés impartidos en las instalaciones de Creamos.

¿Con qué?

A través de la elaboración de Material educativo, recursos de apoyo y juego educativo.

¿Con quiénes?

Durante el proceso de diseño de la pieza, será asesorada por expertos en diseño, asesores en el tema, representantes del grupo objetivo, coordinadores y representantes de la Institución.

¿Cuándo?

La elaboración de la pieza será durante los meses de Agosto, Septiembre y Octubre del año 2019.

¿Dónde?

Dentro de las instalaciones de la Institución durante las sesiones impartidas así como de forma externa como herramienta de refuerzo y práctica.

Ventajas y Desventajas

Luego de la identificación de tres problemas de comunicación visual existentes en la Institución, se realizaron propuestas de piezas gráficas en las que el diseño intervendría como solución, se identificaron las ventajas y desventajas de cada propuesta permitiendo una mejor visión de la necesidad gráfica que se cubrirá de acuerdo con l impacto que pueda causar.

Material educativo
para tutorías de inglés.

Ventajas

El material educativo permitirá la mejora del aprendizaje en las mamás que asisten a la Institución que buscan una inclusión social en un entorno bilingüe.

Posee información de fácil comprensión.

Serán herramientas de aprendizaje útiles que les permitirá una mejor inclusión social.

El desarrollo de un buen material les permitirá comprender mejor y poner en práctica en el comercio de productos.

Desventajas

El grupo objetivo prefiere la práctica que la lectura.

El contenido puede llegar a ser complejo.

Proyecto Señalético

Ventajas

Permitirá la identificación de las instalaciones y testimonio de cómo surgieron los programas y talleres de forma atractiva.

Favorecen la experiencia de los visitantes.

Permite que el visitante realice a su propio ritmo y conveniencia la visita a la Institución resolviendo las necesidades informativas y orientativas que estos puedan tener.

Se crean nuevos espacios turísticos, ampliando el actual destino.

Aporte de factores de identificación y diferenciación.

Mejora la percepción sobre el lugar.

Desventajas

Falta de mantenimiento de las señales.

Altos costos del material para la fabricación de las señales.

Manual de
Aplicaciones gráficas

Ventajas

La elaboración de un manual de aplicaciones gráficas incrementa la notoriedad de marca permitiendo su reconocimiento.

El manual de marketing creará una identidad de los productos artesanales que las mujeres emprendedoras realizan a fin de generar ganancias para el sustento de sus familias y ayudar a la economía local.

En el manual de marketing mostrará el lado humano de la marca.

La implementación de un manual de marketing permitirá una acción concentrada en un mercado o clientela específica y atraerá nuevos mercados.

La "tienda" como es comúnmente conocida es el centro de la Organización, en ella las mujeres emprendedoras pueden vender sus productos y generar una ganancia con la venta por lo que se considera necesaria la intervención del diseño gráfico a fin de mejorar su posicionamiento

Refuerza la imagen y aporta factores para mejorar la calidad.

Se mejorará la experiencia de usuario al momento de realizar la compra.

Desventajas

Ausencia de bases de datos actualizada.

El manual no sería lo suficiente relevante para la Institución si no solamente las piezas gráficas.

La elaboración de cuadros comparativos de las ventajas y desventajas que posee la elaboración de cada proyecto permitió un análisis de lo que implicaba cada uno y su impacto y trascendencia a lo largo del tiempo. Por lo que se concluye que, la elaboración de material educativo representa una mejora al apoyo de la educación integral que imparten en la Institución.

Conceptualización

El proceso de conceptualización inicia con la elaboración de un brief creativo (Anexo 1) que consiste en la recopilación de información del proyecto que se realizará. Como resultado de este proceso, se determina el insight, concepto creativo, objetivos y el mensaje que quiere transmitir la pieza. Se llevaron a cabo técnicas creativas para el desarrollo de la conceptualización del material educativo. Este proceso tuvo el apoyo y aprobación por parte de los asesores del proyecto.

Insight

Para la definición del insight se llevaron a cabo 2 técnicas utilizadas. Por medio de la observación se pudo determinar el modelo de aprendizaje-enseñanza que se maneja dentro de la Institución. Se empleo la técnica de Focus Group/Entrevista (Anexo 2) donde se reunieron varias mamás y se les realizaron una serie de preguntas brindando nuevas ideas a la ejecución del proyecto.

Luego de la recolección de la información, se analizó y se llegó a la conclusión que las mujeres buscan involucrarse cada vez más en un entorno completamente bilingüe, por lo que ha nacido de ellas el querer aprender un nuevo idioma.

El insight presentado se basa en una frase que una mamá dijo al momento de preguntarle por qué cree importante el aprendizaje de otro idioma.

Insight

"Quiero
involucrarme más"

- Eva López

Alrededor de 35 mujeres de 180 son las que han buscado involucrarse más y se encuentran recibiendo clases de idioma inglés en las instalaciones de Creamos.

Las mujeres al recibir la visita de los extranjeros buscan una forma de querer comunicarse y es así como se impulsan a aprender un idioma nuevo. “La idea que ellas aprendan es que puedan ellas dar el recorrido de visitas a los voluntarios que vengan a Creamos” - Grant, coordinador del área de tutorías.

Figura 5. Clase dónde las mamás enseñan a voluntarios a hacer bolitas de papel

Figura 6. Foro dónde las mamás cuentan su experiencia desde que iniciaron en Creamos.

Concepto Creativo

Para la definición del concepto creativo se utilizaron dos técnicas creativas. Se empleó la lluvia de ideas y la técnica de relaciones forzadas o Aportación del azar de Charles S. Whiting.
Como resultado de esta práctica se obtuvieron dos propuestas de las cuáles sólo una representaría de una mejor forma el proyecto.

Lluvia de ideas

Conocida también como brainstorming, es una herramienta creativa cuyo objetivo es facilitar la obtención de nuevas ideas de acuerdo con un tema determinado, mediante la exposición libre de los conceptos o propuestas de cada uno de los integrantes que participen en ella. Algunas de las ventajas que ofrece la aplicación de esta herramienta son; la obtención de una amplia gama de ideas en un menor tiempo, eliminación de bloqueos y la obtención de diversas soluciones.

Concepto creativo

“Refuerzo y juego”

Relaciones forzadas

También llamada Aportación del azar es una técnica creativa diseñada por Charles S. Whiting en 1958, cuya utilidad parte de un principio clave basado en combinar lo conocido con lo desconocido forzando una nueva situación.

Material educativo	Viaje
libros	camino
folletos	palmera
colores	carro
educación	paisaje
enseñanza	paso
pizarrón	camino
aprendizaje	música
colores	camino
manual	descanso
práctica	colores
recurso	atardecer

Concepto creativo

“Aprender paso a paso”

El concepto creativo es referente a la forma en la que las mamás se van involucrando en la ONG,a demás de ser el método más eficiente para el aprendizaje.

Aprender paso a paso representa la forma en la que estás mujeres van aprendiendo y creciendo poco a poco en un séctor de una sociedad machista en busca de oportunidades.

El concepto creativo de Aprender paso a paso será la fuerza que motive a estas mujeres en busca de oportunidades de “triunfo” e inclusión social.

Premisas de Diseño

Luego del desarrollo de la fase de conceptualización, se inició con la definición de los elementos gráficos que representarán y fundamentarán el aspecto conceptual de la pieza gráfica.
En esta fase se definen las premisas de diseño las cuáles incluyen; tipografía, paleta de colores, retícula, formato, ilustraciones y todos los componentes visuales que refuercen el contenido del material.

Las premisas de diseño son el lenguaje gráfico utilizadas en el desarollo de una pieza gráfica.

Premisa de retícula

Según Mauricio Hernández (2009), la retícula es una herramienta que puede asegurar un mejor equilibrio en la composición al momento de diseñar. Sirve para estructurar el contenido y organizar textos e imágenes de una forma fácil de visualizar.

Para el desarrollo del Material educativo se utiliza la retícula modular. Este tipo de retícula permite a través de módulos colocar los elementos en diversas formas y estilos diferentes.

Figura 7. Ejemplo de retícula modular

Premisa tipográfica

El manejo de la tipografía es tan importante como las imágenes mismas que lo acompañan. El contenido textual de la pieza utiliza una familia tipografíca grotesca contemporánea para mostrar una legibilidad óptima y máxima flexibilidad tipográfica a través de la jerarquía visual

Avenir es una tipografía que muestra el contenido de manera rápida, legible y agradable.

Avenir Next Ultralight
Avenir Next Regular
Avenir Next Medium
Avenir Next Demi
Avenir Next Bold
Avenir Next Heavy

Avenir Next Ultralight Italic
Avenir Next Italic
Avenir Next Medium Italic
Avenir Next Demi Italic
Avenir Next Bold Italic
Avenir Next Heavy Italic

Figura 8. Ejemplo de premisa de tipografía

Premisa de formato

El manual de inglés para mamás es de tamaño A5 en orientación vertical al estar cerrado y al estar abierto tendrá las medidas del A4 en orientación horizontal.
Este tamaño fue propuesto con el fin de poder ser transportado sin dificultad alguna. Tiene márgenes de 12.7mm arriba, abajo y exterior y 16mm para el margen interior.
Esta premisa puede observarse a través de la Figura 9.

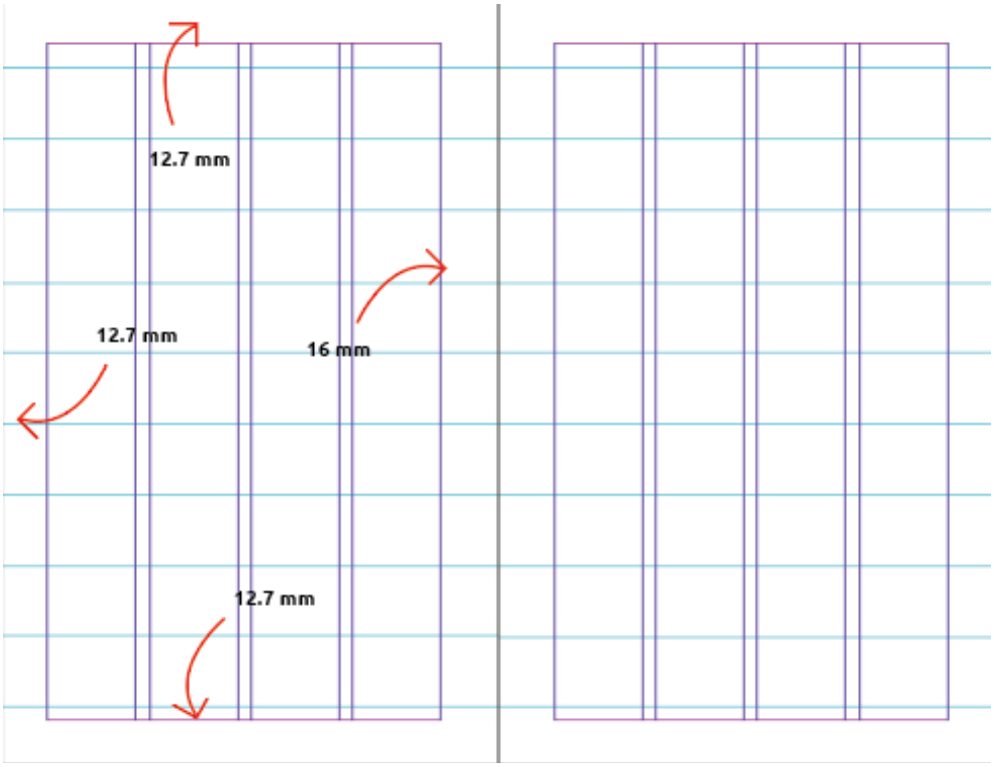


Figura 9. Ejemplo de formato y márgenes

Premisa de ilustraciones

Como parte del contenido del material educativo se utilizan ilustraciones de fácil comprensión. El estilo que se utilizó para las ilustraciones animada rellena de color y contorneado con una línea gruesa negra que delimita la ilustración. Los ejemplos de las ilustraciones pueden visualizarse en la Figura 10.

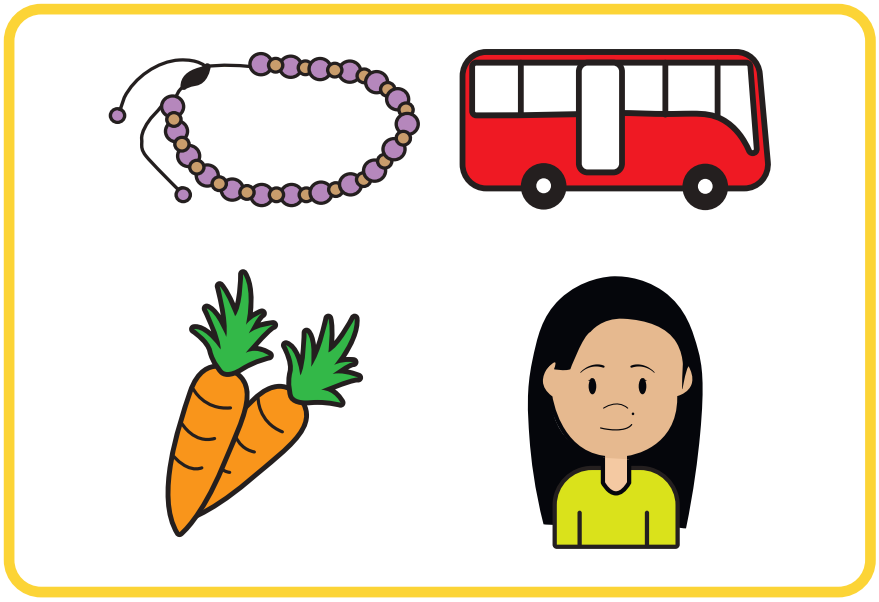


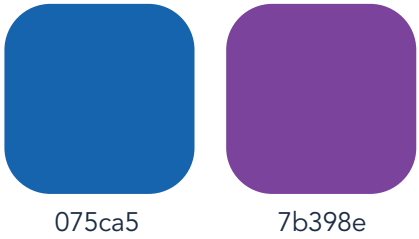
Figura 10. Ejemplo de premisa de ilustración

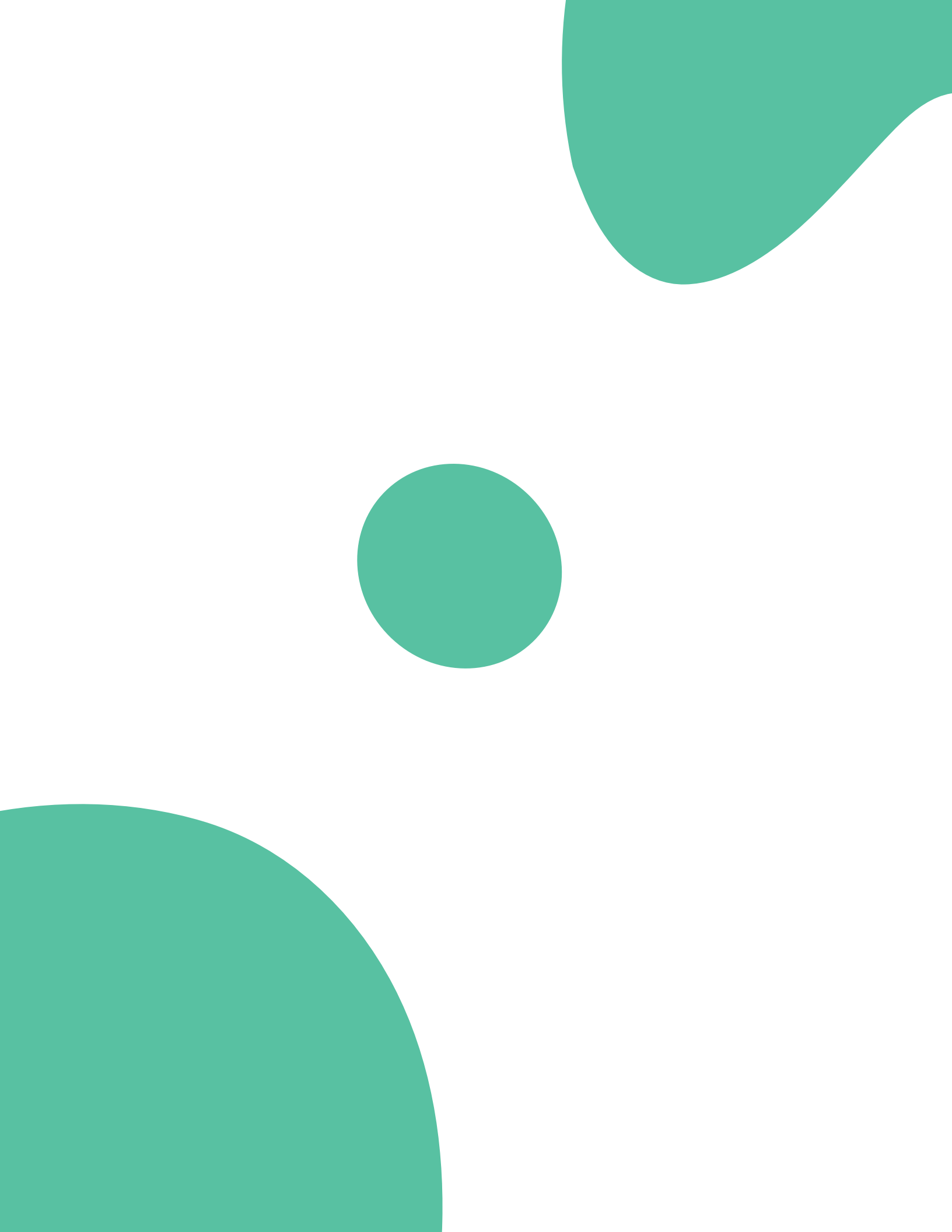
Premisa cromatológica

El color es una parte inherente a la existencia del ser humano, para Goethe, el color es un elemento de la visión. La aplicación del color es un apoyo visual que ayuda a la interpretación de los gráficos en un material y da una idea del tema. La escasez del color puede afectar el interés del estudiante por aprender el contenido dentro del material por muy corto o extenso que sea. Como propuesta cromatológica se definieron dos propuestas; una de colores principales conformada por naranja, verde, azul y morado que marcarán la diferencia de capítulos, azul oscuro para el color de texto y como color alternativo es un gris claro.
Las premisas cromatológicas principales pueden visualizarse en la Figura 11. Y la premisa cromatológica alternativa puede visualizarse en la Figura 12.

