



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

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

Diseño de material editorial para la prevención del racismo
y discriminación en la escuela,
en apoyo a la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa
del Ministerio de Educación
en el departamento de Guatemala

Presentado por

Carla María Mota Cujcuy



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Universidad de San Carlos de Guatemala

Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

**Diseño de material editorial para la prevención del racismo
y discriminación en la escuela,
en apoyo a la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa
del Ministerio de Educación
en el departamento de Guatemala**

Proyecto desarrollado por
Carla María Mota Cujcuy
Al conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, abril de 2021.

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

Nómina de Autoridades

Junta Directiva de la Facultad de Arquitectura

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal I

Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

MSc. Arq. Michele Gómez García
Vocal III

Br. Andrés Cáceres Velazco
Vocal IV

Br. Andrea María Calderón Castillo
Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Tribunal examinador

Licda. Andrea Elisa Valle Pineda
Asesora Metodológica

Licda. Ana Carolina Aguilar Castro de Flores
Asesora Gráfica

Licda. Telhma Judith Miranda Ramírez
Tercer Asesor

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Agradecimientos y dedicatoria

A Dios, quien me dio la vida presente y la eterna y me ha llenado de tantas bendiciones durante todos estos años junto a mi familia.

A mis padres, por ser mi soporte para seguir adelante, me han llenado de amor, de positivismo y apoyado en todo lo que hago, los amo mucho.

A Nohe y Mishi, mis amigas con las que nos divertimos tanto en estos años de universidad.

A mis asesores, Andrea Valle, Carolina Aguilar, Verita Bracamonte y Telhmita Miranda por todo el apoyo y atención.

A la tricentaria y siempre gloriosa Universidad de San Carlos de Guatemala, Grande dentro de las del mundo y la mejor de todas. A la Escuela de Diseño Gráfico que trabaja por la excelencia académica y por otorgarme los mejores amigos que tengo.

Índice

Cap 1

Introducción	
Antecedentes	10
Def. del problema	15
Justificación	16
Objetivos	17

Cap 2

Perfiles	
De la organización	20
Antecedentes gráficos	23
Grupo objetivo	25

Cap 3

Planeación operativa	
Flujograma	32
Cronograma	33
Previsión de costos	35

Cap 4

Definición creativa	
Definición de estrategia	38
Concepto creativo	41
Premisas de diseño	46

Cap 5

Marco teórico	
Ensayo social	50
Ensayo ético	57

Cap 6

Producción gráfica	
Nivel de visualización 1	64
Nivel de visualización 2	75
Nivel de visualización 3	90
Propuesta final	95
Lineamientos	123
Cotización de diseño	124

Cap 7

Lecciones aprendidas	
Lecciones aprendidas	126

Cap 8

Conclusiones	
Conclusiones	128

Cap 9

Recomendaciones	
Recomendaciones	130

Fuentes consultadas

Fuentes consultadas	132
---------------------	-----

Anexos

Anexos	134
--------	-----

Presentación

Este informe presenta el proceso llevado a cabo del proyecto de graduación realizado en la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa del Ministerio de Educación.

Dicho informe recopila todos los pasos realizados para la creación y diseño del material editorial para la prevención del racismo y la discriminación en la escuela, en apoyo a la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa del Ministerio de Educación.

Este proyecto apoya por medio de piezas gráficas, en la divulgación del tema de la prevención del racismo y la discriminación, a través del material educativo, que busca involucrar a los jóvenes en la temática y empatizar con sus compañeros de clase. Este material educativo consiste en guía docente, cómic y juego educativo donde se abordan las temáticas descritas anteriormente.

Capítulo

Introducción

1

Antecedentes

La organización Mundial de la Salud define la violencia como el uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho, o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones.

Esta misma organización, define y clasifica los tipos de violencia en tres categorías generales: violencia autoinfligida, violencia interpersonal y violencia colectiva. Dentro de estos tipos de violencia también se puede ver la naturaleza de los actos de violencia. Estas son: física y psicológica.¹

Es de vital importancia mencionar que en la sociedad guatemalteca la violencia se vive en sus distintas manifestaciones. La sociedad modela la práctica de las violencias que se replican en la escuela. Existe un modelo, llamado <modelo ecológico> que estudia la investigación de la violencia. Este mismo modelo ayuda a comprender los factores que influyen en la violencia. Estos van desde individuo, relaciones, comunidad y sociedad.² (Ver Anexo No. 1)

Así como en la sociedad en general, también dentro de la escuela se pueden identificar diversas manifestaciones de violencia. Dentro de la escuela, se pueden observar réplicas de la violencia física y psicológica, como resultado de lo que se vive en la familia y en la sociedad en general. En estas manifestaciones se hace presente el racismo, que puede ser tanto psicológico como físico e incluso ambos al mismo tiempo.

¹ Organización Mundial de la Salud, Informe mundial sobre la violencia y la salud: resumen. (Washington, 2002), 4-5.

² Íbid. p 9.

El racismo es una ideología que influye en nuestro comportamiento y prácticas cotidianas, que clasifica a las personas en grupos diversos donde se considera que unos son superiores y otros inferiores, debido al color de piel, pelo, ojos y otros rasgos físicos, o rasgos culturales.³

En Guatemala, este tipo de violencia es muy evidente. Sucede en el ámbito educativo, laboral y otros. Existe una encuesta efectuada por la empresa Vox Latina sobre la relación intercultural en Guatemala, dicha encuesta fue realizada a 1421 personas mayores de edad en el año 2005. En esta se encontró:

- El 50.9% de los encuestados cree que en Guatemala se discrimina a la gente por su color de piel. (Ver Anexo No. 2)
- El 82.3% de los encuestados cree que quienes tienen más poder en el país son los ladinos. (Ver Anexo No. 3)
- El 22.5% de los encuestados contestó que se han sentido alguna vez discriminados por su raza.⁴ (Ver Anexo No. 4)
- Asimismo, se realizó una segunda encuesta en el 2009, también por Vox Latina a 1,008 participantes donde se recabó la siguiente información.
- El 76.7% considera que el grupo al cual se discrimina más es al indígena y 11.5% a los negros-garífunas. (Ver Anexo No. 5)
- El 66.8% considera que el grupo que discrimina más es el de los blancos ladinos y 12.5% que los extranjeros.⁵ (Ver Anexo No. 6)

³ Instituto Internacional de Aprendizaje para la Reconciliación Social. Conceptos para entender las relaciones étnicas en Guatemala. (s/d, s/d de s/d.)

⁴ Lorena Seijo, "Intolerancia," Prensa Libre, (28 de agosto de 2005): 2-3.

⁵ Cristina Bonillo, "Racismo," Prensa Libre, (31 de mayo de 2009): 3-5.

Para atender esta problemática que aqueja en los centros educativos, el Ministerio de Educación diseñó en 2010 la estrategia de Prevención de Violencia y Construcción de Ciudadanía con el propósito de apoyar en la mejora de la convivencia en centros educativos. Esta estrategia fue construida con el apoyo de diversos sectores, y se tipificó cinco manifestaciones de violencia para ser abordadas con docentes y estudiantes. Estas son: a) violencia física y psicológica, b) violencia sexual, c) acoso y hostigamiento sexual, d) acoso escolar y e) discriminación y racismo.

Esta estrategia se sustenta en un amplio marco legal nacional e internacional. La base de la normativa nacional es la Constitución Política de la República de Guatemala; se citan los siguientes Artículos 71: Derecho a la educación, garantiza la libertad de enseñanza y de criterio docente: “Es obligación del Estado proporcionar y facilitar la educación a sus habitantes sin discriminación alguna”. El Artículo 72 establece que “la educación tiene como fin primordial el desarrollo integral de la persona humana, el conocimiento de la realidad y la cultura nacional y universal” y declara de necesidad pública la enseñanza sistemática de los Derechos Humanos, asimismo los Convenios Internacionales ratificados por Guatemala.⁶

Este marco legal incluye el cumplimiento de compromisos establecidos en la normativa jurídica del país contra la discriminación, la exclusión y la violencia, tales como los contenidos en la Ley de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia, Ley PINA; Convención Relativa a la Lucha contra las Discriminaciones en la Esfera de la Enseñanza, Convención Internacional sobre la Eliminación de todas las Formas de Discriminación Racial.

En 2016, el Ministerio de Educación lanzó la Estrategia Nacional de Educación para la convivencia pacífica y Prevención de Violencia 2016–2020 con el propósito de fortalecer el trabajo que en este ámbito se venía realizando.

Amplía la visión para favorecer la reconstrucción de los factores que contribuyen al desarrollo armónico y positivo de las personas, familias y comunidades para el buen vivir o plenitud de vida, disminuyendo así los riesgos de la violencia en los contextos de aprendizaje.

⁶ Ministerio de Educación, Estrategia Nacional de Educación para la Convivencia Pacífica y Prevención de la Violencia. (Guatemala, 2016), 4-5.er las relaciones étnicas en Guatemala. (s/d, s/d de s/d.)

Objetivos

- Construir ambientes pacíficos y libres de violencia física y psicológica en los centros escolares y extraescolares en el país.
- Crear alternativas de prevención de la violencia que incrementen los factores de protección de la niñez y juventud, reconociendo prácticas interculturales provenientes de los cuatro pueblos.
- Promover la participación de la comunidad educativa y del conjunto social en la construcción de espacios escolares libres de violencia.⁷

Esta estrategia está totalmente vinculada con el Currículo Nacional Base, porque el propósito es fortalecer su implementación desde los ejes de la Reforma Educativa, los ejes curriculares y las temáticas que se abordan en el área de Formación Ciudadana.

El Ministerio de Educación implementa esta estrategia desde el quehacer de Direcciones Generales de entrega educativa. Sin embargo, la conducción de la misma está a cargo de la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa – DIGECADE–.

Esta dependencia del MINEDUC está a cargo de la función sustantiva que consiste en velar por la implementación del Currículo Nacional Base, en cada uno de los niveles, modalidades, programas y proyectos de los subsistemas escolares conforme a las atribuciones que le otorga el Reglamento Orgánico Interno del Ministerio de Educación. Esta dirección tiene como objetivo esencial establecer, normar y monitorear las intervenciones para el mejoramiento de la entrega educativa, orientadas a alcanzar la calidad educativa en el país.⁸

Dentro de esta Dirección, se le ha asignado la Subdirección de Programas y Proyectos la responsabilidad de la implementación de la estrategia en referencia.

Esta Subdirección gestiona la implementación de diversos programas y proyectos que se implementan a nivel nacional, algunos en coordinación interinstitucional y en alianzas para la cooperación técnica y financiera con entes externos.

Todas las acciones que realiza la Subdirección están dirigidas a docentes y estudiantes de los niveles educativos del subsistema de educación escolar.⁹

⁷ Íbid. p. 14.

⁸ «Digecade», Ministerio de Educación, acceso el 12 de julio de 2020, <http://www.mineduc.gob.gt/DIGECADE/>

Para el efecto se coordina con delegados de las Direcciones Departamentales de Educación, supervisores educativos y directores de centros educativos. Existe un decreto creado por el Congreso de la República que insta al Ministerio de Educación a promover el respeto, convivencia armónica y eliminación de la discriminación a través de materiales educativos. Se citan a continuación: ARTÍCULO 1. Los ministerios de Educación y de Cultura y Deportes, promoverán y difundirán, el respeto y la tolerancia hacia la Nación guatemalteca que es pluricultural, multilingüe y multiétnica. Asimismo, promoverán y difundirán programas tendientes hacia la eliminación de la discriminación étnica o racial, de sexo y toda forma de discriminación, con el objeto de que todos los guatemaltecos vivamos en armonía. ARTÍCULO 2.

Es función del Ministerio de Educación incluir en el proceso de Reforma Educativa el enfoque a la eliminación de la discriminación en todas sus formas: en el nuevo currículo, en los materiales educativos y en las acciones de Enseñanza -Aprendizaje.¹⁰

⁹ Subdirección de Programas y Proyectos. Portafolio ejecutivo. (Guatemala, 2016), 4.

¹⁰ Decreto No. 81 - Ley de Promoción Educativa contra la Discriminación (Guatemala: Organismo judicial, 2002), Artículo 1 y Artículo 2.

Definición del problema

La Subdirección desarrolla programas y proyectos que promueven la formación ciudadana, la educación integral en sexualidad, la prevención de la violencia, la educación para la paz y programas específicos de educación artística; estos están dirigidos a docentes y estudiantes de los diversos niveles del sistema educativo. Sin embargo, dentro de todos los proyectos mencionados, es necesaria la cobertura respecto a la comunicación de la temática específica de prevención del racismo y discriminación de parte de la Subdirección. Es por eso que se considera importante apoyar en la divulgación de este tema. En el pasado, se han elaborado materiales educativos que abordan otras temáticas de prevención de violencia. No obstante, la temática a desarrollar ha estado pendiente.

Previamente a la definición del problema, se realizó una investigación profunda en la institución, y se hicieron entrevistas a las personas encargadas de la misma. Se realizó también un diagnóstico de comunicación visual, con el uso de instrumentos como observación, encuestas y entrevistas. (Ver Anexo No. 7)

Justificación

Trascendencia

La creación del material educativo con los contenidos de prevención del racismo y discriminación, tiene como fin promover en los estudiantes el respeto hacia los diversos grupos sociales que conviven en Guatemala y a partir de la reflexión generen una conciencia que les permita modificar actitudes negativas transformándolas en positivas en las interacciones sociales.

Incidencia del diseño gráfico

El proyecto de diseño gráfico que se desarrollará, ayudará a una mejor comprensión de la problemática del racismo y discriminación en el aula y con el apoyo del docente, aprender nuevas actitudes que promuevan una convivencia basada en el respeto. De este modo, los estudiantes podrán participar activamente en el aprendizaje del tema, mediante las estrategias que promueva el docente en el aula.

Factibilidad

La Dirección General de Gestión de Calidad Educativa a través de la Subdirección de Programas y Proyectos será la encargada de facilitar la temática contenida que el material educativo a elaborar. Cuenta con personal experto en la temática para formar a equipos técnicos de las Direcciones Departamentales de Educación, encargados de la formación de docentes. De acuerdo con los recursos financieros disponibles, se hará la reproducción del material, caso contrario, se establecen alianzas con la cooperación externa para realizar la formación con el apoyo de los materiales.

Objetivos del proyecto

Objetivo general

Apoyar a la Subdirección de Programas y Proyectos para que estudiantes del nivel de educación media del sector público puedan comprender de mejor forma la temática de la prevención del racismo y discriminación y con ello promover actitudes positivas en las relaciones con sus compañeros.

Objetivo específico de comunicación

Sensibilizar a estudiantes del nivel de educación media del sector público del país, a través del diseño editorial, específicamente del material educativo, acerca de la transformación de prácticas cotidianas en el aula que apoyen en la eliminación de la discriminación y el racismo.

Objetivo específico de diseño

Diseñar material educativo que apoye los procesos de formación y sensibilización acerca de la prevención del racismo y discriminación a través de la aplicación de recursos de diseño gráfico como tipografía, colores y personajes inclusivos adecuados a la edad del grupo objetivo, de forma que el estudiante empatee con el tema y pueda aprender de manera lúdica e interactiva.

Capítulo

perfiles

2

Perfil de la organización

La Dirección General de Gestión de Calidad Educativa es el órgano a cargo de la función sustantiva que consiste en velar por la implementación del Currículo Nacional Base, en cada uno de los niveles, modalidades, programas y proyectos de los subsistemas escolar conforme a las atribuciones que le otorga el Reglamento Orgánico Interno del Ministerio de Educación.

Dentro de la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa, se encuentra la Subdirección de Programas y Proyectos. Esta Subdirección es la encargada de velar por la ejecución de los proyectos y programas que son necesarios con el fin de cumplir los objetivos de la Dirección.

Actualmente se gestionan los siguientes programas y proyectos:

1. Estrategia de Educación Integral en Sexualidad.
2. Estrategia Nacional de Educación para la Convivencia Pacífica y Prevención de Violencia.
3. Estrategia Nacional de Formación Ciudadana.
4. Programa de Educación para la Paz y Vida Plena.
5. Arte en la Escuela.
6. Programa Pentagrama.

Estos proyectos benefician a todos los niveles educativos del país, y van específicamente dirigidos al sector público. Su enfoque primordial son los procesos de formación e información de los diversos grupos escolares.

Como parte de las actividades que la Subdirección ha realizado en el pasado, se puede mencionar: la promoción de proyectos de colaboración con instituciones nacionales e internacionales, promoción de programas y proyectos de educación estética, en valores, sexual, especial, formación para la vida saludable y en la comunidad. Han participado y coordinado con diversas OG y ONG para la implementación de proyectos que respondan a las políticas y estrategias del Ministerio. Han hecho revisiones de material educativo sobre educación en valores y formación ciudadana. Y brindan atención al ciudadano cuando este requiera información de la especialidad que deseen.

Siempre velan por el cumplimiento de los objetivos del Ministerio de Educación, para brindar educación de calidad a todo el sector educativo.

Misión

Somos una institución evolutiva, organizada, eficiente y eficaz, generadora de oportunidades de enseñanza–aprendizaje, orientada a resultados, que aprovecha diligentemente las oportunidades que el siglo XXI le brinda y comprometida con una Guatemala mejor.

Visión

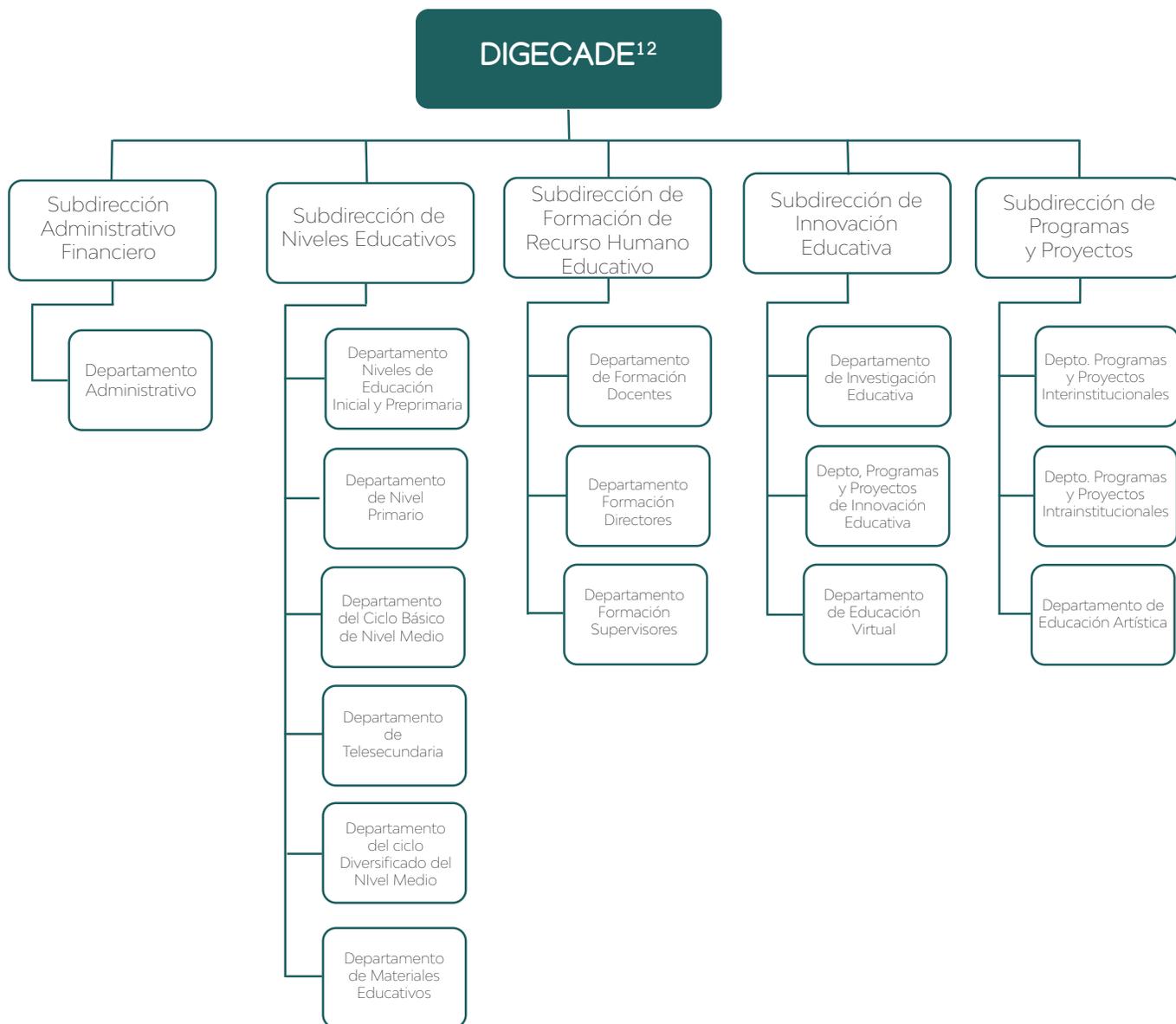
Formar ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismos, orgullosos de ser guatemaltecos, empeñados en conseguir su desarrollo integral, con principios, valores y convicciones que fundamentan su conducta.

Atribuciones

- a) Establecer y definir las modalidades de entrega pedagógica y de gestión del servicio educativo en los subsistemas escolares y extraescolar, de acuerdo al currículo Nacional Base y emitir los criterios pertinentes para la supervisión educativa.
- b) Diseñar y desarrollar criterios para elaborar y ejecutar los proyectos educativos institucionales sobre la base de los resultados de las evaluaciones, así como de los contextos socio–culturales y socioeconómicos de los centros educativos escolares y extraescolares.
- c) Establecer los criterios para formar, actualizar y promover la superación del personal docente y directivo escolar de los centros educativos escolares y extraescolares.
- d) Establecer las políticas y estrategias de formación inicial de docentes.
- e) Establecer las políticas y estrategias de formación en servicio del personal docente, técnico directores y supervisores en las distintas modalidades de entrega escolar y extraescolar.
- f) Establecer criterios para identificar y promover experiencias innovadoras y modelos educativos.
- g) Fortalecer y promover, con pertinencia cultural, la ejecución de programas de educación ética, educación en valores, educación sexual, educación especial y otros que demanden las necesidades del país. ¹¹

¹¹ «Digecade», Ministerio de Educación, acceso el 12 de julio de 2020, <http://www.mineduc.gob.gt/DIGECADE/>

Organigrama



¹² Ídem.

Antecedentes gráficos

La comunicación visual que ha tenido la Subdirección y aplicación del diseño gráfico ha sido principalmente la creación de material editorial que difunda la información relevante para las diferentes actividades que realizan. Ahora bien, material interactivo digital que hayan hecho antes, no existe como tal o es mínimo. La propagación de información mediante documentos como folletos, trifoliales y demás piezas informativas ha sido útil, como también la utilización de afiches comunicativos, sin embargo, hay una carencia de una forma de compartir y trasladar la información de forma más eficiente que logre captar la atención del grupo objetivo, y que haga digerir la información de mejor manera.

Mensajes: el tipo de mensajes que transmite va de acuerdo al grupo objetivo que maneja, tanto hacia docentes como a estudiantes de las diversas áreas del país.

Imagen gráfica: debido a las varias actividades que realizan, la imagen gráfica varía, dependiendo de la actividad.

Tipografía: en su mayoría, las tipografías que se utilizan, son geométricas, o tipografías manuscritas que denoten un toque de infancia, de algo manual.

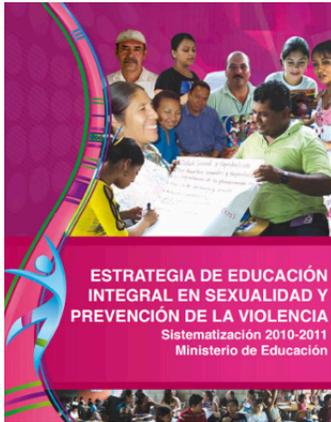
Cromatología: las paletas de colores son variadas, dependiendo de las funciones de las piezas gráficas, pero generalmente buscan utilizar colores saturados y contrastantes.

Composición: las composiciones son bastante saturadas, con muchos elementos y colores; con la utilización de muchas tipografías, que pueden llegar a generar un mensaje confuso.

Soportes y medios: la mayoría de las piezas que se realizan son para reproducirse de manera impresa dentro de las cuales destacan folletos, fascículos, pósters, etc.

A continuación, se presenta una serie de imágenes con referencias visuales sobre materiales gráficos que la Subdirección ha realizado en años anteriores.

Medios impresos



miles de manos
 GUÍA DE FACILITACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN
**Guía de facilitación
 componente Familias**

miles de manos
 GUÍA DE FACILITACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN
**Guía de facilitación
 componente Puente**

miles de manos
 GUÍA DE FACILITACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LA EDUCACIÓN
**Guía de facilitación
 componente Escuela**

Figura 1. Imágenes recopiladas de la institución

Grupo objetivo

Grupo objetivo primario

Características geográficas

Región

Continente: América

Subcontinente: Centro América

País: Guatemala

La región en la que el grupo objetivo vive y se desarrolla es en el área metropolitana.