Figura 11. Premisa Cromatológica principal

Figura 12. Premisa Cromatológica alternativa





Producción Gráfica y Evaluación

Nivel 1 de visualización

Nivel 2 de visualización

Nivel 3 de visualización

6

Nivel 1
de visualización

La producción gráfica se inició con el proceso de bocetaje a primer nivel. Los bocetos en su primer nivel de visualización fueron trazados a lápiz con la ayuda de instrumentos de medición para que los trazos fueran más exactos. Posterior, se aplicaron áreas de color como técnica y refuerzo de expresión gráfica a la visibilidad y atractivo estético que tendrá la pieza. De acuerdo con las características del grupo objetivo y su nivel educativo se optó por utilizar una retícula modular para un mejor posicionamiento de los elementos acompañado de un diseño más limpio y visual para una mejor forma de aprendizaje siempre enfocándose en el concepto creativo: “Aprender paso a paso”. El uso de las premisas de diseño serán una pieza clave y complementaria en el diseño del material educativo.

En este primer nivel de visualización se realizaron bocetos de las partes principales de las que estará formado el material.

El bocetaje se desarrolló centrado en la pieza principal y general del Material Educativo, el Cuaderno de aprendizaje en sí, ya que las pieza en general es lo más relevante para su validación, aprobación y funcionamiento de la misma. Toda la pieza incluyendo las ilustraciones y su contenido se consideran importantes.

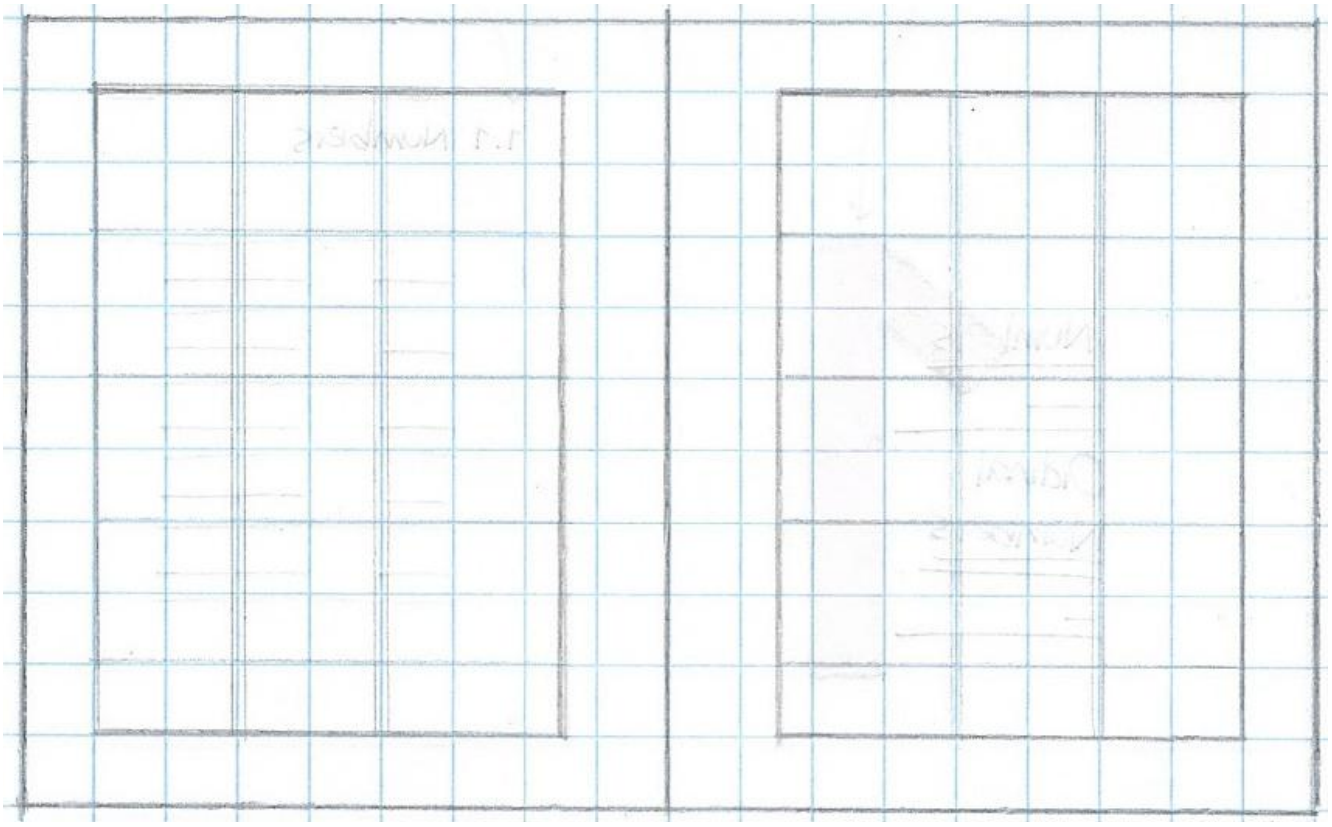


Figura 13. Definición de la retícula modular. Lápiz

Figura 14. Proceso de construcción de la retícula modular

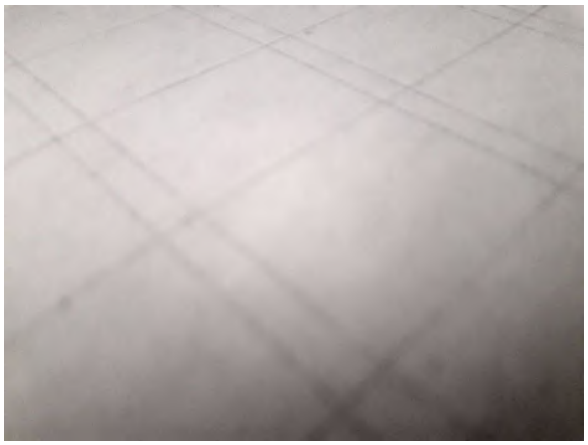


Figura 15. Construcción de la retícula

La definición de la retícula fue esencial para continuar con el proceso de bocetaje ya que esta define la distribución de cada uno de los elementos que irán dentro de la pieza (Figuras 13,14 y 15). Después de esta definición se comenzó con las propuestas de diagramación de textos e ilustraciones. Esta distribución puede visualizarse a través de la Figura 16.

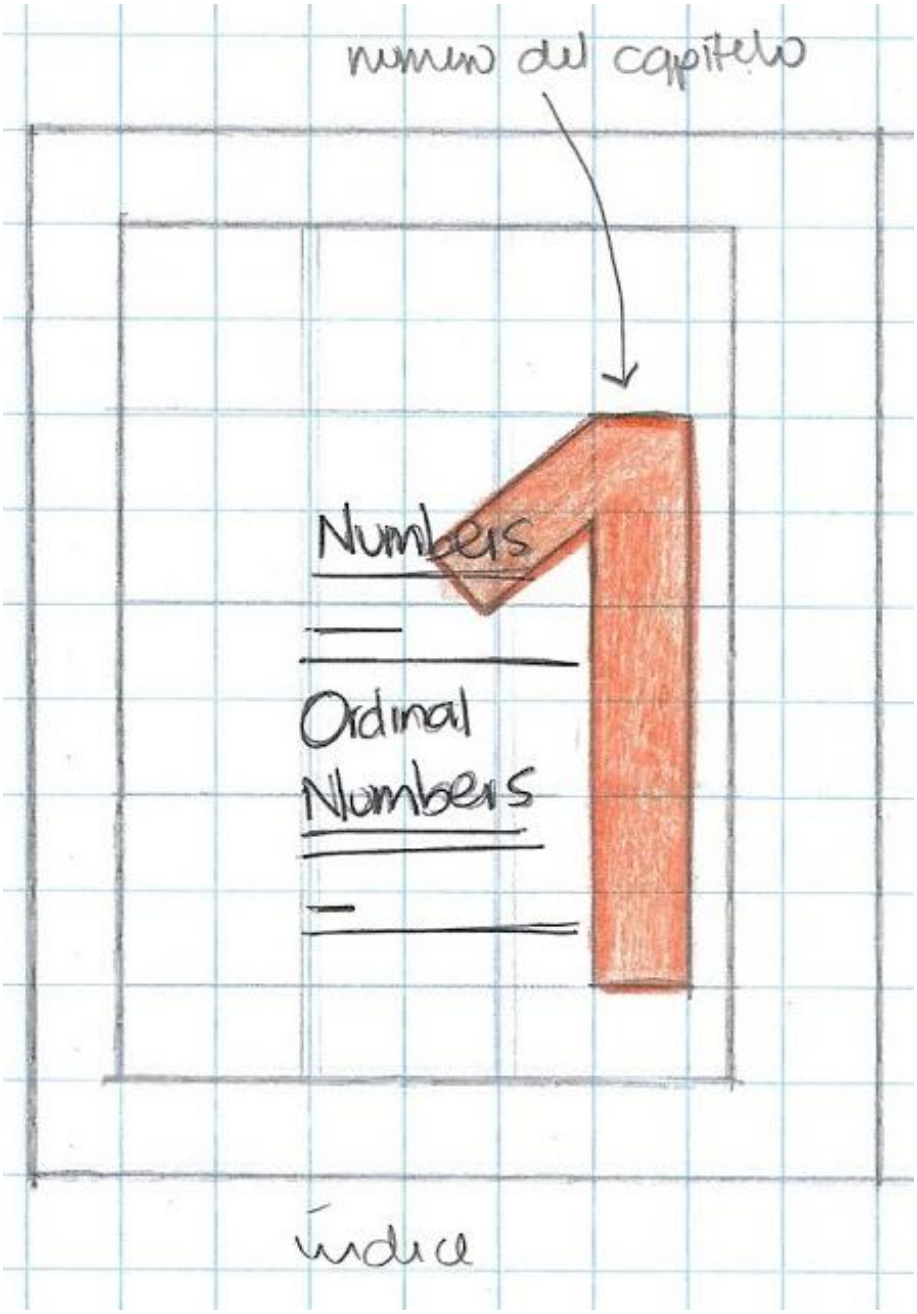


Figura 16. Distribución de los elementos dentro de la retícula

Estructura del Manual Educativo

Portada y portada interna.

La portada es la cubierta de una publicación editorial. Tiene como fin principal atraer al lector ya que se encuentra expuesta. Para la portada del manual educativo se utilizó el color naranja como el principal ya que es un color que motiva e influye en el aprendizaje. La portada interna será el inverso de la portada. (Figura 17)

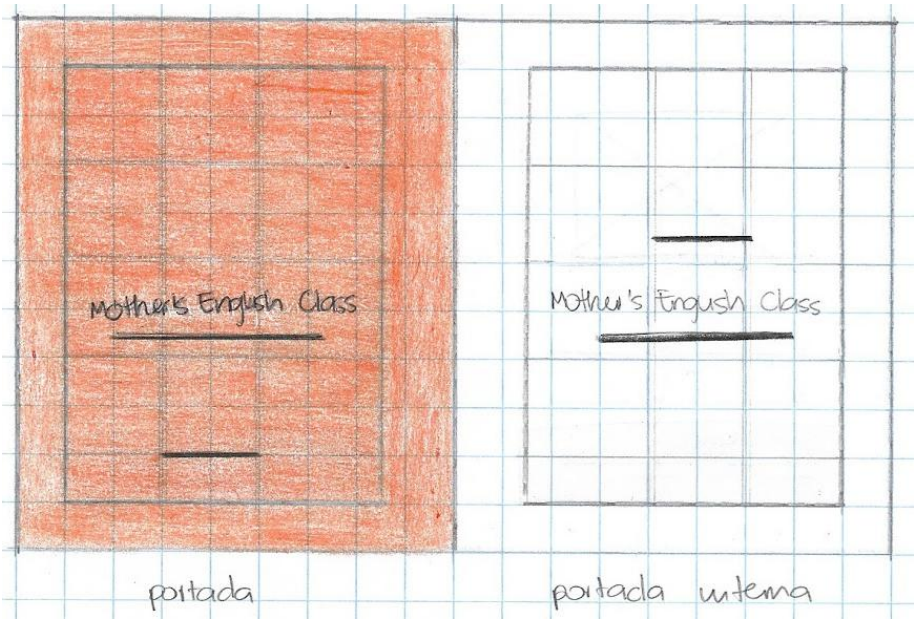


Figura 17. Boceto de portada y portada interna

Índice

El Índice debe ser legible, fácil de seguir y de localizar. Tradicionalmente se encuentra a continuación de la portada interna, pero su posición no es tan importante como la continuidad y coherencia de su ubicación. Esta regularidad crea cierta familiaridad, por lo que no será percibida con complejidad, sino como algo ya conocido. La disposición y organización del Índice tiene que ser atractivo, claro y que pueda asimilarse de una forma rápida.

Contenido (texto e ilustraciones)

El contenido suele contar con hojas dde estilo estructuradas y plantillas basadas en una selección determinada de fuentes,colores, elementos constructivos (ilustraciones), todo esto de forma maquetada sobre una retícula bien definida. El diseño tiene una función importante en el enfoque editorial a modo que este enfoque se transmitido de modo claro.

En cuanto al texto en una publicación editorial es necesario conocer los diferentes tipos de texto. Lo que atrae la atención de los lectores es el diseño donde el cuerpo de texto debe ser de interés.

El uso de las imágenes o ilustraciones tienen un impacto enorme en la sensación que genera una publicación. En una pieza es necesario que exista de antemano un trabajo gráfico.
Una ilustración puede expresar un concepto y apoyar el contenido que se transmite en el material.

Dimensiones

Para el desarrollo del material educativo se utilizará el tamaño A5 en orientación vertical al estar cerrado y al estar abierto tendrá las medidas del A4 en orientación horizontal.
La selección y orientación de este formato ha sido determinado en base a la experiencia de usuario a modo que no sea un libro o cuaderno que se guarde si no al ser compacto pueda ser llevado a otras partes y se aplique el significado del concepto creativo "Aprender paso a paso". Dentro de este formato se promoverá espacios limpios y de diagramación con texto e ilustraciones.
(Figura 18)

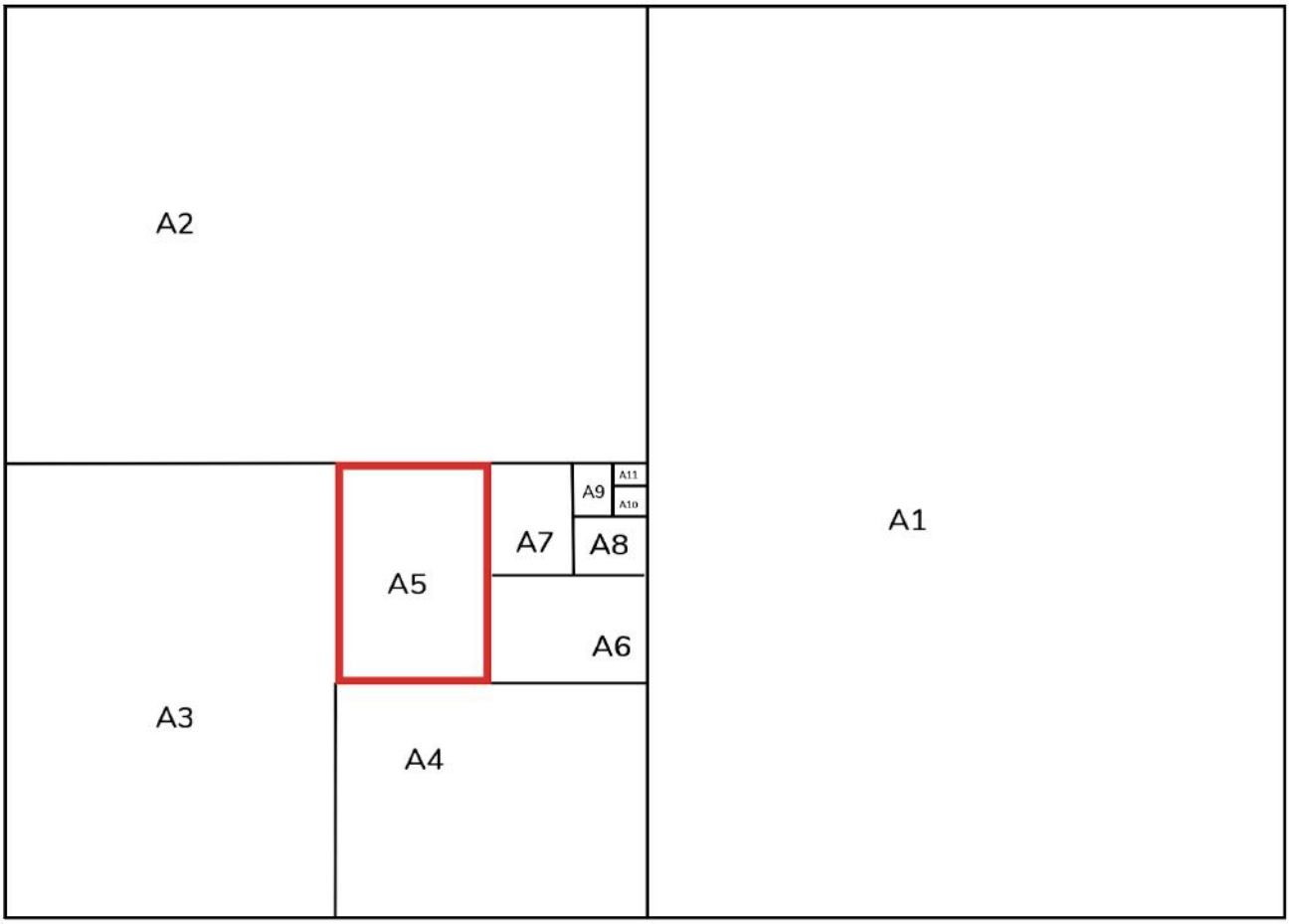


Figura 18. Dimensiones de papel

Ilustraciones

El desarrollo de las ilustraciones como recurso de apoyo de comunicación visual sirve de refuerzo a la mejora de aprendizaje. Estas ilustraciones se basan en la asociación de la imagen con el significado de la palabra. Estas ilustraciones deben ser de fácil captación, interpretación y memorabilidad.

El listado de las ilustraciones fueron dados del material que actualmente es utilizado por la ONG. Son objetos con los que comúnmente el grupo objetivo se relaciona en su día a día.

Se desarrollaron dos opciones de ilustraciones, ambas únicamente hechas a trazo sin relleno. La primera propuesta es de una línea gráfica más animada (Figura 19) que la segunda lo que permite que sea más interactiva y fácil de recordar (Figura 20).

La propuesta dos se realizó en base a una ilustración un poco más real hecha a un único trazo de lápiz. Este tipo de ilustración es legible pero no interactiva de acuerdo con l nivel de percepción que tiene el grupo objetivo.

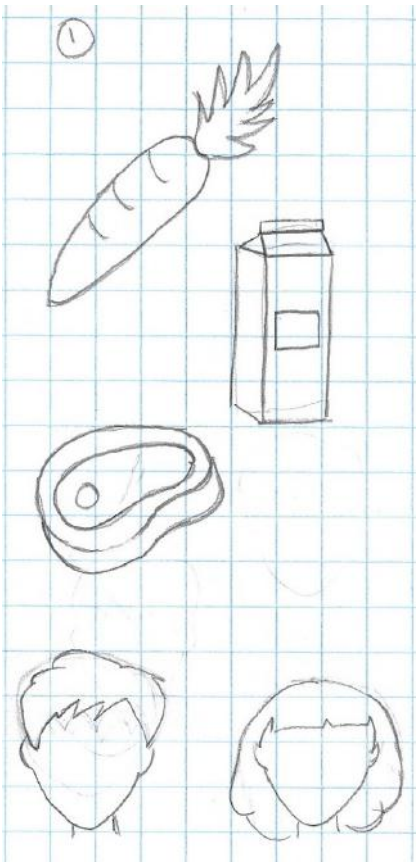


Figura 19. Propuesta 1 de bocetos

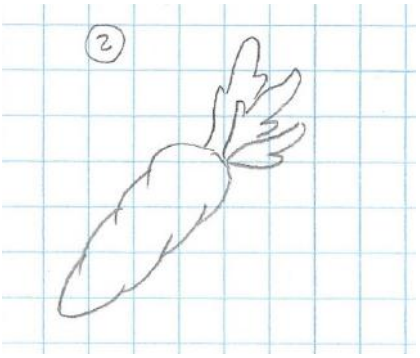


Figura 20. Propuesta 2 de bocetos

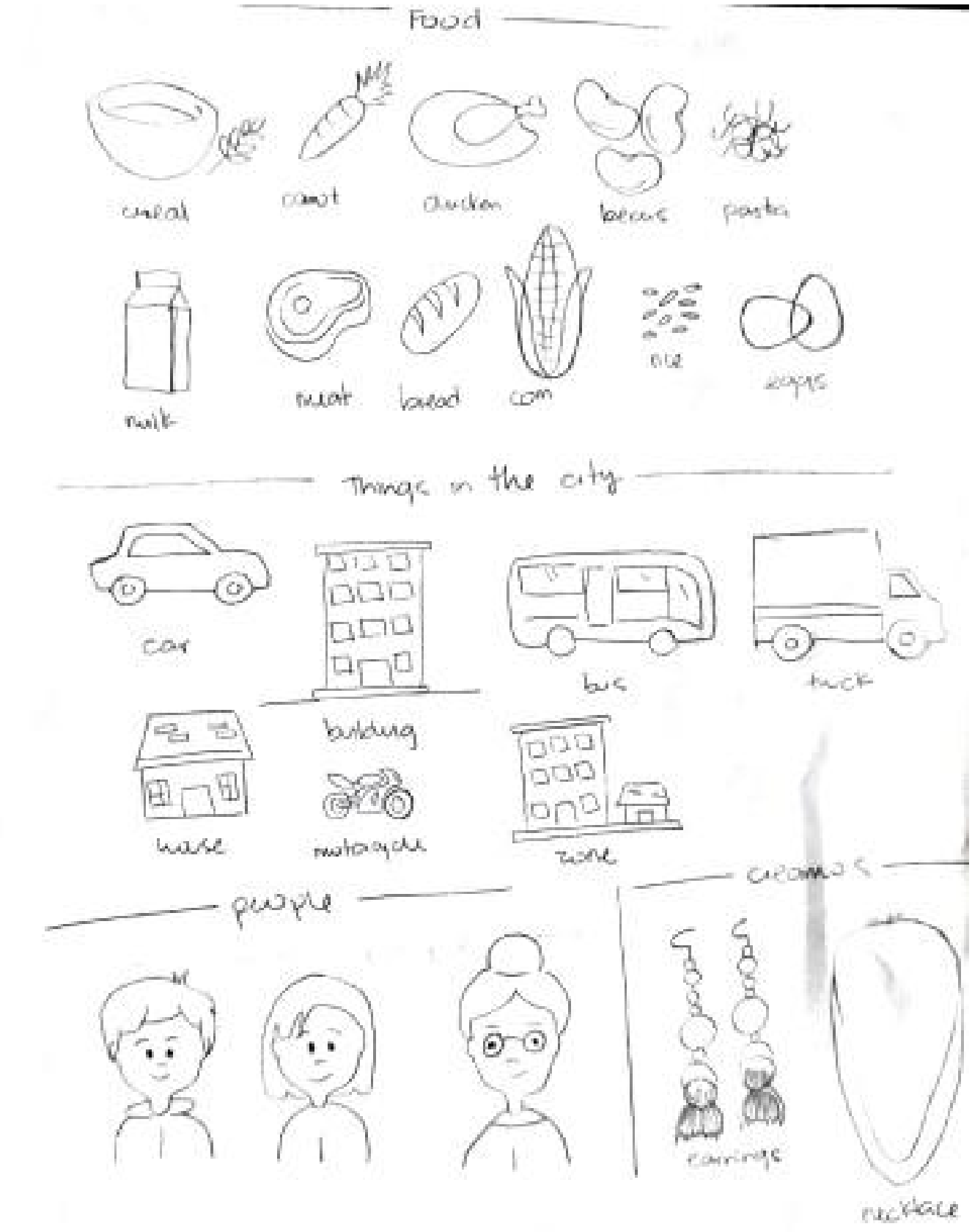


Figura 21. Kit de propuesta 1 de bocetos

Figura 22. Kit de propuesta 1 de bocetos. Crayón

Figura 23. Kit de propuesta 1 de bocetos. Crayón

Autoevaluación

Para este primer nivel de visualización se realizó 1 instrumento de evaluación. Se realizó únicamente un instrumento, ya que este puede ser aplicado tanto a la pieza en general como a las ilustraciones tomando en cuenta a nivel general el manejo gráfico de los elementos, el uso apropiado del color y tipografías y la representación o asociación al concepto creativo. Fue evaluado cualitativamente donde "Adecuado" es el mejor resultado y el esperado y "No Adecuado" para lo no funcional así como la fundamentación del por qué o cómo se podría mejorar. Los resultados de la autoevaluación, mencionados en la conclusión de la autoevaluación, fueron útiles para la confirmación de la toma de decisiones de diseño sobre el nivel 1 de visualización. Las observaciones fueron tomadas en cuenta en cuanto al objetivo del proyecto

Diagramación				
Aspectos a evaluar	Adecuado	Bueno	Puede mejorarse ¿Por qué?	No adecuado ¿Por qué?
Organización y/o distribución de los elementos				
Legibilidad				
Leibilidad				
Uso apropiado de colores y tipografías				
Atractivo Estético				
Jerarquía visual				
¿Qué puedo hacer par mejorar? La jerarquía visual puede mejorarse resaltando los títulos				
Ilustraciones				
Manejo gráfico de los elementos y el concepto asociado				
Memorabilidad				
Atractivo estético				
Legibilidad				
Organización y/o distribución de los elementos				
¿Qué puedo hacer par mejorar? Las ilustraciones puede ir mejor distribuidas y de una forma más dinámica a los bocetos ya antes propuestos.				

Conclusión de la Autoevaluación

Luego de la autoevaluación, la elección de la retícula modular se confirma que permitirá una mejor distribución de los elementos gráficos y de contenido tipográfico basados en las premisas de diseño, facilitando así, la comprensión lectora del grupo objetivo existiendo por lo tanto una jerarquía visual adecuada dentro del material.

Con el objetivo principal de mejorar el método de enseñanza, dentro del diseño se tomó en cuenta el uso de espacios en blanco que se adecuan al nivel de percepción del grupo objetivo captando su atención, presentando una mejor organización y distribución de los elementos mediante descansos visuales.
De acuerdo con las ilustraciones, se concluye que la opción 1 es la más adecuada a utilizar dentro del material por su dinamismo y memorabilidad, ya que los elementos se asocian con el concepto, y refuerza su aprendizaje.

La propuesta del tamaño del formato y orientación son idóneas para la facilidad de uso del estudiante, centrando la pieza en la experiencia de usuario.

Nivel 2
de visualización

Luego de la elección de la propuesta final se continúo con la diagramación del manual de estudiantes y la digitalización de las ilustraciones basándose en las propuestas del nivel 1 de visualización y de la selección de la premisas de diseño.
Después se inició con la estructura del manual de estudiantes hasta tener una visualización general y así realizar la coevaluación del desarrollo de estas propuestas con profesionales en el área de educación y pedagogía así como de diseño.

Tipografía

La tipografía es un aspecto clave dentro del diseño gráfico. Con un tipo de letra u otro se le da sentido al mensaje que se desea transmitir. Es por eso que la definición tipográfica fue de suma importancia para la elaboración del proyecto. Durante la coevaluación se cuestionó si el tipo de letra era legible y el adecuado para el material que se está desarrollando así como para el grupo objetivo. La elección de la tipografía que se utilizará es Avenir Next (Figura 24). Es una tipografía con personalidad, legible, clara y fácil de leer, o de acuerdo con Frutiger; "Avenir Next ofrece un equilibrio perfecto entre armonía y contraste. Además de la adición de las variantes condensadas, Avenir Next representa una grotesca contemporánea de pleno derecho con la que los diseñadores gráficos obtienen máxima flexibilidad tipográfica y legibilidad óptima". Una de las características y ventajas que se encuentran en el uso de Avenir es su amplia familia tipográfica que permite la variación de texto de acuerdo con la jerarquía visual.

Figura 24. Tipografía seleccionada. Avenir Next.

Definición de márgenes

Luego de haber hecho la selección correcta de la retícula de acuerdo con l grupo objetivo y tipo de contenido a diagramar, se definieron los márgenes dentro del manual tal como se describió en las premisas de diseño (Figura 9). Se consideraron márgenes de 12.7 mm para el superior, exterior e inferior y seleccionó un margen más ancho para el interior considerando el doblez del material.

Cabe resaltar las ventajas de la selección de la retícula modular. La retícula modular es conjunto de guías que dividen la página en secciones o partes, creando una matriz de celdas llamadas módulos donde se pueden ir colocando los elementos en diversas formas y estilos diferentes permitiendo flexibilidad al momento de diseñar.

Paleta de colores

Dentro del manual existen 4 colores predominantes; el naranja, verde, azul y morado mostrados en la Figura 25 identificado cada uno con su código hexadecimal debajo de la forma que contiene el color. El color que será utilizado será un azul oscuro confirmando la propuesta de las premisas de diseño también identificado con su código hexadecimal (Figura 26). El color alternativo es el gris (Figura 27). Otros colores serán utilizados dentro de las ilustraciones.

El color juega un papel clave en la creación de un entorno que fomente el aprendizaje. Los colores seleccionados son justificados de acuerdo con su significado dentro de la psicología del color permitiendo una correcta combinación y aplicación. El color naranja según estudios promueve la comodidad y mejora el funcionamiento neuronal en los estudiantes promoviendo la estimulación mental es por ello que el capítulo inical será naranja junto con la portada. El segundo color predominante dentro del material es el azul en los textos. Se afirma que el color azul es la mejor opción para aprender temas difíciles o complicados. El color azul se puede utilizar para ayudar a mejorar la comprensión de lectura también. Azul, en general, es un color relajante y calmante, los tonos más claros son más amigables para la vista, mientras que los más oscuras son más sobrios y serios.

Figura 25. Paleta de colores seleccionada. Códigos Hexadecimal

Figura 27. Color alternativo. Código Hexadecimal

Iconografía

De acuerdo con l desarrollo de la propuesta presentada en el nivel 1 de visualización, se desarrollaron dos tipos de iconografías. La primera a base de ilustraciones animadas y planas (Figura 19) y la segunda a base de trazos más reales pero planas (Figura 20). Durante el proceso de bocetaje se utilizaron colores acercados a la realidad de las cosas. Se desarrolló la propuesta 1 en versión digital para su evaluación y toma de decisiones respecto a su fundamentación sobre si el estilo de la ilustración es el adecuado para el proyecto (Figura 28). Durante la coevaluación se hizo la observación de presentar las ilustraciones en conjunto creando composiciones más completas para la asimilación del contenido.

Figura 28. Propuesta de ilustraciones seleccionada

Paleta tipográfica

Se aplica el uso de la tipografía seleccionada para el manual de estudiantes definiendo su jerarquía visual. Se definieron los tamaños en unidad de puntos para los titulares, subtitulares, cuerpos de textos brindando un aporte clave y fundamental a la jerarquía visual que se utilizará en la diagramación del manual y en el flujo de distinción y comprensión lectora. Está jerarquía tipográfica puede visualizarse en la Figura 29.