Área

El área metropolitana tiene aproximadamente 5,103,685 de habitantes según los estudios más recientes realizados en 2015. El grupo objetivo se desenvuelve mayormente en el área urbana, y suburbana.¹³

Clima

El clima de la región en la cual se desenvuelve el grupo objetivo es tropical. El país posee una época seca y una lluviosa. La época seca, o verano, dura desde noviembre hasta inicios de mayo.¹⁴

Características sociodemográficas

Edad

La edad del grupo objetivo se comprende de 13 a 17 años.

Género

El grupo objetivo es tanto de sexo masculino como femenino.

Religión y raza

Dentro de las religiones que podemos encontrar en el grupo objetivo, hay varios grupos a los que ellos pueden pertenecer. Esto depende de la religión a la que pertenecen los padres. Estas pueden ser: católicos, evangélicos, testigos de Jehová, mormones, entre otros.¹⁵

¹³ «Área metropolitana de Guatemala», Wikipedia, acceso el 12 de julio de 2020, https://es.wikipedia.org/wiki/%C3%81rea_Metropolitana_de_Guatemala#:~:text=El%20%C3%81rea%20Metropolitana%20de%20Guatemala,m%C3%A1s%20grande%20de%20Am%C3%A9rica%20Central.

¹⁴ «El clima en Guatemala», Anywhere, acceso el 12 de julio de 2020, <https://www.anywhere.com/es/guatemala/travel-guide/clima>.

¹⁵ «Las principales religiones en Guatemala», Guatemala.com, acceso el 12 de julio de 2020, <https://aprende.guatemala.com/cultura-guatemalteca/actualidad/principales-religiones-en-guatemala/>.

En cuanto a la raza de los estudiantes, se pueden encontrar 2 de las 4 etnias que Guatemala posee. Hay presencia de estudiantes Mayas, y Ladinas/ Mestizas.

Ocupación

El grupo objetivo se dedica a estudiar en su mayoría. Algunos tienen otras tareas que hacer en casa, como ayudar a cuidar a hermanos menores. Hacer el oficio de casa también.

Estado civil

Todos son solteros y viven con sus padres, o con algún responsable o encargado.

Características socioeconómicas

Según investigación realizada, se encontró un estudio de la pirámide de niveles socioeconómicos en Guatemala. El grupo objetivo entra en las siguientes categorías: D2 y D1. Esto no es por sus propios medios, sino en base al trabajo de los padres o tutores que tienen.¹⁶

Características psicográficas

Personalidad

Personalidad extrovertida, algunos reservados, joviales, amistosos. A menudo se dice que la personalidad del adolescente es «esponjosa»; una personalidad permeable, que lo recibe todo y que también proyecta enormemente, es decir, una personalidad en la que los procesos de proyección e introyección son intensos, variables y frecuentes.¹⁷

En el desarrollo cognitivo cabe distinguir distintas dimensiones: la inteligencia, la capacidad crítica, la imaginación, el aspecto afectivo y la personalidad.¹⁸La

¹⁶ «Niveles Socioeconómicos en Guatemala», Alksconsultores, acceso el 12 de julio de 2020, <https://www.alksconsultores.com/post/2018/03/07/niveles-socioecon%C3%B3micos-en-guatemala>.

¹⁷ P.J Ruiz Lázaro, «Psicología del adolescente y su entorno», Revista Formación Continua, (2013), 5.

¹⁸ Íbid. p. 3.

adolescencia es un periodo de riqueza emotiva y de intensa sensibilidad. La gama de emociones del adolescente se amplía, se diferencia, se enriquece de matices, se hace más interior y, gradualmente, más consciente. La sensibilidad avanza en intensidad, amplitud y profundidad.¹⁹

Estilo de vida

Debido a sus características socioeconómicas, se intuye que el estilo de vida que llevan es tradicional. Pierden el interés de participar en actividades familiares, comparten más con amigas y amigos del mismo sexo, al relacionarse con amigos del sexo opuesto lo hacen en grupo, ponen a prueba la autoridad, necesitan privacidad y tienen comportamiento inestable.²⁰

Existe una mayor necesidad de tener un mejor amigo o amiga del mismo sexo y la amistad se vive de forma más intensa, afinidad y necesidad de compartir con amigos del mismo sexo siendo vulnerables a la presión de pares.²¹

Pasatiempos

En cuanto a pasatiempos, el grupo objetivo gusta de actividades como platicar con sus amigos, caminar, usar las redes sociales, ver tv. Muchos adolescentes, por ejemplo, prefieren aquellas actividades que puedan realizar solos o con unos amigos íntimos.

Valores

Bondad, sinceridad, libertad, valentía, respeto, responsabilidad, curiosidad.

Intereses

El grupo objetivo tiene interés en hacer amistades, están en la etapa de querer tener novio o novia, se interesan por series, películas y música que esté de moda.

¹⁹ Íbid. p. 4.

²⁰ Ministerio de Salud Pública. «Atención integral y diferenciada de adolescentes y jóvenes», s/d. (s/d), 13.

²¹ Ídem.

Grupo objetivo secundario

Características geográficas

Región

Continente: América

Subcontinente: Centro América

País: Guatemala

La región en la que el grupo objetivo vive y se desarrolla es en el área metropolitana.

Área

El área metropolitana tiene aproximadamente 5,103,685 de habitantes según los estudios más recientes realizados en 2015. El grupo objetivo se desenvuelve mayormente en el área urbana, y suburbana.

Clima

El clima de la región en la cual se desenvuelve el grupo objetivo es tropical. El país posee una época seca y una lluviosa. La época seca, o verano, dura desde noviembre hasta inicios de mayo.²²

Características sociodemográficas

Edad

La edad del grupo objetivo se comprende de 28 a 45 años.

Género

El grupo objetivo es tanto de sexo masculino como femenino.

²²«El clima en Guatemala», Anywhere, acceso el 12 de julio de 2020, <https://www.anywhere.com/es/guatemala/travel-guide/clima>.

Religión y raza

Dentro de las religiones que podemos encontrar en el grupo objetivo, hay varios grupos a los que ellos pueden pertenecer. Esto depende de la religión a la que pertenecen los padres. Estas pueden ser: católicos, evangélicos, testigos de Jehová, mormones, entre otros.

En cuanto a la raza de los estudiantes, se pueden encontrar 2 de las 4 etnias que Guatemala posee. Hay presencia de estudiantes Mayas, y Ladinas/Mestizas.

Ocupación

En base a ocupaciones laborales, los docentes realizan las siguientes actividades:

- Preparan planes de lecciones diarias en base al CNB.
- Instruyen a los estudiantes individualmente y en grupos, utilizando diversos métodos de enseñanza y materiales .
- Adaptan las clases y la enseñanza a las diversas necesidades de los estudiantes.
- Mantener la disciplina y buenos hábitos de trabajo en el aula.
- Asignan y califican el trabajo dentro de la clase y tareas.
- Observan y evalúan el desempeño de los estudiantes y su comportamiento.
- Participan en reuniones de personal y otras sesiones.
- Preparan y asisten reuniones con los padres para discutir del desempeño de los estudiantes.²³

Estado civil

Todos son solteros y/o casados.

Características socioeconómicas

Según investigación realizada, se encontró un estudio de la pirámide de niveles socioeconómicos en Guatemala. El grupo objetivo entra en varias categorías, dependiendo del escalafón en que se encuentren. Se toma en cuenta: D2, D1 y algunos casos C3.²⁴

²³ «Maestros de enseñanza primaria », Tu Salario, acceso el 14 de julio de 2020, <https://tusalarario.org/guatemala/Tucarrera/guatemala-ocupacion-y-salario/guatemala-maestros-de-ensenanza-primaria>

²⁴ «Niveles Socioeconómicos en Guatemala», Alksconsultores, acceso el 12 de julio de 2020, <https://www.alksconsultores.com/post/2018/03/07/niveles-socioeconomicos-en-guatemala>.

Características psicográficas

Personalidad

El docente muestra una personalidad profesional y autoridad formal frente a los jóvenes estudiantes que en el futuro como profesionales cumplirán un rol fundamental en desarrollo de la sociedad, de acuerdo con las especialidades en las cuales se viene formando.²⁵

Estilo de vida

El estilo de vida alude a la forma de vivir de las personas y se interrelaciona estrechamente con los componentes motivacionales y conductuales; está influenciado por costumbres, hábitos, modas y valores existentes en un determinado momento y contexto, factores que son aprendidos, y por lo tanto modificables, durante el curso de vida.

Entre los variables que integran el estilo de vida se han incluido conductas y preferencias relacionadas con:

- Tipo de alimentación
- Actividad física
- Responsabilidad para la salud
- Actividades recreativas
- Relaciones interpersonales
- Prácticas sexuales
- Actividades laborales.²⁶

Pasatiempos

En cuanto a pasatiempos, el grupo objetivo gusta de actividades al aire libre, algunos gustan de actividades de índole artística, usar las redes sociales, ver tv.

Valores

Los valores son las cualidades ideales y prácticas para toda la vida. El adulto requiere en algunas fases de su vida, de una nueva dimensión en su práctica y vivencia. Algunos de estos valores pueden ser: fidelidad, responsabilidad, motivación, fraternidad, renovación, espiritualidad, valor del progreso, valor de la unidad familiar, valor de la integridad, valor de la trascendencia, valor de la libertad, valor de la paz y la serenidad.²⁷

Intereses

El grupo objetivo tiene interés en cumplir con sus diversas ocupaciones y responsabilidades. Tienen interés en la constante actualización y aprendizaje de diversas técnicas y teorías de enseñanza. Se interesan en el crecimiento personal, y en las sanas relaciones interpersonales que tengan con sus familiares, estudiantes, amigos, etc.

²⁵ Ingrid Victoria Pastor de Jones «Relación entre estilos de enseñanza y tipos de personalidad en docentes de nivel superior», Revista Perspectiva Educativa. (2016), 78.

²⁶ MSc. Claudia Wong de Liu «Estilos de vida» Salud pública I (2016), 2-3.

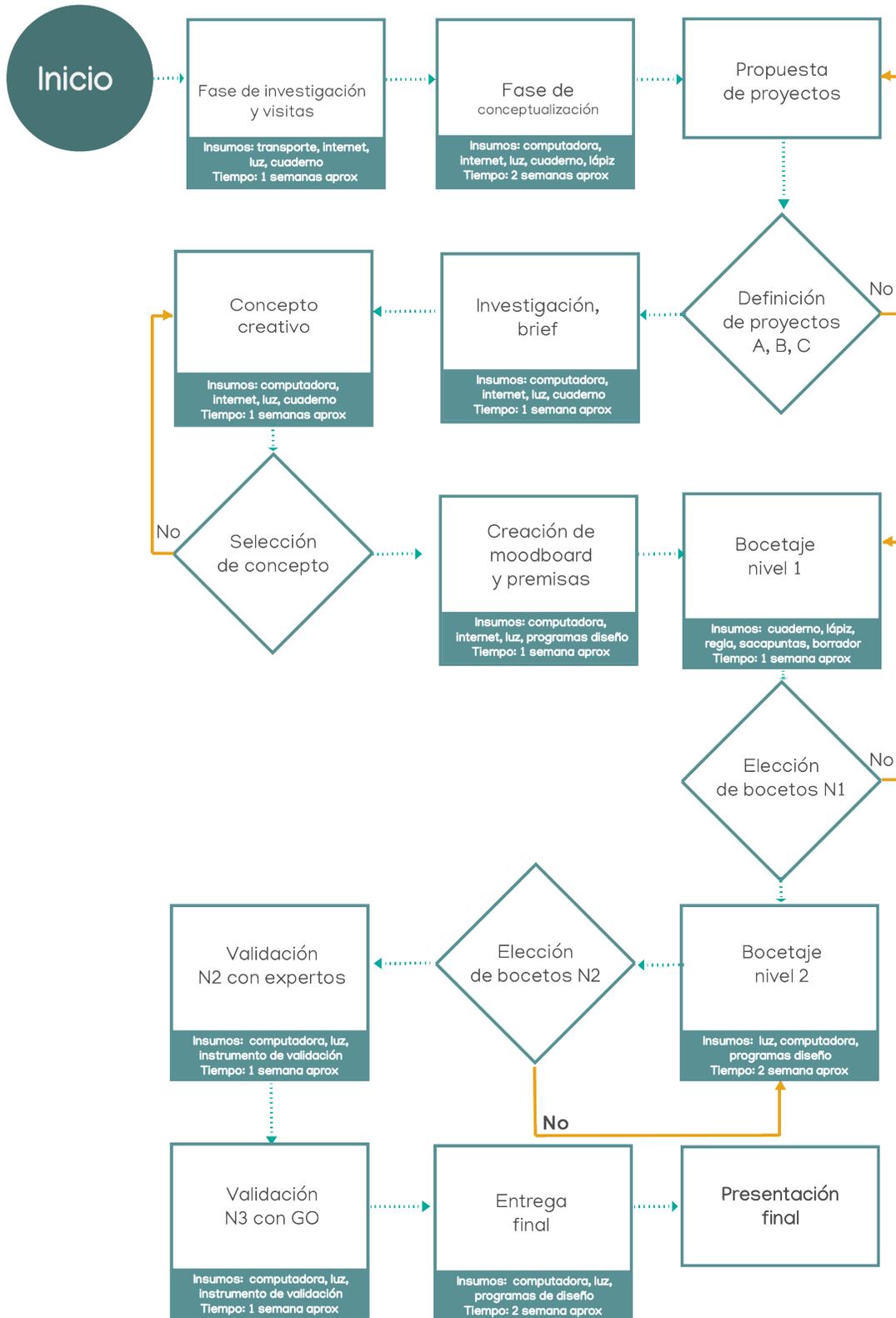
²⁷ Viktor Candro «Adultos y sus valores», Valores morales para adultos. (2009), 2-32.

Capítulo

Planeación operativa



Flujograma



Cronograma de trabajo

Julio					
Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Comunicación con autoridades de institución					
Entrega de protocolo para revisión					
Recepción de cronograma de la universidad para institución					
Entrega de carta de EPS para institución					
Agosto					
Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Inicio EPS					
Comunicación con jefe inmediato para definición de proyectos ABC					
Etapa teórica de proyectos (briefing)					
Técnicas de conceptualización					
Bocetaje N1 proyectos B y C					
Producción gráfica proyectos B y C					

Septiembre					
Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Producción gráfica proyectos B y C					
Bocetaje N1 proyecto A					
Producción gráfica Proyecto A Nivel 2					
Octubre					
Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Producción gráfica Proyecto A Nivel 2					
Validación con expertos					
Cambios requeridos					
Producción gráfica Proyecto A Nivel 3					
Validación con GO					
Cambios últimos					
Producto final y artes finales					
Noviembre					
Actividad	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5
Informe final					

Previsión de costos

Proceso previo			
Actividad	Costo unitario	Cantidad	Subtotal
Diagnóstico e investigación (horas trabajadas)	Q50.00	40	Q2,000.00
Subtotal			Q2,000.00
Juego educativo			
Actividad	Costo unitario	Cantidad	Subtotal
Investigación de grupo objetivo y brief	Q50.00	15	Q750.00
Lecturas e investigación del tema	Q35.00	12	Q420.00
Diagramación y maquetación de piezas	Q75.00	40	Q3,000.00
Ilustraciones de juego	Q60.00	15	Q900.00
Artes finales de juego	Q5,000.00	1	Q5,000.00
Subtotal			Q10,070.00
Guía docente			
Actividad	Costo unitario	Cantidad	Subtotal
Diagramación y maquetación	Q50.00	40	Q2,000.00
Artes finales de guía	Q5,000.00	1	Q5,000.00
Subtotal			Q7,000.00
Historieta bifoliar			
Actividad	Costo unitario	Cantidad	Subtotal
Ilustraciones	Q50.00	20	Q1,000.00
Diagramación y maquetación	Q50.00	4	Q200.00
Artes finales de guía	Q5,000.00	1	Q5,000.00
Subtotal			Q6,200.00
Total			Q23,270.00

Capítulo

Definición creativa

4

Descripción de la estrategia

Es una técnica principalmente utilizada por periodistas, y puede ser utilizada para contextualizar diversos tipos de proyectos. Se contestan de manera concisa y clara las preguntas: qué, para qué, con qué, con quiénes, cuándo y dónde.

6W del proyecto

¿Qué?

Prevención de la discriminación y racismo

¿Para qué?

Para comunicar las formas en las que se evidencia el racismo y discriminación en las escuelas y la forma en la que esto se puede prevenir.

¿Con qué?

Por medio del diseño editorial, a través de la guía del docente, juego educativo y recursos pedagógicos.

¿Con quiénes?

Con los docentes de educación media, y los estudiantes del nivel medio.

¿Cuándo?

Cuando el docente en el aula aborde el tema con sus estudiantes. Esto puede ser abordado en distintos momentos del año.

¿Dónde?

En la ciudad de Guatemala, en las escuelas públicas del país, específicamente en el aula donde los docentes imparten sus clases.

Mapa de empatía

Es un formato que sirve para describir al cliente por medio de análisis de aspectos relacionados a los sentimientos del ser humano. Los aspectos se derivan de: pensamientos y sentimientos, palabras y hechos, cosas que escuchan.

¿Qué piensan y sienten?

Algunos adolescentes no se sienten parte de un grupo inclusivo en la escuela, otros pueden llegar a sentirse superiores a sus otros compañeros.

¿Qué dicen y hacen?

Varios de ellos hacen lo que la mayoría hacen, si alguien empieza a portarse mal con uno, los otros también adoptan esa postura y empiezan a imitarlo para no ser excluidos. Pueden llegar a decir palabras que sean ofensivas a otros de sus compañeros.

¿Qué escuchan?

Les llaman abusivos, desobedientes, rebeldes, inmaduros, esto se da por las actitudes que son propias de la edad, y cómo actúan en el aula. Escuchan música de moda.

Estrategia en fases

Es la forma en que se divide la estrategia de un proyecto. Se pueden decidir las fases a aplicar en el mismo. En este caso, son tres: recopilación de datos, producción gráfica y distribución.

- **Fase de recopilación de datos:** se realizó una investigación del grupo objetivo, así como la creación del brief dedicado a la institución. En base a entrevistas y observaciones se pudo saber qué tipo de material es el que se iba a diseñar.
- **Fase de diseño:** basado en la recopilación de datos, se generaron ideas del concepto creativo a utilizar. Se eligió uno apropiado y se creó la línea gráfica para el mismo. Se utilizan recursos como la ilustración inclusiva, para empatizar más con el estudiante.
- **Fase de distribución:** el juego educativo junto con la guía docente, se imprimirá y distribuirá en escuelas oficiales del nivel medio del área metropolitana, para que los estudiantes puedan aprender del tema de la prevención de la discriminación y racismo en el aula.

Asimismo, se trabajó un brief, el cual deja ver más en claro toda la información necesaria para llevar a cabo este proyecto. (Ver Anexo No. 8)

CUADRO COMPARATIVO		
	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Guía del docente	<ul style="list-style-type: none"> • Es práctica para la utilización del docente. • Es corta y sintetizada. • El formato es de fácil manipulación. • Es apropiada para todos los docentes de educación media. • Presenta interactividad para con los estudiantes. • Se puede abordar en fases, y digerir el contenido en días. • Es inclusiva para todo el grupo objetivo. 	<ul style="list-style-type: none"> • La mucha manipulación de la guía puede causar su rápido deterioro. • Es indefinido si los alumnos tendrán contacto directo con la guía.

CUADRO COMPARATIVO		
	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Juego educativo	<ul style="list-style-type: none"> • Es dinámico e inclusivo. • Permite la participación e integración de los estudiantes en el aula • Es llamativo a la vista para ellos. • El docente puede guiarlos a través del juego. • El formato es el adecuado. • Los personajes generan empatía. 	<ul style="list-style-type: none"> • El juego puede llegar a ser monótono al jugarlo varias veces. • Por la competitividad se podrían ocasionar disturbios. • El empaque del juego y contenido podría deteriorarse fácilmente.

CUADRO COMPARATIVO		
	VENTAJAS	DESVENTAJAS
Recurso pedagógico	<ul style="list-style-type: none"> • Es de fácil acceso y reproducción. • Contiene el resumen de todo lo relevante e indispensable. • Es portátil. • Es útil para retomar lo importante de la temática. 	<ul style="list-style-type: none"> • Si hay actualizaciones del tema habría que modificar la información. • Los estudiantes lo podrían perder, manchar o romper. • Podría servir de distracción al estudiante en el aula.

Concepto creativo

TÉCNICA NO. 1

Técnica musical

Es una técnica creada por mi persona, tomando como base la música y la aleatoriedad de los números. El objetivo es que de las palabras de la letra de una canción, se logre sacar la idea de un concepto creativo. Los pasos son los siguientes:

1. Consiste en elegir aleatoriamente por medio de un número aleatorio una canción.
2. En una playlist cualquiera, se busca el número de la canción.
3. Se vuelve a generar un número aleatorio.
4. Se busca la letra de la canción.
5. Este número hará que se elija la oración de la letra de la canción.
6. Al elegir la oración, se toma como referencia para el concepto.
7. Si está en otro idioma se traduce.
8. Se buscan palabras de esa canción que puedan proporcionar contenido creativo. Se pueden utilizar sinónimos, antónimos, otras definiciones, etc.

Número: 12

Canción: Running On Empty by Jackson Browne

Número: 22

Frase: Looking out at the road rushing under my wheels

Traducción: Mirando el camino corriendo bajo mis ruedas

Camino:

vía, senda, viaje, guía, paseo, recorrido, vereda, carretera, forma.

Ruedas:

disco, anillo, aro, círculo, redondo, giro, volteo, contorno
recorrido+ volteo

Concepto creativo:

Travesía revolucionaria.

Representación:

El concepto se puede representar por medio de formas que reflejen la anatomía de un camino, figuras geométricas redondeadas y una tipografía redondeada para connotar lo revolucionario.

TÉCNICA NO. 2

Técnica relaciones forzadas

Es una técnica creada por Charles S. Whiting y el objetivo es combinar lo conocido con lo desconocido, o temas que no están relacionados entre sí. Los pasos son los siguientes:

1. Hacer un listado de palabras similares al proyecto y palabras sin relación al proyecto.
2. Hacer un listado de palabras aleatorias sin relación al proyecto.
3. Se eligen varias palabras al azar del listado 1 y listado 2.
4. Se hacen relaciones forzadas entre los grupos de palabras.
5. Se puede hacer uso de sinónimos o antónimos para generar un concepto.
6. Se pule un concepto creativo para cada pareja.

7. Incluso entre resultados de una pareja y otra se pueden mezclar.

Palabras relacionadas al proyecto

1. Prevención
2. Cuidado
3. Estudiantes
4. Amistad
5. Escuela
6. Aprender
7. Escritorio
8. Pizarrón
9. Enseñar
10. Maestros
11. Diversión
12. Educación
13. Tolerancia
14. Olla
15. Caras

Combinaciones de palabras

A. 4+15 = amistad + caras

Amistad: simpatía, compañerismo, cariño, fraternidad

Caras: semblante, superficie, faz, rostro, frente, fachada

B. 14+ 9 = respeto + fragancia

Respeto: cuidar, buen trato, consideración, tolerancia

Fragancia: aroma, perfume, olor, esencia

14. Respeto

15. Juego

Palabras no relacionadas al proyecto

1. Huelgas
2. Horrible
3. Ojo
4. Naftalina
5. Revolver
6. Fichero
7. Tostar
8. Diagrama
9. Fragancia
10. Disco
11. Amenaza
12. Cero
13. Oscuro

C. 9+ 7= enseñar + tostar

Enseñar: instruir, criar, explica, preparar, exponer

Tostar: asar, cocer, cocinar, calentar

Concepto creativo: Esencia fraterna

Análisis: la esencia de la educación es que todos aprendan de forma significativa, dando igualdad a cada ser humano y un valor que cada uno tiene.

Representación:

Una esencia es algo que conforma a una cosa, un ser humano. Se puede representar el interior de las personas, por medio de ilustraciones sencillas que connoten compañerismo, amistad.

TÉCNICA NO. 3

Técnica analogía de imágenes

Es una técnica creada por Michel Fustier, para obtener ideas creativas a partir de analogías diversas. En este caso, de una imagen. Los pasos son los siguientes:

1. Elegir una fotografía al azar.
2. Generar un listado de palabras que estén relacionados con la imagen o que la imagen en sí contenga.
3. Se eligen varias palabras de estas.
4. Se relacionan estas con el proyecto.
5. Se elige una libremente y se pule el concepto, indagando más en la relación con el proyecto.
6. Se puede también tomar varias ideas e indagar más para lograr algo adecuado.