Figura 29. Paleta de tipografía seleccionada. Definición de tamaños

Estructura del manual

Para el desarrollo del contenido se tuvo que agrupar la información de acuerdo con nivel de complejidad dándole sentido al significado del concepto creativo "Aprender paso a paso".
Con la ayuda del tercer asesor, se dividieron los temas por capítulos y se unieron los temas que están relacionados entre sí. En la siguiente lista se detalla los puntos definidos que se desarrollarán del manual:

- Portada
- Portada interna
- Índice
- Capítulo 1
    - Personal pronouns
    - The verb "to be"
    - Jobs
    - People
- Capítulo 2
    - In the classroom
    - Possessive adjectives
    - Basic Adjectives
- Capítulo 3
    - Family members
    - Numbers 1-20
    - I have
- Capítulo 4
    - Tell me about yourself
    - Numbers 21-1000
    - Question words
    - Food
- Capítulo 5
    - Verbs
    - In the city
    - Classroom conversations
    - Creamos products
- Capítulo 6
    - Ordinal Numbers
    - Day, date, month and year
    - How is the weather?
- Capítulo 7
    - 25 most common English verbs

Teniendo en cuenta el contenido anteriormente presentado, se puede continuar con la diagramación de la propuesta de una mejor manera. Junto a colaboradores expertos en área de diseño, personal interno de la asociación y expertos en el área de pedagogía en otros idiomas para posteriormente evaluarse con el grupo objetivo

Diagramación interna

Tal y como se desarrolló en el nivel anterior, la retícula modular se inició con la diagramación del contenido tomando en cuenta la jerarquía visual garantizando su legibilidad y leibilidad.

Figura 30. Diagramación interna. Índice

Figura 31. Diagramación interna. Capítulo 1

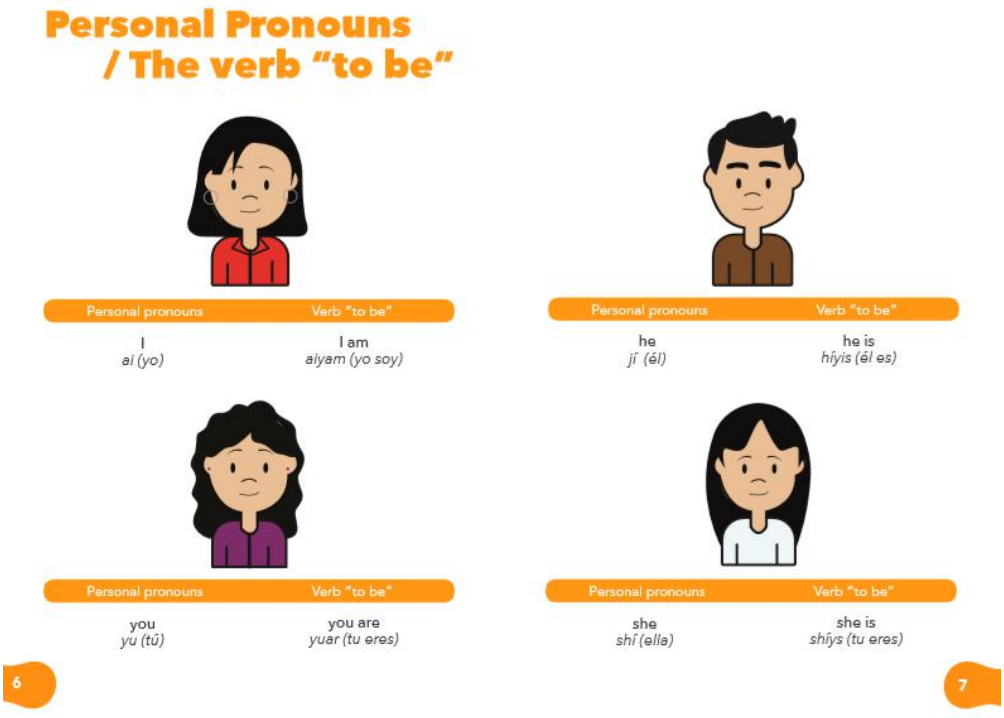


Figura 32. Diagramación interna

Let's practice!

Read the examples, then complete the information.

She is Sofía.
She is a woman.
She is a nurse.

He is José.
He is a man.
He is a construction worker.

They are Francisco and *(y)* Pedro.
They are a men.
They are doctors.

She is _____.
_____a woman.
She___a_____.

_____.
_____.
_____.

_____.
_____.
_____.

14

In the Classroom

(in da klasrúm)
En la clase

Possessive Adjectives

(pasesiv ajektivs)
Adjetivos posesivos

Basic Adjectives

(beisic edchektivs)
Adjetivos básicos

2

Figura 33. Diagramación interna. Recurso de apoyo. Capítulo 2

Classroom

lapicero	pen *(pen)*			homework *(jómwerk)*	tarea
	pencil *(pensil)*	lápiz	calculadora	calculator *(calculeiter)*	
borrador	eraser *(ereiser)*			scissors *(sisers)*	tijeras
	paper *(peiper)*	papel	goma	glue *(glú)*	
regla	ruler *(rúler)*			crayons *(kreyons)*	crayones
	book *(búk)*	libro	marcadores	markers *(markers)*	

16 17

Figura 34. Diagramación interna

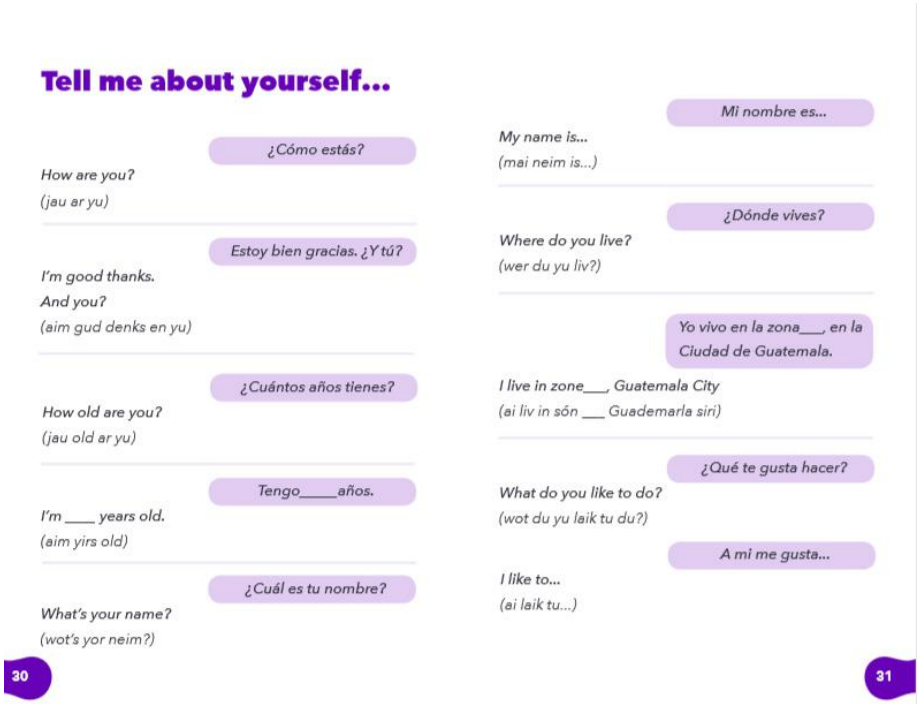


Figura 35. Diagramación interna

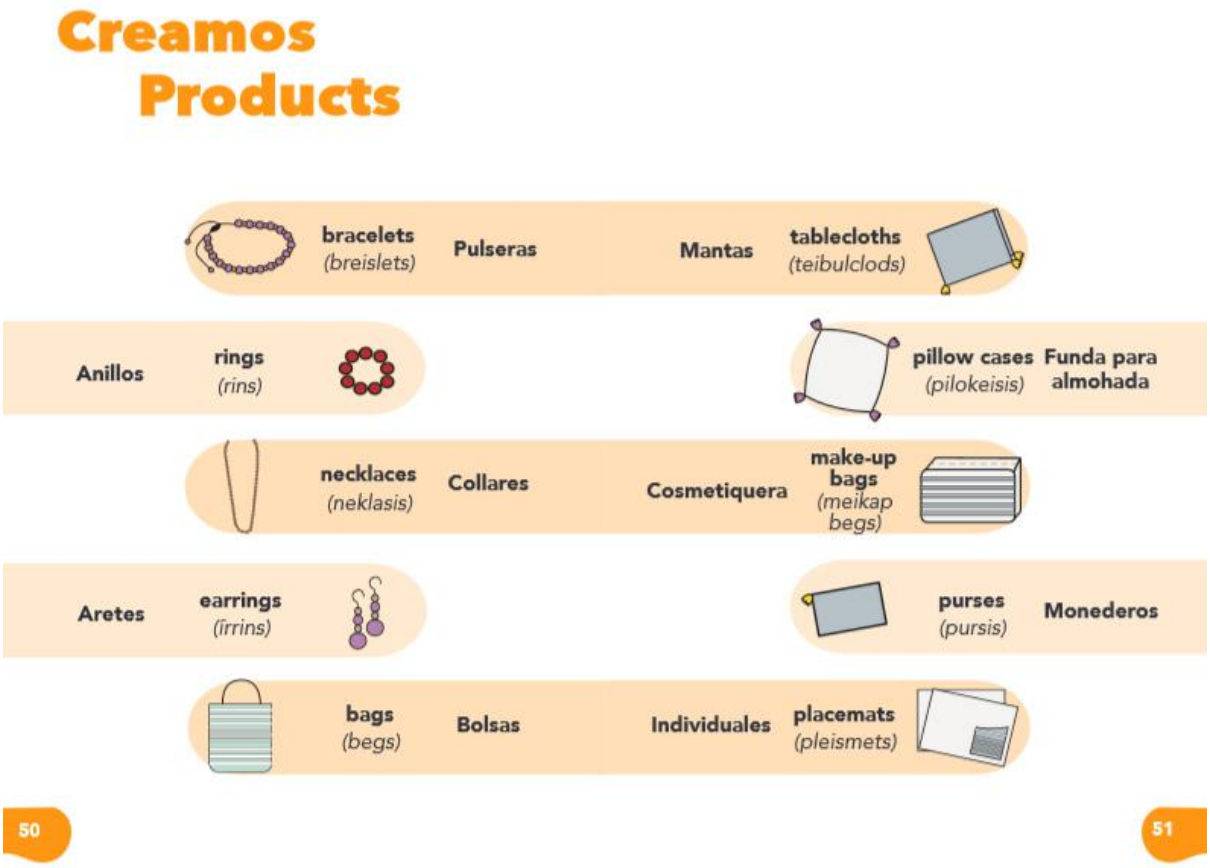


Figura 36. Diagramación interna

Coevaluación con profesionales

Luego de la definición de las premisas de diseño y su aplicación en el manual de estudiantes se continuó con la evaluación de la pieza. Para esta evaluación se contactó con especialistas en el área de diseño editorial y conocedores del tema cuya opinión fue importante para un mejor fundamento en el diseño de la pieza. Para el desarrollo de esta evaluación se diseñó el instrumento de evaluación (Anexo 3) correspondiente para su aplicación. Siendo una encuesta de 2 secciones. La primera sección hace referencia a la diagramación y organización de los elementos en una jerarquía visual y la segunda sección se evalúan las ilustraciones en su relación con el contenido y estética visual.

Figura 37. Piezas siendo evaluadas. Coevaluación

Nivel 3
de visualización

De acuerdo con la coevaluación y al análisis de los resultados, se continúo con la diagramación, digitalización y organización de los elementos dentro de la pieza para su finalización y presentación de dummie o prototipo para validarla con el grupo objetivo (Figura 38 y 39). Esta validación permitió demostrar si la pieza gráfica demostró efectividad en cuanto al diseño y su funcionamentación.

Figura 38. Evaluación de la pieza

Figura 39.Parte del grupo objetivo realizando la evaluación de la pieza

Propuesta final de retícula

Luego de realizar la validación del grupo objetivo se tomó en cuenta la observación sobre la ubicación del contenido debía ser más dinámica por lo que se tomó la decisión de jugar más con la retícula (Figura 40) con el fin de darle ese dinamismo que se estaba buscando. En el caso del grupo objetivo esto permitirá que su forma de aprendizaje sea mucho más divertida e idónea para ellas. Cabe mencionar que el uso correcto de una retícula orientada al nivel lector de las personas permitirá que el grupo objetivo se sienta atraído por la pieza gráfica. En palabras de Timothy Samara en su libro Diseñar con y sin retícula (2006)"La creación y la organización de la forma están estrechamente vinculadas a la divulgación visual de la forma".

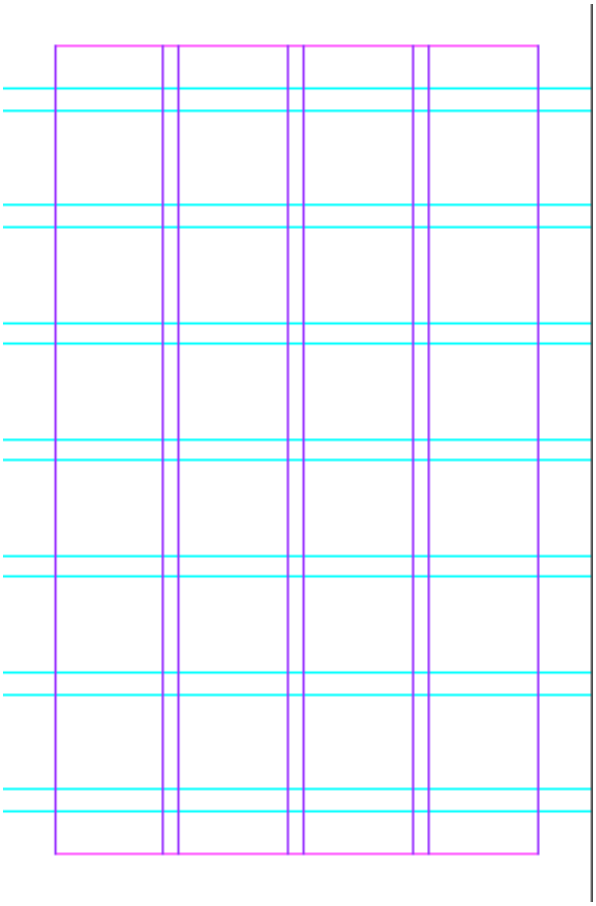


Figura 40. Propuesta final de retícula

Uso
del color

El color es una parte inherente a la existencia del ser humano, para Goethe, el color es un elemento de la visión. Los colores producen diferentes emociones e influyen de manera decisiva en nuestra percepción. Al hacer la selección del color debe tomarse en cuenta las tendencias y el target, entre otros factores. Al igual que la retícula, el uso del color da coherencia, ritmo, unidad y armonía a lo largo del diseño de una publicación. Los colores pueden considerarse mecanismos de comunicación que funcionan de manera ingeniosa en su correcta aplicación. Cuando se diseña material didáctico, se deben utilizar colores contrastantes entre los objetos y el fondo, que permite resaltar lo importante y captar la atención de inmediato. Durante la validación de la pieza al grupo objetivo se interrogó sobre el uso del color, una parte consideró que el color era adecuado sin embargo, una mayoría coincidió en que el color no era lo suficientemente atractivo para el material (Figura 41). Por lo que se decidió incluir dentro de la pieza colores alternativos que permitieran esta atracción sin crear distracción (Figura 42). Considerando así de ayuda para en caso el material se le saquen copias en ningún momento se pierda el contenido.

Figura 41. Propuesta de color anterior

f28c22 7dba2c 212f42 b2b2b2

Figura 42. Nueva propuesta de color aceptada

075ca5 7b398e

Tipografía

Con respecto a la definición tipográfica, se realizó la elección de una tipografía grotesca contemporánea con una máxima flexibilidad tipográfica y legibilidad óptima. Debido a estas características se confirmó su elección concordando así, con lo expuesto anteriormente en el nivel de visualización 2 por lo tanto no se registró ningún cambio ya que fue legible y aceptada por el grupo objetivo. Durante la evaluación el grupo objetivo no representó ninguna dificultad para interpretar y analizar el contenido de la pieza, lo encuentra bastante claro y organizado. La jerarquía visual, anteriormente presentada en la Figura 29, juega un papel muy importante en la pieza gráfica permitiendo que el contenido se vea organizado y de fácil comprensión. En la Figura 43 se puede visualizar esta jerarquía visual.

Figura 43. Uso de jerarquía tipográfica

Ilustraciones

Como parte del material de apoyo y refuerzo del aprendizaje se definió un estilo ilustrativo (Figura 44). De acuerdo con l nivel de aprendizaje del grupo objetivo se optó por la anteriormente mostrada en la propuesta 20 coincidiendo así con una de las premisas de diseño expuestas al inicio se continúo con el diseño. Se utilizaron colores lo más parecido al objeto real encerrándose en un contorno negro.

Figura 44. Propuesta de ilustraciones

Validación con el Grupo Objetivo

El instrumento de la validación que se realizó a 7 mamás se puede encontrar en el anexo 4 que determinan las siguientes observaciones:

Portada

En su mayoría, las mamás concuerdan que la portada del material educativo es atractiva y si llama la atención abrir así como también a tipografía si es legible.

Ilustraciones

Las mamás afirmaron que las ilustraciones sí refuerzan el contenido dentro del materia y no lo hace tan aburrido sólo con mucho texto.Por lo tanto, se determina que las ilustraciones sí cumplen su función apoyando los temas y permitiendo que el grupo objetivo perciba de una mejor manera el contenido expuesto.

Colores

Alrededor del 90% de las entrevistadas afirman que los colores se complementan con los demás elementos de diseño y que hace que el contenido se vea más atractivo.

Titulares

El grupo objetivo determinó que los titulares son llamativos y legibles.

Composición visual

Las entrevistadas expusieron que el contenido dentro del material se ve bastante ordenado y les gusta que no se vea igual en todas las páginas. También expusieron que les hubiera gustado aprender con este nuevo material las clases de inglés además la coordinadora indicó que será utilizado el próximo año y será de mucha ayuda.
Gracias a estos resultados se mantiene el diseño y se prosigue a crear el arte final del manual.

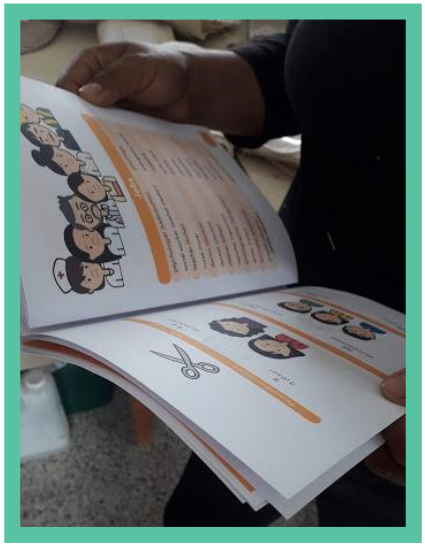


Figura 45. Validación realizada con el grupo objetivo. Anexo 4

Presentación
Pieza final

Luego de haber realizado el tercer nivel de visualización y la validación con el grupo objetivo, se procede a realizar las observaciones que se hayan menciondo durante la entrevista. A continuación se presenta una descripción de los aspectos técnicos para la realización del material educativo y la propuesta final.

La pieza gráfica es un manual de inglés para mamás que buscan una inclusión social en un entorno completamente bilingüe. El contenido del manual muestra el concepto creativo "Aprende paso a paso" a través de la organización y estructuración de los elementos, además de incentivar el aprendizaje de una forma más dinámica.

Formato

Se trabajó con formato vertical, tamaño A5 en orientación vertical al estar cerrado y al estar abierto tendrá las medidas del A4 en orientación horizontal. El manual educativo tiene un total de 68 páginas incluyendo portada y contraportada.

Retícula y Diagramación

Se hizo uso de una retícula modular, la cual da mayor flexibilidad al momento de diseñar de forma sencialla y eficaz. Permitió distribuir los elementos de forma que cada página estuviera diagramada de manera distinta, creando alrededor de 8 diagramaciones diferentes las cuales se repiten durante el manual dependiendo del contenido, siguiendo siempre la misma línea gráfica que brindara unidad a la composición.

Código tipográfico

Se usó la tipografía de uso institucional Avenir Next, por ser una tipografía con personalidad, legible, clara y fácil de leer.

Código cromático

Se aplicaron colores atractivo para el material que permitieran una atracción sin crear distracción.

Texto

El texto principal se utilizó de 13 puntos, el texto en inglés de 13 puntos, la pronunciación 12, 13 y 14 dependiendo del estilo de diagramación. Todo el contenido en azul oscuro para que sea legible y agradable la lectura.

Titulares

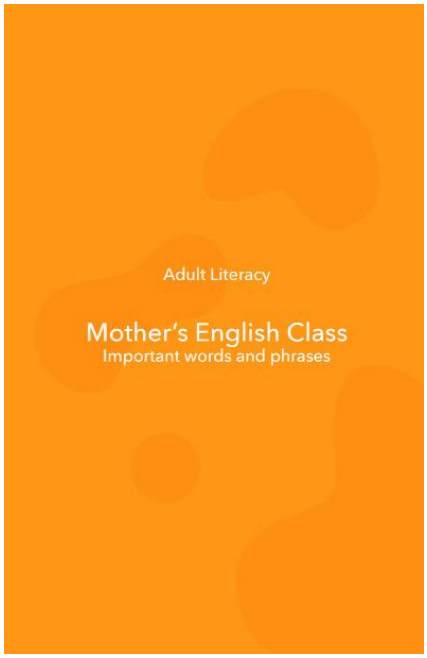
Se utilizó en Avenir Medium y Heavy a 30 puntos. en color azul oscuro.

Número de página

El elemento gráfico para el número de páginas es una forma gelatinosa simbolizando el dinamismo en diferentes colores, colocado en la parte inferior de cada página, el número se colocó en color blanco. Es una forma diferente de mostrar el número de página.

Ilustraciones

El contenido del material educativo se ve reforzado por ilustraciones que acompañan y guián al estudiante a reforzar lo aprendido.



Portada, portada interna, créditos e índice

Capítulo 6.....53

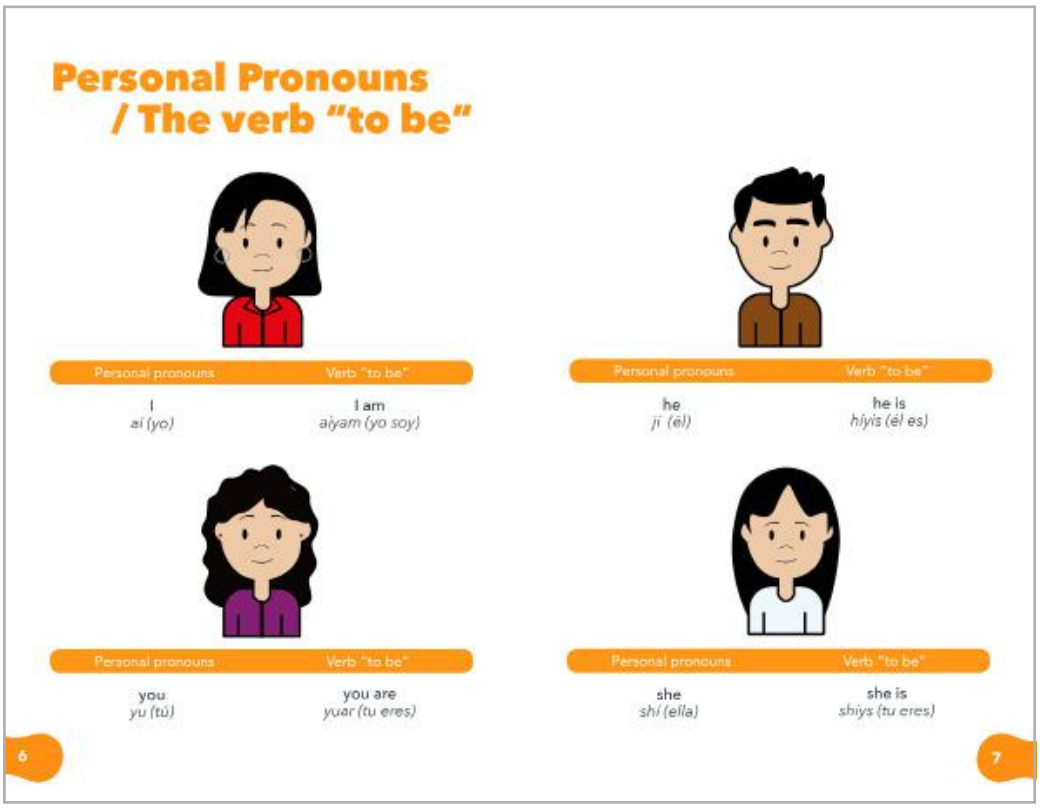
Capítulo 7.....61

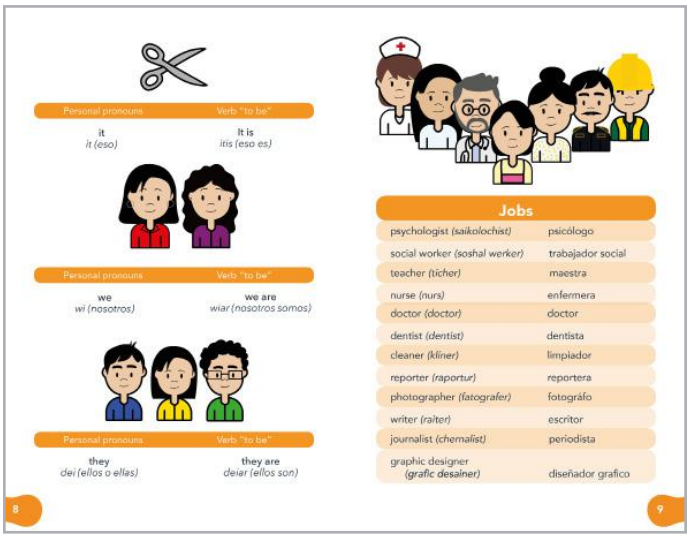
Personal Pronouns
(Pursenal pronauns)
Pronombres Personales

The verb "to be"
(El verbo "to be")
ser/estar

Jobs
(chobs)
trabajos

People
(pipul)
personas





Páginas internas de la 6 a la 9

Jobs	
fire fighter *(faier faiter)*	bombero
police officer *(polis ofiser)*	policía
security guard *(sekiuriti gard)*	guardián de seguridad
trash collector *(trash kalekter)*	recolector de basura
bus driver *(bas draiver)*	conductor del bus
truck driver *(track draiver)*	camionero
airplane pilot *(eirplein pailet)*	piloto de avión
driver *(draiver)*	piloto
hair dresser *(heir dresser)*	peluquera
stylist (stailist)	estilista
market vendor *(market fendur)*	vendedor
carpenter *(karpentur)*	carpentero
electrician *(elektrishan)*	electricista
construction worker *(konstrakshan werkur)*	albañil
mechanic *(mekanik)*	mecánico
plumber (plamur)	plomero

10

Jobs	
chef *(shef)*	cocinero
baker *(beiker)*	panedero
waiter *(weiter)*	mesero
director *(dairekter)*	director
secretary *(sekreteri)*	secretaria
assistant *(asistent)*	asistente
receptionist *(resepshanist)*	recepcionista
accountant *(akauntent)*	contador
lawyer *(loiyer)*	abogado
entrepreneur *(antrapranur)*	empresario

11

People

man
(man)
hombre

men
(men)
hombres

adult
(adalt)
adulto

woman
(wumun)
mujer

women
(wumen)
mujeres

teenager
(tineidjur)
adolescente

boy
(boi)
niño

girl
(gurl)
niña

person
(pursen)
persona

people
(pipul)
personas

child
(chaild)
niño/niña

children
(childrn)
niños/niñas

friend
(frend)
amigo

12

13

Let's practice!

Read the examples, then complete the information.

She is Sofía.
She is a woman.
She is a nurse.

He is José.
He is a man.
He is a construction worker.

They are Francisco and (*y*) Pedro.
They are a men.
They are doctors.

She is _____.
_____a woman.
She___a_____.

_____.
_____.
_____.

_____.
_____.
_____.

14

In the Classroom
(in da klasrúm)
En la clase

Possessive Adjectives
(pasesiv ajektivs)
Adjetivos posesivos

Basic Adjectives
(beisic edchektivs)
Adjetivos básicos

2

Páginas internas de la 10 a la 15

Classroom

lapicero	pen *(pen)*		homework *(jómwerk)*	tarea	
	pencil *(pensil)*	lápiz	calculadora	calculator *(calculeiter)*	
borrador	eraser *(ereiser)*		scissors *(sisers)*	tijeras	
	paper *(peiper)*	papel	goma	glue *(glú)*	
regla	ruler *(rúler)*		crayons *(kreyons)*	crayones	
	book *(búk)*	libro	marcadores	markers *(markers)*	

16 17

pizarrón	whiteboard *(waitbord)*		chair *(cher)*	silla	
	table *(teibol)*	mesa	bote de basura	trashcan *(treshken)*	
luz	light *(lait)*				
	door *(dor)*	puerta			
ventana	window *(windo)*				
	floor *(flor)*	piso			

18 19

Possesive Adjectives

my *(mai)*	mi
your *(yor)*	tu
his *(jis)*	su (para hombres)
her *(jer)*	su (para mujeres)
it's *(its)*	su (para cosas)
our *(auer)*	nuestra
their *(der)*	de ellos/ellas

Basic Adjectives

rápido	fast *(fest)*
lento	slow *(slo)*
hermosa	beautiful *(biútiful)*
feo	ugly *(agli)*
grande	big *(big)*
pequeño	little *(lidl)*
pequeño	small *(smol)*
largo	long *(long)*
corto	short *(short)*
alto	tall *(tol)*
gordito	chubby *(tchabi)*
flaco	skinny *(skini)*
cariñoso	kind *(kaind)*
amigable	friendly *(frenli)*
seguro	safe *(seif)*
peligroso	dangerous *(deinyerus)*
inteligente	smart *(smaart)*
graciosa	funny *(fani)*
viejo	old *(old)*
joven	young *(yang)*

20 21

Páginas internas de la 16 a la 21

Let's practice!

Look at the pictures and choose the answer.

1. His pencil.
2. Her pencil.
3. Their pencil.

1. My books.
2. Their books.
3. His books.

1. My paper.
2. Your paper.
3. His paper.

Unscramble the words.

0. tfsa fast
1. dkni _____
2. asef _____
3. noyug _____
4. titlel _____
5. ufnyn _____

Family members
(famili memburs)
Miembros de la familia

Numbers 1-20
(Nambers)
Números

I have
(Ai jav)
Yo tengo

3

22

Family

grandma
(granmaa)
abuelita

grandpa
(granpaa)
abuelito

father
(fader)
padre

mother
(mader)
madre

uncle
(ánkul)
tío

aunt
(aant)
tía

daughter
(dorer)
hija

son
(san)
hijo

daughter
(dorer)
hija

sister
(sister)
hermana

brother
(broder)
hermano

cousin
(kásn)
prima/primo

niños/hijos	children *(childm)*
nieto	grandson *(gransan)*
nieta	granddaughter *(grandoder)*
sobrino	nephew *(néfiu)*
sobrina	niece *(nis)*

24

25

Numbers

1 one *(wan)*	**2** two *(tu)*	**3** three *(dri)*	**4** four *(for)*
5 five *(faiv)*	**6** six *(siks)*	**7** seven *(seven)*	**8** eight *(eit)*
9 nine *(nain)*	**10** ten *(ten)*	**11** eleven *(ileven)*	**12** twelve *(tuelvf)*
13 thirteen *(dirtin)*	**14** fourteen *(fortin)*	**15** fifteen *(fiftin)*	**16** sixteen *(sikstin)*
17 thirteen *(dirtin)*	**18** eighteen *(fortin)*	**19** nineteen *(naintin)*	**20** twenty *(twenti)*

I have...

(ai jav...)
Yo tengo...

Tell me about your family.
(tel mi abaut yor famili)
Cuénteme sobre tu familia.

I have...
(ai jav...)
Yo tengo...

Tell me about your brothers and sisters.
(tel mi abaut yor bradrs end sistrs)
Cuénteme sobre tus hermanos y hermanas.

I have...
(ai jav...)
Yo tengo...

26

27

Páginas internas de la 22 a la 27

Let's practice!

Write numbers to describe your family.

I have...

___brother	___brothers
___sister	___sisters
___aunt	___aunts
___uncle	___uncles
___daughter	___daughters
___son	___sons
___cousin	___cousins

Write numbers.

1. twenty _____
2. ten _____
3. eight _____
4. twelve _____
5. eighteen _____
6. five _____
7. eleven _____
8. fifteen _____

Numbers 21-1000
(Nambers)
Números

Question Words
(cueshtion werds)
Pregunta

Food
(füd)
Comida

Tell me about yourself
(tel mí abaut yorself)
Cuénteme sobre tu mismo

28

Tell me about yourself...

¿Cómo estás?

How are you?
(jau ar yu)

Estoy bien gracias. ¿Y tú?

I'm good thanks.
And you?
(aim gud denks en yu)

¿Cuántos años tienes?

How old are you?
(jau old ar yu)

Tengo____años.

I'm ____ years old.
(aim yirs old)

¿Cuál es tu nombre?

What's your name?
(wot's yor neim?)

30

Mi nombre es...

My name is...
(mai neim is...)

¿Dónde vives?

Where do you live?
(wer du yu liv?)

Yo vivo en la zona___, en la Ciudad de Guatemala.

I live in zone___, Guatemala City
(ai liv in són ___ Guademarla siri)

¿Qué te gusta hacer?