Figura 2. Imagen aleatoria utilizada para generar el concepto creativo

Palabras o características.

- Noche
- Pluma
- Pétalo
- Tranquilo
- Paisaje
- Árboles
- Descanso
- Estrellas
- Galaxia
- Suavidad

Relación con el proyecto:

- Se debe prevenir la violencia con suavidad
- Cada persona es como una estrella e importa
- La educación es como una galaxia
- El conocimiento es como una galaxia
- El conocimiento es como el cielo
- Todas las personas son como estrellas.
- Nadie es menos que nadie, todos brillan de una forma única.
- La igualdad tiene que llegar hasta el cielo.

Análisis: se busca siempre que haya inclusividad e igualdad en la educación. Si todos son como estrellas, la sociedad forma una constelación. Una constelación es:

Conjunto numeroso y agrupado de personas o de cosas de la misma naturaleza/ Conjunto de personas o cosas con un rasgo en común.

Todos deberían ser iguales y brillar con la misma intensidad, sabiendo que tienen un mismo valor.

Concepto creativo:

Destellos de igualdad

Representación:

Esto se verá reflejado en tomar como inspiración las figuras que se muestran en las constelaciones las líneas y puntos, (sin ser muy obvio), de forma un poco más abstracta, creando un patrón. También se verá reflejado en la retícula simétrica, y por medio de inclusión en las ilustraciones.

Moodboard del concepto

PREMISAS

TENDENCIA GRÁFICA
minimalista
+ simétrica con patterns

COLOR
tonalidades, azuladas, celestes, grises respetando el término de luminosidad y brillo

ILUSTRACIÓN
de personajes, minimalista y geométrica

TIPOGRAFÍA
Palanquin para titulares
Modelica para cuerpo
Rudiment+ para otros subtítulos (guía y juego)
RETÍCULA
columnar, de 2 y 1 columna
tipografía geométrica haciendo alusión a lo geométrico de constelaciones

inspiración para patrones

Destellos de igualdad
ilustración minimalista

paleta de color, basada en cielo

Figura 3. Moodboard realizado con las premisas del concepto creativo

Premisas de diseño

Tipografía

Se utilizan tres tipografías en todo el proyecto, Modelica y Palanquin para la guía para el docente, y Palanquin junto con Rudiment para el cómic y juego educativo. Esto con el fin de llamar más la atención del grupo objetivo primario (estudiantes)

Bw Modelica Thin Condensed Italic

Bw Modelica Thin

Bw Modelica Medium Condensed

Bw Modelica Extrabold Condensed

Bw Modelica Black Condensed

Bw Modelica Regular

Bw Modelica Regular Expanded Italic

Palanquin Dark Regular

Palanquin Dark Medium

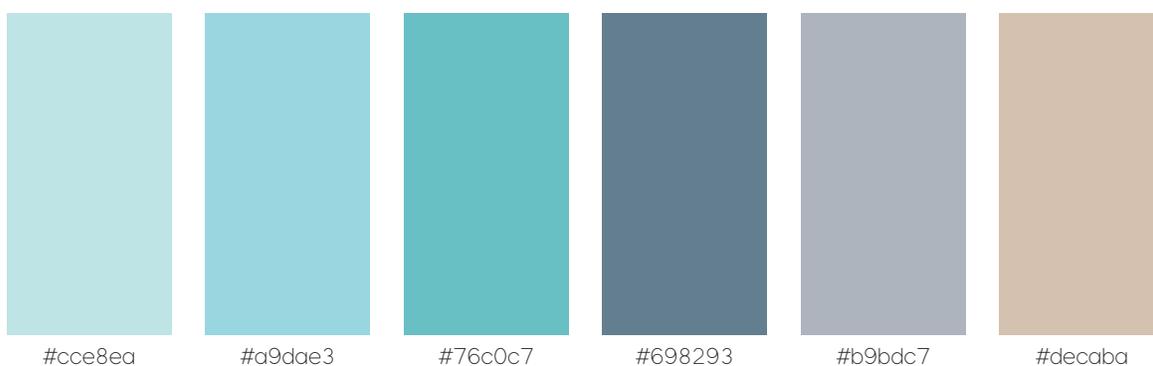
Palanquin Dark Semibold

Palanquin Dark Bold

Rudiment

Paleta de color

Se eligieron seis colores que están basados en la analogía de la palabra cielo. Estos tonos se utilizarán tanto en la guía, cómic y juegos. Esto proporcionará variedad, dinamismo y equilibrio.



Retícula

Se decidió utilizar una retícula a una columna, estilo manuscrito, para que sea fácil para el lector ver los textos e imágenes utilizadas en la guía.

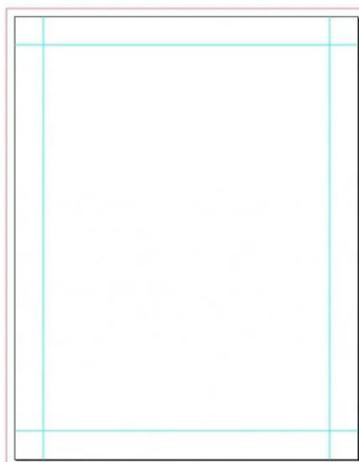
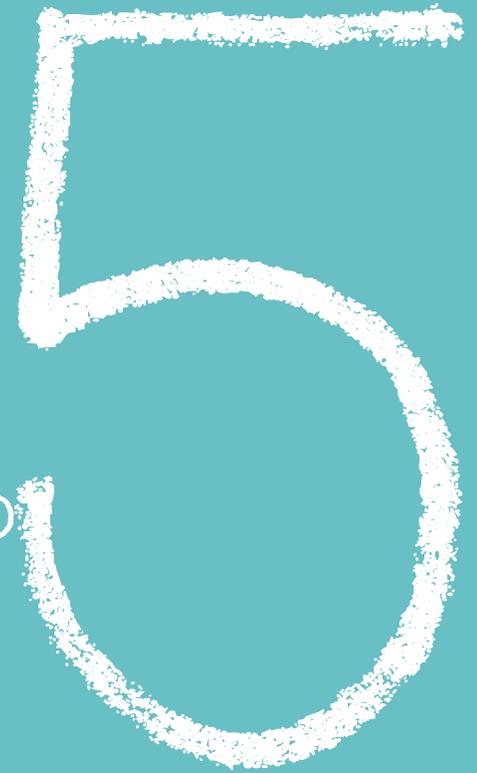


Figura 4. Muestra de retícula a usar

Capítulo
Marco teórico



Ensayo social: el impacto de la convivencia

La educación

La educación es la acción, o conjunto de acciones destinadas a desarrollar las capacidades intelectuales en una o varias áreas del conocimiento, tiene que ver con impartir o transmitir el conocimiento.²⁸

Con la educación es que verdaderamente se pueden formar cambios positivos en las personas. Existen muchas y diversas definiciones de educación. Una de ellas menciona que la educación está compuesta por **pilares**. Estos pilares son muy importantes para el completo desarrollo de los seres humanos. Los pilares que son fundamentales para la vida son:

Aprender a vivir juntos, desarrollando la comprensión del otro y la percepción de las formas de interdependencia –realizar proyectos comunes y prepararse para tratar los conflictos– respetando los valores de pluralismo, comprensión mutua y paz.

Aprender a ser, para que florezca mejor la propia personalidad y se esté en condiciones de obrar con creciente capacidad de autonomía, de juicio y de responsabilidad personal. Con tal fin, no menospreciar en la educación ninguna de las posibilidades de cada individuo: memoria, razonamiento, sentido estético, capacidades físicas, aptitud para comunicar.²⁹

Dentro de todas las culturas, es importante tomar en cuenta el aprender a convivir, o aprender a vivir juntos como lo nombran en los pilares de la educación. Esto es parte vital de la sociedad para que exista una sana convivencia y comportamientos entre todos los miembros de la sociedad, que no afecten negativamente a nadie, sino al contrario, de forma positiva, buscando el bienestar general.

El **aprendizaje de la convivencia** no se conforma únicamente en los centros educativos, sino que también se aprende a convivir, de una u otra forma, en el grupo de iguales, en la familia y a través de los medios de comunicación, fundamentalmente. Aprender a convivir es pues una necesidad inaplazable de todo proyecto educativo además de un requerimiento formal de nuestras leyes. Demanda que cobra mayor urgencia por los tiempos que estamos viviendo, en los que la violencia impregna todo el tejido social.³⁰

²⁸ Rev. Gustavo Bermudez, ¿Qué es educación?. (Estados Unidos, 2010), 3.

²⁹ Al Mufti, In'am, y Jacques Delors. La Educación Encierra Un Tesoro. (Madrid, 1996), 96-97.

³⁰ Xesus Jares, «Aprender a convivir», Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. (2002), 79-92.

Es necesario que cada ciudadano, en este caso contextualizado, cada ciudadano guatemalteco comprenda la importancia de la sana convivencia. Si la convivencia sana, o el aprendizaje de vivir juntos, no se da en la sociedad, los resultados pueden llegar a ser grandes y severos. Dentro de esto, existen casos de violencia.

Qué se entiende por violencia

La Organización Mundial de la Salud define la violencia como: El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones. La definición comprende tanto la violencia interpersonal como el comportamiento suicida y los conflictos armados. Cubre también una amplia gama de actos que van más allá del acto físico para incluir las amenazas e intimidaciones. Además de la muerte y las lesiones, la definición abarca también las numerosísimas consecuencias del comportamiento violento, a menudo menos notorias, como los daños psíquicos, privaciones y deficiencias del desarrollo que comprometan el bienestar de los individuos, las familias y las comunidades.³¹

Es necesario saber que la violencia es un conjunto de acciones que se llevan en contra de una persona. Asimismo, entender que la violencia es un aprendizaje social. Esto quiere decir que el ser humano no nace violento, se hace violento. Esto por distintas circunstancias a su alrededor, como modelos enseñados de sus padres, personas mayores e incluso pares, que asimismo aprendieron la violencia de otras personas. Quienes toman el papel más importante son los padres, y los maestros por los que los estudiantes se ven rodeados. Ellos actúan como modelos, y los niños y jóvenes pueden aprender de ellos temas morales.

El **aprendizaje social** por observación e imitación juega aquí un papel importante, de tal forma que la expresión de las emociones está condicionada por las manifestaciones de sus congéneres. Diversos estudios indican que la forma en que los niños expresan sus emociones viene determinada por lo que ven en los adultos que les rodean, particularmente con los que mantienen una relación más afectiva (madre, familiares, amigos, etc.). Todo esto es una justificación más de cara a la educación emocional: el comportamiento emocional se aprende.³²

³¹ Organización Mundial de la Salud, Informe mundial sobre la violencia y la salud: resumen. (Washington, 2002), 5.

³² Rafael Bisquerra, Psicopedagogía de las emociones. (España, 2009), 21.

Cada sociedad establece lo que es susceptible de observación por los miembros más jóvenes a lo largo de su proceso de socialización y, mientras que en las sociedades menos desarrolladas los modelos están próximos al entorno vital del individuo.³³

Los adultos llegan a ser ese parámetro que hace que los niños entiendan qué es lo correcto e incorrecto, basado en los ejemplos que vean sobre las acciones y comportamientos que los adultos hagan. La forma en la que actúan y se desenvuelven en diversas situaciones de la vida cotidiana. Todo se aprende por medio de la vista, es decir a través de la observación y es así como se empiezan a replicar los comportamientos y acciones. Cabe mencionar que, desde pequeños, los niños ponen atención de todo, y todo queda registrado en sus cerebros.

Si las personas aprenden socialmente, y viven situaciones de violencia en sus hogares, los niños y jóvenes empezarán a replicar precisamente estos patrones violentos en sus distintos ambientes, como lo es la escuela.

Manifestaciones de violencia en la escuela

La definición de violencia escolar es un «fenómeno heterogéneo, que rompe la estructura de las representaciones básicas del valor social: la de la infancia (inocencia) y la de la escuela (un refugio pacífico), así como la de la propia sociedad (un elemento pacífico en un régimen democrático)» La violencia afecta de modo significativo el ambiente escolar. El deterioro de las relaciones perjudica la calidad de las clases y el desempeño académico de los alumnos.³⁴

Así como la violencia se ve en lo macro, también existe una presencia de ella en lo micro de la sociedad, como lo es en la escuela. La violencia que se genera en las escuelas depende de muchos factores intrínsecos que sucedan en la vida privada de los estudiantes, y que haga que reaccionen de ciertas formas con sus demás compañeros. Todas estas acciones violentas pueden ir desde algo “inocente” según opiniones de estudiantes, y llegar a algo extremo y mucho más violento. Otras veces, los estudiantes pueden llegar a no ser conscientes de la magnitud de las frases que dicen y de las acciones que realizan. Se ha llegado a tal punto, que todo esto se ha normalizado, cuando no es así, y se le debe poner mucha atención al asunto.

³³ Santiago Yubero, Psicología social, cultura y educación: Capítulo XXIV Socialización y Aprendizaje Social. (s/d, 2005).

³⁴ Miriam Abramovay, «Violencia en las escuelas: Un gran desafío», Revista iberoamericana de educación. (2015), 56.

Dentro de la escuela se pueden observar varias manifestaciones de violencia. Se pueden mencionar: la burla, la ridiculización, el aislamiento, intimidación, hasta la agresión física; como: empujones, puñetazos, zancadillas, entre otros actos. Asimismo, el racismo y la discriminación como parte de la categoría de violencia psicológica.³⁵

La **discriminación** puede ser comprendida como todo acto ofensivo a través del cual un grupo busca marcar diferencias respecto de otro, por la vía de negar, restringir o disminuir los derechos y libertades fundamentales de ese grupo o persona. Las discriminaciones, así definidas, siempre poseen un significado peyorativo e involucran comportamientos negativos hacia los miembros de un determinado grupo, acarreando perjuicios o daños para las personas que las experimentan.³⁶

La discriminación tiene múltiples formas de hacerse ver. La discriminación puede suceder por diferentes causas, como lo son el sexo, creencias religiosas, raza, etc. Esta última, especialmente es muy evidente y está muy presente en Guatemala.

La discriminación está presente de alguna u otra forma en la escuela. Es conocido que muchos han sido víctimas de estos comportamientos, y muchos otros quienes han llevado estas prácticas a cabo. Esto sucede porque han visto a personas discriminar a otros, y aprenden de igual forma estas acciones.

Discriminación en la escuela

Las “bromas” constituyen una vía frecuente para expresar actitudes de discriminación entre niños, niñas y adolescentes, y este estudio da cuenta de que las más habituales son aquellas que hacen alusión a la diferencia (por apariencia física, por origen social, etc.), lo que necesariamente debe ser abordado en el proceso formativo, identificándolas como manifestaciones que deben ser corregidas y erradicadas, dado que producen profundo daño en la integridad y autoestima de los estudiantes.³⁷

³⁵ Jenny Artavia, «Manifestaciones de violencia explícita o evidente durante el desarrollo del recreo escolar», Revista Electrónica Actualidades Investigativas en Educación, (2012), 4.

³⁶ Mara Sapon-Shevin, «La inclusión real: Una perspectiva de justicia social», Revista de Investigación en Educación. (2014), 71-85.

³⁷ Ministerio de Educación de Chile, Discriminación en el contexto escolar: Orientaciones para promover una escuela inclusiva. (Chile, 2013), 15.

Qué es racismo

El racismo en Guatemala está presente debido a que muchas veces no existe una tolerancia hacia los diversos grupos étnicos que hay en el país. Incluso llega a existir una aversión hacia ellos por razones de ideología y de réplicas del pasado. El racismo se ve presente en todas las edades, desde que son niños (porque han aprendido esto) hasta personas de la tercera edad que aún tienen prejuicios sobre personas que son diferentes a ellos.

El racismo puede ser comprendido como un procedimiento ideológico mediante el cual un orden social desigual es presentado como natural, que se sustenta en la idea de la existencia de razas, en términos estrictamente biológicos, y en la jerarquización que distingue entre “razas puras” y “razas inferiores o diferentes”.³⁸

Racismo en la escuela

Los estudiantes recurren a las calificaciones escolares (que también son clasificaciones) para discriminar socialmente a aquellos chicos que no alcanzan los estándares solicitados por la escuela y que muchas veces se ven relegados en su trayectoria escolar.³⁹

Generalmente, en las escuelas el racismo se puede presentar por medio de palabras ofensivas y racistas hacia las personas indígenas o de otra raza que no sea blanca o ladina. Los estudiantes incluso pueden llegar a acostumbrarse a escuchar este tipo de ofensas a diario, y solo ignorarlas para no tener que enfrentar a la mayoría de estudiantes.

Frente a estas situaciones tanto de racismo y discriminación en el aula, es necesario que el personal administrativo y los docentes de las instituciones tanto públicas como privadas estén al pendiente de lo que sucede con el fin de promover la sana convivencia y relaciones interpersonales armoniosas.

³⁸ Verena Stolcke, ¿Es el sexo para el sexo lo que la raza para la etnicidad... y la naturaleza para la sociedad?. Política y cultura. (México, 2000), 25-60.

³⁹ Melchor Sánchez. «La evaluación del aprendizaje de los estudiantes: ¿es realmente tan complicada?», Revista Digital Universitaria. (2018), 1-18.

El papel del docente para promover la sana convivencia en el aula

A través de la formación en valores y el fomento de la participación en diferentes momentos de la vida educativa, se podrán desarrollar acciones encaminadas a fortalecer la prevención de la violencia escolar ante la inminente presentación de situaciones de confrontación entre los adolescentes.

Es importante que el docente medie y vele porque la relación entre los diferentes miembros de la comunidad educativa, sean dinámicas creativas y proactivas.⁴⁰

Con la importante labor que el docente realice en el aula, logrará que la violencia disminuya y se pueda prevenir de forma correcta en el aula. Ciertamente el docente juega un papel muy importante en la vida de los estudiantes. Es necesario que el docente, también se de cuenta de los micro racismos que se viven en la sociedad, así como que el docente en sí tampoco sea una persona racista y pueda analizar y amonestar a los estudiantes, cuando vea situaciones de esta índole.

Cómo se puede prevenir la violencia

Prevenir el escalamiento de la conducta agresiva es un objetivo prioritario de las intervenciones psicoeducativas que buscan promover un desarrollo social y afectivo saludable, en la educación primaria y secundaria. Además, los conflictos interpersonales particularmente los agresivos suponen un grave problema para los centros escolares, que les sustrae posibilidades de emplear sus recursos para lograr el aprendizaje integral de sus alumnos, y para asistir a aquellos que lo necesitan. Así, el mal clima interpersonal que se genera impide el aprendizaje y desarrollo de habilidades sociales y ciudadanas que debieran ser aprendidas desde el seno de la enseñanza primaria y secundaria.⁴¹

En conclusión, es deber de todos tomar conciencia y empatizar con los demás. Entender qué es la violencia; y las formas en las que se puede dar como lo son la discriminación y el racismo, cuáles son sus causas y las formas en las que esto se puede evidenciar en la sociedad, en el área laboral y educativa. Todos pueden prevenir y promover una sana convivencia armoniosa.

⁴⁰ Mirna Jirón Popoya ... [et al.]. Memorias del coloquio internacional sobre educación, pedagogía y didáctica. Problemas contemporáneos. (Colombia, 2013), 45.

⁴¹ María Victoria Torres, Ana Sánchez y Ángela Muñoz, «Educar la convivencia como prevención de violencia interpersonal: perspectivas de los profesores», Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado. (2001), 73-93.

“Un buen diseño no se trata de en qué medio trabajas. Se trata de pensar mucho sobre lo que quieres hacer y con lo que tienes que trabajar antes de empezar”.

- Susan Kare

Ensayo ético: diseño gráfico en pro de la educación

El diseño gráfico se compone de muchas ramas. Entre ellas se encuentra el **diseño editorial**, este permite maquetar y componer publicaciones logrando una armonía entre texto, imagen, diseño y diagramación dotando de personalidad al momento de comunicar el mensaje. Es la manera de comunicar al lector un contenido visual mediante un diseño y aplicando las herramientas que permiten realizar diferentes publicaciones.⁴²

Como parte del diseño editorial, existen un sinnúmero de piezas gráficas que se pueden realizar. Independientemente de qué rama del diseño gráfico sea la que se trabaje, cada material se apoya de diferentes recursos que el diseñador conoce desde inicios de la carrera y de los cuáles se ha apropiado en gran manera, como lo son la tipografía, iconografía, cromatología e ilustración. Todos estos unificados y complementándose los unos a los otros, dan paso a piezas de diseño gráfico en cualquiera de sus ramas.

La **ilustración** es un arte instructivo: ensancha y enriquece nuestro conocimiento visual y la percepción de las cosas. A menudo interpreta y complementa un texto o clarifica visualmente las cosas que no se dejan expresar con palabras. Las ilustraciones pueden explicar el significado mediante esquemas o diagramas o exponer conceptos imposibles de comprender mediante una manera convencional.⁴³

El propósito de la ilustración, es el de reforzar o ejemplificar lo que el texto de un material está diciendo. También, muchas veces la ilustración habla más que el texto y clarifica puntos que el texto no había logrado. La ilustración siempre tiene que estar enfocada al tipo de documento que se realiza, y debe ir de acuerdo con los parámetros que se hayan planteado en la línea gráfica que las piezas estén siguiendo; que a la vez tienen su sustento en la creación del concepto creativo.

Es conocido que dentro de la ilustración existen muchos **estilos de la misma**, dependiendo mucho del estilo personal que el ilustrador tenga, así como el grupo objetivo al que la ilustración va dirigida.

⁴² Leonardo Guerrero Reyes, «El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas», La importancia del diseño de un libro. (2016), 29.

⁴³ Teresa Durán Armengol, «Ilustración, Comunicación, Aprendizaje», Revista De Educación. (2005), 240.

La variedad de estilos en tan amplia como los diseñadores que existen en el mundo. A pesar de que nunca se ha dejado de recurrir a otros estilos como el art decó o el arte minimalista, la facilidad de acceso a materiales ha influido en la creación de miles de nuevos estilos.⁴⁴

Un documento en general, podría no incluir ilustraciones, pero al incluirlas, la percepción cambia, y se logra mantener mucho más la información debido a lo visual y gráfico que esté contenido como complemento de la información. Esto genera en el grupo objetivo un vínculo más estrecho entre la información y la cotidianidad de la persona. Si el tipo de la ilustración es inclusivo, es decir, presenta a personas de varias razas, con discapacidades y demás, el impacto será aún mayor.

En la didáctica, el diseño gráfico es bastante utilizado o aplicado precisamente para poder enseñar de mejor manera y que el contenido de lo que se enseña, sea aceptado de mejor forma por el grupo de estudiantes al que los materiales estén dirigidos. Dentro de los recursos que se pueden utilizar en un aula, existen los **recursos didácticos**. Estos pueden ser utilizados por el docente de la forma en la que prefiera, siempre y cuando permita y se deje ver en claro que refuerza el aprendizaje del estudiante. Estos recursos didácticos pueden utilizarse de forma creativa para cualquier temática que se desee abordar, y llegan a ser muy importantes, debido a que median la información y el conocimiento que el docente ha facilitado en su aula.

El recurso didáctico, hace referencia a los componentes y recursos que proporcionan el aprendizaje y la enseñanza, en el contenido de la enseñanza, incitan la creatividad dirigido a conseguir de una forma factible el obtener destrezas, nociones, cualidades o habilidades.⁴⁵

Existen muchos recursos didácticos para que el docente los aplique a su aula. Dentro de ellos, existen cuatro grandes **categorías**: Documentos impresos y manuscritos, documentos audiovisuales e informáticos, Material manipulativo y equipos.⁴⁶

⁴⁴ Magaly Paula Zafra Lorente «Valoración de distintos tipos de ilustración para un mismo texto» (tesis de licenciatura, Universidad Politécnica De Valencia, 2013), 54, <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/34983/Memoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

⁴⁵ Kléber Tomalá y Edwin Murillo, «Recursos Didácticos En La Enseñanza Aprendizaje Significativo Del Área De Estudios Sociales» (tesis de licenciatura, Universidad Estatal de Milagro, 2013), 15, <http://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/578/3/RECURSOS%20DID%20C3%81CTICOS%20EN%20LA%20ENSE%20C3%91ANZA%20APRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO%20DEL%20C3%81REA%20DE%20ESTUDIOS%20SOCIALES.pdf>.

⁴⁶ Sara Pérez Alarcón, «Los recursos didácticos», Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza. (2010), 4.