What do you like to do?
(wot du yu laik tu du?)

A mí me gusta...

I like to...
(ai laik tu...)

31

Numbers

30 thirty *(dirti)*	**40** fourty *(forti)*	**50** fifty *(fifti)*	**60** sixty *(siksti)*
70 seventy *(seventi)*	**80** eighty *(eiti)*	**90** ninety *(nainti)*	**100** one hundred *(wan jondred)*
101 one hundred one *(wan jondred wan)*	**200** two hundred *(tu jondred)*	**300** three hundred *(dri jondred)*	**1,000** one thousand *(wan dausend)*

Question Words

How *(jau)* ¿Cómo?
Where *(wer)* ¿Dónde?
What *(wot)* ¿Qué?
When *(wen)* ¿Cuándo?
Who *(ju)* ¿Quién?
Why *(wai)* ¿Por qué?
How much *(jau mach)* ¿Cuánto?
How many *(jau meni)* ¿Cuántos?

32

33

Páginas internas de la 28 a la 33

Food

zanahoria	carrots (karets)			fries (frais)	papas fritas
	eggs (eks)	huevos	arroz	rice (rais)	
frijoles	beans (bins)			cereal (sirial)	cereal
	bread (bred)	pan	fideos	noodles (núduls)	
elote	corn (korn)			tomatoes (tameidós)	tomates
	chicken (chiken)	pollo	carne	meat (mit)	

34 35

helado	ice cream (aiskrim)			breakfast (brekfst)	desayuno
	water (woder)	agua	almuerzo	lunch (lanch)	
leche	milk (milk)			dinner (diner)	cena
	juice (chús)	jugo	refacción	snack (snak)	
café	coffee (kofi)				

36 37

Let's practice!

Read the question. Choose the correct answer.

1. How are you?
   a. My name is Susan.
   b. I have 3 brothers.
   c. I'm good thanks, and you?
2. Where do you live?
   a. I live in zone 3.
   b. I have one sister.
   c. I am thirteen years old.
3. How old are you?
   a. I'm good thanks.
   b. My name is José.
   c. I am twenty years old.

Look at the pictures and complete the sentence.

I have five carrots.

I have three _____.

I have _____.

_____.

38

Things in the city
(zings in da siti)
Cosas en la ciudad

Classroom conversations
(klasrúm konverseishns)
Conversaciones en clase

Creamos products
(kriamos prodakts)
Productos de Creamos

Verbs
(Vurbs)
Los verbos

5

Páginas internas de la 34 a la 39

Verbs

Bailar	dance *(dans)*
Cantar	sing *(sing)*
Escuchar música	listen to music *(lisen tu miusik)*
Ir a la iglesia	go to the church *(go tu cherch)*
Salir con amigos	go out with friends *(go aut wid frens)*
Jugar fútbol	play soccer *(plei sokr)*
Jugar basket	play basketball. *(plei basketbol)*
Jugar con mis hijos	play with my children *(plei wid mai childrn)*
Cuidar a mis hijos	look after my children *(luk arftr mai childrn)*
Hacer ejercicio	do exercise *(du eksersais)*
Ver tele	watch t.v. *(wotch tivi)*
Hacer bisutería	make jewerly *(meik djulri)*
Dormir	sleep *(eslip)*

Estudiar	study *(stadi)*
Coser	sew *(so)*
Cocinar	cook *(kuk)*
Limpiar mi casa	clean my house *(clin mai haus)*
Leer	read *(rid)*
Escribir	write *(rait)*
Pasar tiempo con mi familia	spend time with my family *(spend taim wid mai famili)*

40 41

Things in the City

bus	bus *(bas)*				building *(bildin)*	edificio
	car *(kar)*	carro		tienda	store *(estor)*	
moto	motorcycle *(modasaikul)*				church *(cherch)*	iglesia
	bicycle *(baisikul)*	bicicleta		escuela	school *(eskúl)*	
avión	airplane *(eirplein)*				bakery *(beikeri)*	panadería
	house *(jaus)*	casa		calle	street *(estrit)*	

42 43

avenida avenue *(eveniú)*

city *(siri)* ciudad

zone *(són)* zona cuadra block *(blok)*

colonia neighborhood *(neiberhud)*

community *(kamiuniti)* comunidad

esquina the corner *(da korner)*

the sidewalk *(da saidwok)* banqueta

44 45

Páginas internas de la 40 a la 45

Classroom Conversations

Ven aquí por favor

Come here please!
(kam jir plís)

Necesitamos ayuda

We need help!
(wí níd help)

Cómo se dice...

How do you say____?
(jau du yu sei)

Cómo se deletrea...

How do you spell____?
(jau du yu spel)

No entiendo

I don't understand!
(ai dón andastén)

No sé

I don't know
(ai danó)

Repite lentamente porfavor

Repeat slowly please
(rapit slówli plís)

¿y tu?

And you?
(enyú?)

Cuéntame sobre...

Tell me about...
(telmí abaut...)

46 47

Qué significa...

what does____mean?
(wot das____mín?)

Eso significa...

It means...
(it míns)

Tengo una pregunta

I have a question
(ai java cueshtion)

No recuerdo la palabra

I don't remember the word
(ai dón ramembur da wurd)

Un momento por favor

One moment please
(wan mómen plís)

Por favor

Please
(plís)

Gracias

thank you
(denkyú)

De nada

you're welcome
(yor welkam)

Lo siento

I'm sorry
(aim sorí)

No te preocupes

Don't worry about it
(dón wari abaudit)

48 49

Creamos Products

bracelets (breislets) Pulseras

Anillos rings (rins)

necklaces (neklasis) Collares

Aretes earrings (irrins)

bags (begs) Bolsas

Mantas tablecloths (teibulclods)

pillow cases (pilokeisis) Funda para almohada

Cosmetiquera make-up bags (meikap begs)

purses (pursis) Monederos

Individuales placemats (pleismets)

50 51

Páginas internas de la 46 a la 51

Let's practice!

Look at the pictures. Write the letter of the verb.

a. read b. dance c. sleep c. cook

b ___ ___ ___

Look at the pictures and write the name of the place.

car building city bus
house airplane church school

___ ___ ___ ___

___ ___ ___ ___

Ordinal Numbers
(ordinel nambers)
Números ordinales

Day, date, month and year
(dei, deit, mand end yir)
día, fecha, més y año

How is the weather?
(jau is da weder?)
¿Cómo esta el clima?

6

52

Ordinal Numbers

1° first *(furst)*	2° second *(sekнd)*	3° third *(durd)*	4° fourth *(ford)*
5° fifth *(fifd)*	6° sixth *(sikth)*	7° seventh *(sevend)*	8° eighth *(eidth)*
9° ninth *(naind)*	10° tenth *(tend)*		

54

Days of the week

Monday *(məndei)* lunes
Tuesday *(tchúsdei)* martes
Wednesday *(wensdei)* miércoles
Thursday *(dursdei)* jueves
Friday *(fraidei)* viernes
Saturday *(saturdei)* sábado
Sunday *(sandei)* domingo

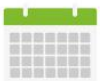
Day *(dei)* día
Today *(tudei)* hoy
Tomorrow *(tumóro)* mañana
Yesterday *(yésturdei)* ayer

¿Qué días vienes al proyecto?
What days do you come to the project?
(wot deis du yu kam tu da prochekt?)

Yo vengo al proyecto los día...
I come to the project on...
(ai kam tu da prochekt on...)

55

Months of the year



Month *(mand)* mes

January *(yanueri)* enero
February *(febueri)* febrero
March *(march)* marzo
April *(eipril)* abril
May *(mei)* mayo
June *(yún)* junio
July *(yulai)* julio
August *(agost)* agosto
September *(septembur)* septiembre
October *(oktoubur)* octubre
November *(novembur)* noviembre
December *(desembur)* diciembre

56

Day, date, month and year...

¿Qué día es?
What day is it?
(wot dei isit?)

Hoy es...
Today is...
(tudei is...)

¿Qué día fue ayer?
What day was yesterday?
(wot dei wos yesturdei?)

Ayer fue...
Yesterday was...
(yesturdei wos...)

57

Páginas internas de la 52 a la 57

How is the weather?

¿Qué día será mañana?
What day will tomorrow be?
(wot dei wil túmoro bi?)

Mañana será...
Tomorrow will be
(túmoro will bi ...)

El mes pasado fue...
Last month was...
(laast mand wos...)

¿Qué año es?
What year is it?
(wot yir isit?)

El año es...
The year is...
(da yir is...)

	sunny (sani)	soleado
nublado	cloudy (klaudi)	
	raining (reinin)	lluvioso
hay viento	windy (windi)	
	hot (jot)	hay calor
hay frío	cold (kold)	

58 59

25 most common English verbs

ser/estar	be (bi)
tener	have (jev)
hacer (acciones)	do (du)
decir	say (sei)
obtener/conseguir	get (get)
hacer (fabricar/hacer comida)	make (meik)
ir	go (go)
saber/conocer	know (nou)
tomar	take (teik)
ver	see (si)
venir	come (kam)
pensar	think (dink)
mirar	look (luk)
querer	want (wont)
dar	give (giv)

usar	use (yús)
encontrar	find (faind)
contar/decir	tell (tel)
preguntar	ask (ask)
trabajar	work (werk)
parecer	seem (sim)
sentir	feel (fil)
intentar	try (trai)
salir/dejar	leave (liv)
hacerse	become (bikam)

62 63

Let's practice!

Find the verbs.

t	p	e	w	u	h	a	v	e	f
h	a	v	a	t	r	q	r	c	a
i	m	a	n	r	k	n	o	w	c
n	r	t	t	f	b	t	e	v	w
k	n	q	d	h	r	u	d	r	o
p	r	k	h	j	t	c	o	q	r
l	j	x	a	d	r	a	z	x	k
t	r	y	r	x	y	s	a	y	c
p	v	p	b	v	f	e	e	l	l
a	s	k	z	b	s	e	e	y	p
m	a	k	e	n	g	t	e	l	l
f	i	n	d	h	o	p	c	a	x

1. have
2. know
3. want
4. think
5. make
6. say
7. see
8. go
9. find
10. ask
11. try
12. feel
13. work
14. tell
15. do

Adult Literacy

Mother's English Class

Important words and phrases

Safe Passage Camino Seguro · USAC · Facultad de Arquitectura

64

Páginas internas de la 58 a la 65

Orientaciones técnicas

Pieza

Manual para estudiantes

Medio de publicación o reproducción

Medio impreso

Especificaciones técnicas

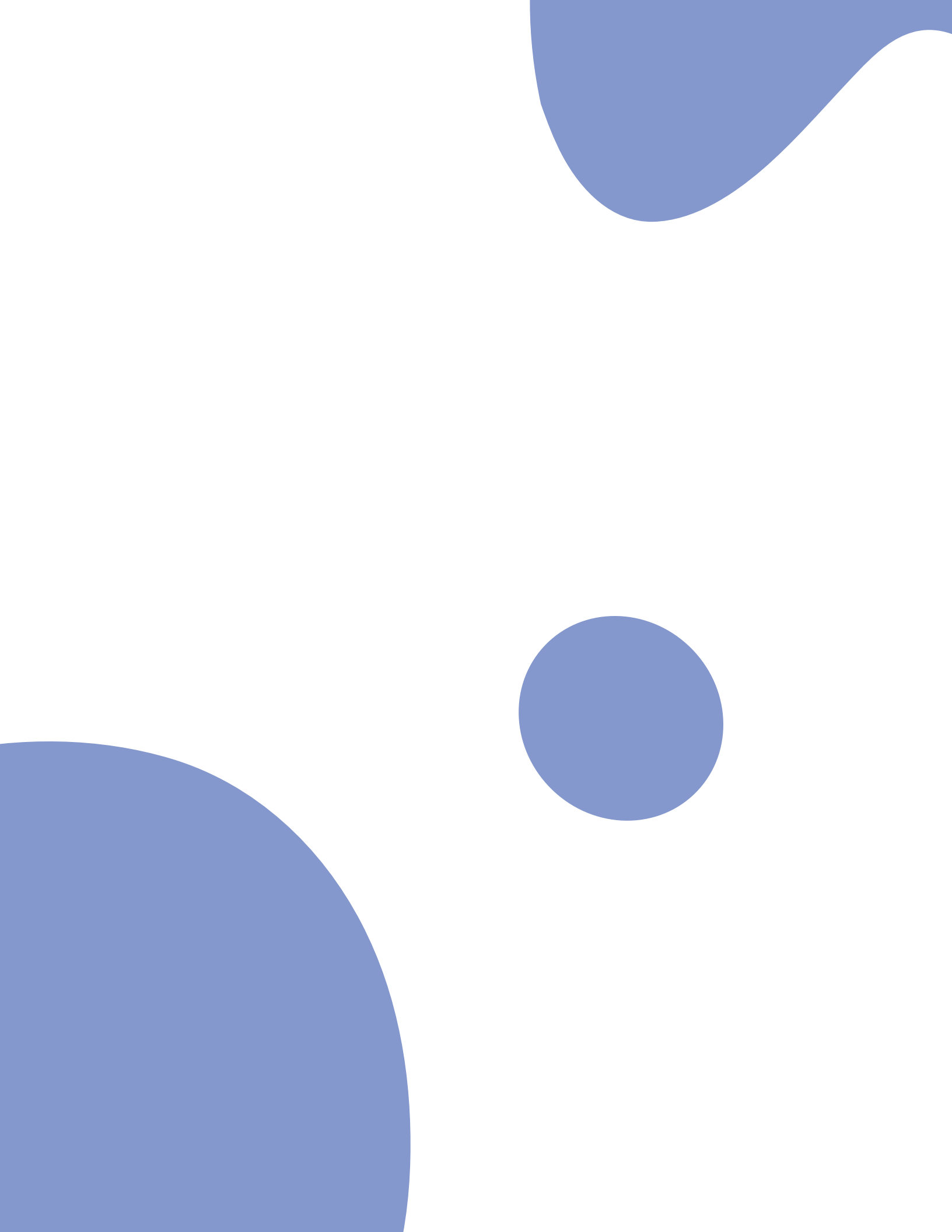
Impresión offset tamaño media carta 5,5 x 8,5 en sistema de color CMYK. Uso de aprendizaje externo e interno.

Distribución

Se entregará al personal coordinador de áreas de tutorías.

Costos de diseño

Parte del proyecto	Costo
Definición del problema	Q1,800.00
Planeación operativa y definición creativa	Q2,500.00
Producción gráfica	Q5,000.00
Validación gráfica	Q1,250.00
Elaboración de artes finales	Q2,500.00
Subtotal	Q13,050.00
Insumos utilizados	**Costo**
Electricidad	Q250.00
Internet	Q300.00
Gasolina	Q600.00
Equipo de computo + software	Q8.00
Subtotal	Q1,950.00
Total	Q15,000.00



Lecciones Aprendidas

7

- 1. La investigación diagnóstica es importante para iniciar adecuadamente el proyecto para conocer la realidad de la Institución, las necesidades que tienen y el material que se realizará para satisfacer la necesidad del grupo objetivo.

- 2. Es de suma importancia analizar y conocer las características del grupo objetivo con el fin que el proceso de conceptualización sea efectivo y se apegue a las premisas de diseño propuestas anteriormente.

- 3. La definición de un cronograma permitirá una mejor proyección de objetivos y metas cortas a realizar durante el proyecto.

- 4. La definición de ventajas y desventajas de diferentes propuestas de proyectos permite visualizar con mayor claridad el proyecto más factible a desarrollar.

- 5. El desarrollo de un Índice de subtemas para el Marco Teórico fue de suma importancia para la investigación.

- 6. El proceso de bocetaje es muy importante para llegar a la pieza gráfica que sea eficaz y que responda a las necesidades del grupo objetivo. Es importante seguir el proceso de primera visualización a lápiz, segunda visualización digital y el tercer nivel de visualización el digital con los detalles ya finales para llegar a la propuesta final.

- 7. En el segundo nivel de visualización, previo a la validación con profesionales y expertos, es de gran ayuda la retroalimentación con los asesores metodológicos y gráficos. La idea es llevar una propuesta bien establecida para validar con diseñadores y las personas dentro de la organización.

- 8. Después de tener las propuestas es necesario validarlas con expertos en el área, diseñadores y con el grupo objetivo, la opinión de cada uno es importante para lograr que la pieza de diseño cumpla con todo lo que se necesita.