Es de conocerse que todos los recursos pedagógicos, en las diversas categorías que se encuentren y asimismo en las subcategorías, cada uno de ellos tiene funciones específicas. Entre las funciones más conocidas se pueden mencionar:

Proporcionar información, guiar los aprendizajes, ejercitar habilidades, motivar, evaluar, proporcionar simulaciones, proporcionar entornos para la expresión y creación.⁴⁷

Y es también importante mencionar que el docente tiene toda la capacidad de utilizar los recursos didácticos como mejor le convenga, ya que ellos son quienes conocen a sus alumnos, quienes recibirán todo el contenido que desee enseñarse. El docente está con plena libertad de utilizar los recursos de la mejor forma que él o ella consideren creativa y que atraiga tanto la atención como el interés de sus estudiantes, sea del nivel que sea.

Como parte de los diversos recursos didácticos impresos y manuscritos que existen, forman parte los conocidos dípticos o bifoliar. Este recurso didáctico concentra la información relevante de el tema que en clase se ha expuesto. Esto con el fin de afianzar aún más el conocimiento que los estudiantes han adquirido.

Un **díptico** es un folleto de cuatro caras, dos interiores y dos exteriores, producto del plegado de una hoja en dos. Los dípticos son folletos que pueden cumplir distintos objetivos. Se utilizan, básicamente, como presentación de una compañía ante clientes reales o posibles, proveedores y otras instituciones.⁴⁸

Todo esto ayuda a que el aprendizaje de cada estudiante se lleve a cabo de mejor manera, tomando en cuenta sus necesidades en el aula, así como los diversos estilos de aprendizaje y las diferentes inteligencias que cada alumno puede tener. Como parte de los recursos didácticos que el docente puede tomar para aplicar en sus aulas, existe el juego educativo.

⁴⁷ Sara Pérez Alarcón, «Los recursos didácticos», Revista Digital para Profesionales de la Enseñanza. (2010), 4.³⁶ Teresa Durán Armengol, «Ilustración, Comunicación, Aprendizaje», Revista De Educación. (2005), 240.

⁴⁸ «Folleto», Ecured, acceso el 12 de agosto de 2020, <https://www.ecured.cu/Folleto>.

Un **juego educativo** es un juego diseñado para enseñar a los niños sobre un tema específico y/o darles una habilidad. Juegos y juguetes basados en el aprendizaje han sido una parte de la educación durante décadas. Los juegos y juguetes educativos enseñan objetivos, reglas, adaptación, resolución de problemas, interacción. Dan las necesidades fundamentales del aprendizaje, proporcionando diversión, disfrute, estructura, motivación, gratificación del ego, la creatividad, la interacción social y la emoción.⁴⁹

El juego educativo, como cualquier otra cosa tiene **propósitos** y fines. Dentro de esto es conocido que un juego se puede diseñar de forma específica y expresa para unos determinados contenidos de una materia concreta, produciendo los necesarios efectos motivadores, dinamizadores y atrayentes para que muchos de nuestros alumnos se interesen y aprendan estos contenidos y que incluso se diviertan mientras lo hacen.⁵⁰

Es increíble darse cuenta cómo a través del juego educativo, el estudiante puede aprender de mejor forma y retener mucho más la información al poner en práctica de forma divertida, los contenidos que ha adquirido.

Un juego educativo está formado por un conjunto de actividades que los usuarios deben realizar. Cada una de estas actividades tiene unos objetivos, que representan el conocimiento que los usuarios deben adquirir durante la realización de la misma. Una actividad puede tener asociados uno o varios juegos informáticos, juegos con los que los usuarios interactúan para adquirir los conocimientos o habilidades descritas en los objetivos de la actividad.⁵¹

Los estudiantes de los distintos niveles educativos del país, pueden aprender mucho y divertirse al mismo tiempo con los juegos educativos que los docentes elijan para poder hacer más lúdica y dinámica la presentación de temas específicos. Estos juegos educativos permiten que el estudiante desarrolle de mejor forma su pensamiento y análisis crítico de situaciones de la cotidianidad, a la vez que permite que haya una mejor interacción con los compañeros de clase, y reforzamiento de los temas aprendidos. Existen también **tipos de juegos educativos**.

⁴⁹ Plaza family. 2019. «Juegos educativos: ¿Qué son los Juegos para Aprender?». Acceso el 12 de agosto. <https://plaza-family.com/juegos/juegos-educativos-juegos-para-aprender/>

⁵⁰ Jesús Manuel Muñoz, «Juegos Educativos FyQ Formulación», Revista Eureka sobre Enseñanza y Divulgación de las Ciencias. (2010), 560.

⁵¹ R.M Carro, A.M. Castillo y A.L Bajuelos, «Generación de juegos educativos adaptativos», III Congreso Internacional de Interacción Persona-Ordenador. (2002), 164.

De acuerdo a los objetivos y la importancia del docente en la participación y dirección del juego, darle mayor atención a que la actividad que se desee proponer esté acorde con los contenidos vistos.⁵²

A la hora de implementar un juego educativo en el aula, generalmente, si no es que, en todos los casos, este va acompañado de una guía didáctica también. El objetivo del mismo es de guiar, como el nombre lo dice, tanto al docente como al estudiante.

La **guía didáctica** es el instrumento básico que orienta al estudiante cómo realizar el estudio independiente a lo largo del desarrollo de la asignatura. Debe indicar, de manera precisa, qué tiene que aprender, cómo puede aprenderlo y cuándo lo habrá aprendido.⁵³

La guía didáctica cobra vital importancia, convirtiéndose en pieza clave, por las enormes posibilidades de motivación, orientación y acompañamiento que brinda a los alumnos, al aproximarles el material de estudio, facilitándoles la comprensión y el aprendizaje.⁵⁴

Todas estas herramientas pueden llevarse a cabo del diseño gráfico, específicamente del editorial, y es beneficioso tanto para el docente como para el estudiante el poder utilizar materiales que sean estéticos como funcionales y que estimulen al mayor aprendizaje.

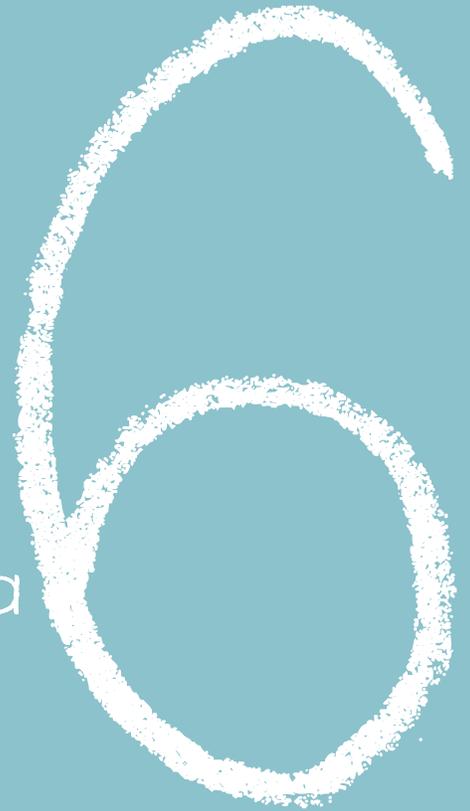
⁵² Bryan Montero Herrera, «Aplicación de juegos didácticos como metodología de la enseñanza: Una revisión de la literatura», Experiencias docentes. (2017), 80.

⁵³ Reinaldo Arteaga y Marcia Figueroa. «La guía didáctica: sugerencias para su elaboración y utilización», s/d. (s/d), 1.

⁵⁴ Ruth Marlene Aguilar, «La Guía Didáctica, Un Material Educativo para Promover El Aprendizaje Autónomo. Evaluación y Mejoramiento De Su Calidad En La Modalidad Abierta y a Distancia de la UTPL», (2004), 179.

Capítulo

Producción gráfica



Nivel de visualización 1

Boceto de portada y portadilla no. 1

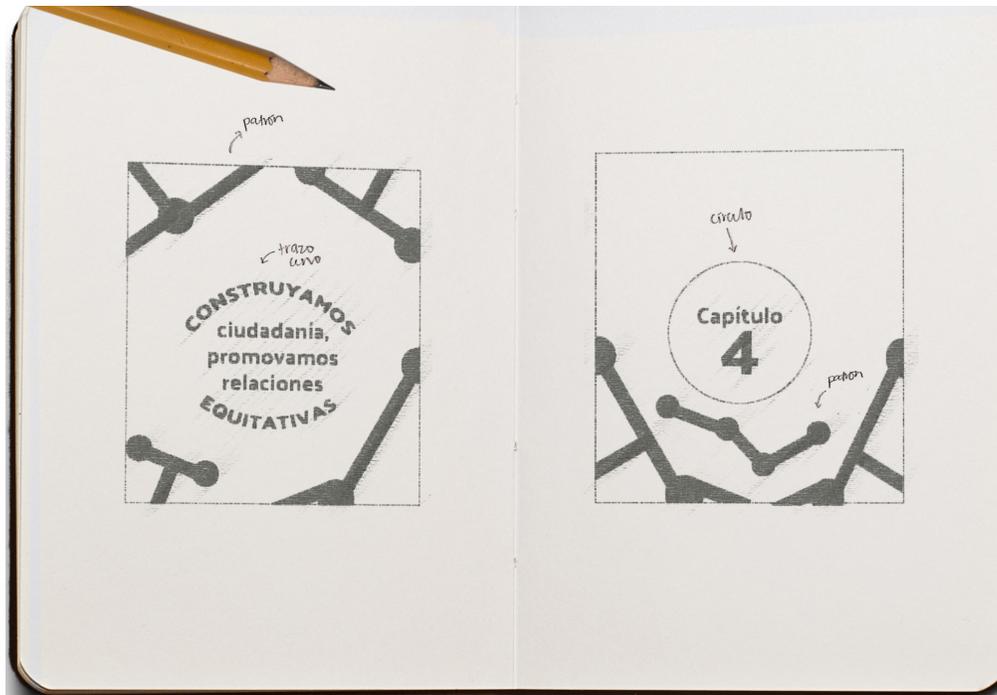


Figura 5. Bocetaje a lápiz de portada y portadilla

Descripción: En la portada (lado izquierdo) se propone colocar la textura asemejándose a una constelación. Se propone que sea de un mayor tamaño, con el fin de analizar si queda mejor de forma más pequeña o de esta forma. Se plantea también colocar la primera y última línea del titular de forma curva para dar una idea más creativa. En la portadilla, se incluye el texto del nombre y número de capítulo dentro de un círculo y en la parte inferior, se incluye una idea de patrón geométrico, tipo módulo, siempre basado en círculos y líneas.

Boceto de páginas internas no. 1

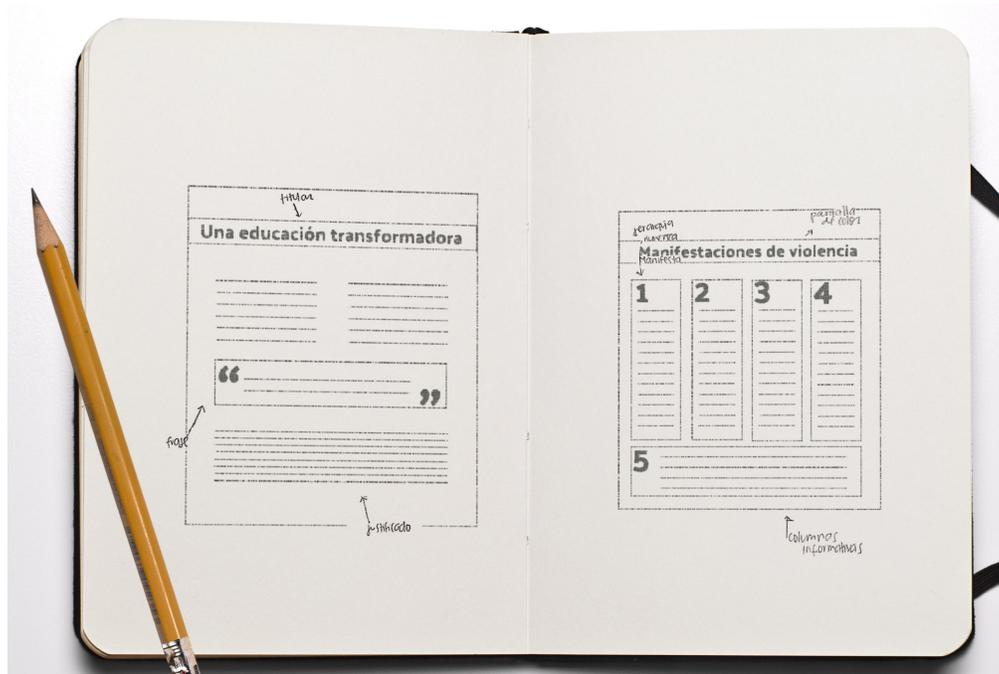


Figura 6. Bocetaje a lápiz de páginas internas

Descripción: Para las páginas internas, se propone una mezcla entre retícula columnar de 1 y 2 columnas, dependiendo del contenido del documento. Se propone una idea de citas importantes encerradas en cuadros. Se propone también que el titular abarque toda la página, de forma centrada en la diagramación, y que, para información relevante y dividida en segmentos, vaya dentro de recuadros rectangulares.

Boceto de portada y portadilla no. 2

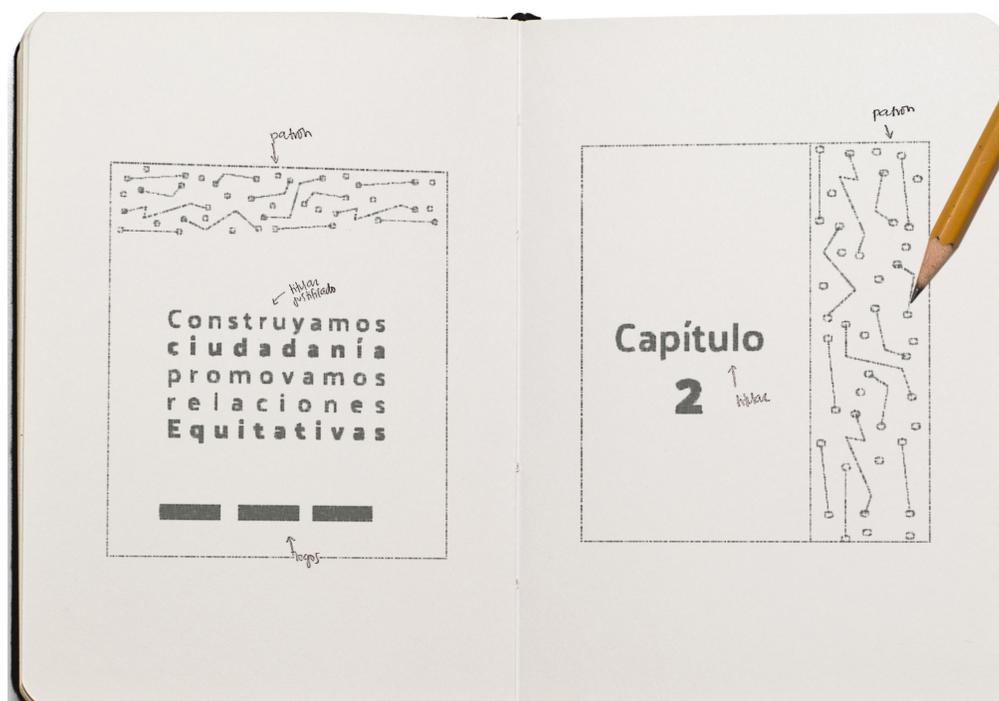


Figura 7. Bocetaje a lápiz de portada y portadilla

Descripción: Para la portada, se propone colocar los módulos del patrón a realizar en la parte superior. El titular se propone que se coloque de forma justificada en el centro de la página. En la parte inferior van incluidos los logotipos de la institución.

Para las portadillas, se propone una jerarquía mediana para el subtítulo de capítulo, y la posición de el patrón geométrico del lado derecho, abarcando un aproximado de 1/3 de la página.

Boceto de páginas internas no. 2

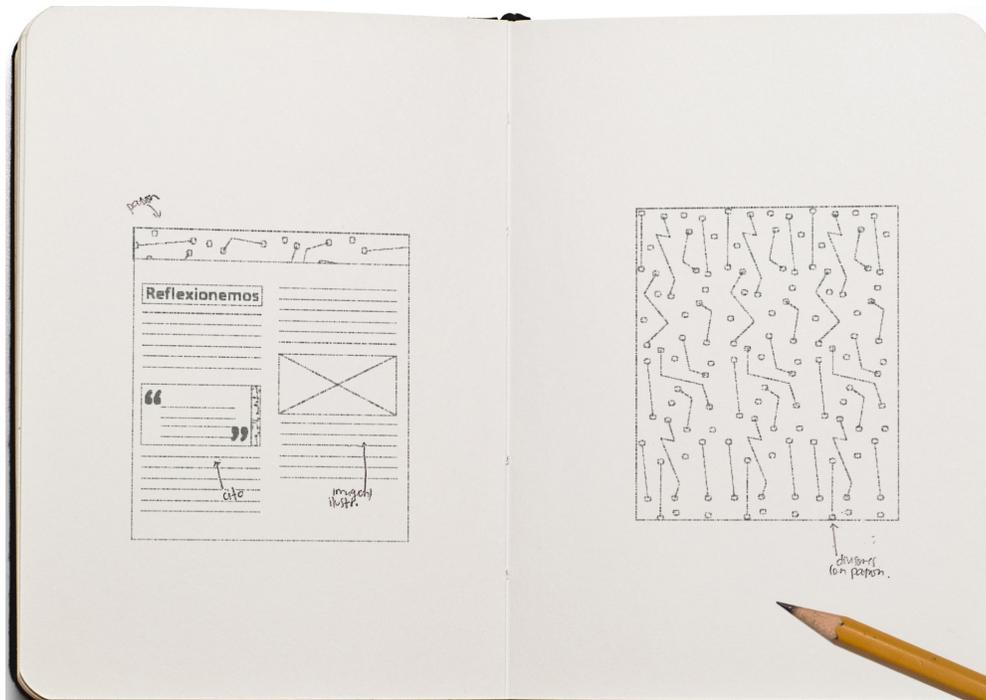


Figura 8. Bocetaje a lápiz de páginas internas

Descripción: En esta opción se propone que existan también divisores entre cierta cantidad de páginas de contenido. El patrón siempre es geométrico basado en líneas y puntos.

Para las páginas internas, se propone un tipo recuadro de 20 mm que contenga partes del patrón geométrico. Se propone que la mayoría de páginas vayan divididas en diagramación de dos columnas y que las citas relevantes vayan encerradas en un recuadro, que en la orilla contenga un pedazo del patrón. También se propone que haya un tipo cuadro para cada subtítulo, que haga que este sobresalga más, dando otro nivel de jerarquía visual.

Boceto de portada y portadilla no. 3

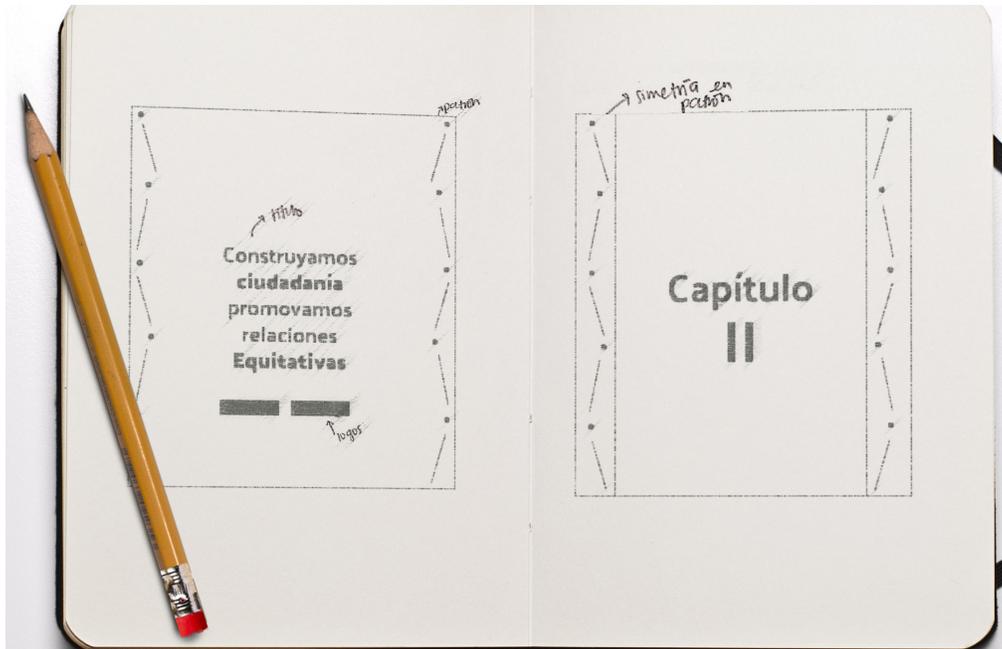


Figura 9. Bocetaje a lápiz de portada y portadilla

Descripción: Para la portada, se propone que el titular vaya centrado en la página, y en la parte inferior los logotipos de la institución. Se pretende que se visualice de forma cuadrada, haciendo alusión a la simetría que el concepto creativo supone. También se incluye un patrón simétrico tanto de lado derecho como izquierdo que contenga las formas circulares y de línea.

Para las páginas internas se propone un tipo cintillo para los subtítulos. Se propone que la información relevante vaya contenida en pantallas de color, y los párrafos divididos en diagramación de dos columnas. Se propone que el patrón para las páginas internas vaya en la parte inferior o superior del documento.

Boceto de páginas internas No. 3



Figura 10. Bocetaje a lápiz de páginas internas

Descripción: Se propone que, para las portadillas, se vea el patrón de forma simétrica a ambos lados verticales de la página, y que el titular vaya con una jerarquía moderada y centrado en la página.

Para otras páginas internas, se propone que el patrón vaya turnándose en cuanto a posición, estando tanto de lado izquierdo y otras páginas de lado derecho. El subtítular irá siempre dentro de cintillos o pastillas de color para resaltar el contenido y enfatizarlo.

Boceto de elementos de juego

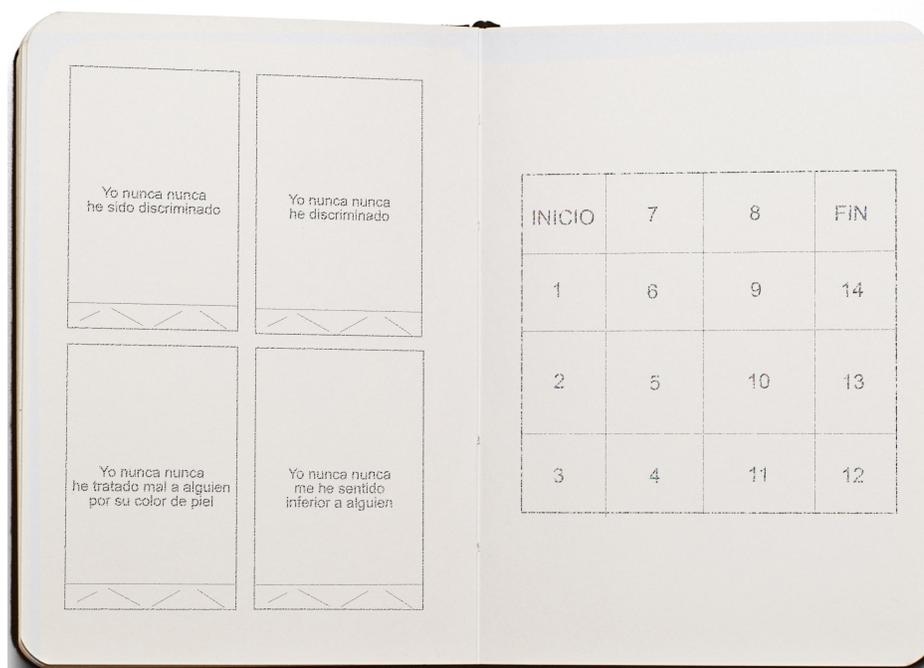


Figura 11. Bocetaje a lápiz de elementos de juego

Descripción: Para los tableros, se estableció la medida de 10x10 pulgadas que permita su fácil manipulación y tamaño apropiado para la legibilidad de los textos. Se hicieron propuestas de casillas en tipo espiral, en forma de camino, en forma tipo ajedrez.

Boceto de iconografía para guía

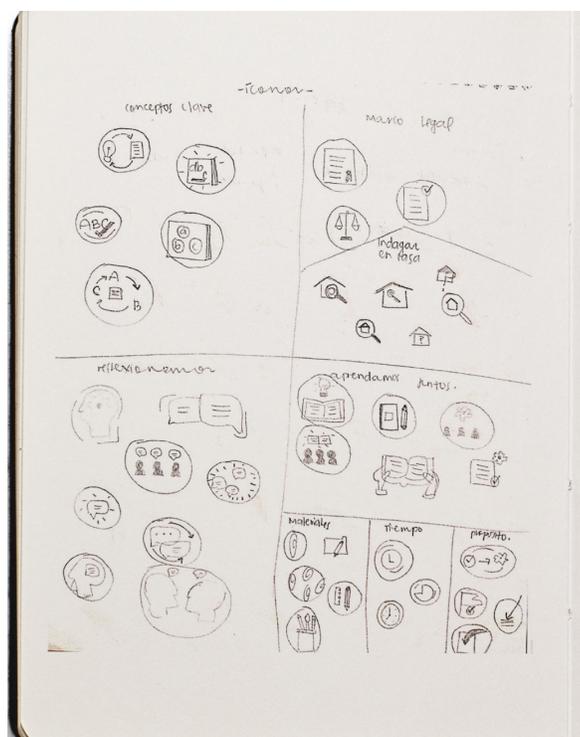


Figura 12. Bocetaje a lápiz de íconos

Descripción: Para la guía del docente, se decidió implementar el uso de íconos que representen los segmentos o partes del texto a resaltar en la guía. Es un total de ocho áreas las que necesitan íconos. Se realizaron las propuestas, alrededor de cinco bocetos para cada ícono. Estos se hicieron dentro de un círculo, con elementos que representarían visualmente lo que el texto dice. Se hicieron con la misma línea gráfica, con el fin que se vieran unificados.

Boceto de personajes para cómic



Figura 13. Bocetaje a lápiz de personajes para cómic

Descripción: Para el cómic, se realizaron bocetos de los personajes que este iría a contener. Como representan a los cuatro pueblos que convivimos en Guatemala, cada uno posee su vestimenta representativa del pueblo a que pertenece. Se les dio la apariencia de adolescentes con el fin de empatizar más con el grupo objetivo, y como el total de personajes son cuatro, se decidió colocar dos mujeres y dos hombres para hacerlo inclusivo.

Autoevaluación

	Criterio	Sí	Regular	No
Propuesta no. 1	Se ve reflejado el concepto creativo	X		
	La propuesta es creativa		X	
	Hay muchos elementos que saturen las piezas			X
	Existe una jerarquía clara visual	X		
	El diseño tiene coherencia y secuencia		X	

	Criterio	Sí	Regular	No
Propuesta no. 2	Se ve reflejado el concepto creativo	X		
	La propuesta es creativa	X		
	Hay muchos elementos que saturen las piezas		X	
	Existe una jerarquía clara visual	X		
	El diseño tiene coherencia y secuencia		X	

	Criterio	Sí	Regular	No
Propuesta no. 3	Se ve reflejado el concepto creativo	X		
	La propuesta es creativa	X		
	Hay muchos elementos que saturen las piezas			X
	Existe una jerarquía clara visual	X		
	El diseño tiene coherencia y secuencia	X		

Conclusión de nivel de visualización 1

Cada una de las propuestas tiene sus fortalezas y debilidades.

En base a la autoevaluación, se decidió optar por la opción número #3 en su mayoría. También se pretende unificar algunas ideas de las otras opciones, con el fin que el documento sea más creativo y dinámico. Siempre buscando que exista estética, y que el concepto creativo se vea reflejado en cada página del documento.

Nivel de visualización 2

Boceto de páginas internas



Figura 14. Bocetaje digital páginas internas #1

Descripción: Se creó un patrón de líneas y puntos para representar el concepto creativo, y se agrega en forma de cintillo en la parte superior e inferior de las páginas, dependiendo del caso. Se utilizan pastillas de color para colocar las citas e información relevante. Se implementa el uso de los íconos por secciones. La retícula utilizada es columnar de una columna para su fácil comprensión y legibilidad.

Boceto de páginas internas



Figura 15. Bocetaje digital páginas internas #2

Descripción: Se deja un espacio prudencial para el margen izquierdo y derecho, las páginas están balanceadas en cuanto al texto, para que la página no se vea saturada. Los capítulos de la guía se van diferenciando en color, que es proporcionada por el concepto creativo.

Boceto de íconos



Figura 16. Bocetaje digital íconos #1

Descripción: Se proponen íconos encerrados en un círculo, creando contrastes entre el fondo y los elementos que van encima de ellos. Se realizan los elementos para que representen el titular o subtítular donde irán colocados.

Boceto de íconos

Conceptos clave



Tiempo



Aprendamos juntos



Figura 17. Bocetaje digital íconos #1

Descripción: Se proponen íconos encerrados en un círculo, creando contrastes entre el fondo y los elementos que van encima de ellos. Se realizan los elementos para que representen el titular o subtítular donde irán colocados.

Boceto de tablero de juego

Discriminación	Racismo	Estereotipos y prejuicios	Identidad
500	500	500	500
400	400	400	400
300	300	300	300
200	200	200	200
100	100	100	100

Figura 19. Bocetaje digital de tablero #1

Descripción: El tablero contiene cuatro columnas con el título en la parte superior, y abajo contiene la cantidad de puntos que el estudiante debe ganar. Los colores son los que proporcionó el concepto creativo.

Boceto de tablero de juego

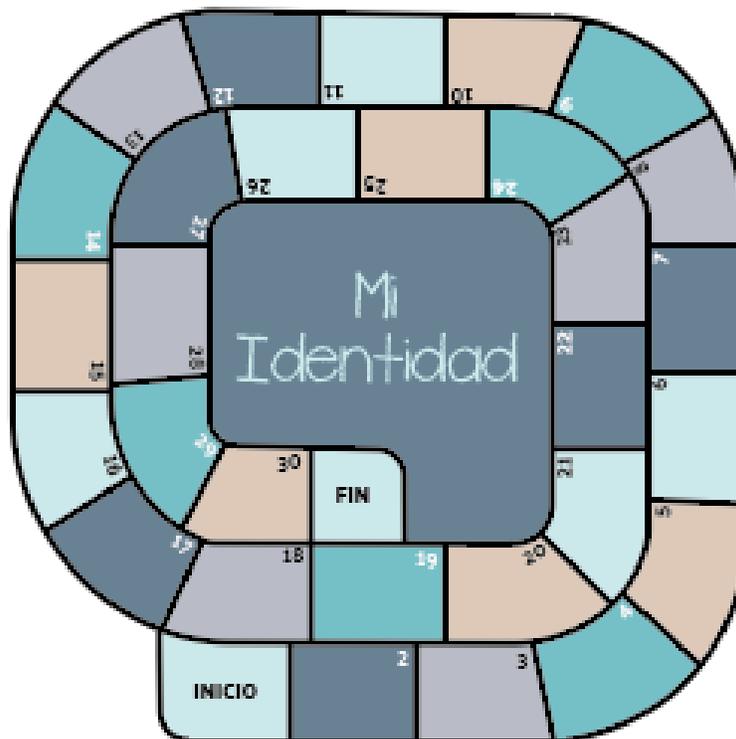


Figura 20. Bocetaje digital de tablero #2

Descripción: Se realizó la propuesta de una versión de tablero en espiral, donde las casillas tengan todos los colores de la paleta de color del proyecto. Se utilizan las tipografías Rudiment y Palanquin que se utilizan en todo momento.

Boceto de tarjetas de juego



Figura 21. Bocetaje digital de tarjetas de juegos

Descripción: Las tarjetas del juego utilizan colores específicos para cada juego, con el fin de diferenciarse. El texto está centrado en la tarjeta, donde la pregunta de mayor tamaño, y la respuesta en un tamaño menor y al revés.

Boceto de empaque individual de juego



Figura 22. Bocetaje digital de empaque juego individual #1

Descripción: Se propone que para el empaque individual de cada juego, haya una diferencia en cuanto al color. Todos los elementos dentro del juego van con los mismos colores. Se utilizan emojis para empatizar con el grupo objetivo.

Boceto de empaque individual de juego



Figura 23. Bocetaje digital de empaque juego individual #2

Descripción: Se propone una diferencia de colores para el empaque de cada juego individual. Cada juego contiene a un personaje que es quien lo representará. Cada juego contiene un instructivo, piezas y tarjetas para jugar.

Boceto de empaque colectivo



Figura 24. Bocetaje digital de empaque juegos en conjunto

Descripción: Se proponen un empaque en conjunto que es una caja que contiene las demás cajas individuales. En esta caja se integran los cuatro personajes, y tiene un nombre donde se utilizan las tipografías de todo el proyecto.

Bocetos de instructivos de juego



Figura 25. Bocetaje digital de instructivos de juego

Descripción: Cada instructivo posee las instrucciones alineadas a la izquierda, divididas en párrafos con su numeral respectivo. Hay una bienvenida al inicio, alineada a la izquierda también, y el personaje alineado a la derecha.

Conclusión

de validación con expertos

Cada una de las propuestas fue validada con los expertos, tanto en diseño gráfico como en la temática. La validación se realizó de forma virtual en entrevistas uno a uno con el fin de obtener las mejores respuestas y opiniones para mejorar el proyecto. Se realizarán los cambios requeridos que harán que el proyecto se vea mejor y más atractivo para el grupo objetivo.

Los entrevistados fueron los siguientes: (Ver Anexo No. 9)

Expertos en diseño gráfico

- Licda. Diana Perén
- Licda. Diana Rodas
- Licda. Vera Bracamonte
- Licda. Giselle Vásquez
- Lic. Diego Rosales
- Licda. Sara Marroquín
- Lic. Luis Méndez

Expertos en temática

- Lica. Myra Zamora
- Licda. Regina Lemus
- Licda. Telhna Miranda
- Licda. Sindy Navas
- Licda. Brenda Borrayo
- Licda. Myrna Xajpot

Códigos visuales finales

Tipografía

Se utilizan tres tipografías en todo el proyecto, Modelica y Palanquin para la guía para el docente, y Palanquin junto con Rudiment para el cómic y juego educativo. Esto con el fin de llamar más la atención del grupo objetivo primario (estudiantes)

Bw Modelica Thin Condensed Italic

Bw Modelica Thin

Bw Modelica Medium Condensed

Bw Modelica Extrabold Condensed

Bw Modelica Black Condensed

Bw Modelica Regular

Bw Modelica Regular Expanded Italic

Palanquin Dark Regular

Palanquin Dark Medium

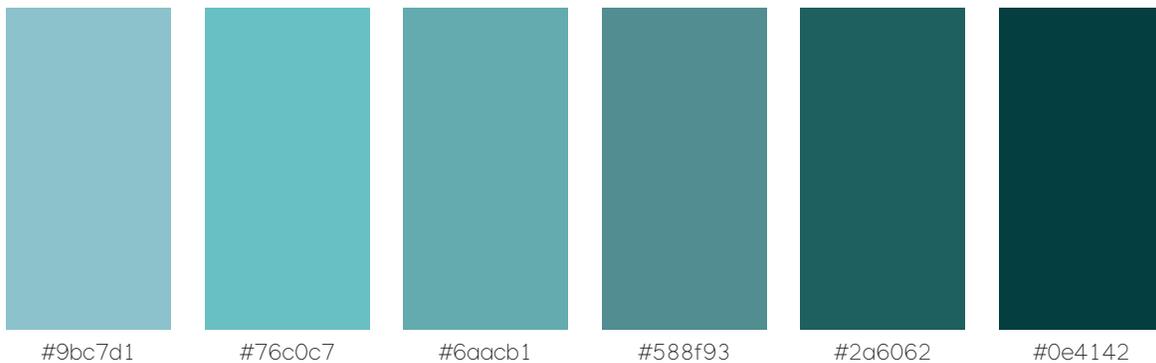
Palanquin Dark Semibold

Palanquin Dark Bold

Rudiment

Paleta de color

Se replanteó la paleta de color debido a los cambios y sugerencias ocurridos con los expertos en la temática y diseño gráfico, con el fin de que se viera más unificado, sin perder el sentido anterior, por lo que la nueva paleta de color es la siguiente:



Retícula

Se decidió utilizar una retícula a una columna, estilo manuscrito, para que sea fácil para el lector ver los textos e imágenes utilizadas en la guía.

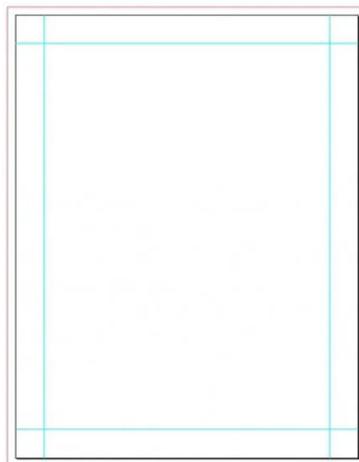


Figura 26. Muestra de retícula a usar

Nivel de visualización 3

Propuesta presentada al grupo objetivo



Figura 27. elementos de juegos presentados



Figura 28. Propuesta de tarjetas presentada

Instructivo

¡Bienvenido/a al juego: **Diversos pero iguales**
El objetivo de este juego es que en el grupo de clase, podamos empatizar y conocer experiencias de otros compañeros, relacionadas con la discriminación y el racismo. ¡Espero te diviertas mucho!

Instrucciones:

1. Decidan quién será el líder del equipo. Esta persona portará el pin de líder. El líder es el encargado de entregar las tarjetas correspondiente. Si alguien fue líder anteriormente, den oportunidad que alguien más pueda ser líder también.

 2. Encontrarás 2 cajitas con 15 tarjetas de empatía. Los mismos enunciados se encuentran en las 2 cajitas.
 3. El líder distribuye las tarjetitas de modo que cada jugador tenga una, si sobran, se les puede dar dos tarjetas para c/u, pero nunca repetidas.
 4. El líder pregunta a cada jugador qué le toca, y esta persona lee lo que dice la tarjeta: "yo nunca nunca..." El objetivo es que la persona cuente sobre su experiencia en base al enunciado que leyó en la tarjetita.
 5. Este juego está pensado para 8 jugadores, sin embargo, si hay más participantes en tu grupo, únanse en dúos o tríos ¡para que todos puedan participar y divertirse!
- 

Instructivo

¡Bienvenido/a al juego: **Así soy, así somos!**
El objetivo de este juego es que en el grupo de clase, nos podamos conocer un poco más y compartir acerca de nuestra identidad. ¡Espero te diviertas mucho!

Instrucciones:

1. Decidan quién será el líder del equipo. Esta persona portará el pin de líder. El líder es el encargado de entregar las tarjetas correspondientes a la casilla en donde los demás caigan.

 2. Encontrarás un tablero con 27 casillas. Cada casilla tiene un actividad para hacer.
 3. Las casillas de número impar contienen preguntas para contestar, y las casillas de número par contienen comodines.
 4. Haz lo que la tarjeta correspondiente te diga. Ambos tipos de tarjetas están en su cajita respectiva, de comodines y preguntas.
 5. Este juego está pensado para 8 jugadores, sin embargo, si hay más participantes en tu grupo, únanse en dúos o tríos ¡para que todos puedan participar y divertirse!
- 

Figura 29. Propuesta de instructivos presentada



Figura 30. Propuesta de empaque colectivo presentada

Conclusión

de validación con grupo objetivo

Cada una de las propuestas fue validada con el grupo objetivo primario y secundario. En este caso con estudiantes del nivel de educación media, y con docentes del mismo nivel. Esto ayudó a tener una percepción clara de las opiniones hacia el material educativo y aspectos esenciales como si llama la atención, se ve atractivo, claro y legible.

Los entrevistados fueron los siguientes: (Ver Anexo No. 10)

Grupo objetivo primario

- 7 estudiantes (4 básicos, 3 diversificado)

Grupo objetivo secundario

- 5 docentes

Propuesta final

Guía docente



Figura 31. Páginas internas de la 1 a la 3



Figura 32. Páginas internas de la 4 a la 7

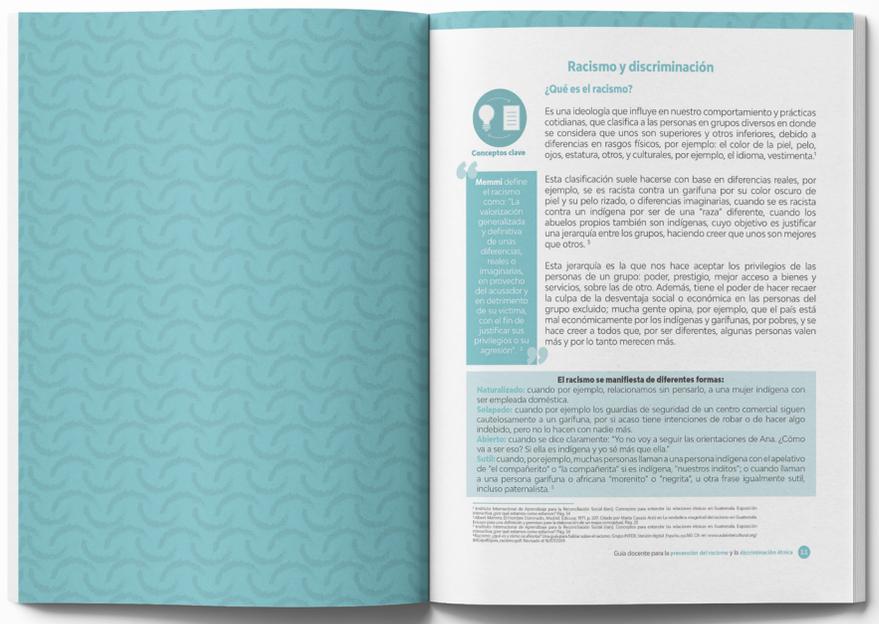


Figura 33. Páginas internas de la 8 a la 11

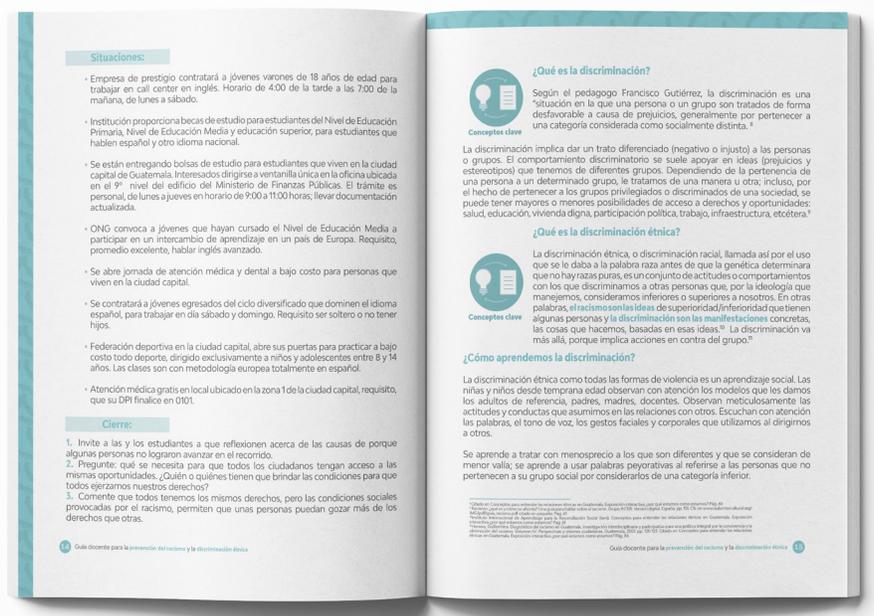
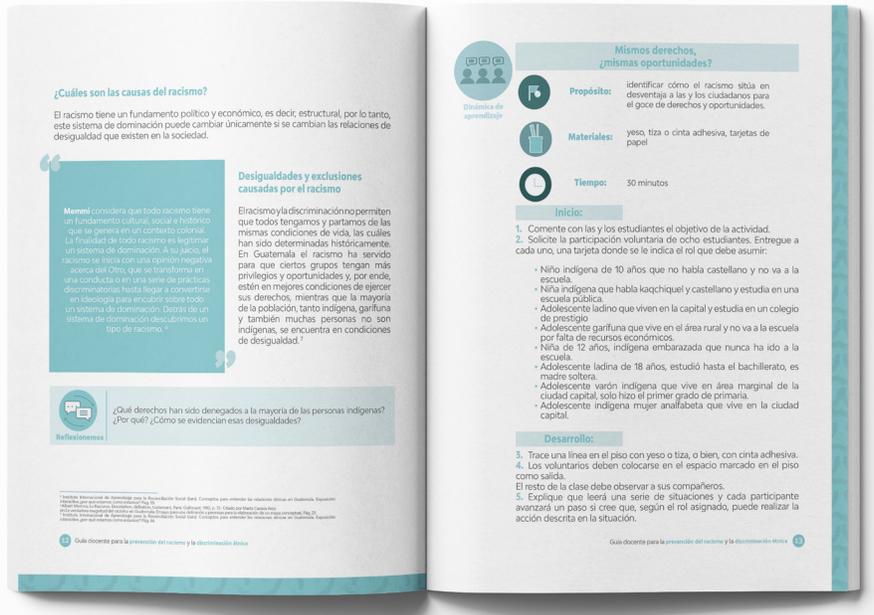


Figura 34. Páginas internas de la 12 a la 15

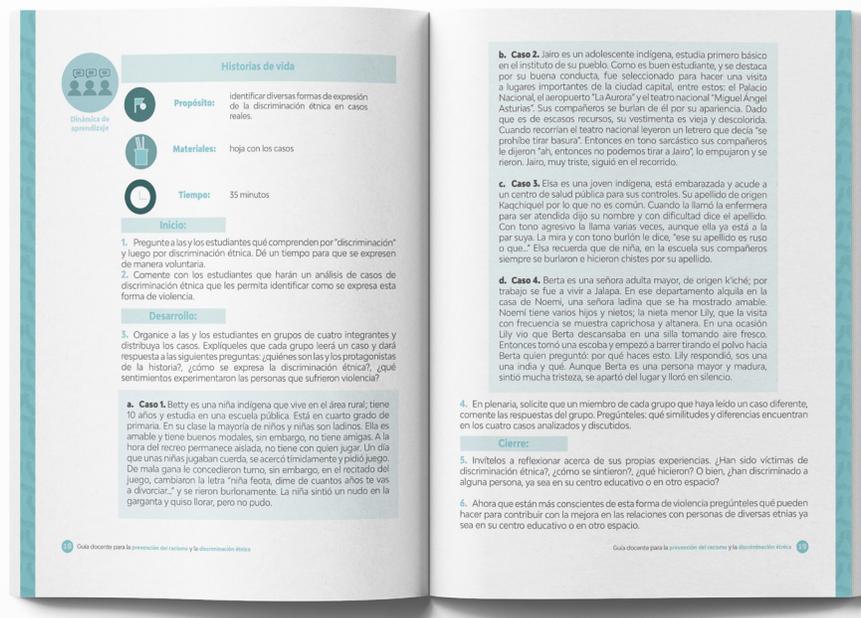
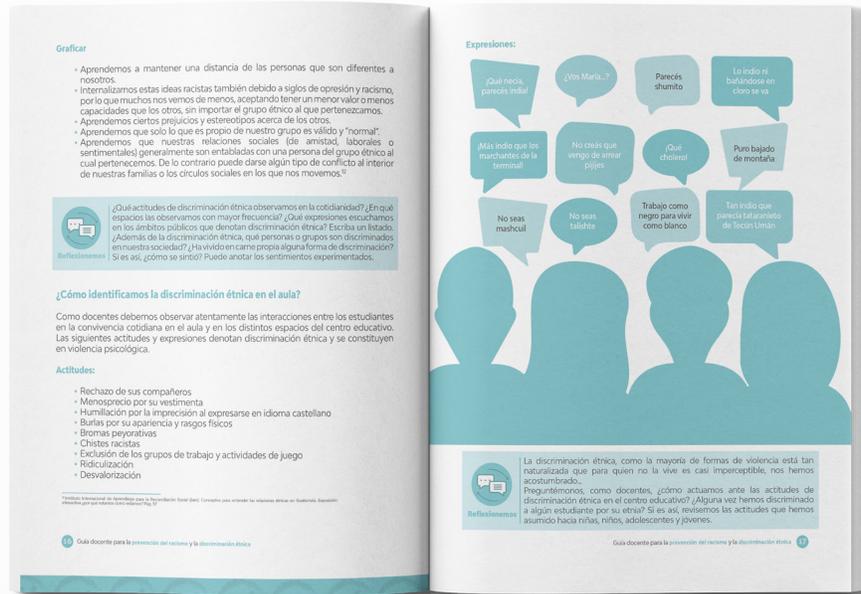


Figura 35. Páginas internas de la 16 a la 19



Figura 36. Páginas internas de la 20 a la 23

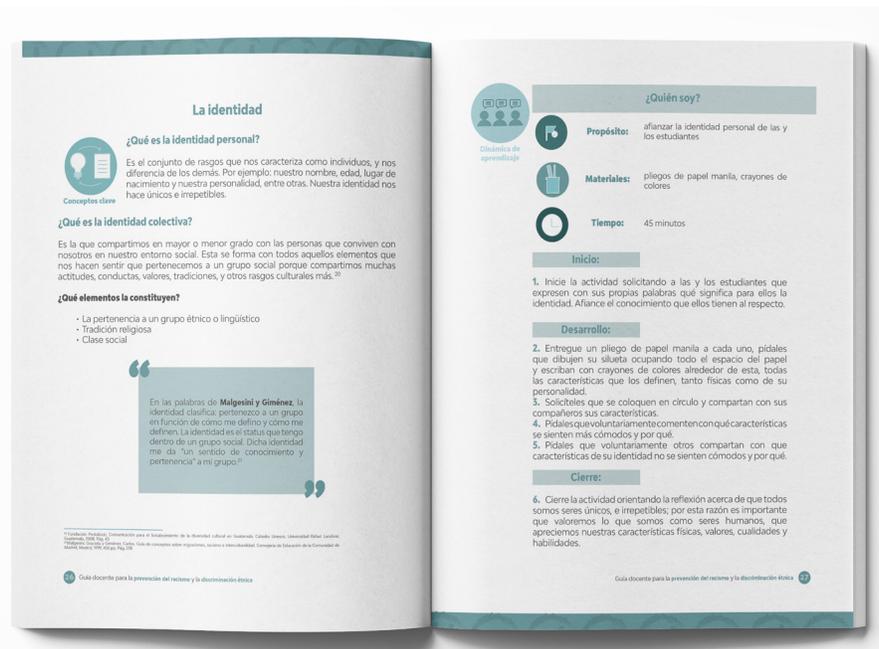
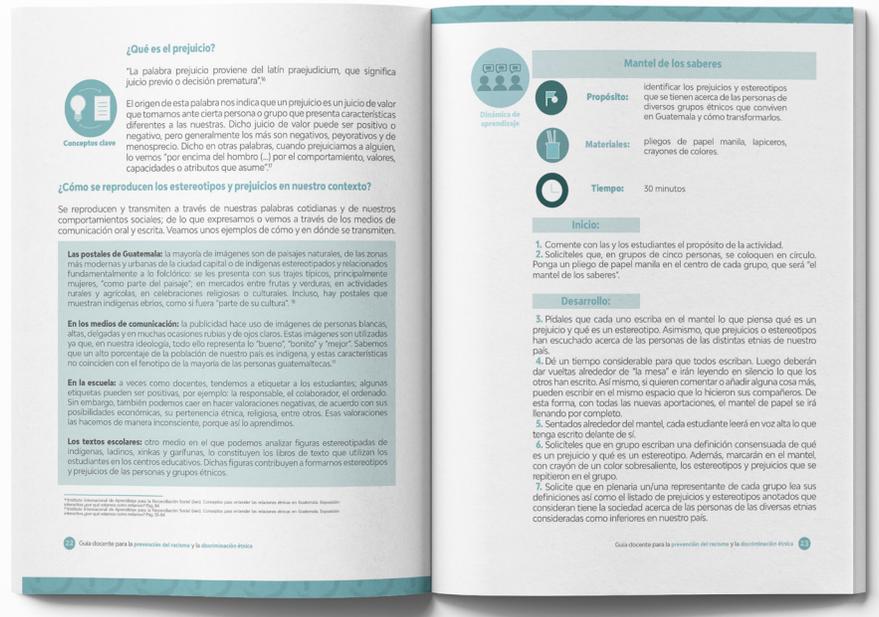


Figura 37. Páginas internas de la 24 a la 27

Conceptos clave

Para investigar en casa

- Solicítele que investiguen con sus papás o abuelos los nombres completos, si es posible de cuatro generaciones.
- Pídale que averiguen el origen de su apellido, y si es posible, su significado.

¿Qué es la identidad étnica?

La identidad étnica se define por rasgos culturales y al igual que estos, está en constante cambio. También influye en la identidad étnica cómo me identifico o cómo me identifica el otro.

Conceptos clave

En Guatemala los indígenas se autodefinen de diversas maneras: mayas, indígenas naturales. Es más común escuchar el término "naturales" en personas que no han tenido acceso a la escuela. Los no indígenas también se autodefinen de distintas maneras: ladinos, mestizos, guatemaltecos, garífunas, negros, etc.

Otras maneras de identificarse son:

<p>Por el color de piel:</p> <p>Me considero negro</p>	<p>Por la nacionalidad:</p> <p>Soy de Guatemala</p>	<p>Por el lugar de origen:</p> <p>Soy de Soledad</p>	<p>Por el grupo étnico al que pertenecemos:</p> <p>Soy garífuna</p>
--	---	--	---

Identidad étnica e identidad en Guatemala en Soledad (Guatemala). Informe Nacional de Desarrollo Humano 2005, Guatemala, PNUD, 2005, p. 201

Guía docente para la prevención del racismo y la discriminación étnica

¿De dónde vengo?

Propósito: valorar su identidad étnica como base para la sana convivencia.

Materiales: hojas de papel, u otros materiales de re uso

Tiempo: 60 minutos

Inicio:

- Inicie la actividad explicando que, en Guatemala, como en todos los países del mundo, convivimos personas de distinta procedencia, lo cual explica nuestra identidad étnica.

Desarrollo:

- Solicítele que con base en la investigación realizada con sus abuelos o abuelas elaboren su árbol genealógico de manera creativa. Dé un tiempo prudencial para que lo hagan con el material disponible. Puede compartírles el siguiente esquema.
- Solicítele que coloquen su trabajo en la pared y que compartan con sus compañeros qué aspectos importantes descubrieron acerca de sus raíces.
- Pídale que compartan con los demás el origen de sus apellidos de acuerdo con lo investigado. ¿A qué étnica corresponde su apellido? ¿A qué país? Solicite que escuchen con atención y respeto lo que cada uno tiene que decir.
- Solicítele que realicen un dibujo del significado de su apellido y voluntariamente lo compartan.

Cierre:

- Pregúntele: ¿qué similitudes encuentran acerca del origen de sus apellidos con sus compañeros y compañeras? ¿Qué diferencias?
- Invítele a reflexionar acerca de sus sentimientos respecto a su identidad étnica mediante las preguntas siguientes: ¿alguna vez te sentiste avergonzado por tu apellido? ¿por tu idioma materno? ¿de tus padres? ¿de tu vestuario? ¿por qué?
- Pídale que voluntariamente comenten alguna experiencia de discriminación que hayan vivido por sus orígenes (apellido, idioma, vestuario, rasgos físicos). Pregúntele: ¿En qué espacio viviste esa experiencia? ¿Cómo te sentiste?

Para investigar en casa

Solicítele que entrevisten a su abuelo o abuela y recaben en una ficha la siguiente información:

- el lugar y las condiciones en las que nació
- algunos hechos históricos importantes que haya vivido
- identificación étnica
- idioma
- sus costumbres
- creencias
- gustos

Si la o el estudiante no puede entrevistar a un abuelo, puede hacer la entrevista con un adulto mayor de la familia.

Guía docente para la prevención del racismo y la discriminación étnica

Mi árbol genealógico

Guía docente para la prevención del racismo y la discriminación étnica

Guía docente para la prevención del racismo y la discriminación étnica

Figura 38. Páginas internas de la 28 a la 31

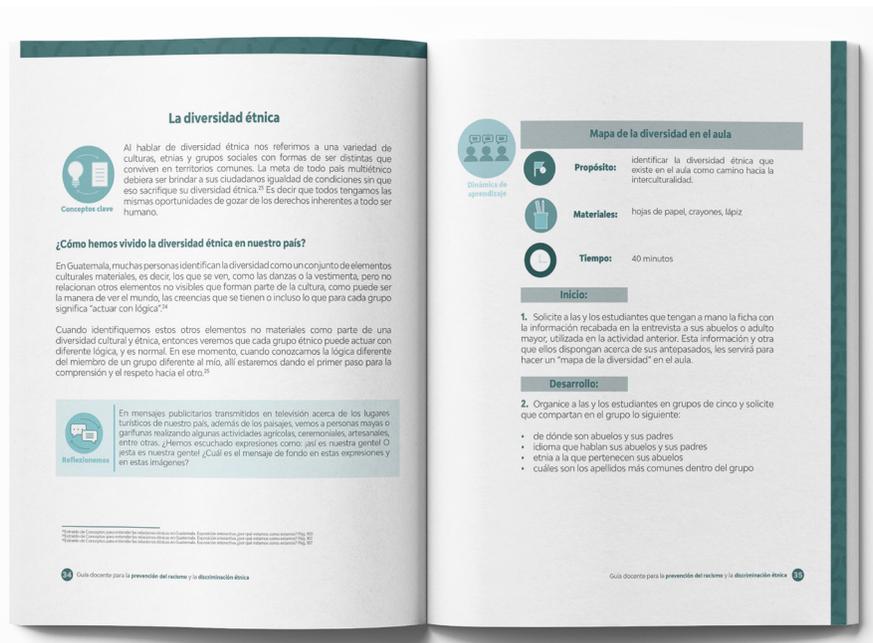


Figura 39. Páginas internas de la 32 a la 35

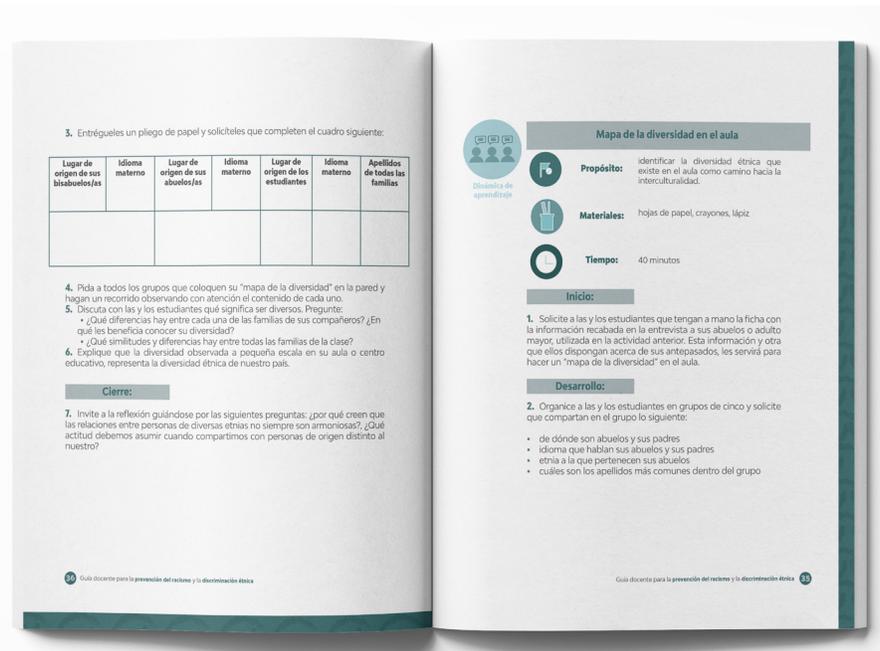


Figura 40. Páginas internas de la 36 a la 39



Figura 41. Página interna #40

Descripción: La diagramación es estilo manuscrito, de una columna. Se acopló la paleta de color para que se viera mejor, siempre con la idea del degradé y diferencia entre partes de la guía. Se utilizan íconos para segmentos importantes. Se creó una textura en patrón que refleja la unión, por medio de los elementos que se enlazan. Este recurso se utilizó en cintillo en las páginas y completo en páginas para divisor entre temas.

Cómic “Aprendamos a convivir”



Figura 42. Portada de cómic

Cómic “Aprendamos a convivir”



Figura 43 Páginas internas de cómic

Descripción: El entorno donde se encuentran los adolescentes se ambientó en el parque central, que es un lugar muy conocido en Guatemala. Se aplicaron distintos planos dentro de cada escena, para hacer el contenido más dinámico y que llame la atención del estudiante. El texto dentro de las burbujas de diálogo es de un tamaño adecuado para su correcta legibilidad.

Juego educativo “Convivamos en armonía”

Juego individual “Unidos en la diversidad”



Figura 44. Caja de juego individual y tarjetas

Juego individual “Unidos en la diversidad”



Figura 45. Pin de líder e instructivo

Descripción: El juego posee un contraste de color entre uno proporcionado por la paleta de color principal, y un color secundario que proporcionó la vestimenta del personaje. Se pueden observar todos los elementos que contiene el juego, como tarjetas, pin de jugador e instructivo. También hay una muestra de cómo se vería la caja abierta con sus divisores y los elementos dentro, así como la vista desde fuera. En todo el juego se utilizan las tipografías Palanquin y Rudiment.

Juego individual “Pregunta preguntona”



Figura 46. Caja de juego individual y tarjetas

Juego individual “Pregunta preguntona”



Figura 47. Pin de líder e instructivo

Descripción: El juego posee un contraste de color entre uno proporcionado por la paleta de color principal, y un color secundario que proporcionó la vestimenta del personaje. Se pueden observar todos los elementos que contiene el juego, como tarjetas, pin de jugador e instructivo. También hay una muestra de cómo se vería la caja abierta con sus divisores y los elementos dentro, así como la vista desde fuera. En todo el juego se utilizan las tipografías Palanquin y Rudiment. Dentro de la caja se pueden ver las cajas que contienen las tarjetas.

Juego individual “Así soy, así somos”



Figura 48. Caja de juego individual y tarjetas

Juego individual “Así soy, así somos”



Figura 49. Pin de líder e instructivo

Descripción: El juego posee un contraste de color entre uno proporcionado por la paleta de color principal, y un color secundario que proporcionó la vestimenta del personaje. Se pueden observar todos los elementos que contiene el juego, como tarjetas, pin de jugador e instructivo. También hay una muestra de cómo se vería la caja abierta con sus divisores y los elementos dentro, así como la vista desde fuera. En este juego se incluyen fichas y dados.

Juego individual “Sin etiquetas”



Figura 50. Caja de juego individual y tarjetas



Figura 51. Pin de líder e instructivo

Descripción: El juego posee un contraste de color entre uno proporcionado por la paleta de color principal, y un color secundario que proporcionó la vestimenta del personaje. Se pueden observar todos los elementos que contiene el juego, como tarjetas, pin de jugador e instructivo. También hay una muestra de cómo se vería la caja abierta con sus divisores y los elementos dentro, así como la vista desde fuera. En este juego se incluyen fichas y dados.

Troquel de compartimentos del juego educativo

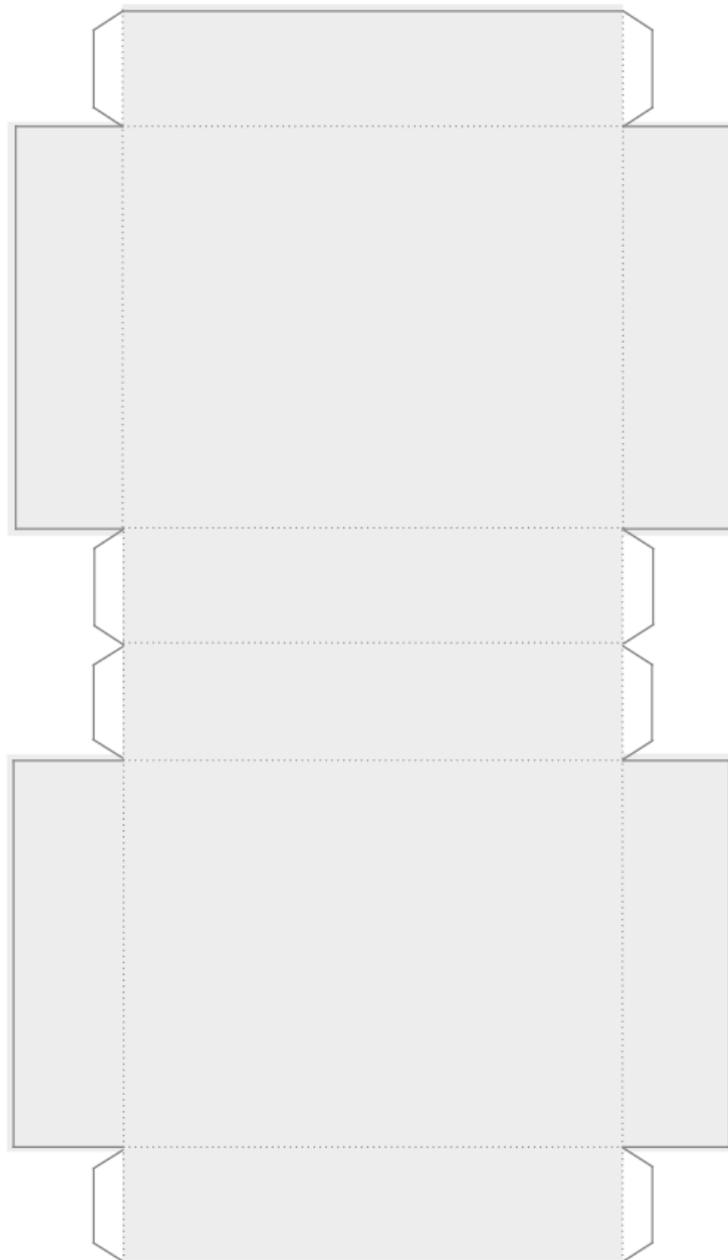


Figura 52. Troquel de compartimentos de juego

Descripción: Se presenta el troquel realizado para los compartimentos de los juegos, Este va insertado al lado derecho de la caja y consiste en dos apartados unidos, donde se encuentran las piezas, tarjetas, etc.

Muestra de troquel de caja individual y caja de tarjetas



Figura 53. Troquel de caja individual y caja de tarjetas

Descripción: Se presenta el troquel realizado para la caja individual de cada juego, así como caja pequeña que contiene las tarjetas de los juegos respectivos.

Troquel de caja colectiva



Figura 54. Troquel de caja en conjunto de juegos

Descripción: Se presenta el troquel realizado, que se propone como empaque colectivo, que contiene las cuatro cajas de juegos individuales.

Muestra de caja de juegos individuales, con compartimentos y piezas



Figura 55. Empaque de juegos individuales abiertos con compartimentos, vista aérea de caja cerrada y vista del contenido adentro.



Figura 56. Empaque de juegos individuales abiertos con compartimentos vista aérea de caja cerrada y vista del contenido adentro.

Descripción: Se muestra en cada empaque de juego individual con sus respectivos compartimentos y cada uno de los elementos que componen el juego, como fichas, pin, cajas de tarjetas y tablero.

Material educativo completo



Figura 57. Material educativo completo

Descripción: Se muestra en conjunto cómo se verían las piezas finales. Está el ejemplo del empaque completo donde se integran los cuatro juegos, y la opción de juego individual. Se ven los pines del jugador, las cajas que contienen las tarjetas y las tarjetas. También una vista de las fichas y los instructivos de juego. Se integra la guía docente y el cómic.

Fundamentación del material

El material educativo fue diseñado en base al concepto creativo “destellos de inclusión” Esto se ve reflejado por la analogía que se realizó en base al cielo, porque en el cielo se encuentran el Sol, la Luna y las estrellas; que dan luz, dan destellos.

La paleta de color se pensó de forma degradé, para demostrar la inclusión como una metáfora a las diferentes personas que existimos, así como en su color de piel.

La ilustración se hizo enfocada a adolescentes, con vestimenta que refleje características de los cuatro pueblos que convivimos en Guatemala.

A partir de la idea principal de puntos y líneas rectas y validaciones, se modificó y se creó una nueva textura que reflejara la inclusión por medio de los trazos donde se ve unidad, y la conexión entre un elemento y el otro.

Se utilizaron dos tipografías para la guía para el docente: **Palanquin** y **Modelica**, y para el juego educativo y cómic **Rudiment+** y **Palanquin**. El uso de **Rudiment+** que es una tipografía manuscrita, permite que haya más dinamismo y se empatice con el grupo objetivo, ya que es similar a los trazos que ellos realizan para escribir.

Los colores utilizados en todo el material, pertenecen a la paleta de color que brindó el concepto, y se hizo un contraste con los colores que la vestimenta de los personajes proporcionó.

Se utilizaron emojis en el juego, debido a que forman parte de la cultura visual de los jóvenes, y son parte de su día a día.

Se decidió que cada uno de los temas que aborda la guía, fuera incluida en un juego aparte, para dar otras opciones al docente, y que cada uno tenga su empaque respectivo, con un color específico que lo diferencie, y permita ver la diversidad pero unión, que en todo el material se quiere transmitir.

Lineamientos

- Para la utilización adecuada del material educativo para la discriminación del racismo y discriminación en la escuela, es necesario que la guía esté impresa en su totalidad, y que el docente pueda ver la penúltima página de la misma, donde se contiene la información sobre los materiales incluidos que son parte de todo: el cómic y los juegos.
- Se proponen dos formas en las que se pueden imprimir los juegos. Esto va a depender del presupuesto que se tome en cuenta para esto y de cooperaciones de instancias exteriores. La primera propuesta, incluye los cuatro juegos con su temática respectiva, integrados en una misma caja. Las cajas internas que contienen los cuatro juegos son tipo gaveta, por lo que no tienen tapadera. La otra versión es que cada juego se pueda imprimir de manera individual, por si no hubiera recursos para imprimirlos todos. Esta caja sí tiene tapadera, ya que es individual.
- Se imprimen las tarjetas y estas se piden cortadas, y se incluyen en las cajitas que se den armadas o para armar, junto con las demás piezas como dados, fichas y pines del líder. De esa forma se completa el juego.
- Para el cómic, se imprimen las copias que sean necesarias y se les da una copia a cada estudiante. Se pueden realizar actividades extras que el docente piense para relacionar el contexto de los estudiantes con lo que contiene el cómic.

Cotización de diseño

Se realizaron dos cotizaciones con empresas litográficas para obtener el estimado de lo que saldría el proyecto impreso. (ver anexo 10)

Cotización de trabajo del diseñador:

Horas trabajadas:

Total de horas invertidas: 300:29:48
Total en dólares por hora: \$8
Total en dólares: \$2,402.32
Total en quetzales: Q18,882.23
Subtotal: Q18,882.23

Otros insumos:

Depreciación de equipo: Q1,000.00
Luz: Q500.00
Internet: Q800.00
Impresiones: Q100.00
Cuaderno, lapices, lapicero: Q100.00
Subtotal: Q2,500.00

Total: Q21,382.23

Cotización desglose por pieza:

Guía para el docente: Q10,000.00
Cómic: Q5,000.00
Juego educativo: Q15,000.00

Total: Q30,000.00

Esto no significó ningún costo para la institución, puesto que fue parte del Ejercicio Profesional Supervisado de la Escuela de Diseño Gráfico.

Capítulo

Lecciones aprendidas



- Es necesario que el estudiante deje en claro con los representantes de la institución los términos del proyecto, con el fin de que todo esté listo para diagramar y pueda estar finalizado en el tiempo indicado.
- La comunicación con el jefe inmediato es fundamental y agiliza los procesos de diseño, asesorías y etapa de cambios. Esta puede darse de manera formal vía correo electrónico o de manera informal vía WhatsApp.
- Los instrumentos de validación deben de ser sintetizados y contextualizados para que quien lo lee pueda entender de forma clara, deben de contener preguntas de fácil comprensión e ir a lo esencial y necesario que sirva para realizar los cambios necesarios.
- La presentación de las piezas con mockups es muy importante y beneficia en gran manera, ya que permite que el proyecto se vea con buena calidad gráfica.
- La organización correcta del tiempo, así como la buena administración del mismo es vital para poder cubrir todas las tareas necesarias para no atrasarse y correr con los pendientes.

Capítulo

Conclusiones



- El uso de personajes inclusivos permitió que los estudiantes empatizaran y se sintieran identificados con ellos en la validación.
- Los especialistas en la temática comentaron que el proyecto es de gran valor por el tema que aborda con la forma dinámica y completa en la que se presenta; con la presencia de guía para el docente, cómic y juego educativo.
- La realización de este material permitirá que estudiantes tengan acceso a una forma creativa de presentar temas interesantes como lo son los que abordan los juegos y cómic.
- Por medio de la validación se obtuvo el resultado que la propuesta del proyecto en forma de juego hizo que los estudiantes se sintieran atraídos a participar y conocer sobre los temas, a la vez que también se sintieron sensibilizados.
- Realizar un material de esta índole tiene gran impacto en la institución a la que se apoya para que ellos puedan cubrir más personas con ello.

Capítulo

Recomendaciones



Al estudiante epesista

- Se requiere organizar de forma efectiva su tiempo, que utilice herramientas tecnológicas para hacerlo y distribuir de manera adecuada todas sus tareas.
- Se recomienda estar en constante comunicación y detrás del jefe inmediato y/o tercer asesor para tener el contenido necesario para diagramar o diseñar a tiempo.
- Se necesita utilizar una forma de validación que permita tener más interacción con el grupo objetivo y/o especialistas en la temática, por ejemplo una entrevista corta.

A los docentes de EPS y PG2

- Que sigan asesorando como lo han hecho, siempre midiendo los tiempos de forma efectiva.
- Que sigan teniendo asesorías de forma virtual, para que el estudiante no invierta tiempo en transportarse a la Universidad y así cumplir con todo lo que se le ha asignado.

A la Escuela de Diseño Gráfico

- Que se gestione una forma o herramienta digital para que el estudiante epesista tenga acceso a sus créditos desde la primera vez en que los comenzó a adquirir para evitar inconvenientes.

A la institución receptora del apoyo (Mineduc)

- Que sigan recibiendo epesistas y brindando el mismo apoyo que fue brindado en esta ocasión, así como la buena comunicación que se logró mantener durante este proceso.

Fuentes

consultadas

Arzú, M. E. 2018. Linaje y Racismo. Guatemala: F & G Editores.

Arzú, M. E. 2019. Discurso de odio y racismo en las redes sociales. Guatemala: –.

Arzú, M. E. 2006. Diagnóstico del racismo en Guatemala: Informe general y costos de la discriminación. Guatemala: –.

Estrategia de prevención.2017. Ebook. Acceso: Abril 19. <https://upcv.gob.gt/wp-content/uploads/2018/06/ESTRATEGIA-DE-PREVENCION.pdf>.

Estrategia Nacional de Educación para la Convivencia Pacífica y Prevención de Violencia 2016–2020. 2016. https://www.mineduc.gob.gt/portal/contenido/menu_lateral/estrategias/documents/ESTRATEGIA_PREVENCIÓN_VIOLENCIA.pdf

Fundacionlibertad.Com.2020. Desafíos De La Educación En Guatemala. <https://www.fundacionlibertad.com/articulo/desafios-de-la-educacion-en-guatemala-0>

Manual de Funciones, Organización y Puestos DIGECADE.2020. Ebook. Guatemala. http://infopublica.mineduc.gob.gt/mineduc/images/a/a9/DIDEFL_DIGECADE_INCISO1D_2012_VERSION1.pdf.

Mineduc.Gob.Gt Mineduc–Digecade. 2020. . <http://www.mineduc.gob.gt/DIGECADE/>.

Mineduc.Gob.Gt. Ministerio De Educación. 2020. <http://www.mineduc.gob.gt/portal/index.asp>.

Anexos

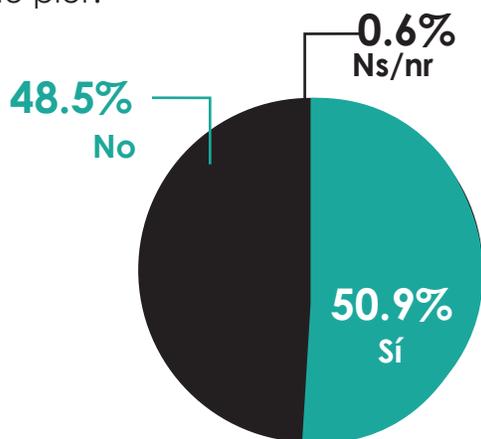
Anexo no. 1

Modelo ecológico para comprender la violencia



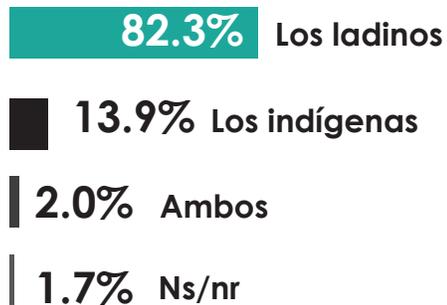
Anexo no. 2

¿Cree usted que en Guatemala se discrimina a la gente por su color de piel?



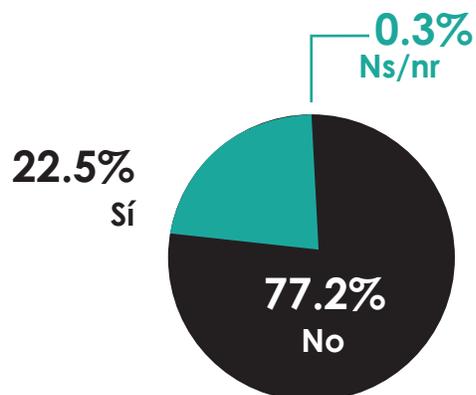
Anexo no. 3

¿Quiénes tienen más poder en el país, los indígenas o los ladinos?



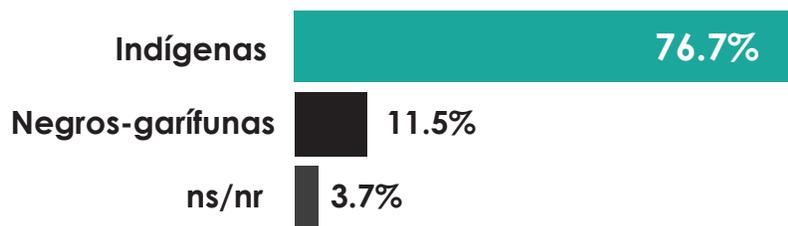
Anexo no. 4

¿Alguna vez se ha sentido discriminado por su raza?



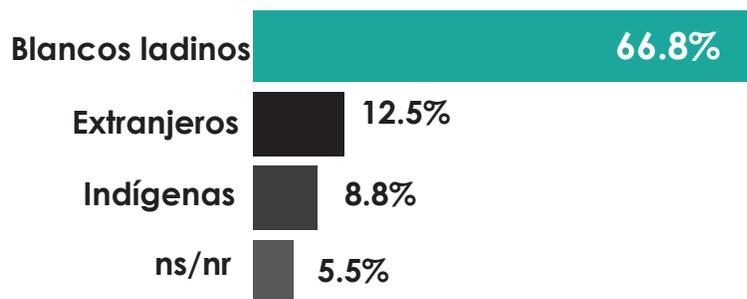
Anexo no. 5

¿A qué grupo se discrimina más en Guatemala?



Anexo no. 6

¿Qué grupo discrimina más en Guatemala?



Anexo no. 7



Diagnóstico Comunicacional -Jefatura de Programas y Proyectos Intrainstitucionales-

1. ¿Qué clase de materiales didácticos utilizan para facilitar talleres, conferencias, etc?

2. ¿Considera que el material que utiliza es efectivo en cuanto a calidad, claridad y eficacia?
¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

3. Del 1-10, ¿cuánto cree que los que reciben los talleres y charlas comprenden de los temas gracias al material que utilizan?

4. ¿Existe algún tema muy difícil de tratar, que requiera algún material de comunicación específico que ayude a su comprensión?

5. ¿Considera usted que tienen dentro de sus temas, material gráfico necesario que logre explicarlos?

6. ¿Cuál es la forma en la que ustedes dan las capacitaciones a las personas?

7. ¿Qué tipo de metodologías utilizan para facilitar los temas?

8. ¿Considera usted que algún material gráfico puede servir de apoyo para divulgar un mensaje que aborde una problemática social? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué? ¿cuál?

9. ¿Cuál es la periodicidad de las falcitaciones que realiza la subdirección?

10. ¿Cuántos y cuáles son los temas que abarca su área para las exposiciones, talleres, conferencias?

11. ¿Qué metodología utiliza para verificar el logro de aprendizajes de los participantes? ¿Sí? ¿No?
¿Por qué?

12. ¿Considera usted que las exposiciones son lo suficientemente dinámicas para las personas?
¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

Nombre: _____

Cargo: _____

Firma: _____

¡Gracias por su tiempo!

Guía de observación
-Subdirección de Programas y Proyectos-

1. Accesibilidad con las jefaturas.

Sí No

2. Acceso a internet, teléfono y computadoras.

Sí No

3. Existe una sala de reuniones o conferencias.

Sí No

4. Instalaciones en estado óptimo..

Sí No

5. Se encuentra a la vista el logotipo de la dirección.

Sí No

6. Se encuentra a la vista la misión, visión y propósito de la dirección.

Sí No

7. Los documentos de la subdirección están al alcance de los trabajadores.

Sí No

8. La subdirección cuenta con un departamento de comunicación específico.

Sí No

9. Se percibe gente trabajando por el bienestar social.

Sí No

10. Se percibe un buen ambiente laboral.

Sí No

Encuesta Diagnóstico Comunicacional
-Equipo de trabajo de Subdirección de Programas y Proyectos-

1. ¿Considera que cuenta con los suficientes medios y canales de información para estar enterado de lo que sucede en la subdirección?

Sí No

2. ¿Existe algún logotipo u otro elemento que identifique a la subdirección?

Sí No

3. ¿Considera que la subdirección cuenta con las suficientes herramientas y canales para informar y estar informado?

Sí No

4. ¿La subdirección promueve los espacios necesarios para que el equipo técnico socialice la información?

Sí No

5. ¿Es pertinente y oportuna la información que recibe de sus autoridades?

Sí No

6. ¿Tiene usted conocimiento de la misión, visión, y objetivos de la subdirección?

Sí No

7. ¿Tiene usted fácil y rápido acceso a la información que desee acerca de la subdirección?

Sí No

8. Del 1-10, ¿cómo ponderaría la eficacia de la comunicación de las autoridades hacia los miembros del equipo de trabajo de la subdirección?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

9. Del 1-10, ¿qué tanto cree que se están cumpliendo los objetivos de la subdirección?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

10. Del 1-10, ¿cómo pondérla la eficacia de la comunicación entre los miembros del equipo de trabajo de la subdirección?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¡Gracias por su tiempo!

Diagnóstico Comunicacional
-Jefatura Subdirección de Programas y Proyectos-

1. ¿Considera que cuenta con los suficientes medios y canales de información para estar enterado de lo que sucede en la subdirección? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

2. ¿Existe algún logotipo u otro elemento que identifique al departamento? ¿Sí? ¿No? Si la respuesta es sí, ¿Qué representa?

3. Del 1-10, ¿cuánto cree que los empleados se identifican con la imagen de la subdirección y por qué?

4. ¿Considera que la subdirección cuenta con las suficientes herramientas y canales para informar y estar informado? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

5. ¿La sociedad en general tiene acceso libre a la información específica de los programas y proyectos que se gestionan en la subdirección? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

6. ¿La subdirección promueve los espacios necesarios para que el equipo técnico socialice la información? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

7. ¿Es pertinente y oportuna la información que recibe de sus autoridades? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

8. Del 1-10, ¿cómo ponderaría la comunicación de la subdirección hacia los directores departamentales de educación, centros educativos y viceversa?

9. ¿La subdirección cuenta con un departamento de comunicación específica? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

10. ¿Existe una interacción de la subdirección con el público a través de las redes sociales? ¿Cómo es?

11. ¿Cuál es el medio de comunicación masivo que utiliza para comunicarse con personas no presentes en la oficina y con qué frecuencia lo utiliza?

12. ¿Cuál es la vía de comunicación entre los subordinados y las personas de alto mando?

13. ¿La subdirección tiene definida la misión, visión, y objetivos? ¿Sí? ¿No? ¿Por qué?

14. De los empleados, ¿cree usted que todos los involucrados tienen acceso fácil y rápido a la información que deseen acerca de la subdirección? ¿sí? ¿no? ¿por qué?

15. Del 1-10, ¿cómo ponderaría la eficacia de la comunicación con todos los involucrados de la subdirección?

16. ¿Qué clase de comunicación cree que se necesita para dar a conocer los programas educativos que dan respuesta a los objetivos de la subdirección?

17. Del 1-10, ¿qué tanto cree que se están cumpliendo los objetivos de la subdirección? ¿por qué?

Nombre: _____

Cargo: _____

Firma: _____

¡Gracias por su tiempo!

Brief del proyecto

Fecha: septiembre de 2020.

Cliente: Subdirección de Programas y Proyectos

Responsable Cliente: Subdirección de Programas y Proyectos de DIGECADE.

Departamento: Coordinación de Materiales y Textos Educativos.

Requerimiento: Material educativo.

Producto: Juego educativo, guía pedagógica y recursos pedagógicos sobre la temática de prevención del racismo.

Objetivo: Sensibilizar a estudiantes del nivel de educación media del sector público del país, a través del diseño editorial, específicamente del juego educativo, acerca de la transformación de prácticas cotidianas en el aula que apoyen en la eliminación de la discriminación y el racismo.

Canal de Comunicación: Medio impreso.

Antecedentes

Anteriormente, se habían realizado otra clase de documentos relacionados con la prevención de la violencia, como lo es clima escolar, prevención del acoso y temas similares. Sin embargo, no existe un material específico sobre la prevención de la discriminación y el racismo.

Descripción del proyecto a comunicar

El proyecto a realizar es un juego educativo para estudiantes del Nivel de Educación Medio, que ayudará a que se sensibilicen acerca del cambio que pueden lograr y las actitudes que deben de tomar para no seguir con el ciclo del racismo en las escuelas y en la sociedad.

Objetivos de comunicación

- Lograr que los estudiantes hagan uso del juego educativo en sus clases.
- Promover la sana convivencia.
- Transmitir la información adecuada a sus edades.

Value Proposition

USP

Se le ofrecerá a los estudiantes un juego educativo que contenga diversos ejemplos y teoría relevante y comprensible y concisos que les permita entender los conceptos sobre la prevención del racismo y la discriminación.

Reason Why

La Promesa Única de Venta se respalda en que el Ministerio de Educación no ha producido material educativo enfocado en la prevención del racismo por lo que es algo nuevo e innovador.

Net Take Away

Se desea que el cliente se quede en la mente con los temas importantes para que se prevenga el racismo en las escuelas a las que asisten y no repliquen prácticas inadecuadas.

Fecha: septiembre de 2020.

Cliente: Subdirección de Programas y Proyectos

Responsable Cliente: Subdirección de Programas y Proyectos de DIGECADE.

Departamento: Coordinación de Materiales y Textos Educativos.

Requerimiento: Material educativo.

Producto: Juego educativo, guía pedagógica y recursos pedagógicos sobre la temática de prevención del racismo.

Objetivo: Sensibilizar a estudiantes del nivel de educación media del sector público del país, a través del diseño editorial, específicamente del juego educativo, acerca de la transformación de prácticas cotidianas en el aula que apoyen en la eliminación de la discriminación y el racismo.

Canal de Comunicación: Medio impreso.

Antecedentes

Anteriormente, se habían realizado otra clase de documentos relacionados con la prevención de la violencia, como lo es clima escolar, prevención del acoso y temas similares. Sin embargo, no existe un material específico sobre la prevención de la discriminación y el racismo.

Descripción del proyecto a comunicar

El proyecto a realizar es un juego educativo para estudiantes del Nivel de Educación Medio, que ayudará a que se sensibilicen acerca del cambio que pueden lograr y las actitudes que deben de tomar para no seguir con el ciclo del racismo en las escuelas y en la sociedad.

Objetivos de comunicación

- Lograr que los estudiantes hagan uso del juego educativo en sus clases.
- Promover la sana convivencia.
- Transmitir la información adecuada a sus edades.

Value Proposition

USP

Se le ofrecerá a los estudiantes un juego educativo que contenga diversos ejemplos y teoría relevante y comprensible y concisos que les permita entender los conceptos sobre la prevención del racismo y la discriminación.

Reason Why

La Promesa Única de Venta se respalda en que el Ministerio de Educación no ha producido material educativo enfocado en la prevención del racismo por lo que es algo nuevo e innovador.

Net Take Away

Se desea que el cliente se quede en la mente con los temas importantes para que se prevenga el racismo en las escuelas a las que asisten y no repliquen prácticas inadecuadas.

Piezas a desarrollar

- Guía del docente.
- Juego educativo.
- Recurso pedagógico.

Tono y Manera

Al Target, se le habla de manera personal, tuteando a los estudiantes en las instrucciones y estas siendo bastante explicativas, con el fin de parecer más cercanos y no autoritarios hacia ellos.

Target

Estudiantes del Nivel de Educación Media. Las edades se comprenden de 13 a 17 años aproximadamente. Estudiantes que residen en la ciudad de Guatemala.

Período de duración del material – vigencia

Hasta que exista una revisión del material (por tiempo indefinido)

Mandatarios

Logo de la institución, créditos de la institución y del epesista en apoyo.

Tiempos

El material se estará realizando aproximadamente en 11 semanas.

¿Quién es la competencia?

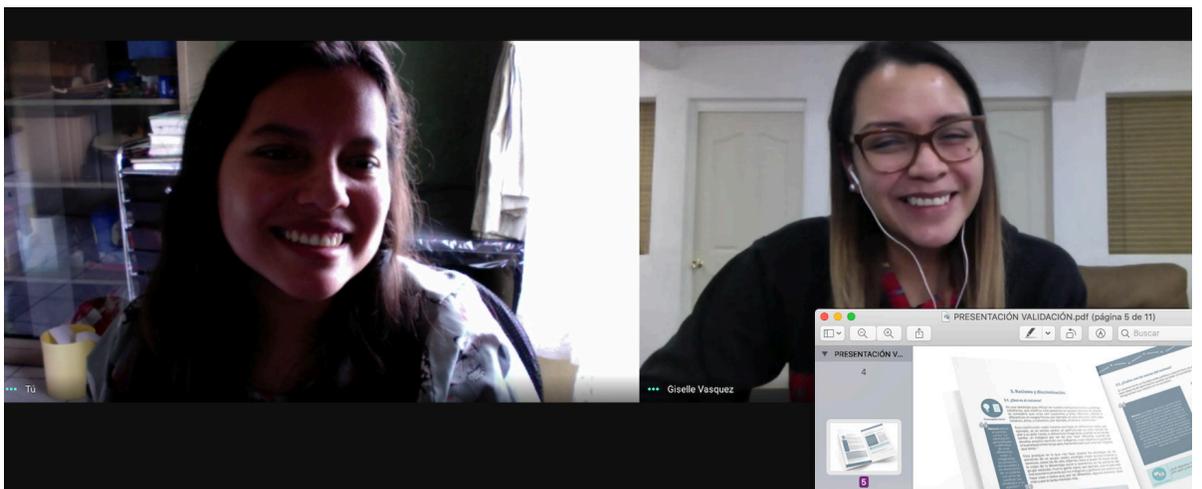
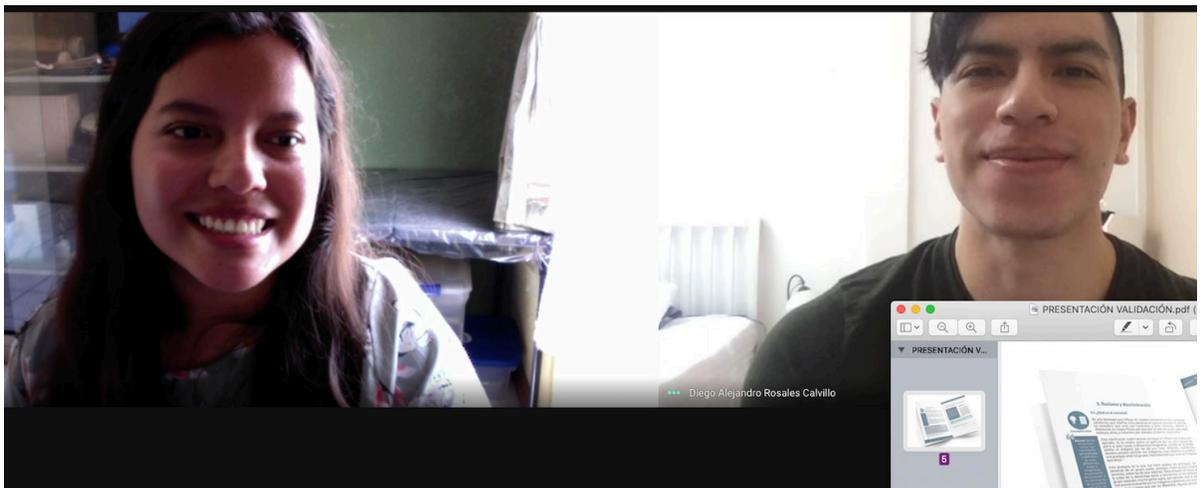
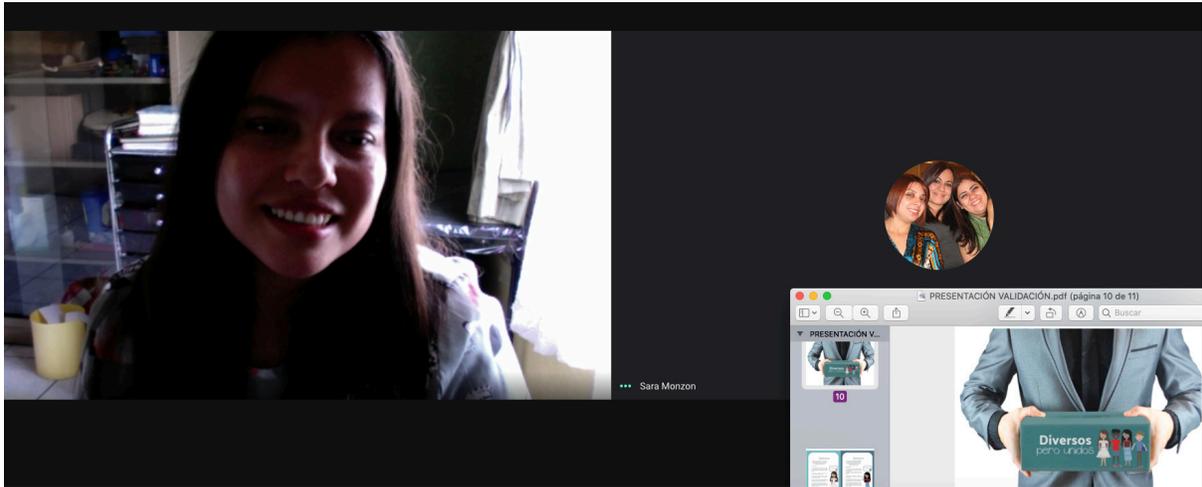
Actualmente, existen otras ONG e instituciones no lucrativas que han generado material de prevención del racismo, sin embargo, no se ha incluido al estudiante como tal, sino que va dirigido solamente al docente.

¿Quién aprobará los diseños?

La persona que aprobará los diseños es la Licda. Vera Bracamonte, que es la Coordinadora de Materiales y Textos Educativos de DIGECADE.

Anexo no. 9

Validación con expertos en diseño gráfico



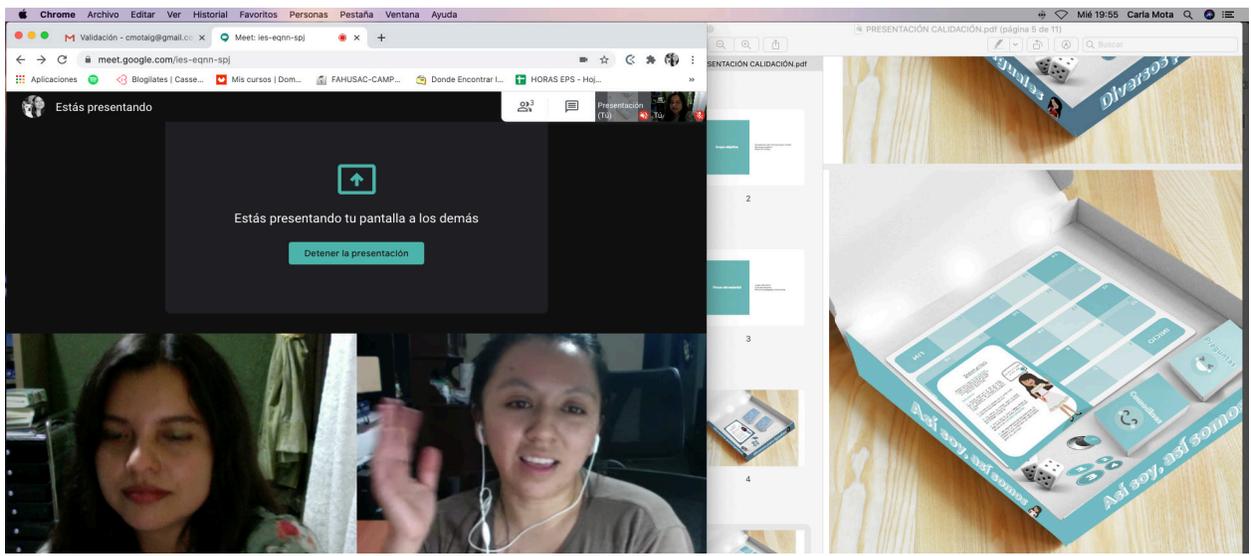
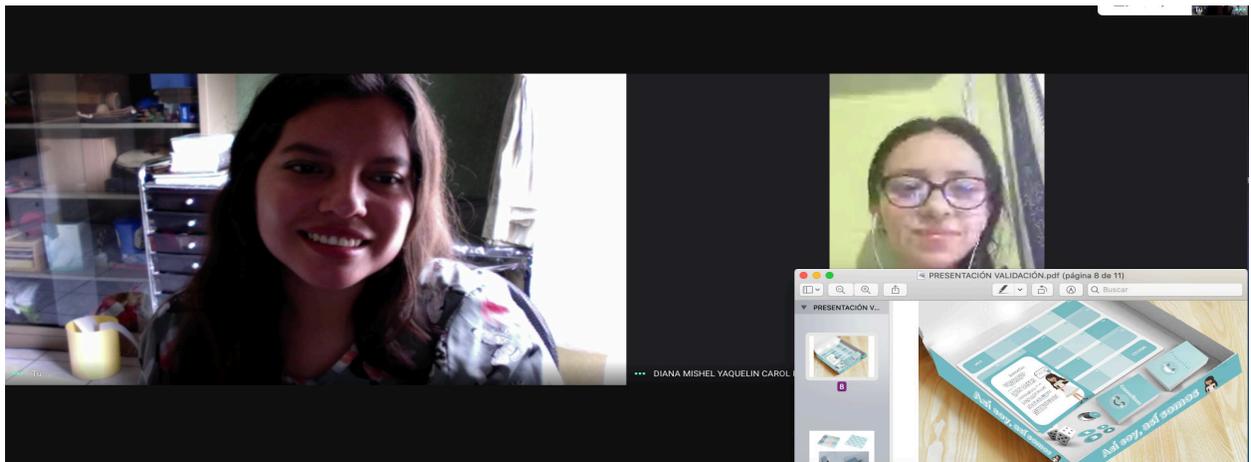
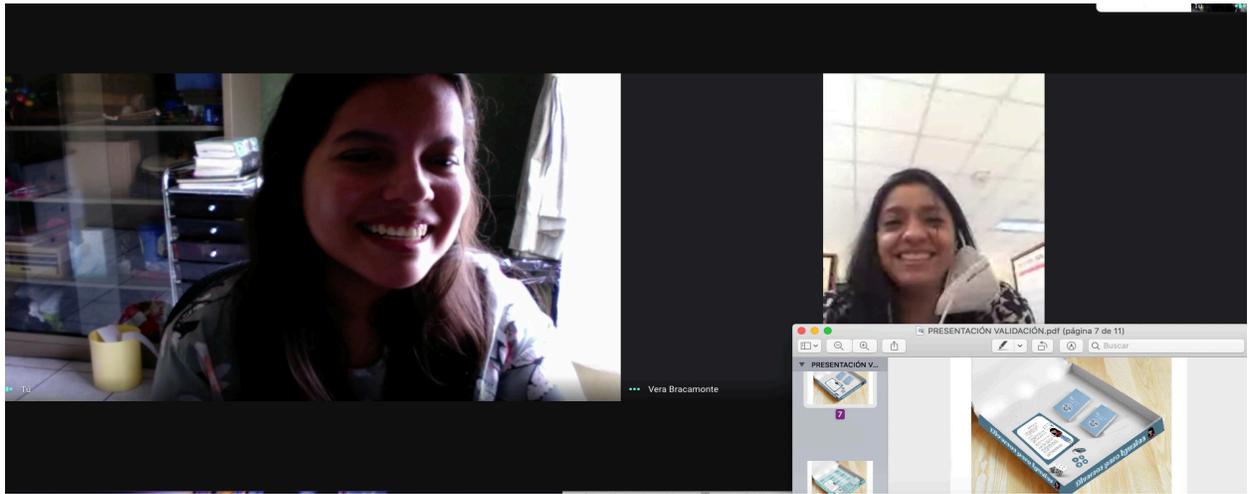
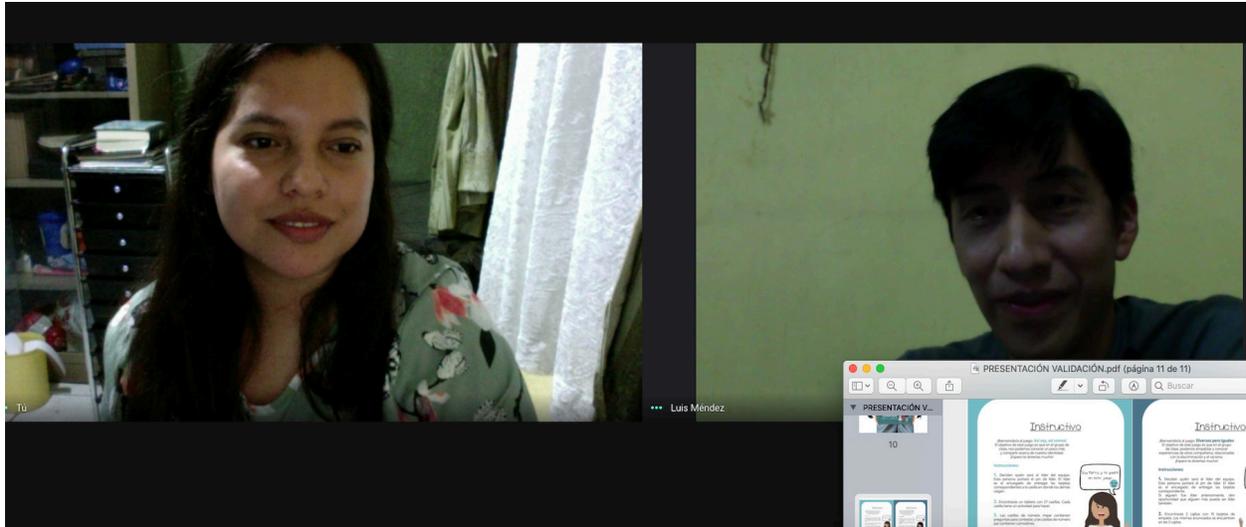


Figura 41. Validación con expertos en Diseño Gráfico



Validación con expertos en temática

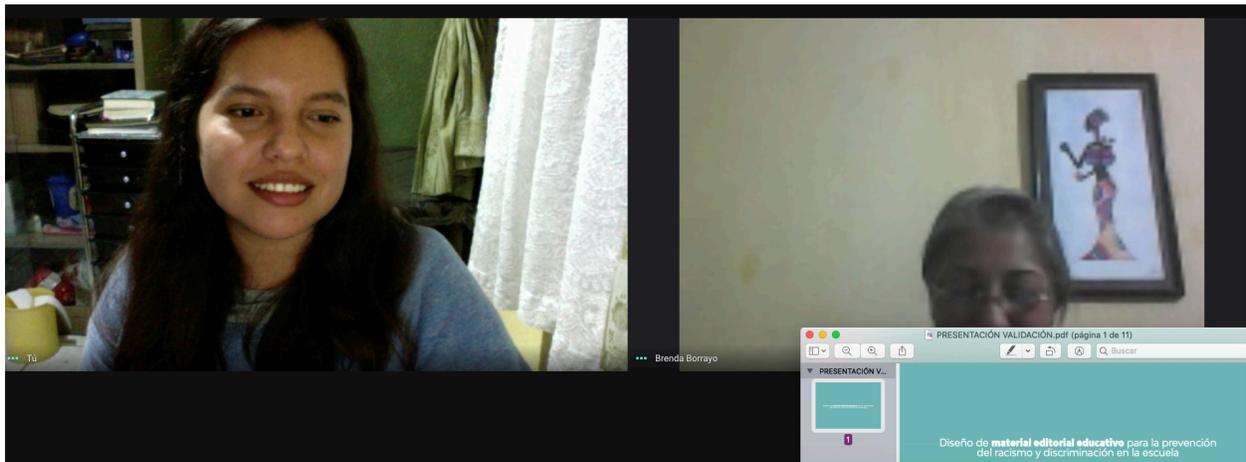
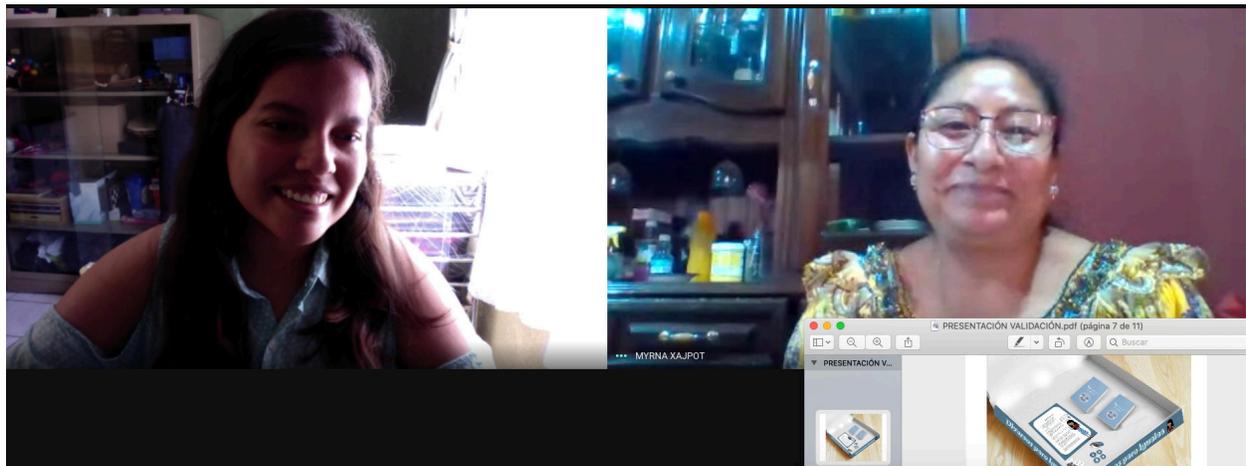
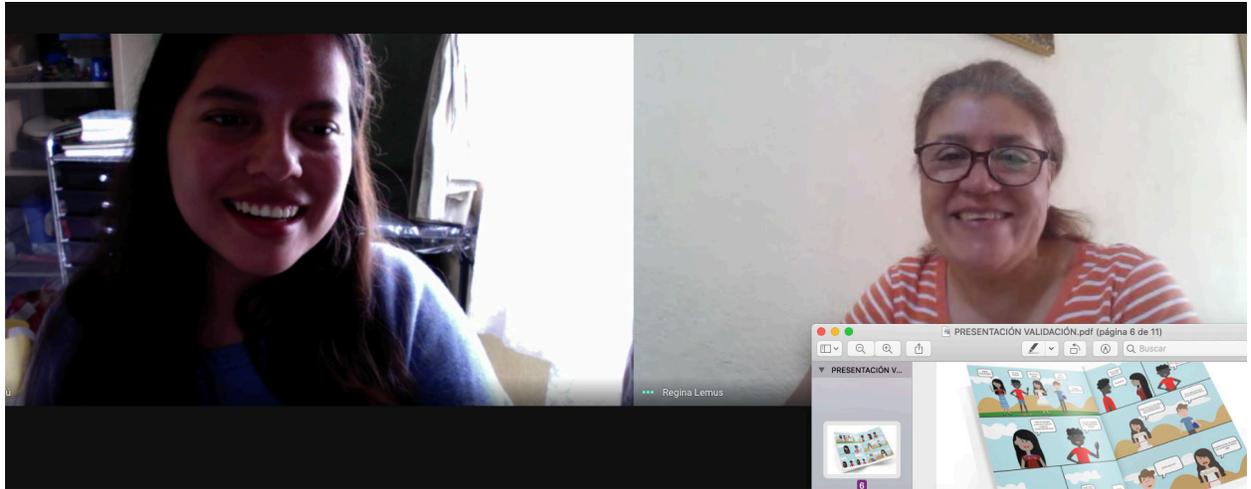


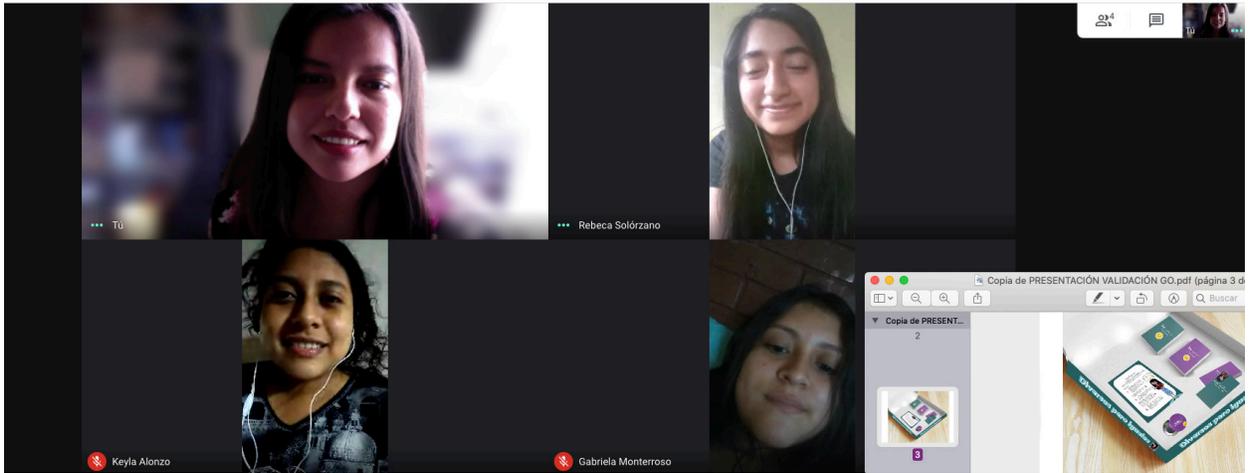


Figura 42. Validación con expertos en temática



Anexo no. 10

Validación con grupo objetivo



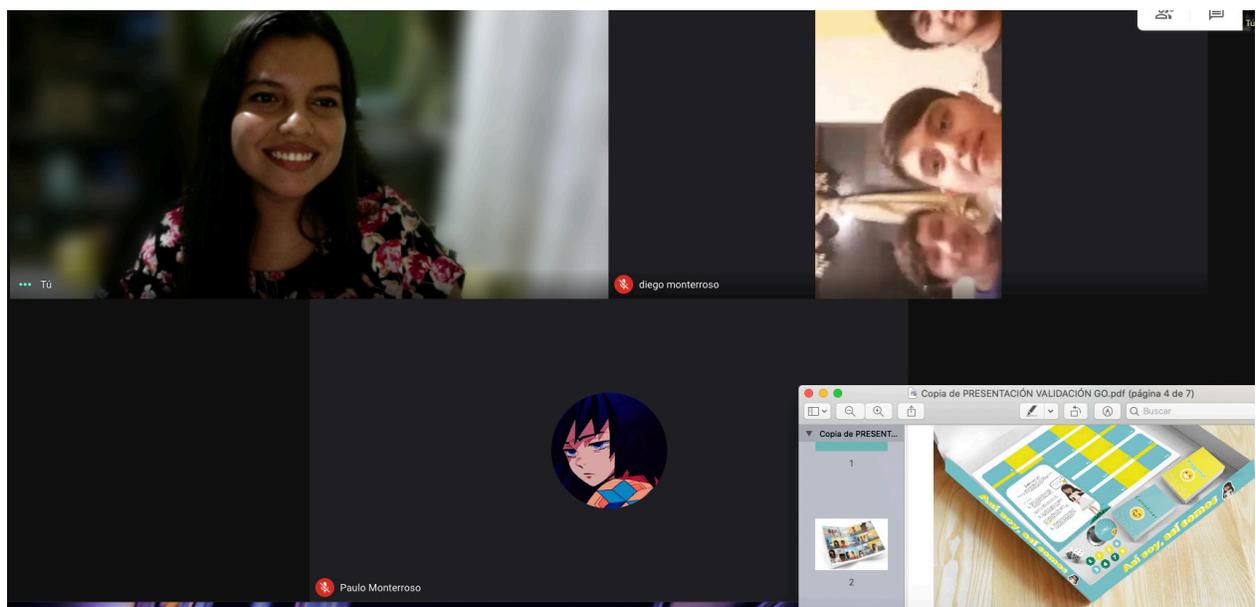
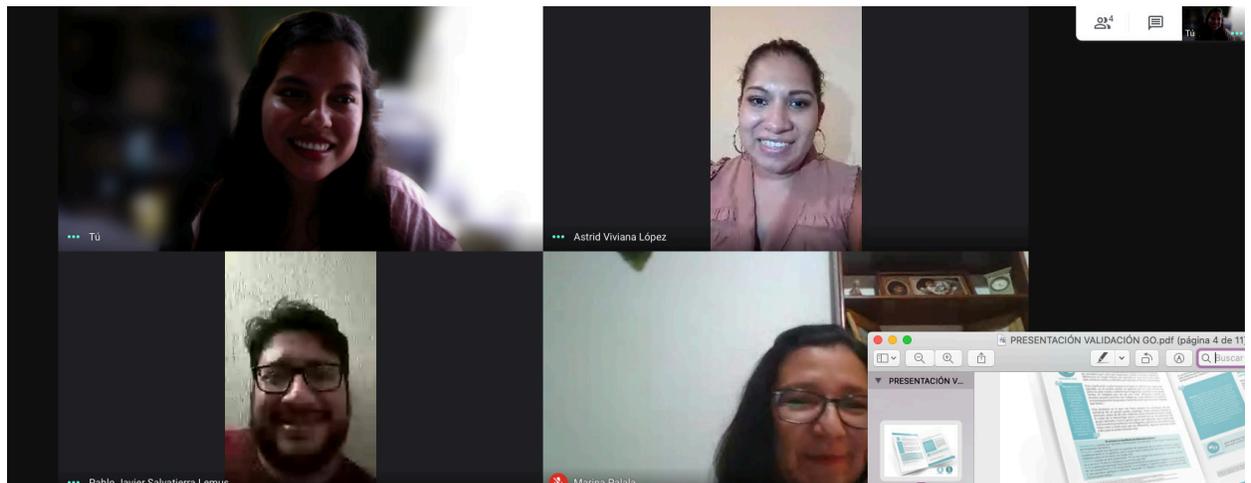


Figura 43. Validación con grupo objetivo primario y secundario

HERRAMIENTA DE VALIDACIÓN CON GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO

Instrucciones: a continuación, se presentan preguntas para evaluar las diferentes piezas de diseño gráfico del material educativo. Por favor opinar sobre cada ítem.

1. ¿Piensa que las ilustraciones se muestran inclusivas?

2. ¿Qué piensa del contraste de color del proyecto?

3. ¿Le parece apropiado un bifoliar con un tipo historieta para hacer más memorables los temas?

4. ¿Le parece agradable el empaque de los juegos?

5. ¿El tipo de letra se lee con facilidad y se diferencian títulos, subtítulos y cuerpo?

Observaciones extra:

HERRAMIENTA DE VALIDACIÓN CON GRUPO OBJETIVO PRIMARIO

Instrucciones: Instrucciones: a continuación, se presentan preguntas para evaluar las diferentes piezas de diseño gráfico del material educativo. Por favor opinar sobre cada ítem.

1. ¿Te identificas con las ilustraciones?

2. ¿Te gusta la combinación del color de los juegos y cómic?

3. ¿Te parece agradable el empaque de los juegos?

4. ¿Te parece un tipo de letra apropiado?

5. ¿En general, el juego y cómic llaman la atención?

Observaciones extra:

Anexo no. 10

Cotizaciones de empresas litográficas



Cotización No. 2832
Fecha jueves, noviembre 05, 2020
Ejecutiva de Negocios Kenia Muralles
contacto (+502) 3191-8546

Empresa:

Cliente: Carla Mota
Puesto:
Servicio: Impresión Litográfica

	Cantidad	PRECIO UNITARIO	PRECIO TOTAL
Caja impresion full color tiro troquelado area de 26x15" en papel texcote14 (4 artes 1000 de cada arte)	4.000	Q4,25	Q 17.000,00
Tarjetas impresion tiro en papel husky tamaño final carta con 25 artes diferentes	1.000	Q13,25	Q 13.250,00
Historieta impresion full color tiro y retiro en papel bond 2 hojas 4 paginas tamaño carta	1.000	Q1,25	Q 1.250,00
Guía impresion full color tiro y retiro interior en bond pasta en texcote con barniz uv acavado lomo corrido pegado en caliente tamaño final carta cerrado y abierto tabloide con 40 paginas	1.000	Q37,95	Q 37.950,00
TIMBRE DE PRENSA			
Forma de pago: Contado 50% de anticipo 50% contraentrega Efectivo, Cheque o transferencia electronica a nombre de GUATEPRINT cuenta monetaria 009 0026781 6 Banco Gyl pago con tarjeta un recargo de 5.5% consulta con nuestros asesores por visacuatlas.		TOTAL	Q69.450,00

Nombre y Firma de Aprobación COMPROMISO DE ENTREGA 5 DÍAS HÁBILES DESPUÉS DE AUTORIZADA LA SHERPA.

OBSERVACIONES: El cliente deberá enviar el arte en un programa de diseño gráfico o PDF a: ventasguateprint@gmail.com debidamente revisado, listo para su impresión, *Medidas proporcionadas por el cliente. Si las medidas varían, la presente cotización variará. Se recomienda rectificar medidas, *Estos precios tienen validez de 15 días

✉ ventas@guateprint.com
📍 7av. 3-74 zona 9 Edificio 74, oficina 723 Nivel 7
🌐 www.guateprint.com



3191-8546 📞
2508-3556 📞





14 calle 1-80 zona 2, Interior Finca El Zapote, Guatemala, Ciudad
 PBX: 2412-5000 ext. 2647
 NIT: 570767-6
 www.edisur.com.gt

Cotización: **20190809**

NOMBRE DEL CLIENTE:		Carla Motta			Fecha:		11/11/2020	
ATENCIÓN A:					NOG:			
FORMA DE PAGO <input checked="" type="checkbox"/> CREDITO		<input type="checkbox"/> 30 DIAS DE CREDITO		Información de Contacto:			Correo:	
<input type="checkbox"/> CONTADO		Alvaro Dardón 4210-3301			adardon@edisur.com.gt			
PPTO	CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	Medida	P.UNITARIO	TOTAL			
	16	Pliegos A1 full color tiro en texcote 12		Q 85.75	Q 1,372.00			
	25	Hojas carta full color tiro en texcote 12		Q 2.90	Q 72.50			
	1,000	Hojas carta full color tiro y retiro bond 80		Q 2.50	Q 2,500.00			
	1,000	folletos 40 páginas carta, full color tiro y retiro, portada texcote 12 full color tiro, engrapado con dos grapas		Q 18.75	Q 18,750.00			
<p>El precio incluye IVA.</p> <p>Tiempo de entrega: 08 día hábil posteriores a la autorización</p>								
<p>Veintidos mil seiscientos noventa y cuatro quetzales con 50/00</p>				TOTAL	Q 22,694.50			

Autorización de Cotización
 Nombre de la persona que autoriza

Álvaro Dardón

* Vigencia de precios por 15 días.
 * Si el cliente suspende una orden, se otorgará la producción hasta el momento. * El cliente acepta una variación del +/- 10% en las cantidades entregadas debiendo pagar proporcionalmente. * Todo arte o placas realizadas por EDITORIAL SUR, S.A. es propiedad de la misma. * Cualquier prueba impresa que el cliente solicite será cobrada. * EDITORIAL SUR S.A. Garantiza el servicio, calidad de su trabajo, así como materias primas, no responsabilizándose por defectos que se originen por errores de origen o antes proporcionados por el cliente. * Si recargo Financiero de un 4% mensual se cobrará sobre saldo al vencimiento del crédito concedido.

Firma y Sello

Guatemala, abril 19 de 2021.

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento que con base en el requerimiento de la estudiante de la Facultad de Arquitectura: **CARLA MARÍA MOTA CUJCUY**, Carné universitario: **201501057**, realicé la Revisión de Estilo de su proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE MATERIAL EDITORIAL PARA LA PREVENCIÓN DEL RACISMO Y DISCRIMINACIÓN EN LA ESCUELA, EN APOYO A LA DIRECCIÓN GENERAL DE GESTIÓN DE CALIDAD EDUCATIVA DEL MINISTERIO DE EDUCACIÓN EN EL DEPARTAMENTO 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,



Lic. Maricella Saravia
Colegiada 10,804

Lic. Maricella Saravia de Ramírez
Colegiada 10,804

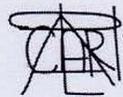
Profesora Maricella Saravia Sandoval de Ramirez
Licenciada en la Enseñanza del Idioma Español y de la Literatura

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

Centro Histórico 1a. Calle 10-26 Zona 1
Teléfonos: 3122 6600 - 2232 9859 - maricellasaravia@hotmail.com

“Diseño de material editorial para la prevención del racismo y discriminación en la escuela, en apoyo a la Dirección General de Gestión de Calidad Educativa del Ministerio de Educación”

Proyecto de Graduación desarrollado por:

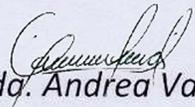


Carla María Mota Cujcuy

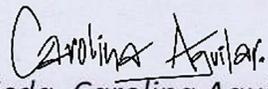
Asesorado por:



Licda. Yelhma Miranda



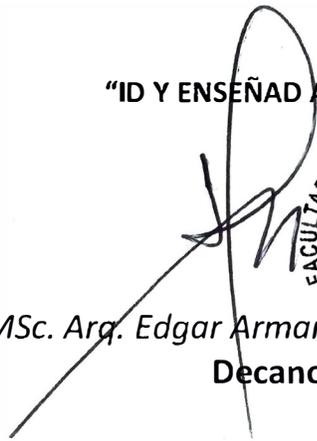
Licda. Andrea Valle



Licda. Carolina Aguilar

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