Conclusiones

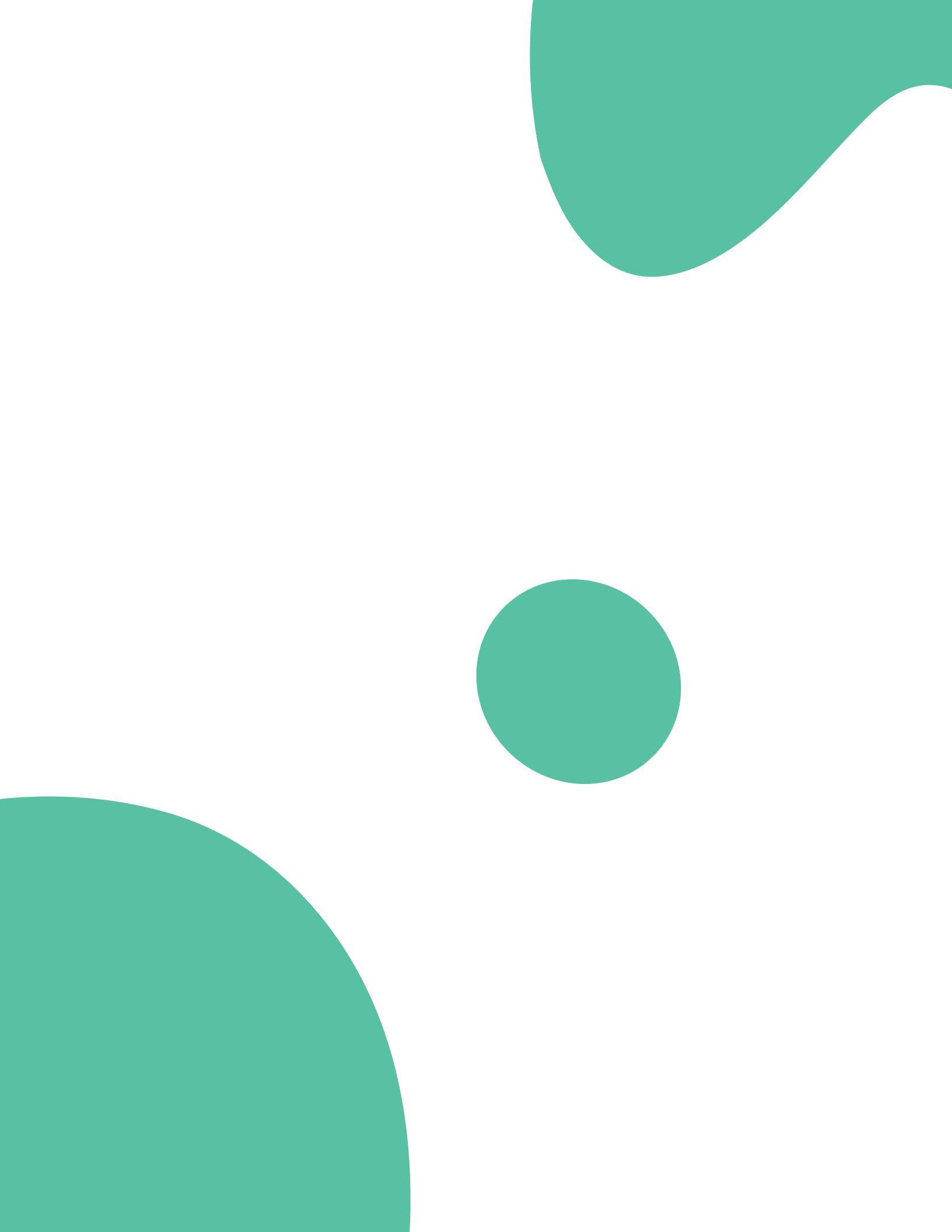
8

- Basado en resultados de la validación con el grupo objetivo se puede concluir que un material visualmente atractivo puede brindar mejores oportunidades de aprendizaje.

- El diseño del material gráfico de aprendizaje que servirá como recurso didáctico para la enseñanza cumple con los objetivos que se buscan, ya que cuenta con la información e imágenes que se adecúan a lo que se quiere transmitir.

- El fin de la pieza gráfica es permitir la mejora del aprendizaje del idioma inglés como medio de inclusión social en un entorno completamente bilingüe.

- Se logró constatar a través del proceso de elaboración de las piezas gráficas como también del proceso de validación de las mismas, que el material posee la calidad necesaria para el proceso de aprendizaje y refuerzo del mismo.



Recomendaciones

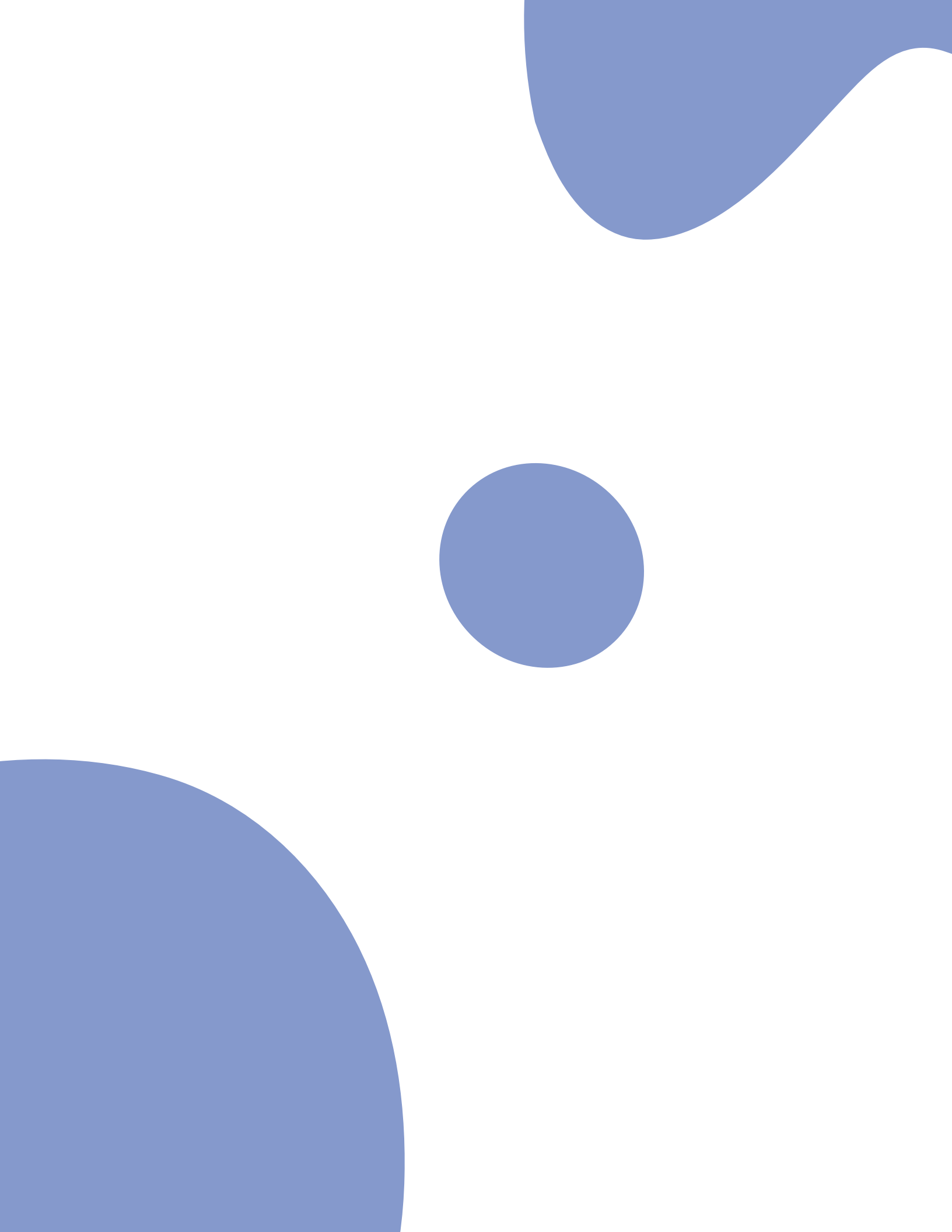
9

- Es importante que el manual para estudiantes sea impreso en buena calidad para que su reproducción no sea deficiente y que la compaginación sea la correcta para mantener la alta calidad de la misma.

- Es necesario guiar al estudiante de acuerdo con l proyecto que desarrollará de una forma más subjetiva.

- Es importante aprender a elaborar herramientas de validación que permitan un mejor análisis e interpretación de resultados por parte del estudiante.

- Durante el desarrollo de una pieza editorial educativa, se recomienda ser guiado por expertos en el tema para que el aprendizaje sea más integro y completo.



Bibliografía

10

Aguilar Ipia, Edwin Oduver. "El diseño como herramienta didáctica" Noviembre 2016, https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/1094/AguilarIpiaEdwinOduver.pdf?sequence=2 (Consultado el 24 de Agosto del 2019)

BARRIENTOS GUERRA, ANDREA LUCÍA. "Diseño gráfico de material educativo para niños y maestras del grado de seis años de las escuelas oficiales del nivel preprimario Distrito Escolar 03-005" http://www.repositorio.usac.edu.gt/9391/1/ANDREALUC%C3%8DA%20BARRIENTOS%20GUERRA.pdf, Octubre 2015, (Consultado el 24 de Agosto del 2019)

Barneche, Pablo; Agustina Bugallo; Hilario Ferrea; Marcia Ilarregui; Carolina Monterde; Ma. Virginia Pérez, Tamara Santa María, Sebastián Serrano, Karina Angeletti. 2010. Métodos de Medición de la Pobreza. Conceptos y aplicaciones en América Latina. Entrelinea de la Política Económica. Agosto. http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/15399/Documento_completo. pdf?sequence=1. (Consultado el 21 de septiembre de 2019)

Camino Seguro. Lo que hacemos. https://www.camino-seguro.org/lo-que-hacemos/. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

De la Roca, Ingrid Fabiola. Universidad Rafael Landívar. 2012. Los hijos del basurero, cuya información se encargó de recopilación y redactar a través de diversas herramientas periodísticas. http://biblio3.url.edu.gt/Tesis/2012/05/01/De-La-Roca-Ingrid.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Dirección de Planificación Educativa (DIPLAN), Subdirección de Análisis Estadístico, Ministerio de Educación de Guatemala. 2013. Sistema Nacional de Indicadores Educativos. http://estadistica.mineduc.gob.gt/PDF/SNIE/SNIE-GUATEMALA.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Erazo Bautista, Edith y Erazo Bautista, María del Carmen 1990: Los Gujaeros – Un estudio Etnográfico. Tesis para obtener el grado de Licenciadas en Trabajo Social. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Universidad Rafael Landívar. Pp. 13-14. http://white.lim.ilo.org/ipec/documentos/gu_basuras_ras.pdf

García Izaguirre, Sonia Marthaelena. "El Diseño Gráfico en la colección de libros Arullo de nivel Pre Primario" Mayo2005, http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/lote01/Garcia-Sonia.pdf (Consultado el 24 de Agosto del 2019)

Hurtarte, Ana. "El Papel del Diseñador Gráfico en la Educación" http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/lote01/Hurtarte-Ana.pdf (Consultado el 24 de Agosto del 2019)

Grupo Banco Mundial. 2017. Diagnóstico de Agua, Saneamiento e Higiene y su relación con la Pobreza y Nutrición en Guatemala. https://openknowledge.worldbank.org/bitstream/handle/10986/29454/124240-WP-PUBLIC-WWPDGuatemalaSP.pdf?sequence=1&isAllowed=y. (Consultado el 21 de septiembre de 2019)

Instituto Nacional de Estadística. 2013. Mapas de pobreza rural en Guatemala 2011 Resumen Ejecutivo. https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/01/10/ifRRpEnf0cjUfRZGhyXD7RQjf7EQH2Er.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Instituto Nacional de Estadística. Caracterización República de Guatemala. https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/02/26/L5pNHMXzxy5FFWmk9NHCrK9x7E5Qqvvy.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Instituto Nacional de Estadística. Encuesta Nacional de Empleo e Ingresos ENEI 2-2017. Módulo de Juventud. https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2017/11/30/20171130154814Nyto5KpgXeUsKGoT4SpRknBumA8etDe4.pdf. (Consultado el 23 de septiembre de 2019)

Instituto Nacional de Estadística. Encuesta Nacional de Empleo e Ingresos ENEI 1-2017. Módulo de Juventud. https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2017/09/25/20170925120434AwqECVuEFsNSCmHu3ObGLbhZoraZXYgn.pdf (Consultado el 23 de septiembre de 2019)

Instituto Nacional de Estadística. Programa de mejoramiento de las encuestas de condiciones de vida -MECOVI-. 2002. Encuesta nacional de condiciones de vida ENCONVI 2000 Perfil de la pobreza en Guatemala. https://www.ine.gob.gt/sistema/uploads/2014/01/13/hVHV8KRWCKEd9NFGH8BReCbAPBVzUeFr.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Libre Infancia. El Basurero de la Zona 3 en Guatemala https://www.libreinfancia.org/partners. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

López Regalado, O. (2006). Medios y materiales educativos. Perú: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Facultad de Ciencias Histórico Sociales y Educación. Recuperado de http://es.scribd.com/doc/69742267/Los-Medios-y-Materiales-Educativos-1229569912144124-2 (Consultado el 24 de Agosto del 2019)

Moreno, Carlos. "El diseño gráfico en materiales didácticos." https://www.estudiocaos.com/uploads/1/2/4/8/124895643/dg_materiales.pdf (Consultado el 24 de Agosto del 2019)

Olmedo España, Beatriz Villarreal. 2015. Educación y Sociedad en Guatemala. https://usac.edu.gt/g/Libro_EducySociedadG.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

ONU. Naciones Unidas. ¿Qué es el Índice de Pobreza Multidimensional?. http://hdr.undp.org/en/node/2515. (Consultada el 21 de Septiembre de 2019)

Organización Internacional del Trabajo, Programa Internacional para la Erradicación del Trabajo Infantil (IPEC). 2002. Guatemala Trabajo Infantil en los Basureros: Una Evaluación Rápida. http://white.lim.ilo.org/ipec/documentos/gu_basuras_ras.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Pereira, H. & Ramos, L. (2016). Diseño de libros de texto para la enseñanza del inglés: una propuesta curricular. Colomb. Appl. Linguist. J., 18(2), pp. 149-160. (Consultado el 02 de Noviembre del 2019)

Sistema de las Naciones Unidas en Guatemala. Guatemala: Análisis de Situación delPaís.https://www.undp.org/content/dam/guatemala/docs/marcolegal/undp_gt_An%c3%a1lisisdeSituaci%c3%b3n-20152019_2017.pdf. (Consultado el 22 de septiembre de 2019)

Simonit, J. (2009, febrero 24), Materiales educativos, Recuperado de http://coleccion.educ.ar

Anexos

11

Anexo 1
Brief creativo

Según Arturo García (2018) un brief creativo es un documento escrito, donde el cliente aporta información sobre su empresa, objetivos que persigue, a qué público le interesaría llegar, cuál es su competencia, qué mensaje quiere enviar y cualquier otra información que pueda ser útil para enfocar el proyecto correctamente.

Brief Creativo
Creamos

Título del proyecto

Diseño de material educativo de enseñanza del idioma inglés en la educación no formal en beneficio socioeconómico de mujeres emprendedoras en la institución "Creamos" ubicada en la Zona 3 de la ciudad de Guatemala.

Objetivo del proyecto

Contribuir a la mejora del aprendizaje del idioma inglés a través de material educativo con el fin de brindar oportunidades socieconómicas e inclusión social a jóvenes y mujeres emprendedoras que asisten a la asociación Creamos en Zona 3 de la ciudad de Guatemala.

Información del cliente

Creamos brinda oportunidades a mujeres a través de un enfoque integral que fomente un ambiente seguro y sano a las familias que viven en las comunidades aledañas al basurero de la ciudad de Guatemala.

Valores de la Organización
para transmitir

Liderazgo, salud, educación y estabilidad.

Insight

“Quiero involucrarme más”
A través de la recolección de la información, las mujeres buscan involucrarse cada vez más en un entorno bilingüe.
El insight se basa en una frase que una mamá dijo al momento de preguntarle por qué cree importante el aprendizaje de otro idioma.

Concepto
Creativo

“Aprender paso a paso”
El concepto creativo es referente a la forma en la que las mamás se van involucrando en la ONG,a demás de ser el método más eficiente para el aprendizaje.
Aprender paso a paso representa la forma en la que estás mujeres van aprendiendo y creciendo poco a poco.

Grupo
Objetivo

Grupo “A”: Mujeres que asisten a la Organización Creamos a través de los distintos programas y talleres impartidos en el lugar.
Grupo “B”: Jóvenes que asisten a las tutorías de inglés que se imparten en las instalaciones de Creamos.

Anexo 2
Entrevista

Para la definición del insight se realizaron unas preguntas basadas en la técnica de Focus Group. Estas preguntas se encuentran en el presente Anexo.

Focus Group

La siguiente serie de preguntas se realizaron únicamente con el fin de lograr una mejor experiencia a través de la pieza gráfica.

¿Piensa que es necesario aprender un nuevo idioma?

Sí **No**

¿Cómo podría ayudarle aprender un nuevo idioma?

¿Cómo le gustaría aprender un nuevo idioma?

¿Por qué aprendería inglés?

¿Qué le motivaría a aprender inglés?

¿Se le dificultaría aprender inglés?

Sí | No

¿Se relacionaría mejor con los voluntarios si supiera inglés?

Sí | No

Anexo 3
Instrumento de Coevaluación

La presente encuesta tiene como objetivo confirmar la funcionalidad de la pieza gráfica correspondiente al curso de Proyecto de Graduación, el cual consiste en la elaboración de un material de apoyo que refuerce las temáticas impartidas del idioma inglés en la asociación Creamos.

Diagramación

Organización y/o distribución de los elementos	Adecuado	Bueno
	Puede mejorarse	No adecuado
Legibilidad	Adecuado	Bueno
	Puede mejorarse	No adecuado
Uso apropiado de colores y tipografías	Adecuado	Bueno
	Puede mejorarse	No adecuado
Jerarquía visual	Adecuado	Bueno
	Puede mejorarse	No adecuado
Atractivo estético	Adecuado	Bueno
	Puede mejorarse	No adecuado

¿Qué se puede hacer para mejorar?

Ilustraciones

Organización y/o distribución de los elementos	Adecuado	Bueno
	Puede mejorarse	No adecuado
Legibilidad	Adecuado	Bueno
	Puede mejorarse	No adecuado
Manejo gráfico de los elementos y el concepto asociado	Adecuado	Bueno
	Puede mejorarse	No adecuado
Jerarquía visual	Adecuado	Bueno
	Puede mejorarse	No adecuado
Atractivo estético	Adecuado	Bueno
	Puede mejorarse	No adecuado

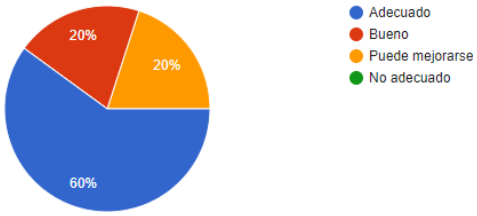
¿Qué se puede hacer para mejorar?

Resultados

Diagramación

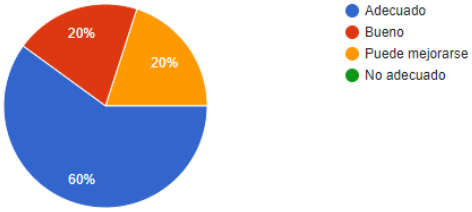
Organización y/o distribución de los elementos

5 respuestas



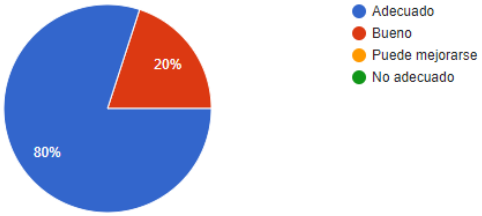
Uso apropiado de colores y tipografías

5 respuestas



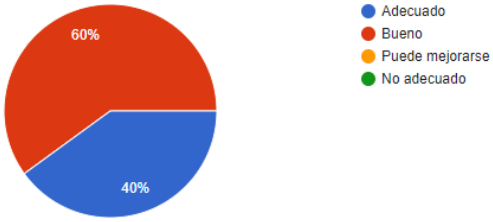
Legibilidad

5 respuestas



Jerarquía visual

5 respuestas



¿Qué se puede hacer para mejorar?

3 respuestas

La diagramación me parece muy bien, con el color me parece bien, pero si va a ser reproducción en blanco y negro puede que no contraste del todo
buscar referencias visuales de Behance
Al ser material educativo y de idiomas se recomienda usar más colores

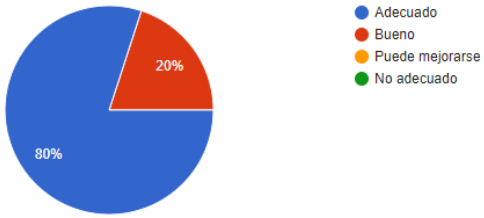
Ilustración

Organización y/o distribución de los elementos

5 respuestas

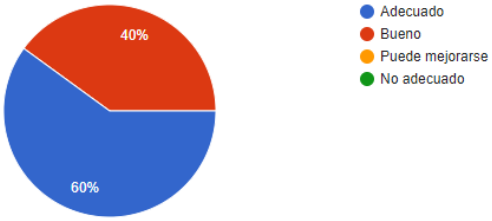
Manejo gráfico de los elementos y el concepto asociado

5 respuestas



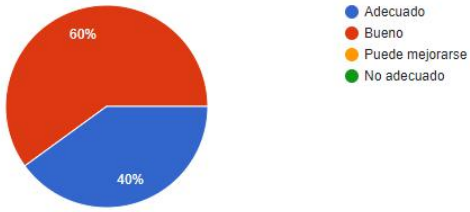
Legibilidad

5 respuestas



Memorabilidad

5 respuestas



Atractivo estético

5 respuestas

¿Qué se puede hacer para mejorar?

3 respuestas

mantener unidad
En los detalles como el arroz colocarlo de una manera conjunta y no individual porque se puede interpretar diferente
En algunas ilustraciones se podrían mejorar y definir mejor los elementos, como en el plato de cereal, que no tiene cereal, en la caja de leche poner un vaso con leche.

Anexo 4
Validación G.O.

La presente encuesta tiene como objetivo la validación de la pieza gráfica y de sus elementos gráficos correspondiente al curso de Proyecto de Graduación, el cuál consiste en la elaboración de un material de apoyo que refuerce las temáticas impartidas del idioma inglés en la asociación Creamos. Se presentó un prototipo tamaño real al grupo objetivo y posterior se les compartió la encuesta.

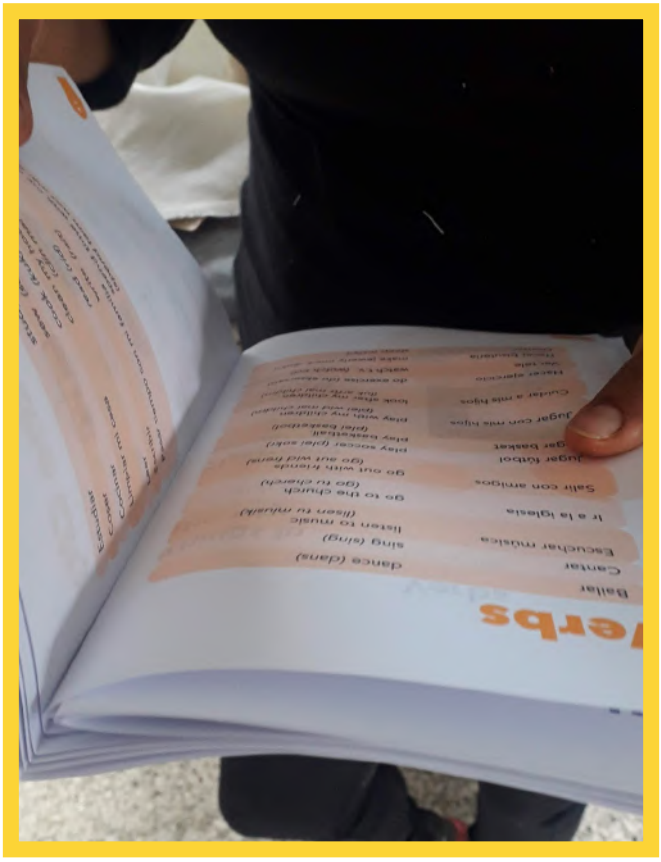


Figura 46. Prototipo utilizado en la Validación

1. ¿Reconoces el significado de las siguientes imágenes?

Sí	No

2. ¿Hay alguna que no?

3. ¿Podrías recordar las imágenes fácilmente?

4. ¿Qué opinas de los colores de las ilustraciones?

5. ¿En qué pueden mejorar?

6. ¿Existe orden dentro del material?

7. ¿Los colores son atractivos y no te distraen?

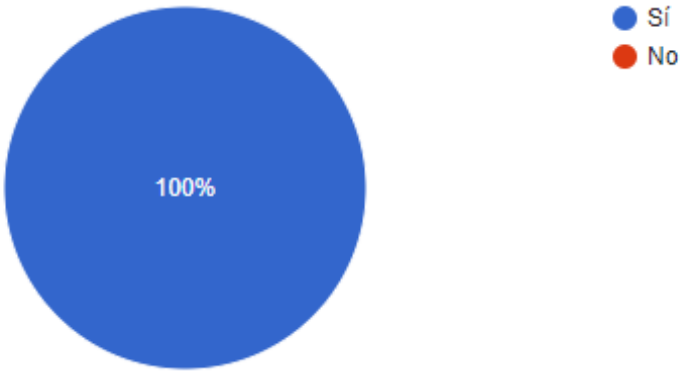
8. ¿Entiendes la letra?
¿No se te dificulta leerla?

Observaciones:

Resultados

1. ¿Reconoces el significado de las siguientes imágenes?

7 respuestas



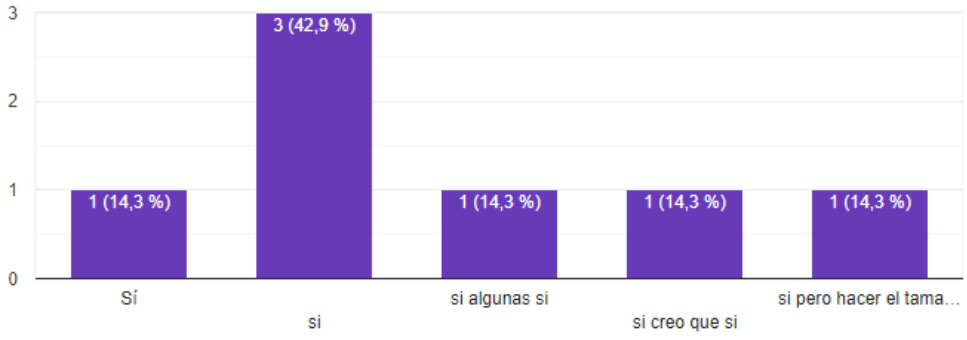
2. ¿Hay alguna que no?

7 respuestas

no
No
todas se entienden
no, se entienden bien
no, todas estan bien
no, todas se ven bien

3. ¿Podrías recordar las imágenes fácilmente?

7 respuestas



4. ¿Qué opinas de los colores de las ilustraciones?

7 respuestas

Están bien
los veo bien
bien
me parecen bien
si están bien
están bien
son faciles de recordar

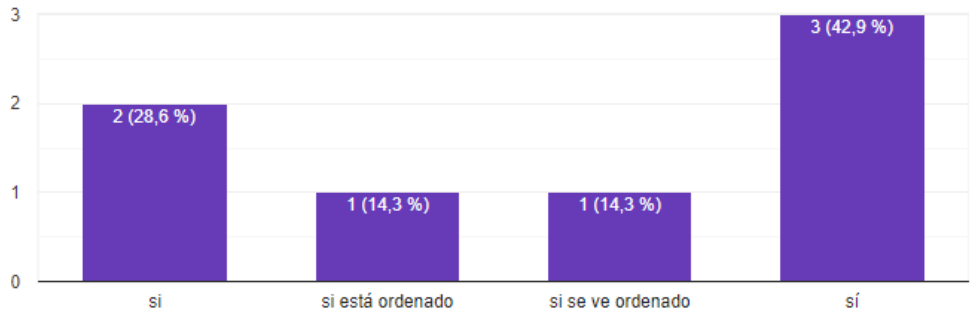
5. ¿En qué pueden mejorar?

6 respuestas

en el tamaño
se ve todo bien
no
un poco en el tamaño
me gusta que sean dibujos y se entiendan

6. ¿Existe orden dentro del material?

7 respuestas



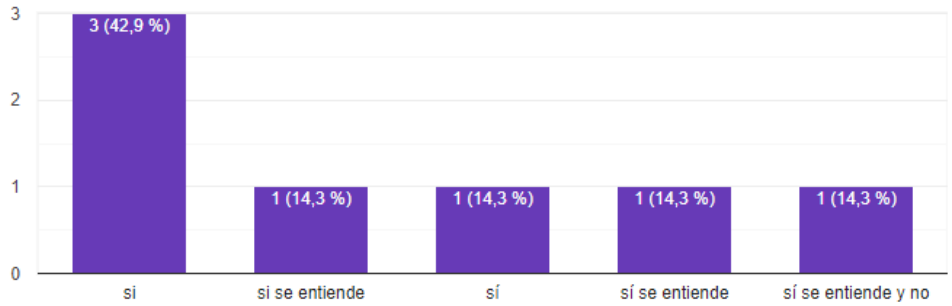
7. ¿Los colores son atractivos y no te distraen?

7 respuestas

No
los colores están bien
si llaman la atención
si llaman la atención y no distraen
si
no distraen si estan bien
los colores me gustan

8. ¿Entiendes la letra?¿No se te dificulta leerla?

7 respuestas



Observaciones:

2 respuestas

se podrían usar otros colores
el trabajo esta bien bonito

Anexo 5
Presupuesto

Investigación	Tiempo	Costo
Diagnóstico	12 hrs.	Q800.00
Antecedentes	2 hrs.	Q200.00
Definición del problema	2 hrs.	Q200.00
Justificación	4 hrs.	Q500.00
Objetivos	4 hrs.	Q800.00
Perfil de la Institución	2 hrs.	Q200.00
Perfil del Grupo Objetivo	3 hrs.	Q300.00
Investigación de Marco Teórico	12 hr.s	Q3,500.00
Total	**41 hrs.**	**Q6,500.00**

Planeación Operativa	Tiempo	Costo
Flujograma	4 hrs.	Q300.00
Cronograma	4 hrs.	Q400.00
Total	**8 hrs.**	**Q700.00**

Definición Creativa	Tiempo	Costo
Brief	4 hrs.	Q800.00
Concepto Creativo	2 hrs.	Q200.00
Insight	1 hr.	Q200.00
Conceptualización	4 hrs.	Q500.00
Total	**11 hrs.**	**Q1,700.00**

Producción Gráfica	Tiempo	Costo
3 Niveles de visualización	15 hrs.	Q6,000.00
Fundamentación	5 hrs.	Q2,500.00
Cambios en pieza gráfica	2 hrs.	Q350.00
Total	**22 hrs.**	**Q8,850.00**

Validación	Tiempo	Costo
Coevaluación con expertos	2 hrs.	
Diseño de instrumentos de evaluación	2 hrs.	Q60.00
Análisis de resultados	4 hrs.	Q600.00
Aplicación de observaciones	2 hrs.	Q80.00
Diseño de instrumentos de evaluación G.O	2 hrs.	Q60.00
Aplicación de instrumentos	8 hrs.	Q300.00
Análisis de resultados	4 hrs.	Q600.00
Aplicación de observaciones	2 hrs.	Q80.00
Total	28 hrs.	Q1,780.00

Elaboración de arte final	Tiempo	Costo
Definición de premisas de diseño	4 hrs.	Q115.00
Total	4 hrs.	Q115.00

Subtotal	114 hrs.	Q19,645.00

Insumos	Costo
Electricidad	Q250.00
Internet	Q300.00
Gasolina	Q600.00
Equipo de computo + software	Q800.00v
Total	Q1,950.00

Costo final	Q21,595.00

Guatemala, septiembre 21 de 2020.

Señor Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala
MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Presente.

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico - Facultad de Arquitectura: **LOURDES NOEMI REJOPACHI ZAVALA,** Carné universitario: **201513204,** realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL EDUCATIVO DE ENSEÑANZA DEL IDIOMA INGLÉS EN LA EDUCACIÓN NO FORMAL EN BENEFICIO SOCIOECONÓMICO DE MUJERES EMPRENDEDORAS EN LA INSTITUCIÓN "CREAMOS" UBICADA EN LA ZONA 3 DE LA CIUDAD DE GUATEMALA,** previamente a conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Y, habiéndosele efectuado al trabajo referido, 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 que exige la Universidad.

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

Licda. Maricella Saravia
Colegiada 10804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

Profesora Maricella Saravia de Ramírez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

LENGUA ESPAÑOLA - CONSULTORÍA LINGÜÍSTICA
Especialidad en corrección de textos científicos universitarios

Teléfonos: 3122 6600 - 2252 9859 - – maricellasaravia@hotmail.com

“Diseño de material educativo de enseñanza del idioma inglés en la educación no formal en beneficio socioeconómico de mujeres emprendedoras en la institución “Creamos” ubicada en la zona 3 de la Ciudad de Guatemala.”

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Lourdes Noemi Rejopachi Zavala

Asesorado por:

Licda. Miriam Isabel Meléndez

Licda. Claudia Renata Martínez Fuentes

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano