

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



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

Guatemala, Guatemala

Proyecto de graduación desarrollado por:
Sharon Pahola Girón Franco

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

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

Proyecto de graduación desarrollado por:
Sharon Pahola Girón Franco

Previo a optar el título de:
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, abril de 2024

La autora es responsable de las doctrinas sustentadas,
originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo
de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura
de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Nómina de Autoridades

Junta Directiva de la facultad de Arquitectura

Arquitecto Sergio Castillo Bonini

Decano

Ma. Lcda. Ilma Judith Prado Duque

Vocal II

Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas

Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola

Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez

Vocal V

Ma. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Secretario Académico

Tribunal Examinador

Arquitecto Sergio Castillo Bonini

Decano

Ma. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Secretario Académico

Licda. Andrea Elisa Valle Pineda

Asesora Metodológica

M.A. Ana Carolina Aguilar Castro de Flores

Asesora Gráfica

Licda. Jenniffer Suzzán Ortiz Wolford

Tercera Asesora

Agradecimientos

A Dios:

Por darme su guía, su inmenso amor y sus múltiples bendiciones cada día de mi vida. Por permitirme culminar con éxito mi formación profesional.

A mis padres y mi hermano:

Por siempre darme ánimos y apoyo no solo durante la carrera, sino a lo largo de mi vida. Por creer en mí, darme su amor incondicional y estar siempre conmigo.

A mi Abuela Rosita:

Que siempre ha estado a mi lado, que me ha aconsejado y enseñado a ver las cosas pequeñas de la vida, para esforzarme todos los días.

A Alex Chavez:

Que siempre estuvo conmigo a lo largo de la carrera, motivándome a seguir adelante y no rendirme desvelándose conmigo en los últimos días de la licenciatura.

A Marisell Moran y Zuscette García:

Por brindarme su amistad, apoyo y cariño, al hacer que la experiencia universitaria fuera una de las mejores en mi vida. Y aportarme de su conocimiento durante el proyecto.

A mis asesores:

Andrea Valle, Carolina Aguilar y Jenniffer Ortiz por su paciencia, consejos, dedicación y constante apoyo durante este proceso.

A Semillas del Océano:

Por permitirme colaborar con ellos, por el tiempo que han brindado al estar pendientes del desarrollo del proyecto, Y por compartir sus conocimientos y el amor que le ponen al trabajo que realizan dandome la oportunidad de crecer profesionalmente.

Índice

| | página |
|--|---------------|
| Presentación | 11 |
| CAPÍTULO 1 : Introducción | 12 |
| Antecedentes del Problema de Comunicación Visual | 14 |
| - Antecedentes del Problema de Comunicación Visual | 14 |
| - Contextualización de la Necesidad/Oportunidad de Diseño | 15 |
| Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual | 16 |
| Justificación del proyecto | 17 |
| - Trascendencia del proyecto | 17 |
| - Incidencia del diseño gráfico | 17 |
| - Factibilidad del proyecto | 17 |
| Objetivos | 18 |
| - General | 18 |
| - Específicos | 18 |
| CAPÍTULO 2 : Perfiles | 20 |
| Perfil del Cliente | 22 |
| - Institución | 22 |
| - Características del sector social | 23 |
| - Organigrama | 24 |
| - Departamento | 24 |
| - Información general | 25 - 27 |
| - Fuentes de financiamiento | 27 |
| - Antecedentes gráficos | 28 - 31 |
| Perfil del Grupo Objetivo | 32 |
| - Tamaño de la muestra | 32 |
| - Analisis e interpretación de resultados | 33 - 36 |
| • Características Geográficas | 33 |
| • Características Sociodemográficas | 33 |
| • Características Socioeconómicas | 34 |
| • Características Psicográficas | 35 |
| • Relación entre Grupo Objetivo e Institución | 36 |
| - Perfil tipo persona | 37 |

| | |
|--|----------------------------|
| CAPÍTULO 3 : Planeación Operativa | página 38 |
| Previsión de insumos y costos | 40 - 42 |
| - Listado de Insumos | 40 |
| - Cálculo de Costos | 41 - 42 |
| Flujograma del Proceso | 43 - 46 |
| Cronograma de Trabajo | 47 |
| | |
| CAPÍTULO 4 : Marco Teórico | 48 |
| Dimensión Social y Ética | 50 - 51 |
| Dimensión Estética y Funcional | 52 - 53 |
| | |
| CAPÍTULO 5 : Definición Creativa | 54 |
| Brief | 56 - 57 |
| Descripción de estrategia | 58 - 59 |
| - 6W's | 58 |
| - Cuadro comparativo | 59 |
| Concepto Creativo | 60 - 64 |
| Premisas de Diseño | 65 - 67 |
| | |
| CAPÍTULO 6 : Producción Gráfica | 68 |
| Previsualización | 70 - 73 |
| Niveles de Producción | 74 - 98 |
| - Nivel de Producción 01 | 74 - 80 |
| - Nivel de Producción 02 | 81 - 89 |
| - Nivel de Producción 03 | 90 - 98 |
| Propuesta Gráfica Final | 99 - 105 |
| Lineamientos para la puesta en Práctica | 106 - 110 |
| Presupuesto | 111 - 113 |
| | |
| CAPÍTULO 7 : Síntesis del Proceso | 114 |
| Lecciones Aprendidas | 116 |
| Conclusiones | 117 |
| Recomendaciones | 118 |
| | |
| Bibliografía | 119 |
| Anexos | 120-145 |
| Índice de Figuras | 146-148 |
| Índice de Tablas | 149 |

Presentación

El programa de educación ambiental por parte de Semillas del Océano contribuye al bienestar del océano y la biodiversidad marino-costera de Guatemala, con el fin de incrementar el conocimiento, conciencia y actitudes positivas en niños y niñas de la ciudad de Guatemala y de las áreas costeras, desarrolla contenidos para la divulgación de información científica mediante actividades para la enseñanza que son implementadas en charlas, talleres y juegos educativos.

La propuesta del material didáctico a partir del diseño editorial digital y multimedia tiene como objetivo involucrar a los niños y niñas de 6 a 12 años en el aprendizaje sobre el medio ambiente y sus retos, para definir la elaboración de material didáctico para favorecer el proceso de enseñanza/aprendizaje al incorporar los recursos necesarios para el apoyo de la Institución.

Palabras claves: Educación Ambiental en Niños - Biodiversidad marino costera - Conservación de los océanos.

01

CAPÍTULO

Introducción

Antecedentes

Definición y delimitación
del problema de comunicación visual

Justificación del proyecto

Objetivos

Antecedentes del Problema de Comunicación Visual

Educación Marina Ambiental en Guatemala

La conservación de la biodiversidad para las áreas marinas costeras de Guatemala, según el PNUD, tiene como objetivo la promoción de la conservación y de la importancia del uso sostenible de los valiosos recursos debido a que proveen a las comunidades locales.

«La biodiversidad se estima en aproximadamente 1,012 especies de fauna en la costa del Pacífico de Guatemala. Más del 70% de las especies están presentes en tres clases: 31.5% de peces, 26.17% de aves y 15.78% de bivalvos»¹

«En Guatemala existe solamente un Área Protegida que puede considerarse Marino-Costera, ya que incorpora dentro de sus límites oficiales (Decreto 023-2005) parte de la Zona Costera y parte de la Zona Marina del Caribe Guatemalteco, siendo esta el Refugio de Vida Silvestre Punta de Manabique.»²

Con el objetivo de implementar actividades y proyectos en pro de la conservación, manejo sustentable de los recursos naturales y la educación ambiental el Consejo Nacional de Áreas Protegidas (CONAP) realiza el convenio interinstitucional con la Asociación Semillas del Océano (SDO) con la finalidad de promover y brindar información sobre la importancia del cuidado de especies amenazadas con énfasis en áreas marino costeras.³

En Semillas del Océano el programa «Educación Ambiental para la conservación de los océanos y la vida marina» forma parte de los pilares de su fundación, con un alcance de más de 6 escuelas del Caribe guatemalteco y 9 en la costa del Pacífico.⁴

Durante la pandemia el programa educativo redujo sus actividades, implementando cursos virtuales en redes sociales desarrollando contenidos con herramientas impresas con poca efectividad para tratar de cubrir los objetivos del programa.⁵

¹ «Campaña "Conservación Marino-Costera Guatemala"» CONAP, acceso el 24 de marzo de 2022, <https://conap.gob.gt/campana-conservacion-marino-costera-en-guatemala/>

² CONAP, Memoria de Labores 2019: Publicación técnica. <https://conap.gob.gt/wp-content/uploads/2020/07/Memoria-de-Labores-CONAP-2019-final.pdf>

³ Licda. Hazel Araujo (Coordinadora Departamento de Educación Marino - Costera), en conversación con la autora, 03 marzo de 2022

⁴ Semillas del Océano, «Programas, Semillas del Océano», acceso 08 de septiembre de 2022 <https://semillasdelocean.org/programas/>

⁵ Licda. Hazel Araujo (Coordinadora Departamento de Educación Marino - Costera), en conversación con la autora, 03 marzo de 2022

Contextualización

Contextualización de la Necesidad

Necesidad:

La institución como parte del programa de educación ambiental tiene la necesidad de generar material didáctico a niños y niñas para el **aprendizaje** virtual y **concientizar** sobre la importancia de la vida marina y conservación de los océanos.

Social y Económico:

La problemática ambiental en Guatemala amenaza a la calidad de vida de la población que está sujeta a dos factores, el físico con los diferentes fenómenos naturales que ponen en riesgo la y el socioeconómico sobre el enfrentamiento de la acción humana con la sobreexplotación de los recursos naturales (hidrológicos y forestales) para la subsistencia de la población que llevan a la vulnerabilidad que se manifiesta en las condiciones de pobreza.⁶

Cultural y Político:

Como cultura en Guatemala se ha educado a los jóvenes y niños sobre la existencia de diferentes tipos de contaminación que es afectado en nuestro país; además el Gobierno no cuenta con un sistema eficiente que conecte la educación y las políticas para llevar a la acción ambiental. La educación ambiental no tiene origen en alguna institución educativa, sino en las prácticas de enseñanza para la formación de comportamientos reflexivos y aptitudes que oriente a las personas conforme el entorno en la realidad ecológica y cultural donde se desarrolla el proceso educativo involucrando activamente a las personas.⁷

Institucional:

Los programas de educación ambiental son parte de la misión de la Institución para incrementar el conocimiento y la conciencia en la conservación del océano y protección de la vida marina, manteniendo un flujo constante de actividades que requieren material didáctico funcional y versátil para el desarrollo de cada tema.⁸

⁶ Reyna Elizabeth Lacán Arreaga, «La importancia de la educación ambiental y su aporte en la prevención de desastres en la educación formal de los niveles primario y básicos» (tesis licenciatura, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2012), <http://www.postgrados.cunoc.edu.gt/tesis/ba694622c09cdefdc1bec8661e6f3ada490b75f.pdf>

⁷ Prof. Germán Rodríguez Arana, «Epistemología de la Educación Ambiental», Revista Ingeniería Primero No.17 (2010), Págs.23-30 ISSN: 2076-3166 https://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin17/URL_17_AMB01_EDUCACION.pdf

⁸ Licda. Hazel Araujo (Coordinadora Departamento de Educación Marino - Costera), Licda. Jennifer Ortiz (Coordinadora Departamento de Investigación Marino Costera) en conversación con la autora, 14 febrero de 2022

Definición y Delimitación del Problema de Comunicación Visual

Semillas del Océano mediante el programa de educación ambiental desarrolla actividades sobre la importancia de los océanos y la vida marina mediante charlas y talleres destinados al aprendizaje de niños y niñas de la ciudad de Guatemala y de las áreas costeras.

El programa tiene el impedimento de comunicación hacia el grupo objetivo que residen en diferentes áreas geográficas, la escasez de recursos visuales disponibles que puedan ser utilizados de manera efectiva tanto en entornos virtuales como presenciales.

En entornos virtuales, se requiere contenido visual atractivo que pueda captar la atención de los niños y que no tenga dificultades de ser transmitido o difundido por las plataformas para comunicar el mensaje de manera efectiva. Asimismo, en presentaciones presenciales el acceso a tecnología puede ser limitado en algunas regiones, lo que dificulta la proyección de material visual.

La falta de adaptabilidad del material existente impide transmitir de manera efectiva la importancia del cuidado de la vida marina en diferentes ubicaciones, la cual es necesario para un cambio en el pensamiento y comportamiento ante los diferentes problemas ecológicos para lograr que las condiciones costeras mejoren.

Justificación del Proyecto

Trascendencia del Proyecto:

Desde su establecimiento en 2016, la organización Semillas del Océano ha estado dedicada a promover la educación ambiental marina. A través de la colaboración en la creación de material didáctico especializado, su relevancia se extiende hasta la adaptación de los contenidos para lograr una versatilidad educativa, para fomentar una comprensión más amplia de los conceptos científicos entre su público objetivo, niños y niñas. En consonancia con este propósito, la organización también se esfuerza por incrementar la participación tanto en sus eventos virtuales como en las actividades presenciales que organiza anualmente.

Incidencia del Diseño Gráfico:

Anualmente, el programa educativo implementado por Semillas del Océano se embarca en la tarea de crear y presentar nuevos temas, así como actividades diseñados para fomentar la comprensión de los océanos y la biodiversidad marina a niños y niñas. En línea con esta misión, la organización canaliza sus esfuerzos hacia el diseño editorial dirigido a un público infantil, un enfoque que está destinado a fortalecer la comprensión de cuestiones científicas complejas a través de un material didáctico eficaz.

El enfoque editorial adaptado a las necesidades de los niños es fundamental para que estos puedan conectarse genuinamente con el material y desarrollar una apreciación profunda por el mundo marino.

Asimismo, la difusión estratégica de este material en los medios pertinentes es un pilar fundamental en la estrategia. La organización se asegura de que el contenido llegue a su audiencia prevista, logrando así un alcance óptimo y un impacto educativo más amplio.

A través de esta combinación de enfoque pedagógico adaptado y su divulgación, la institución trabaja incansablemente para construir una base sólida de conciencia ambiental y conocimiento científico en los niños, sentando las bases para futuros defensores del medio ambiente marino.

Factibilidad del Proyecto:

Se cuenta con el apoyo de la Institución Semillas del Océano que brindará la información y recursos para la elaboración del proyecto, que consistirá en la elaboración de material educativo digital dirigido a los niños de la ciudad de Guatemala.

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

Al tener en cuenta los recursos actuales de la institución el presupuesto es limitado, se considera en un futuro cercano su implementación mediante recursos impresos para su utilización en comunidades costeras de forma presencial.

Objetivos

General:

Contribuir con Semillas del Océano a través del diseño de material educativo a fomentar la educación ambiental, desde una temprana edad sobre la importancia de los océanos y la vida marina con el fin de cambiar actitudes que permitan el desarrollo sostenible, la conservación y resguardo del mismo.

Específico:

De comunicación visual institucional:

Apoyar a la educación ambiental de los niños y niñas de la ciudad de Guatemala y de comunidades costeras mediante el desarrollo de materiales gráficos que comuniquen de forma efectiva actividades lúdicas referente a la importancia de los océanos y la vida marina. Teniendo el alcance adaptándose en la plataforma digital (zoom) y presencial.

De diseño gráfico:

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

02

CAPÍTULO

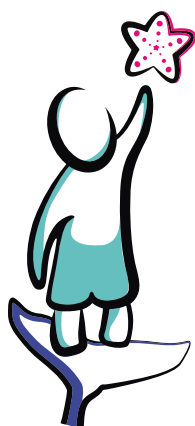


Perfiles

Perfil de la institución

Perfil del Grupo Objetivo

Perfil del Cliente



Semillas del océano

Figura 01. Logotipo de Semillas del Océano.
Fuente: Fanpage de Facebook, febrero 2022

Institución:

«Semillas del Océano es una organización guatemalteca sin fines de lucro que tiene como objetivo la conservación y uso sostenible del océano, la vida marina y todos los recursos marino-costeros del país».⁹

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

13 calle 12-50 Zona 17.
Finca Lomas del Norte, Interior de Tecnifibras,
Ciudad de Guatemala, Guatemala.

<http://www.semillasdelocean.org/>

2235 1273

info@semillasdelocean.org

⁹ Jenniffer Ortiz, «Informe de Labores 2017-2018 Semillas del Océano», (reunión virtual, Plataforma virtual Zoom, 18 de febrero 2022).

Características del Sector Social:

La evolución de la educación mediante el paso de la pandemia (COVID-19) donde diferentes establecimientos educativos proporcionaron métodos para impartir clases, utilizando como herramienta aplicaciones tecnológicas y recursos adicionales para la comunicación más cercana entre estudiante y maestro, coloca actualmente como eje principal para la educación al padre de familia que acompaña al estudiante en el proceso de enseñanza.

El responsable de velar por la educación en Guatemala es el Ministerio de Educación, con los objetivos regidos por el Currículo Nacional Base que definen el alcance del desarrollo de las competencias de los estudiantes de acuerdo con el nivel, según Carmen Santizo plantea la repercusión en el aprendizaje a distancia debido a la pandemia, manifestando, «la creación de condiciones para la educación virtual o a distancia, hizo que los contenidos no fueran desarrollados de manera óptima y que las competencias no fueran alcanzadas satisfactoriamente. Consideran que los niños aprendieron, pero no al nivel de cuando el proceso ha sido presencial dando como resultado que muy pocos niños alcanzaron las competencias al grado que desarrollaron».¹⁰

La integración de la educación ambiental es un tema que también es parte en el Currículo Nacional Base, según La Política Nacional de Educación Ambiental de Guatemala fundamenta que los principales objetivos son: «promover el desarrollo y fortalecimiento del compromiso y la participación de los diferentes sectores de la sociedad en la conservación, protección y mejoramiento del Ambiente y los Recursos Naturales».¹¹

El Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales (MARN) para el manejo de la problemática del ambiente promueve la educación ambiental en los aspectos formal, no formal e informal, con el enfoque en el rescate, valoración y difusión de prácticas en la protección del medio ambiente.¹²

¹⁰ Carmen María Santiso Rodríguez, «Covid 19 y las repercusiones en la educación en Guatemala» Revista Docencia Universitaria, 2(1), 51–61. <https://doi.org/10.46954/revistadusac.v2i1.24>

¹¹ Acuerdo Gubernativo No. 189-2017, de 01 de agosto, del Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales.

¹² Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales, «Memoria de Labores 2020-2021» <https://www.marn.gob.gt/Multimedios/18445.pdf>

Organigrama de la Institución:



Figura 02. Organigrama Semillas del Océano.
Fuente: Coordinadora Departamento de Educación Marino.

Departamento y descripción:

Departamento de Educación Marino-costera:

«Encargado de impulsar la conservación de la diversidad biológica y el uso adecuado de los recursos naturales que dichos ecosistemas albergan, por medio de la educación ambiental».¹³

¹³ Licda. Hazel Araujo (Coordinadora Departamento de Educación Marino - Costera), en conversación con la autora, 18 febrero de 2021.

Información general:

Historia:

«Semillas del Océano” fue fundada por un grupo de jóvenes en septiembre del 2016 y reconocida legalmente por el Gobierno de Guatemala el 12 de diciembre del mismo año. Desde su creación, la organización ha implementado varios programas de educación ambiental enfocados en diferentes audiencias (niños, jóvenes y adultos) en la Ciudad de Guatemala y comunidades rurales costeras caracterización de basura en las playas del Refugio de Vida Silvestre Punta de Manabique y monitoreos científicos de la especie invasora pez león en los arrecifes de este mismo lugar. 12 de Izabal, así como proyectos científicos para la caracterización de basura en las playas del Refugio de Vida Silvestre Punta de Manabique y monitoreos científicos de la especie invasora pez león en los arrecifes de este mismo lugar.»¹⁴

Visión:

«Las comunidades costeras tienen mayor conocimiento ambiental, una mejor percepción sobre los recursos marino-costeros y actúan de forma sostenible por el cuidado y bienestar de los océanos y la vida marina.»¹⁵

Misión:

«Implementamos programas de educación, ciencia y acción comunitaria que garanticen la conservación y el uso sostenible de los océanos y la vida marina.»¹⁶

Objetivos:

«Buscamos contribuir al bienestar del océano y la biodiversidad marino-costera de Guatemala, fomentando el cambio de percepciones y comportamientos; utilizando la comunicación, divulgación de información científica y aplicación de la educación ambiental como una herramienta que inspira y conecta a las personas con el ambiente y los recursos marino-costeros.»¹⁷

Valores:

«¡Somos fieles creyentes del trabajo en equipo! Nos caracterizamos por ser jóvenes, innovadores, comprometidos con el medio ambiente, dedicados, con gran responsabilidad y pasión por la formación de cada individuo.»¹⁸

¹⁴ Jenniffer Ortiz, «Informe de Labores 2017- 2018 Semillas del Océano», (reunión virtual, Plataforma virtual Zoom, 18 de febrero 2022).

¹⁵ Semillas del Océano, «Nosotros, Semillas del Océano», acceso 03 de febrero de 2022 <https://semillasdelocean.org/nosotros/>

¹⁶ Ibíd.

¹⁷ Jenniffer Ortiz, «Informe de Labores 2017- 2018 Semillas del Océano», (reunión virtual, Plataforma virtual Zoom, 18 de febrero 2022).

¹⁸ Semillas del Océano, «Nosotros, Semillas del Océano», acceso 03 de febrero de 2022 <https://semillasdelocean.org/nosotros/>

Servicios:

«Programa de Educación Ambiental para la conservación de los océanos y la vida marina:

En los últimos tres años, Semillas del Océano ha logrado atender a más de 30,000 niños y niñas de Guatemala con charlas y talleres de educación ambiental. En este tiempo, hemos llegado a más de 6 escuelas del Caribe guatemalteco y 9 en la costa del Pacífico. Nuestra propuesta educativa se basa en 4 ejes de aprendizaje que son:

- Conectar al ser humano con los océanos y la vida marina.
- Incrementar el conocimiento, conciencia y actitudes positivas en cada individuo.
- Generar habilidades necesarias para poner en práctica lo aprendido.
- Actuar por un planeta más sostenible.

Programa de Investigación Científica marino-costera:

En los últimos dos años, Semillas del Océano ha logrado implementar y/o apoyar diferentes proyectos de investigación marino-costera en alianza con diferentes socios y donantes. El trabajo que se ha realizado va desde el monitoreo de especies invasoras como el pez león (*Pterois volitans*), hasta algunas de importancia comercial para la pesca artesanal en Guatemala, así como otras investigaciones relacionadas con los desechos marinos en playas de Guatemala.

Programa de Acción Comunitaria para la conservación de los océanos y la vida marina:

Al igual que todos los ríos desembocan en el mar, todos nuestros programas desembocan en una sola cosa: LAS ACCIONES. En Semillas del Océano creemos fielmente que las acciones deben ser lideradas por las comunidades y que nosotros, como ONGs, debemos entender que nuestra capacidad de estar presentes en las áreas es limitada. En este sentido, debemos confiar en las decisiones de nuestros comunitarios, permitiéndoles tomar acciones, que ellos consideran, son las mejores para la conservación de sus recursos naturales.»¹⁹

¹⁹ Semillas del Océano, «Programas, Semillas del Océano», acceso 03 de febrero de 2022 <https://semillasdelocean.org/programas/>

Cobertura:

«Los programas están dirigidos para las áreas prioritarias de la Zona Marino-Costera del Pacífico de Guatemala en las áreas Las Lisas, Monterrico, Sipacate, Hawaii y Manchón Guamucha.»²⁰

Beneficiarios:

«El Departamento de Educación continuó con la implementación de los programas virtuales “Embajadores del Océano” y “Embajadores Jr. del Océano”, y se brindaron charlas a colegios y otros grupos interesados. También se desarrollaron los programas presenciales “Inspirando y empoderando a niños y jóvenes en la conservación de ecosistemas costeros y marinos” y “El agua es un derecho”»²¹

Fuente de Financiamiento:

«En Semillas del Océano estamos agradecidos por el apoyo que hemos tenido en los últimos 3 años a través de nuestros donantes, aliados y socios estratégicos.»²²

²⁰ Licda. Hazel Araujo (Coordinadora Departamento de Educación Marino - Costera), en conversación con la autora, 18 febrero de 2022.

²¹ Jenniffer Ortiz, «Informe Anual 2021 Semillas del Océano», (reunión virtual, Plataforma virtual Zoom, 18 de febrero 2022).

²² Semillas del Océano, «Donantes y Aliados, Semillas del Océano», acceso 03 de febrero de 2022 <https://semillasdelocean.org/aliados/>

Antecedentes gráficos:

Facebook:



Figura 03. Portada Fanpage de Facebook Semillas del Océano.
Fuente: Fanpage Semillas del Océano, febrero 2022
<https://www.facebook.com/semillasdeloceanoo>



El tema de este año es "Acción en favor de los humedales para las personas y la naturaleza". Promovamos la #sostenibilidad en el uso de estos #recursosnaturales tan importantes para el planeta 🌱



En el departamento de investigación de Semillas del Océano buscamos generar #investigación #científica sobre la #biodiversidad y el estado de los recursos marino-costeros en Guatemala 🇬🇲. La investigación científica debe ser de forma participativa y accesible, y un fundamento prioritario en la toma de decisiones de conservación del #océano 🌊

Figura 4 y 5. Publicaciones de actividades.
Fuente: Fanpage Semillas del Océano, febrero 2022.
<https://www.facebook.com/semillasdeloceanoo>

Instagram:



Figura 6. Inicio de perfil de Instagram Semillas del Océano. Fuente: Instagram Semillas del Océano, febrero 2022. https://www.instagram.com/semillas_del_oceano



Figura 7 y 8. Publicaciones de actividades. Fuente: Instagram Semillas del Océano, febrero 2022. https://www.instagram.com/semillas_del_oceano

Youtube:

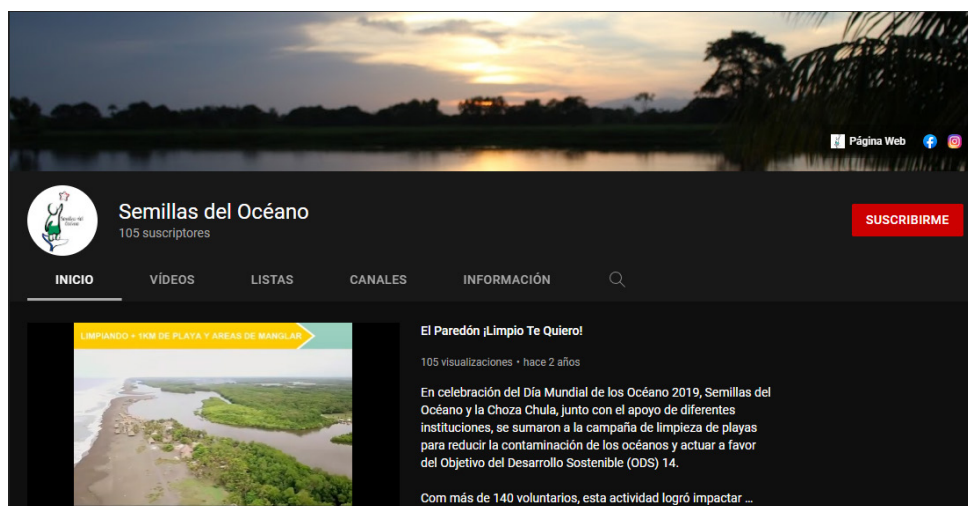


Figura 9. Canal de Youtube Semillas del Océano.
Fuente: Youtube Semillas del Océano, febrero 2022.
<https://www.youtube.com/channel/UC3qYImTp-00myivGfrwzoqw/featured>

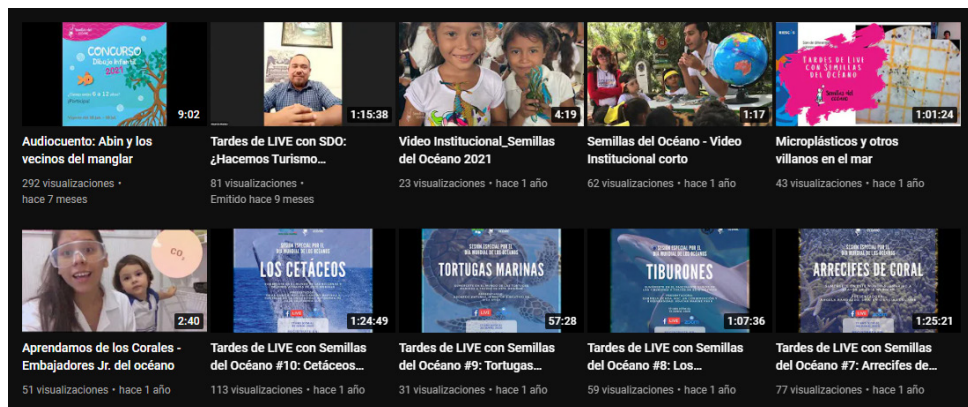


Figura 10. Videos de Youtube Semillas del Océano
Fuente: Youtube Semillas del Océano, febrero 2022.
<https://www.youtube.com/channel/UC3qYImTp-00myivGfrwzoqw/videos>

Pagina Web:



Figura 11. Inicio página web Semillas del Océano.
Fuente: Página Web Semillas del Océano, febrero 2022.
<https://semillasdelocean.org/>



Figura 12. Noticias y eventos recientes página web Semillas del Océano.
Fuente: Página Web Semillas del Océano, febrero 2022.
<https://semillasdelocean.org/noticias/>

Perfil del Grupo Objetivo

Muestra del Grupo Objetivo:

Población total del G.O:

«Una población aproximada de 200 niños y niñas entre 6 a 12 años que residen en la ciudad de Guatemala y áreas costeras que participan activamente dentro del programa de educación ambiental en la red social de Facebook»²³

Tamaño de muestra:

La muestra alcanzada gracias a la colaboración de Semillas del Océano es de 46 niños y niñas que son parte del «Programa de Educación Ambiental para la conservación de los océanos y la vida marina», segmentado por su ubicación geográfica evaluando a 26 niños de la ciudad de Guatemala, 19 niños de las áreas costeras (Monterrico y Puerto Barrios) y 1 niño de Antigua Guatemala.

El rango de edad de la muestra se consideró entre 8 a 10 años de edad debido a la amplitud del rango original del grupo objetivo que es de 6 a 12 años.

A continuación se presentan los resultados:

²³ Licda. Hazel Araujo (Coordinadora Departamento de Educación Marino - Costera), en conversación con la autora, 03 marzo de 2021.

Analisis e interpretación de resultados:

01. Características Geográficas:

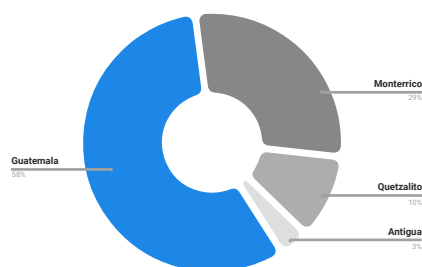


Figura 13. Gráfica encuesta 1 de la pregunta: Lugar dónde vives
Fuente: Elaboración propia.

- País: Guatemala.
- Departamento: Guatemala, Santa Rosa, Izabal
- Municipio: Guatemala, Monterrico, Puerto Barrios.

Analisis:

El cluster del grupo objetivo está segmentado en dos debido a su ubicación geográfica el 58% son niños de la ciudad de Guatemala, que tienen acceso al material digital, y el otro 39% niños de áreas costeras (Monterrico y Puerto Barrios), en el futuro podrán obtener el material de forma impresa.

02. Características Sociodemográficas:

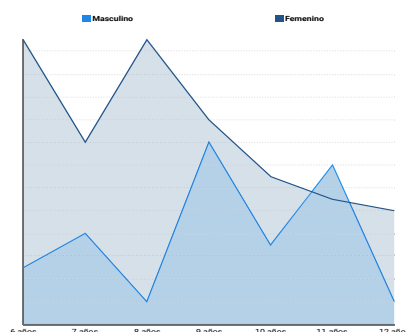


Figura 14. Gráfica género y edad de los participantes del concurso de Dibujo 2021.
Fuente: Registro de Participación por parte de Semillas del Océano

- Edad: 6 a 12 años²⁴
- Género: Masculino y Femenino
- Formación Académica: Cursando el nivel Primario.
- Función o Responsabilidad Familiar: Estudiantes, a nivel personal se enfocan en desarrollar sus gustos.

Analisis:

El enfoque del programa educativo está basado en niños y niñas de 6 a 12 años que por medio de actividades aprendan los temas, debido a que es un grupo que tiene la curiosidad de aprender y la capacidad de conocer lo que les rodea.

²⁴ Licda. Hazel Araujo (Coordinadora Departamento de Educación Marino - Costera), en conversación con la autora, 03 marzo de 2021.

03. Características Socioeconómicas:

| | |
|------------------------------------|--|
| - Clase Social: | Media, Media baja, Baja. ²⁵ |
| - Nivel Socioeconómico -NSE-: | C1, C2, D1 y D2 ²⁶ |
| - Hábitos de Consumo: | Necesidades básicas, servicios y gustos. |
| - Servicios que Utilizan: | <ul style="list-style-type: none"> • Educación. • Actividades sociales. • Actividades deportivas. • Actividades religiosas. • Cursos de desarrollo social y deportivo. • Servicios de streaming. |
| - Frecuencia y Horario de consumo: | Están en constante contacto por redes sociales y permanece en constante consumo de los productos que más gustan. |

Analisis:

El grupo objetivo que se conforma por el primer cluster por niños de la ciudad de Guatemala, describen su casa como: «Una casa construida (el jefe del hogar dispuso la construcción de la casa) de 1 a 2 niveles con muchas habitaciones, cocina, sala y un patio para poder jugar» según el perfil de hogares esta encaja con un nivel socioeconómico de C1 y C2.²⁷

El segundo cluster son niños pertenecientes a las áreas costeras (Municipio de Monterrico y Puerto Barrios) quienes describen su casa de la siguiente forma: « 1 piso, con 1 o 2 habitaciones. Están elaboradas con materiales como láminas, palma y block, con un patio grande» descripción que ajusta la vivienda a un nivel socioeconómico de D1 y D2.^{28 (ver anexo 04.1)}

²⁵ Inteligencia aplicada a Decisiones «Perfil de los hogares según Nivel Socioeconómico 2020», acceso 21 de marzo de 2022.

²⁶ Ibíd.

²⁷ Ibíd.

²⁸ Ibíd.

04. Características Psicográficas

| | |
|---|--|
| - Estilo de Vida: | Estudioso y Activo. |
| - Hábitos: | <ul style="list-style-type: none"> • Jugar (videojuegos y al aire libre) • Pasear con la familia • Aprender • Ver series • Convivir con los amigos |
| - Motivaciones: | El modelo a seguir de sus padres, interés en los temas desarrollados en la escuela, la familia y la curiosidad de descubrir cosas nuevas. ²⁹ |
| - Valores: | <ul style="list-style-type: none"> • Respeto • Amor • Gratiitud • Responsabilidad |
| - Cultura Visual y Nivel de Lectura Visual: | <p>La preferencia son las caricaturas, entre ellas las más vistas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Osos Escandalosos • Victor y Valentino • El Mundo de Craig • El Mundo de Gumball |

Analisis:

El mayor porcentaje de los niños coinciden en la realización de actividades educativas teniendo en cuenta un sentido de la responsabilidad, también mantienen un horario para realizar cada tarea en el hogar y así después poder irse a divertirse. La cultura y su nivel de lectura visual se enfoca en la enseñanza que dejan las caricaturas teniendo un tipo en común que son el de "aventuras" vistas siempre desde el punto de la fantasía. ^(ver anexo 04.2.)

²⁹ María Cristina Richaud, «Percepción de la motivación estilos parentales en niños de 8 a 12 años» Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica (2007) ISSN: 1135-3848.

05. Relación entre el G.O. e Institución

Los resultados a continuación son en un periodo de tiempo del 24 de marzo al 20 de abril



Figura 15 - 16. Nivel de Interacción en las publicaciones de las Actividades de Semillas del Océano.
Fuente: Fanpage Semillas del Océano, marzo-abril 2022.
<https://www.facebook.com/semillasdeloceanoo>

- Frecuencia de visita virtual:

Bajo un 37% comparado con el mes de febrero - marzo.

- Servicios más utilizados:

Embajadores del Océano Jr.

- Nivel de satisfacción:

Alto con la participación de niños y sus familiares.³⁰

Análisis:

El programa virtual de Embajadores Jr. del Océano fomenta al grupo objetivo a participar activamente mediante roles en las sesiones de capacitación, permitiendo que seguidores interactúen y compartan las publicaciones de las actividades que constantemente se publican en la plataforma de Facebook .

Además hacen actividades en las áreas costeras en donde los niños realizan excursiones, juegos y otras actividades para la concientización manteniendo una constante interacción con el grupo objetivo.³¹
(ver anexo 04.3.)

³⁰ Licda. Génesis Merida (Directora Ejecutiva), en conversación con la autora, 28 abril de 2022.

³¹ Jenniffer Ortiz, «Informe Anual 2021 Semillas del Océano», (reunión virtual, Plataforma virtual Zoom, 18 de febrero 2022).

Perfil tipo persona



Alex

8 años

Datos Demográficos:

- Monterico, Santa Rosa, Guatemala.
- Estudiante de Primaria.
- Vive con sus padres, casa propia pequeña.
- Padres con ingresos Medio, Medio-bajo.



Ana

9 años

Datos Demográficos:

- Ciudad de Guatemala, Guatemala.
- Estudiante de Primaria.
- Vive con sus padres, casa propia grande.
- Padres con ingresos Medio, Medio-alto

Actividades:

- Se levanta a las 7:00.
- Come siempre con sus padres.
- Asiste a clases virtuales.
- Mira televisión por las tardes o ve videos en el celular.
- Sale a jugar / juega en el computador.
- Realiza sus tareas antes de salir a jugar.
- Se va dormir a las 10:00 pm.

Hobby:

- Jugar
- Dibujar
- Salir de paseo con la familia
- Ver televisión

Motivaciones:

- Sus padres, lo premian al realizar buenas acciones o al tener buenas notas.
- Sus amigos a realizar cosas nuevas.
- El aprender y conocer nuevas cosas para encontrar lo que más le gusta hacer.

Figura 17. Mapa de perfil tipo persona.
Fuente: Elaboración Propia.

03

CAPÍTULO

Planeación Operativa

Previsión de recursos y costos

Diseño de ruta crítica o flujograma

Cronograma de trabajo

Previsión de Insumos y Costos

Listado de Insumos:

Mobiliario:

Escritorio
Silla
Cajón
Ventilador
Taza

Equipo:

Computador de escritorio
Celular

Softwares:

Adobe Creative Cloud

Librería:

Lápices
Borrador
Sacapuntas
Crayones
Hojas Bond
Sketchbook

Transporte:

*Por el momento no se ha confirmado ninguna reunión presencial por lo cual no es necesaria la movilización.

Horarios / Tiempos:

Lunes a viernes:
10:00 am a 1:00 pm
6:00 pm a 11:00 pm
(8 hrs. diarias)

Sábado:
04:00 pm a 11:00 pm
(7 hrs. diarias)
47 hrs. semanales.
188 hrs. mensuales.

Recursos Humanos:

- Pahola Girón Franco, Realizadora del proyecto.
- Asesor Metodológico.
- Asesor Gráfico de EPS.
- Licda. Jenniffer Ortiz, Tecer Asesor y Jefe inmediato SDO.

Cálculo de costos:

Las cantidades definidas a continuación son los costos para la realización de las actividades definidas en el tiempo del 01 de agosto al 28 de octubre.

*Datos obtenidos en abril 2022

Energía Eléctrica:

Servicio prestado por: EEGSA

| | | |
|------------------------|--|---------------------------------|
| Costo mensual promedio | $\frac{Q\ 298.50}{24\text{hrs X 30 días}}$ | Q 0.41 costo por hora |
|------------------------|--|---------------------------------|

Agua Pura:

Servicio prestado por: La Suiza
*Gasto semanal

| | | |
|--------------------|--|----------------|
| Costo del garrafón | | Q 13.00 |
|--------------------|--|----------------|

Internet:

Servicio prestado por: Tigo
Fuente: <https://www.tigo.com.gt/internet/planes>

| | | |
|---------------|--|---------------------------------|
| Costo mensual | $\frac{Q\ 419.00}{24\text{hrs X 30 días}}$ | Q 0.58 costo por hora |
|---------------|--|---------------------------------|

Teléfono Celular:

*Gasto previsto solo en uso necesario, debido a que se usan otras plataformas sin costo alguno.
Servicio prestado por: Claro
Fuente: <https://miclaro.com.gt>

| | | |
|-------------------------------|--|----------------|
| Costo del servicio por un día | | Q 10.00 |
|-------------------------------|--|----------------|

Depreciación de Equipo³²:

Computador de Escritorio: valor inicial: Q15,210.00

| | | |
|---|---|--|
| Vida útil según legislación fiscal (5 años) valor inicial / vida útil en años = valor residual $Q\ 15,210 / 5\ \text{años} = Q5,084$ (valor inicial - valor residual)/vida útil en años= depreciación anual $(Q15,210 - Q5,084)/5\ \text{años} = Q.2,025.2$ / 12 meses = Costo mensual: | $\frac{Q\ 168.76}{24\text{hrs} \times 30\ \text{días}}$ | Q 0.23 depreciación por hora |
|---|---|--|

Teléfono Móvil: valor inicial: Q2,580.00

| | | |
|---|---|--|
| Vida útil según legislación fiscal (3 años) valor inicial / vida útil en años = valor residual $Q\ 2,580 / 3\ \text{años} = Q860$ (valor inicial - valor residual)/vida útil en años= depreciación anual $(Q2,580 - Q860)/ 3\ \text{años} = Q\ 573.3 / 12$ meses = Costo mensual: | $\frac{Q\ 47.8}{24\text{hrs} \times 30\ \text{días}}$ | Q 0.06 depreciación por hora |
|---|---|--|

Membresía de Softwares:

Creative Cloud:
 Fuente: <https://www.adobe.com/la/creativecloud/plans.html>

| | | |
|---------------|---|---------------------------------|
| Costo mensual | $\frac{Q\ 407.00}{24\text{hrs} \times 30\ \text{días}}$ | Q 0.56 costo por hora |
|---------------|---|---------------------------------|

Costo de Transporte:

Servicio prestado por: Uber
 *Gasto previsto solo en uso necesario.

| | |
|--------------------|----------------|
| Costo del servicio | Q 84.27 |
|--------------------|----------------|

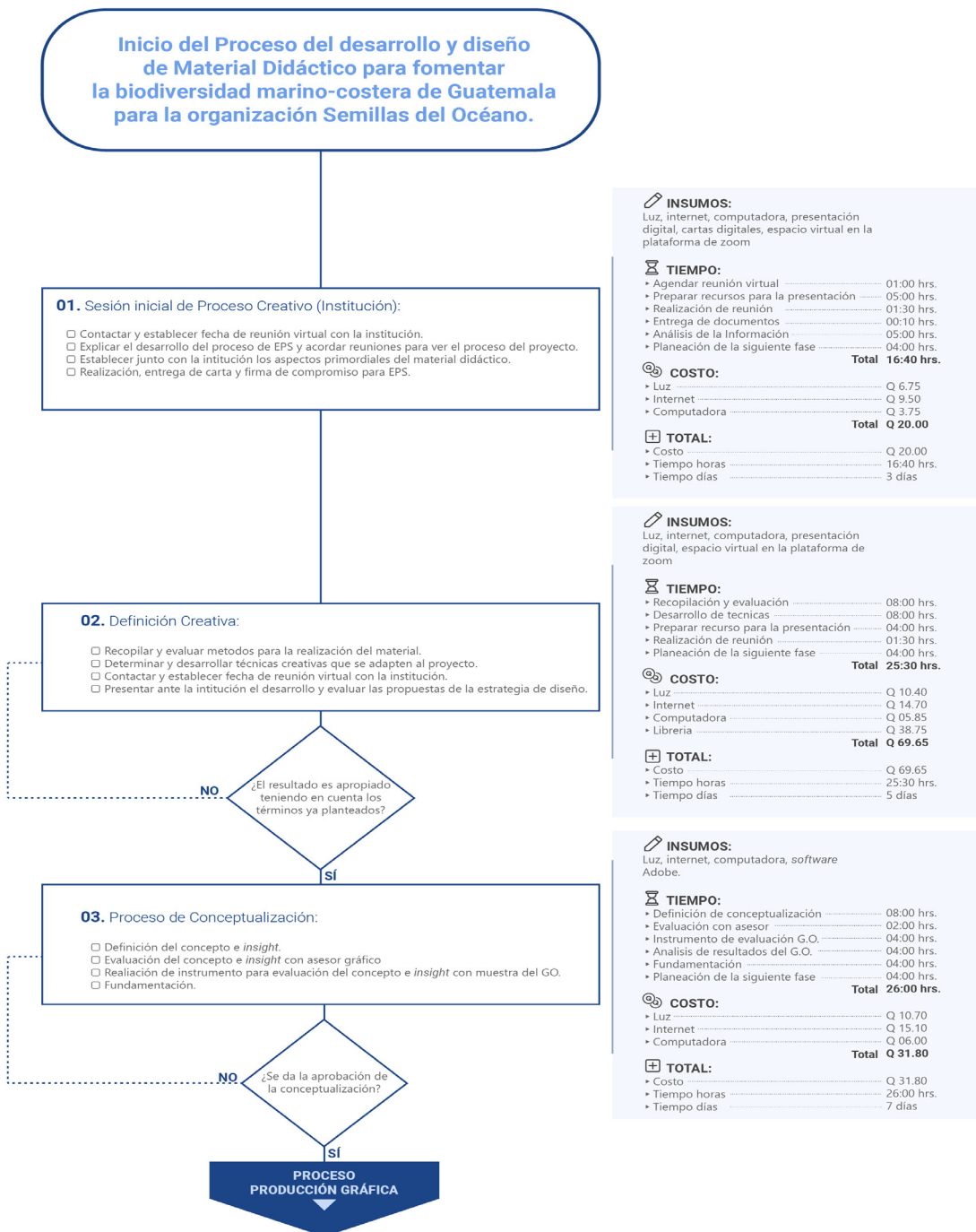
Librería:

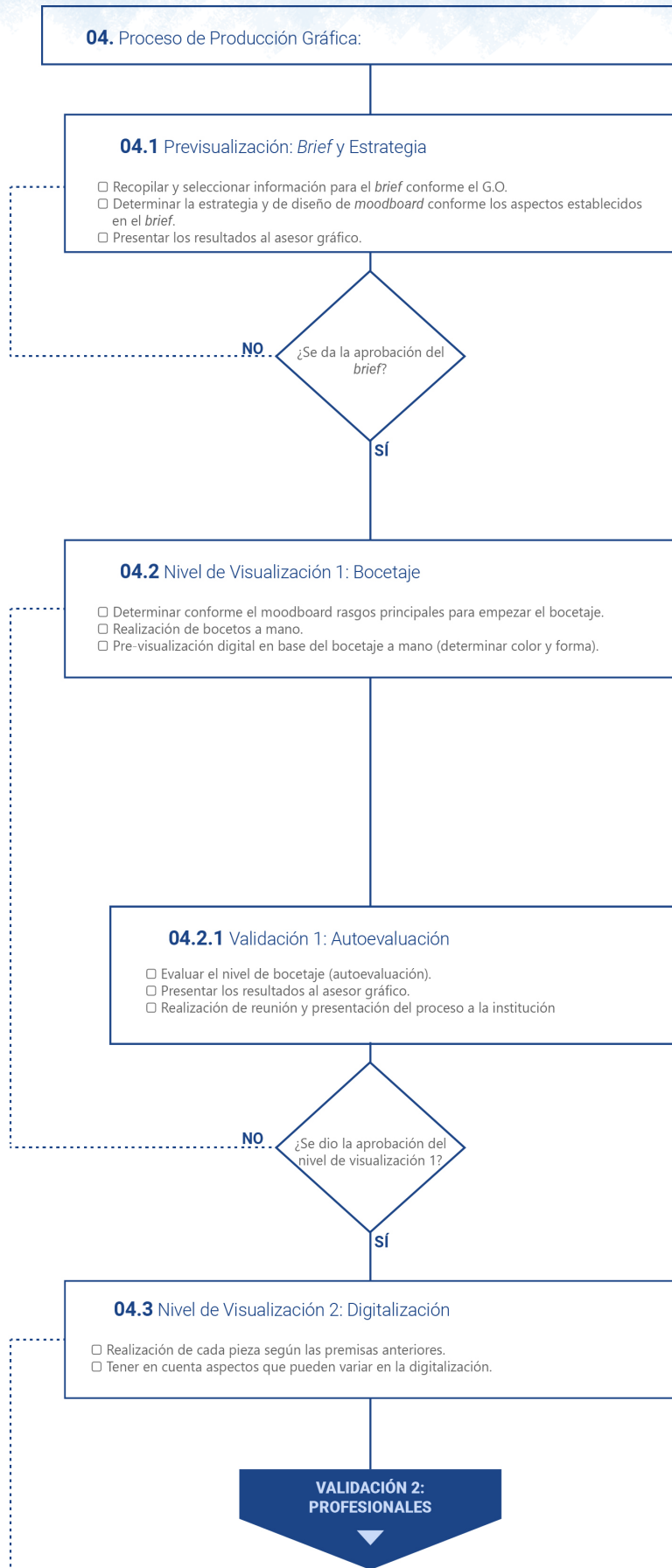
Servicio prestado por: Librería Progreso
 Fuente: <https://libreriaprogreso.com/>

| | | |
|--|--|--------------------------|
| -Lápiz Bolik -Borrador Staedtler -Sacapuntas Staedtler -Crayon Bic 24 colores -100 Hojas Bond -2 Sketchbook | Q 1.10 Q 7.35 Q 6.25 Q 30.75 Q 8.65 24.00 c/u | Total Q 102.00 |
|--|--|--------------------------|

³² Gustavo Jurado, «Depreciación financiera y Depreciación contable fiscal» (clase magistral; Universidad de San Carlos de Guatemala, 10 de marzo de 2020).

Ruta Crítica o Flujoograma del Proceso





✍ INSUMOS:
Luz, internet, computadora, software Adobe presentación digital.

🕒 TIEMPO:

- ▶ Recopilar información 06:00 hrs.
- ▶ Realización del *Brief* 08:00 hrs.
- ▶ Determinar estrategia 08:00 hrs.
- ▶ Realización de Presentación 04:00 hrs.
- ▶ Evaluación con asesor 02:00 hrs.
- ▶ Planeación de la siguiente fase 04:00 hrs.

Total 32:00 hrs.

👤 COSTO:

- ▶ Luz Q 13.15
- ▶ Internet Q 18.60
- ▶ Computadora Q 07.40

Total Q 39.15

⊕ TOTAL:

- ▶ Costo Q 39.15
- ▶ Tiempo horas 32:00 hrs.
- ▶ Tiempo días 6 días

✍ INSUMOS:
Luz, internet, computadora, librería, software Adobe, presentación digital.

🕒 TIEMPO:

- ▶ *Moodboard* 04:00 hrs.
- ▶ Bocetaje a mano 18:00 hrs.
- ▶ Pre-visualización digital 08:00 hrs.

Total 30:00 hrs.

👤 COSTO:

- ▶ Luz Q 12.30
- ▶ Internet Q 17.40
- ▶ Computadora Q 06.90
- ▶ Librería Q 55.75

Total Q 92.35

⊕ TOTAL:

- ▶ Costo Q 92.35
- ▶ Tiempo horas 30:00 hrs.
- ▶ Tiempo días 5 días

✍ INSUMOS:
Luz, internet, computadora, software Adobe presentación digital, instrumentos de validación, bocetos.

🕒 TIEMPO:

- ▶ Autoevaluación 04:00 hrs.
- ▶ Presentación y evaluación con asesor 02:00 hrs.
- ▶ Analisis y modificación de resultados 08:00 hrs.
- ▶ Reunión con Institución 01:30 hrs.
- ▶ Planeación de la siguiente fase 04:00 hrs.

Total 19:30 hrs.

👤 COSTO:

- ▶ Luz Q 07.90
- ▶ Internet Q 11.20
- ▶ Computadora Q 04.45

Total Q 23.55

⊕ TOTAL:

- ▶ Costo Q 23.55
- ▶ Tiempo horas 19:30 hrs.
- ▶ Tiempo días 5 días

✍ INSUMOS:
Luz, internet, computadora, software Adobe, presentación digital.

🕒 TIEMPO:

- ▶ Realización de piezas gráficas 48:00 hrs.
- ▶ Presentación y evaluación con asesor 02:00 hrs.
- ▶ Planeación de la siguiente fase 04:00 hrs.

Total 54:00 hrs.

👤 COSTO:

- ▶ Luz Q 22.14
- ▶ Internet Q 31.32
- ▶ Computadora Q 12.42

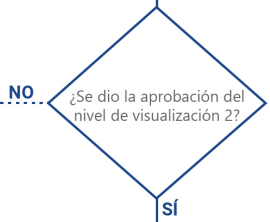
Total Q 65.88

⊕ TOTAL:

- ▶ Costo Q 65.88
- ▶ Tiempo horas 54:00 hrs.
- ▶ Tiempo días 11 días

04.3.1 Validación 2: Profesionales

- Seleccionar y contactar con profesionales para la validación
- Realización de instrumento de evaluación de los aspectos gráficos y contenidos.
- Agendar reunión para la validación
- Realización de reunión y presentación virtual del material a evaluar
- Tabulación y evaluación de resultados

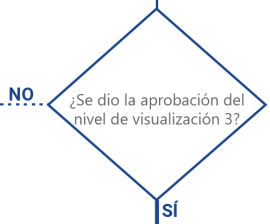


04.4 Nivel de Visualización 3: Detalles

- Realización de cambios obtenidos de la validación anterior.
- Revisión de últimos detalles a las piezas.
- Elaborar *mockups* para visualización final.

04.4.1 Validación 3: Cliente y G.O

- Realización de instrumentos de evaluación de los aspectos gráficos y contenidos.
- Agendar reunión virtual para la validación al cliente.
- Establecer tiempo para la validación a G.O. virtual.
- Realización de reunión y presentación virtual del material a evaluar.
- Tabulación y evaluación de resultados.



05. Tabulación de resultados:

- Analizar los resultados de ambos instrumentos.
- Interpretar los resultados.
- Presentación de resultados.



✍ INSUMOS:
Luz, internet, computadora, instrumentos de validación, presentación digital.

🕒 TIEMPO:

- ▶ Selección y contacto con profesionales 08:00 hrs.
- ▶ Realización de instrumentos 08:00 hrs.
- ▶ Presentación y evaluación con asesor 02:00 hrs.
- ▶ Presentación de piezas a profesionales 02:00 hrs.
- ▶ Tabulación y evaluación de resultados 08:00 hrs.
- ▶ Planeación de la siguiente fase 04:00 hrs.

Total 24:00 hrs.

💰 COSTO:

- ▶ Luz Q 09.84
- ▶ Internet Q 13.92
- ▶ Computadora Q 05.52

Total Q 29.28

➕ TOTAL:

- ▶ Costo Q 29.28
- ▶ Tiempo horas 24:00 hrs.
- ▶ Tiempo días 7 días

✍ INSUMOS:
Luz, internet, computadora, piezas graficas, presentación digital.

🕒 TIEMPO:

- ▶ Realización y revisión de cambios 08:00 hrs.
- ▶ Elaboración de *mockups* 08:00 hrs.
- ▶ Planeación de la siguiente fase 04:00 hrs.

Total 20:00 hrs.

💰 COSTO:

- ▶ Luz Q 08.20
- ▶ Internet Q 11.60
- ▶ Computadora Q 04.60

Total Q 24.40

➕ TOTAL:

- ▶ Costo Q 24.40
- ▶ Tiempo horas 20:00 hrs.
- ▶ Tiempo días 3 días

✍ INSUMOS:
Luz, internet, computadora, instrumentos de validación, piezas graficas, presentación digital.

🕒 TIEMPO:

- ▶ Realización de instrumentos 08:00 hrs.
- ▶ Reunión con Institución 02:00 hrs.
- ▶ Evaluación con G.O. 02:00 hrs.
- ▶ Análisis y tabulación 08:00 hrs.
- ▶ Planeación de la siguiente fase 04:00 hrs.

Total 24:00 hrs.

💰 COSTO:

- ▶ Luz Q 09.84
- ▶ Internet Q 13.92
- ▶ Computadora Q 05.52

Total Q 29.28

➕ TOTAL:

- ▶ Costo Q 29.28
- ▶ Tiempo horas 24:00 hrs.
- ▶ Tiempo días 5 días

✍ INSUMOS:
Luz, internet, computadora.

🕒 TIEMPO:

- ▶ Análisis de resultados 04:00 hrs.
- ▶ Interpretación de resultados 06:00 hrs.
- ▶ Tabulación y presentación de resultados 08:00 hrs.
- ▶ Realización de Presentación 08:00 hrs.
- ▶ Planeación de la siguiente fase 04:00 hrs.

Total 30:00 hrs.

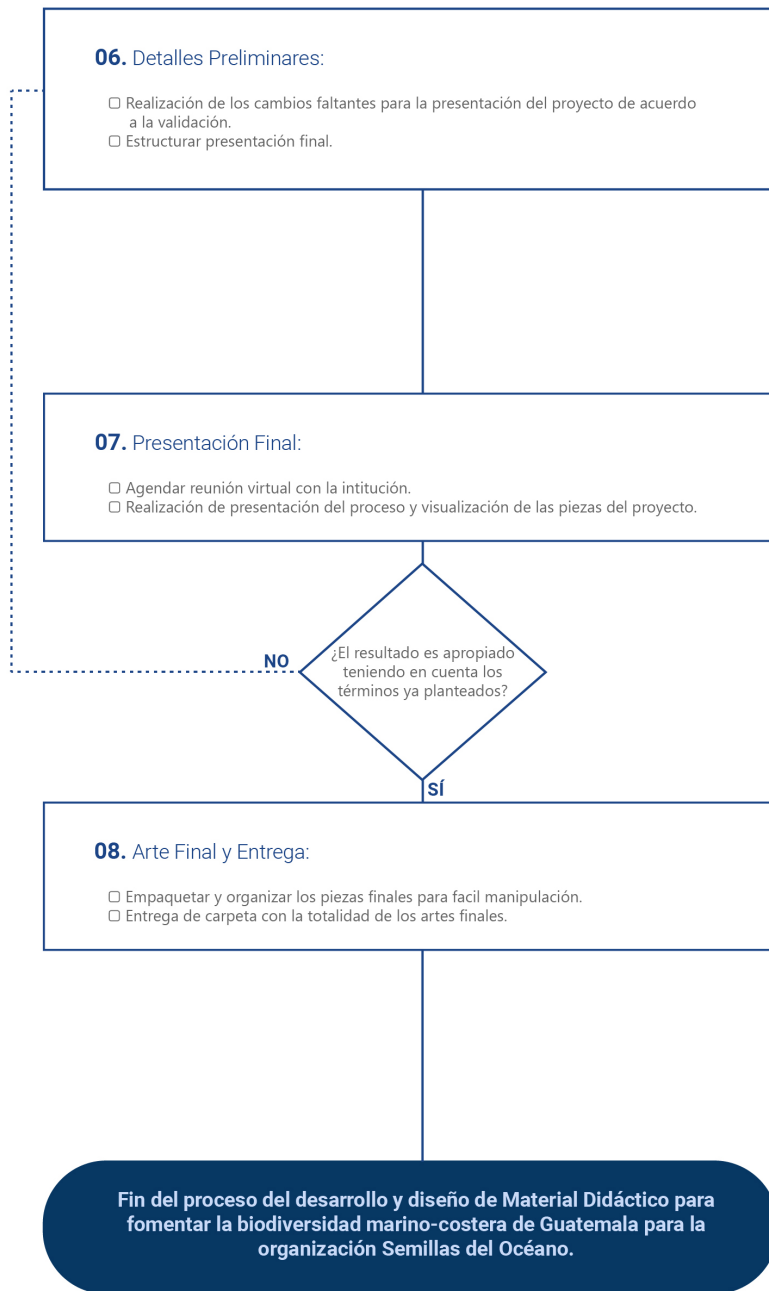
💰 COSTO:

- ▶ Luz Q 12.30
- ▶ Internet Q 17.40
- ▶ Computadora Q 07.00

Total Q 36.70

➕ TOTAL:

- ▶ Costo Q 36.70
- ▶ Tiempo horas 30:00 hrs.
- ▶ Tiempo días 5 días



✎ INSUMOS:
Luz, internet, computadora.

🕒 TIEMPO:

- ▶ Realización de cambios 08:00 hrs.
- ▶ Estructurar presentación 08:00 hrs.
- Total 16:00 hrs.**

💰 COSTO:

- ▶ Luz Q 06.56
- ▶ Internet Q 09.28
- ▶ Computadora Q 03.68
- Total Q 19.50**

➕ TOTAL:

- ▶ Costo Q 19.50
- ▶ Tiempo horas 16:00 hrs.
- ▶ Tiempo días 3 días

✎ INSUMOS:
Luz, internet, computadora.

🕒 TIEMPO:

- ▶ Agendar reunión 01:00 hrs.
- ▶ Reunión virtual para presentación 02:00 hrs.
- ▶ Planeación de siguiente fase 04:00 hrs.
- Total 07:00 hrs.**

💰 COSTO:

- ▶ Luz Q 02.87
- ▶ Internet Q 04.06
- ▶ Computadora Q 01.61
- Total Q 08.54**

➕ TOTAL:

- ▶ Costo Q 08.54
- ▶ Tiempo horas 07:00 hrs.
- ▶ Tiempo días 2 días

✎ INSUMOS:
Luz, internet, computadora.

🕒 TIEMPO:

- ▶ Empaquetar y Organizar artes 08:00 hrs.
- ▶ Entrega de artes 02:00 hrs.
- Total 10:00 hrs.**

💰 COSTO:

- ▶ Luz Q 04.10
- ▶ Internet Q 05.80
- ▶ Computadora Q 02.30
- Total Q 12.20**

➕ TOTAL:

- ▶ Costo Q 12.20
- ▶ Tiempo horas 10:00 hrs.
- ▶ Tiempo días 2 días

➕ TOTAL:

- ▶ Costo Q 502.28
- ▶ Costo Software Q 1,221.00
- ▶ Tiempo horas 333:00 hrs.
- ▶ Tiempo días 69 días

Figura 18. Flujograma del Proceso para la realización del material didáctico. Fuente: Elaboración Propia.

Cronograma de Trabajo:



Figura 19. Calendarización con las actividades de los meses.
Fuente: Elaboración Propia.

04

CAPÍTULO



Marco Teórico

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

Elementos para el diseño editorial para niños
para la enseñanza/aprendizaje

Dimensión Social y Ética

El desarrollo sostenible está basado en 17 Objetivos de Desarrollo Sostenible -ODS- (ver anexo 09.1) que actúan para la sostenibilidad medioambiental, económica y social en Guatemala.

El objetivo número 14 de los ODS está enfocado a la vida submarina, propone el PNUD con apoyo de otras instituciones implementar el proyecto de «Conservación y uso sostenible de la biodiversidad en áreas protegidas marino costeras» tiene como objetivo promover la conservación y el usos sostenible a largo plazo de la biodiversidad marina costera teniendo en cuenta que en la parte del pacífico están comprendidos por «seis departamentos, 17 municipalidades y aproximadamente 300 comunidades. Cerca de 300,000 personas viven en las municipalidades costeras y aproximadamente tres millones de personas viven en los departamentos costeros, se estima que el 50% de la población es menor de 18 años».³³

El MARN como institución encargada de velar por la conservación del medio ambiente y sus recursos, lleva consigo junto con el PNUD estrategias que se basan en que permitan la enseñanza/aprendizaje para el desarrollo de conocimientos, habilidades y disposiciones necesarias sobre la importancia de la conservación de humedales y biodiversidad en el área marino-costera a nivel comunitario, con el objetivo de mejorar el desarrollo socioeconómico de las comunidades.

En función de la Ley de Áreas Protegidas³⁴ MARN y el Ministerio de Educación desarrollan programas educativos formales e informales mediante alianzas con diferentes ONGs para el logro de los objetivos en materia de ambiente y conservación, un ejemplo de ello es CONAP elaboró el programa «Educación para la Conservación de las Áreas Protegidas y la Diversidad Biológica -EDUCONAP-» un material educativo para niños y niñas que cursan la educación primaria que promueve actividades ambientales.

Los programas de educación ambiental para niños y niñas por parte del Gobierno de Guatemala desarrollan contenidos basados en el Currículo Nacional Base (CNB), en favor de cumplir el ODS-14 en el año 2018³⁵ implementaron 4 módulos educativos y juegos como lotería, rompecabezas, memoria, títeres, franelógrafos para impulsar la conservación de la diversidad biológica y el uso adecuado de los recursos naturales marino-costero.

³³ «Conservación y Usos Sostenible de la Biodiversidad en Áreas Protegidas Marino Costeras», PNUD Guatemala, acceso el 2 de mayo de 2022, <https://www.gt.undp.org/content/guatemala/es/home/projects/conservacion-y-uso-sostenible-de-la-biodiversidad-en-areas-prote.html>

³⁴ Decreto 4-89, febrero 1989 Congreso de la República, Ley de Áreas Protegidas.

³⁵ «Lanzamiento de módulos educativos y kit de juegos para la gestión marino costera» PNUD Guatemala, acceso el 11 de mayo de 2022, <https://www.gt.undp.org/content/guatemala/es/home/presscenter/articles/2018/04/10/lanzamiento-de-m-dulos-educativos-y-kit-de-juegos-para-la-gesti-n-marino-costera.html>

Semillas del Océano a través de programas educativos³⁶ apoya los Objetivos de Desarrollo Sostenible (4, 12, 14 y 15) con la creación de material educativo infantil enfocado en el desarrollo de conciencia ambiental fomentando valores y la participación activa incrementando los conocimientos sobre ecosistemas y especies costero-marinas para la resolución de los problemas ambientales.

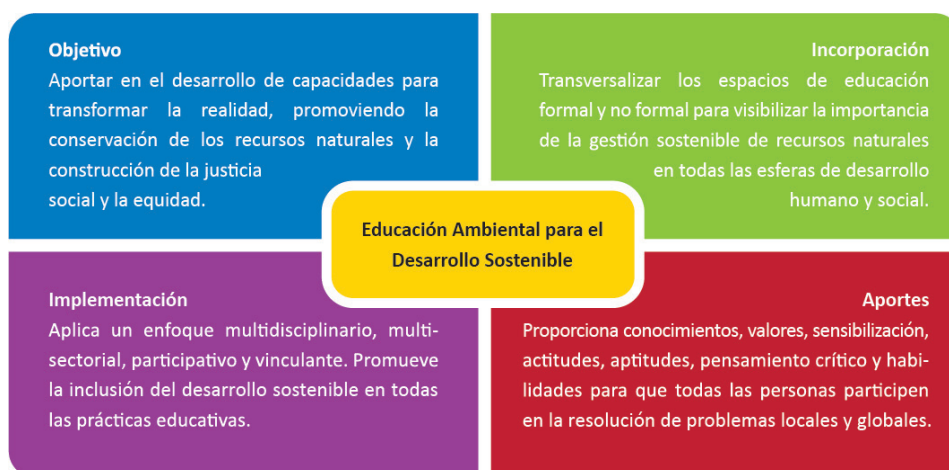


Figura 20. Bases de la Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible
Fuente: Educación para el desarrollo sostenible: hoja de ruta
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374896>

Los temas de educación infantil llevan consigo un desafío, de atraer la atención y hacer que los temas complicados sean fáciles para el aprendizaje de los niños. Uno de los métodos que se usa en la pedagogía infantil es el uso de los cuentos ilustrados para la enseñanza de los niños para que usen la imaginación, desarrollen el pensamiento y el razonamiento para dar solución desde su punto de vista a los problemas, normalmente resueltos en el mismo cuento.

La educación ambiental en niños es primordial para desarrollar conductas y conciencia en la protección del medio ambiente y verlo como un estilo de vida, en la tesis por parte de la Universidad Nacional Hermilio Valdizán «Programa de educación ambiental “ECOKIDS” para desarrollar la conciencia ambiental en los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 182 - AMARILIS - HUÁNUCO, 2018.» expone la relevancia de los programas de educación ambiental y el efecto de métodos y materiales para el aprendizaje en los niños, teniendo como resultado la apropiación de nuevos conocimientos sobre la conservación del medio ambiente, lo cual habla de un cambio de valores y aptitudes en el uso y manejo de los recursos de su comunidad.

Por parte de Semillas del Océano el programa educativo busca transmitir información científica de la biodiversidad marina aplicando la educación ambiental mediante la realización de audiocuentos que en consecuencia son ilustrados para los niños, en donde explican mediante pequeñas historias como se va desarrollando la vida de los personajes dentro de su ecosistema.

³⁶ Semillas del Océano, «Programas, Semillas del Océano», acceso 15 de mayo de 2022 <https://semillasdelocean.org/programas/>

³⁷ Dency Rocio Cori Morales, Liz Rocio Rojas Solis, Ana Rosa Serna Sanchez, « Programa de educación ambiental “ECOKIDS” para desarrollar la conciencia ambiental en los niños de 5 años de la Institución Educativa n° 182 - AMARILIS - HUÁNUCO, 2018.» tesis de licenciatura, Universidad Nacional Hermilio Valdizán, 2019 <https://hdl.handle.net/20.500.13080/5054>

Dimensión Estética y Funcional

Diseño editorial para niños para la enseñanza/aprendizaje digital.

El desarrollo de material para la enseñanza/aprendizaje abarca tanto el diseño a través de códigos, lenguajes y actividades como la planificación didáctica. El diseño educativo propone métodos dinámicos y accesibles para difundir el conocimiento para reforzar el aprendizaje de los niños e impulsar la enseñanza de los docentes.

Según «Diseño e Implementación de un Material Didáctico Digital para la Educación Primaria» el material didáctico debe tener las características necesarias para que el alumno no solo sea el receptor de la información, sino que además, tener la capacidad de construir su propio pensamiento con la ayuda de las herramientas y estrategias que se imparten trabajado tanto en las actividades, como en el entorno de aprendizaje virtual en general.³⁸

La influencia del diseño editorial en los libros de lectura para niños cobra suma importancia al permitir que ellos mismos puedan aprender conceptos básicos y desarrollar sus habilidades intelectuales a partir de elementos gráficos tales como: colores, formas, texturas, materiales, imágenes y tipografías, además se sientan motivados a leer.

Teniendo en cuenta los aspectos necesarios para la realización de lo que compone el material, en este caso están basados en cuentos infantiles, la estética es primordial no solo sea visualmente atractiva para el lector, sino también facilite su lectura y comprensión.

El uso de texturas visuales para los cuentos como en el arte modernista es un claro ejemplo para la estética en las portadas de los libros, la evidencia de los detalles, formas orgánicas, las curvas y la asimetría tienen como resultado toda una generación de editoriales creadoras de bellísimos libros, enormemente cotizados debido a la integración orgánica de las artes y la cooperación artesanal propias de la Edad Media, dando lugar a un trabajo de arte total.

³⁸ Andrea Rodríguez, Chaxiraxi Echeverría, «Diseño e implementación de un material didáctico digital para la educación primaria» (tesis licenciatura, Universidad de La Laguna 2016). <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/2706/DISENO%20E%20IMPLEMENTACION%20DE%20UN%20MATERIAL%20DIDACTICO%20DIGITAL%20PARA%20LA%20EDUCACION%20PRIMARIA.pdf?sequence=1>

El contenido de los libros de cuento, la imagen y la tipografía van de la mano para el desarrollo de la comprensión lectora. En el lado de la imagen, la ilustración es una de las herramientas importantes como recurso de comunicación visual rompiendo el concepto tradicional de los dibujos que solo sean un simple ornamento para llamar la atención de los niños hacia la lectura, sino tiene una función comunicativa en ámbitos educativos, científicos y culturales.

Para el público infantil la imagen, el color, la formas, cada estímulo visual es un detonante comunicativo; y para su aplicación correcta la lectura puede tener un fin de conexión con el lector y podrá llegar a ligar emociones hacia la historia.

Un estímulo visual también es la buena selección tipográfica para que puede reforzar las ideas junto con la imagen, según la investigación de Paul Bassantes «Todo comunica y por tanto una buena selección tipográfica, será la encargada de dotar de carácter el mensaje el cual se quiere proporcionar.»³⁹

El tratamiento tipográfico basado en el uso de cuentos o material de lectura infantil debe ajustarse a las necesidades de lecturabilidad de los niños, para esto un claro ejemplo es el resultado de la investigación de Hughes y Wilkins, exponiendo «Los niños declaran que las letras más grandes eran más fáciles para la lectura que las letras más pequeñas; también los textos con el espaciado aumentado les parecían más legibles que los textos con un espaciado escaso. Por lo tanto se concluye finalmente que el espaciado y el tamaño de letra es de una gran importancia para los lectores novatos»⁴⁰

Para que cada elemento que compone el diseño pueda ofrecer legibilidad y mantener la estética, la importancia de usar la retícula como una herramienta para su distribución debido a que es un factor esencial en la comunicación gráfica.

³⁹ Paúl Bassantes, «La composición tipográfica como aporte para los niños de tercero de Educación básica en su hábito de lectura» (proyecto de investigación, Universidad Técnica de Ambato, 2019) <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/30128>

⁴⁰ Ania Kruk, «Tratamiento tipográfico de los libros infantiles» (Máster de tipografía, Eina - Escola d'Art i Disseny, 2010) https://www.academia.edu/4830692/Tratamiento_tipografico_de_los_libros_infantiles

05

CAPÍTULO

Definición Creativa

Brief de diseño

Descripción de la estrategia

Definición del concepto creativo

Premisas de diseño

Recopilación de referentes visuales

Brief

- **Fecha:**

30 Agosto 2022

- **Ciente:**

Semillas del Océano.

- **Responsable Cliente:**

Licda Jenniffer Ortiz.

- **Departamento:**

Educación Ambiental Marino-Costera.

- **Campaña:**

Material Didáctico para la biodiversidad marina-costera

- **Requerimiento:**

Diagramación de cuentos y material para la comprensión lectora.

- **Producto:**

Cuentos ilustrados y Material educativo.

- **Objetivo:**

Contribuir con Semillas del Océano a fomentar la educación ambiental marina de los niños y niñas de la ciudad de Guatemala y de comunidades costeras mediante el desarrollo de materiales gráficos.

- **Canal de Comunicación:**

Virtual. (Publicación en redes sociales /página web)

- **USP - (Promesa Única de Venta):**

¿Qué le vamos a ofrecer para convencerlo sobre la propuesta de valor?

Contribuir al aprendizaje mediante las piezas gráficas de la biodiversidad de ecosistemas marino-costero del pacífico, y que estos sean de interés para los niños.

- **Reason Why**

Hechos que respaldan la Promesa Única de Venta
Corresponde al material gráfico exponer de manera ilustrativa los conceptos científicos a tratar en cada pieza.

- **Net Take Away**

¿Qué es lo que quiero que el cliente se quede en la mente?

El comprender y visualice las características del hábitat que se desarrolla cada especie de la serie de cuentos Se visualice y conocer las características de cada uno de los ecosistemas de las zonas marino-costeros

- **Competencia**

- **Lugar que ocupa en el mercado**

Editorial / Educativo

Instituciones que ya llevan mayor tiempo en el tema de educación marina ambiental y tienen un departamento que se dirige a desarrollar material para tales charlas o talleres. (MARN)*

- **¿Cuál es su estrategia de comunicación?**

Su publicación y promoción será por medio de redes sociales y se quedará para descarga en la página web principal

- **¿Cuál es su desventaja?**

El formato será digital por lo que es necesario que tenga un dispositivo con acceso a internet para poderlo visualizar.

Antecedentes:



Figura 21. Bases de la Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible
 Fuente: Educación para el desarrollo sostenible: hoja de ruta
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374896>

Descripción de la Estrategia de la Pieza de Diseño

6Ws:

¿Qué?

(WHAT) ¿De qué trata el proyecto? ¿Cuáles serán las piezas claves que se diseñarán?

Realización de material educativo para exponer sobre la biodiversidad marino-costera del Atlántico de Guatemala, en base a cuentos de 3 especies diferentes (tiburón martillo, tortuga marina, manatí) para el desarrollo del material para la comprensión lectora.

¿Por qué?

(WHY) ¿Cuál es el motivo que impulsa este proyecto, cuál es la inspiración que impulsa a llevar a cabo este proyecto?

Fomentar la educación ambiental de la biodiversidad marina y su conservación mediante una historia donde los personajes principales se encuentran con diferentes riesgos a su hábitat, explicando los riesgos del no cuidar el ecosistema.

¿Dónde?

(WHERE) ¿Dónde se llevará a cabo el proyecto?

La publicación del proyecto se realizará por medio de la red social de Facebook utilizando la cuenta principal de la asociación @semillasdeloceanico. Al igual quedarán dentro de su página web para que sean descargados.

¿Cuándo?

(WHEN) Así como con las metas, es fundamental estipular una fecha o plazo final para terminar una acción.

Entre los días 07 al 11 de noviembre.

¿Quién?

(WHO) ¿A quién va dirigido el proyecto de diseño?

Niños y niñas entre 6 a 12 años de la ciudad de Guatemala y zonas costeras, estudiantes con interés en temas del medio ambiente.

¿Cómo?

(HOW) ¿Cómo se llevará a cabo el proyecto y por qué medios?

Todo el material será digital por lo que será entregado a la institución por medio de Drive.

Cuadro Comparativo:

Tabla 1. Ventajas y desventajas de las piezas del Proyecto.

| Ventaja | Pieza | Desventaja |
|---|-------------------------------------|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Se podrá adquirir gratuitamente. - Se podrá leer en cualquier dispositivo, solo sí el archivo es descargado. -Se podrá comprobar cuántas personas han descargado el archivo para futuros proyectos. - Estará publicado en varias plataformas (redes sociales / página web) | Cuento Ilustrado | <ul style="list-style-type: none"> - Dependerá del presupuesto que tenga a futuro para su reproducción física. - Para adquirirlo es necesario conexión a internet. - El alcance que tengan las publicaciones será de las personas que siguen activamente a la página. - Consume mucho tiempo la elaboración de las ilustraciones. - El alcance que tengan las publicaciones será de las personas que siguen activamente a la página. |
| <ul style="list-style-type: none"> - Es más fácil de comprender gracias a las ilustraciones. -Puede ser utilizado como material de apoyo escolar. - Estará publicado en varias plataformas (redes sociales / página web) | Ficha Ilustrada (Infografía) | <ul style="list-style-type: none"> - El alcance que tengan las publicaciones será de las personas que siguen activamente a la página. - Dependerá del presupuesto que tenga a futuro para su reproducción física. - Puede ser un confuso la aplicación correcta del juego. |
| <ul style="list-style-type: none"> - Estará publicado en varias plataformas (redes sociales / página web) - Puede ser utilizado como material de apoyo escolar. - Puede apoyar a los otros materiales ya publicados. | Juego Educativo | <ul style="list-style-type: none"> - Dependerá del presupuesto que tenga a futuro para su reproducción física. - Puede ser confuso la aplicación correcta del juego. - Algunas plataformas no son compatibles. |
| <ul style="list-style-type: none"> - Se pueden adaptar a las dos redes sociales para que tenga una comunicación. - El grupo objetivo se mantiene activamente en redes sociales. - No tiene ningún costo. - Puede ser compartida con otras personas que no siguen la página. | Post para Redes Sociales | <ul style="list-style-type: none"> - El alcance que tengan las publicaciones será de las personas que siguen activamente a la página. - Para tener mayor alcance es necesario un pago. - La publicación se perderá conforme se vaya publicando dentro de la página. |

Fuente: Elaboración propia

Técnicas Creativas

Imanchin:

«Se trata de entrar en una tienda-bazar en la que venden muchos objetos variados e inspirarnos en las cosas que veamos, haciendo analogías con nuestro objetivo creativo. Otra opción es comprar algún producto al azar y generar ideas a través de ese objeto.»⁴¹



Lentes

Se puede ver de cerca
/ ver de cerca las deficiencias
del aprendizaje

Figura 22. Imagen de lentes
Fuente: Buscador de Google <https://images.app.goo.gl/eLzyJUaUfphfX3oE7>



Plato Hondo

Un contenedor para alimentos
/ Para llenar de nuevo
conocimiento

Figura 23. Imagen de plato hondo
Fuente: Buscador de Google <https://images.app.goo.gl/fBbQ91Bpp2WPxBmSA>



Botella de agua

Contiene agua pura y cristalina
/Expresar temas claros
y condensados

Figura 24. Imagen de botella de agua
Fuente: Buscador de Google <https://images.app.goo.gl/6FevaxPhHNqXzNK18>

Para crear el concepto fue por medio de generar soluciones conforme la utilización de cada objeto la cual surgió el siguiente:

Conocimiento a la mano

Se constituye del objetivo de apoyo a la hora de aprender ya sea con un material que explique de manera clara el contenido.

Esa ayuda puede estar al alcance de tu mano, ya sea desde un dispositivo móvil o un computador.

⁴¹ «Técnicas de creatividad para la innovación» Neuronilla, acceso el 02 de septiembre de 2022, <https://neuronilla.com/desarrolla-creatividad/tecnicas-creatividad/>

Mapa mental:

«Es una técnica popularizada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation. La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento, el pensamiento irradiante. El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro.»⁴²



Figura 25. Mapa mental para conceptualización
Fuente: Elaboración Propia

La manera de crear conceptos fue generar frases que nace de las palabras que contenía el mapa mental

Conocimiento envolvente Formación Natural Bio-Unico

Bio-Unico

El concepto nace de la necesidad de la educación ambiental, debido a que un tema extenso y es necesario la ilustración (comprensión) y debe ser ilustrada (ejemplificada con imágenes).

Tabla 2. Rúbrica de evaluación para la conceptualización Técnica Mapa Mental.

| | Concepto 01 | Concepto 02 | Concepto 03 |
|---|-------------|-------------|-------------|
| ¿Qué tan diferente y único es el concepto? | 1 | 1 | 3 |
| ¿Puedo comunicar el concepto claramente? | 2 | 2 | 2 |
| ¿En qué medida se ajusta el proyecto? | 1 | 2 | 3 |
| ¿Tengo claro cómo desarrollar este concepto? | 2 | 1 | 3 |
| ¿El concepto tiene relación con el grupo objetivo? | 1 | 1 | 2 |
| ¿Este concepto tiene ventajas competitivas? | 2 | 2 | 3 |
| ¿Existen connotaciones negativas asociadas con este concepto? | 2 | 1 | 3 |
| ¿Puedo explotar mis fortalezas en la ejecución de este concepto? | 2 | 2 | 3 |
| ¿En el desarrollo del concepto integro diferentes aspectos pertinentes al proyecto? | 1 | 2 | 3 |
| ¿Qué tan buena es mi oportunidad de desarrollar este concepto? | 2 | 1 | 2 |
| Total | 16 | 15 | 27 |

Fuente: Elaboración propia

⁴² «Técnicas de creatividad para la innovación» Neuronilla, acceso el 02 de septiembre de 2022, <https://neuronilla.com/ desarrolla-creatividad/tecnicas-creatividad/>

Relaciones Forzadas:

«Es una técnica popularizada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation. La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento, el pensamiento irradiante. El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro.»⁴³

bufanda + biodiversidad

La bufanda está entretrejida, puede ser de distintos materiales; la biodiversidad está formada por diversos elementos y habitantes; es una área determinada que interactúan entre ellas y con su ambiente, así como las fibras interactúan y se entrelazan en una bufanda.

cadenas de vida / fibras vita

oscuridad + hábitat

La sombra es el resultado de la interposición de la oscuridad en la luz, las sombras del hábitat siempre que cumpla con las condiciones y características físicas y biológicas necesarias para la supervivencia y reproducción de una especie.

**Lugares en profundidad /
Mezcla de luces y sombras**

barco + ecosistema

Los ecosistemas se constituyen por una comunidad de seres vivos dentro de un medio donde interactúan; al igual que un barco es una estructura que se utiliza como medio de transporte en lo que hay diversos tipos así es su función. Para conocer lo que hay dentro de cada uno tiene que adentrarse, descubrir lo que hay y lo que componen haciendo especial cada uno.

Abordaje de la vida

Tabla 3. Rúbrica de evaluación para la conceptualización Técnica Relaciones Forzadas.

| | Concepto 01 | Concepto 02 | Concepto 03 |
|---|-------------|-------------|-------------|
| ¿Qué tan diferente y único es el concepto? | 3 | 3 | 2 |
| ¿Puedo comunicar el concepto claramente? | 2 | 1 | 2 |
| ¿En qué medida se ajusta el proyecto? | 2 | 1 | 2 |
| ¿Tengo claro cómo desarrollar este concepto? | 3 | 1 | 1 |
| ¿El concepto tiene relación con el grupo objetivo? | 2 | 1 | 1 |
| ¿Este concepto tiene ventajas competitivas? | 3 | 2 | 1 |
| ¿Existen connotaciones negativas asociadas con este concepto? | 2 | 1 | 3 |
| ¿Puedo explotar mis fortalezas en la ejecución de este concepto? | 3 | 2 | 2 |
| ¿En el desarrollo del concepto íntegro diferentes aspectos pertinentes al proyecto? | 3 | 1 | 2 |
| ¿Qué tan buena es mi oportunidad de desarrollar este concepto? | 2 | 1 | 2 |
| Total | 25 | 14 | 18 |

Fuente: Elaboración propia

⁴³ «Técnicas de creatividad para la innovación» Neuronilla, acceso el 02 de septiembre de 2022, <https://neuronilla.com/desarrolla-creatividad/tecnicas-creatividad/>

Evaluación de Conceptos

Herramienta donde se clasifican varios campos y se les da una puntuación de 1 a 3, luego se suman las puntuaciones y el concepto con mayor puntaje tiene mayor probabilidad de ser trabajado.

Tabla 4. Rúbrica de evaluación para la conceptualización.

| | Conocimiento a la mano | Bio-Único | Fibra Vita |
|---|------------------------|-----------|------------|
| ¿Qué tan diferente y único es el concepto? | 1 | 1 | 3 |
| ¿Puedo comunicar el concepto claramente? | 2 | 1 | 2 |
| ¿En qué medida se ajusta el proyecto? | 1 | 1 | 2 |
| ¿Tengo claro cómo desarrollar este concepto? | 2 | 1 | 3 |
| ¿El concepto tiene relación con el grupo objetivo? | 3 | 2 | 2 |
| ¿Este concepto tiene ventajas competitivas? | 1 | 2 | 3 |
| ¿Existen connotaciones negativas asociadas con este concepto? | 3 | 3 | 3 |
| ¿Puedo explotar mis fortalezas en la ejecución de este concepto? | 1 | 1 | 3 |
| ¿En el desarrollo del concepto íntegro diferentes aspectos pertinentes al proyecto? | 2 | 1 | 2 |
| ¿Qué tan buena es mi oportunidad de desarrollar este concepto? | 2 | 2 | 3 |
| Total | 18 | 15 | 26 |

Fuente: Elaboración propia

Concepto Creativo

FIBRIS VITAE (fibras de vida)

Fibra en latín significa en origen filamento, fibra de una planta o un animal, la punta de cualquier cosa. Al poeta satírico Aulo Persio, usó la palabra fibra con el significado de “sensibilidad”, por eso, cuando algo nos conmueve decimos, “tocó mis más profundas fibras de mi ser”

El término vida viene del latín *vita*, significa tanto el espacio del tiempo que transcurre desde el momento de la concepción, algún momento de la gestación, o del nacimiento hasta la muerte, que puede ser de un ente o de un ser, de un cuerpo o de un organismo, como el ser en sí.

La biodiversidad, destaca la relevancia de cada uno de sus componentes, cuyas contribuciones pueden escapar de nuestra vista. Cada miembro de esta red compleja desempeña un papel crucial en el equilibrio y funcionamiento de los ecosistemas, siendo su interacción la que permite que el conjunto alcance una armonía delicadamente orquestada.

De manera similar, este principio se refleja en el concepto de las fibras entrelazadas. Estas fibras individuales, a primera vista diminutas e independientes, encuentran su poder y significado al converger y conectarse en una estructura más amplia.

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

Premisas de Diseño

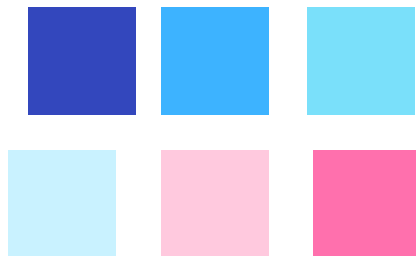
Tendencia



Figura 26. Imagen portada Art&Craft
Fuente: Buscador de Google <https://images.app.goo.gl/LLuSSRZFXktLJh2u9>

La tendencia del Art and Craft se ajusta al concepto al poder utilizar el potencial que tiene hacia los detalles y sus características en las formas onduladas y delicadas que evocan la naturaleza. Al tener en cuenta usar un poco más de holgura para que no haya saturación de elementos.

Cromatología



Se dará uso a una paleta complementaria al de uso institucional para que haya variedad en la visualización en cada una de los elementos de las piezas y no haya saturación, al igual para mantener unida con la línea gráfica institucional se dará uso en pequeñas partes con la paleta original.

Tipografía

Aa
ROBOTO REGULAR
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Aa
Neucha
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

El uso de tipografías sans serif por sus características de ser legibles y de uso comercial, por ser más fáciles de leer. Este estilo de tipografías transmite modernidad, fuerza y dinamismo.

Retícula

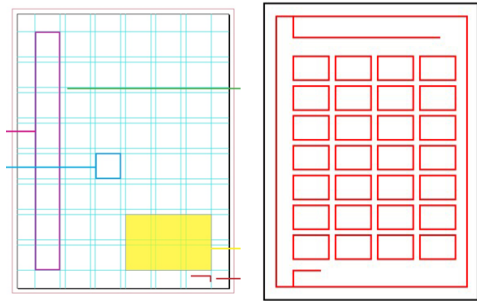


Figura 26. Retícula modular
Fuente: Buscador de Google <https://images.app.goo.gl/LLuSSRZFxtLJh2u9>

Se da uso a la retícula modular debido a que se destaca por su flexibilidad y versatilidad, permitiendo el ordenar grandes cantidades de información así como imágenes. Manteniendo una variedad de posibilidades en la jerarquía de textos, elementos gráficos y zonas espaciales blancas o con imágenes.

Figura

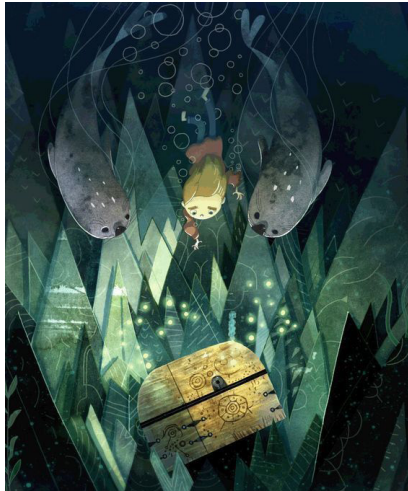


Figura 27. Escena película «La canción del mar»
Fuente: Buscador de Google <https://images.app.goo.gl/etqYWj1wNjY4ELZ69>

La implementación de la ilustración digital se usa para destacar características basadas en el concepto creativo, debido a su versatilidad y su impacto para ser percibida por el grupo objetivo.

Moodboard

Textura de la ilustración con líneas.

Diagramación amplia y lecturabilidad fácil

Ilustración de animales sin cambio morfológico

Paleta de color suave complementarios en base a la institucional

uso de líneas

publicaciones sencillas

Figura 28. Moodboard para visualización del concepto Fuente.
Fuente: Elaboración Propia

06

CAPÍTULO

Producción Gráfica y Validación

Previsualización

Nivel 1 de visualización
(Bocetaje inicial y autovalidación)

Nivel 2 de visualización
(Bocetos más avanzados y validación con expertos)

Nivel 3 de visualización
(Bocetos finales y validación con grupo objetivo)

Fundamentación de la Propuesta final

Lineamientos para puesta en práctica

Presupuesto

Previsualización

Definición del Proyecto:

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

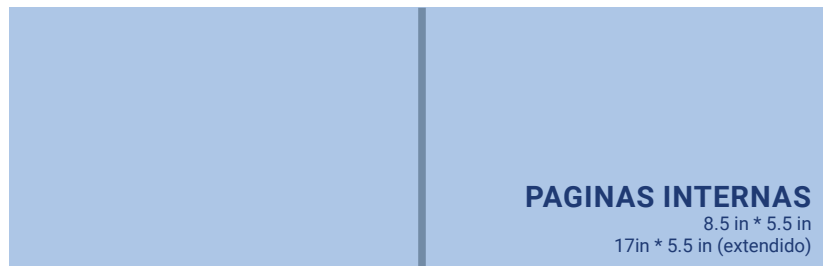
Tema a abordar:

El tema principal es la biodiversidad marino-costera de Guatemala para lograr el conocimiento y conciencia sobre la vida marina a los niños y niñas para apoyar el programa de educación ambiental.

Secciones Principales de las Piezas de Diseño:

Portada / Páginas internas, Cuento:

Cantidad: 3



Ficha informativa:

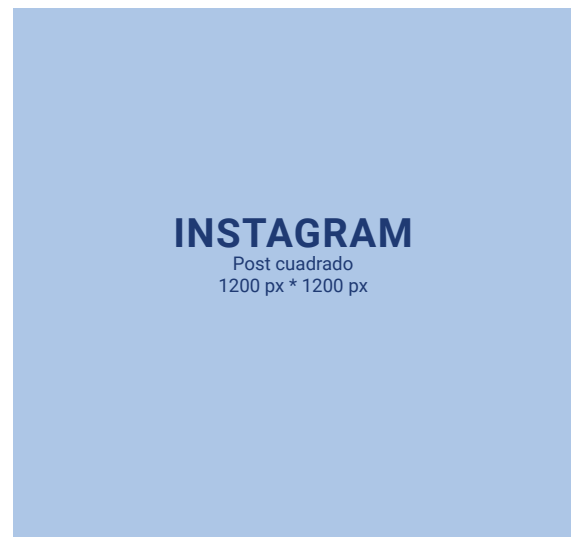
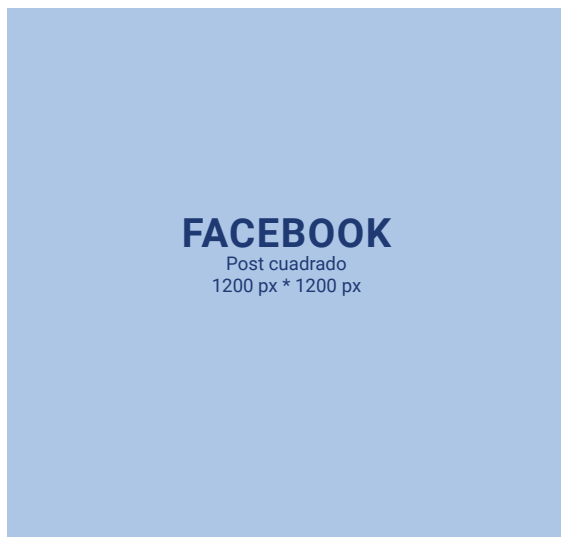
Cantidad: 9



Juegos de Comprensión Lectora:
Cantidad: 03



Post estáticos y carrusel:
Cantidad: 18



Ruta de Usuario:

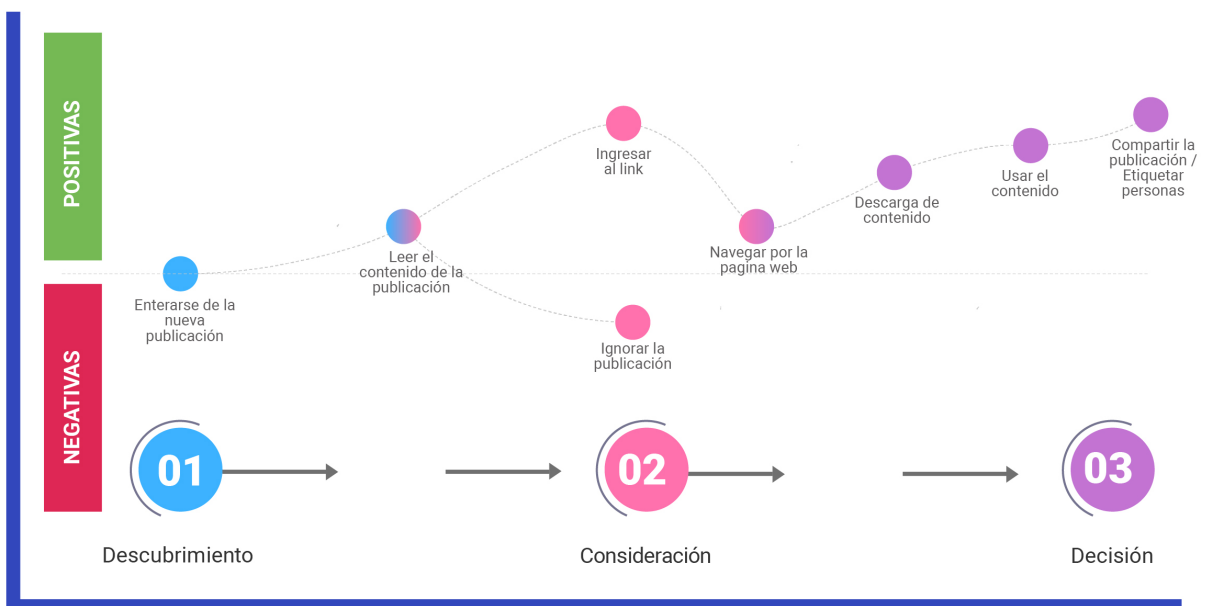


Figura 29. Ruta de Usuario
Fuente: Elaboración Propia

Nivel de Producción Gráfica

01

Bocetaje Manual y Autoevaluación

Portada Cuento:

propuesta 1



Figura 30. Propuesta de Portada 1
Fuente: Elaboración Propia

La propuesta lleva la ilustración como protagonista de los personajes principales (5 tiburones martillo) junto con el título en perspectiva. El fondo lleva líneas ondulantes que hace alusión al concepto.

propuesta 2



Figura 31. Propuesta de Portada 2
Fuente: Elaboración Propia

La tipografía del título es modificada para que tenga un énfasis junto con la ilustración de forma simple.

propuesta 3



Figura 32. Propuesta de Portada 3
Fuente: Elaboración Propia

Esta propuesta tiene énfasis en el título, variando con la jerarquía de la tipografía, la ilustración se complementa en segundo plano. Y el fondo texturizado como en el ejemplo del moodboard.

Descripción de Autoevaluación

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

1 = Bien 2 = Muy Bien 3 = Excelente

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

Tabla 5. Rúbrica de autoevaluación de nivel 01 bocetaje portada de cuento.

| Autoevaluación | | | | | |
|----------------|---|---|---|---|---|
| | a | b | c | d | e |
| Propuesta 01 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| Propuesta 02 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| Propuesta 03 | 3 | 3 | 2 | 2 | 3 |

Fuente: Elaboración propia

Descripción decisión final

Las propuestas 2 y 3 quedaron con la misma puntuación debido a los elementos que destacan en cada una, la pieza final se fusionaron las dos propuestas con los criterios que mayor aportan a la pieza y se incorporen con las premisas.

Fichas Informativas:

propuesta 1

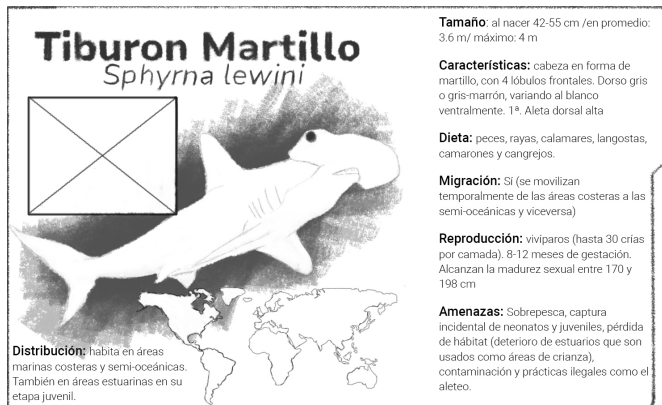


Figura 33. Propuesta de ficha informativa 1
Fuente: Elaboración Propia

La propuesta tiene como protagonista la imagen con la ilustración y complementando con una fotografía de la especie. el nombre de la especie en grande y el texto ordenado a la derecha.

propuesta 2

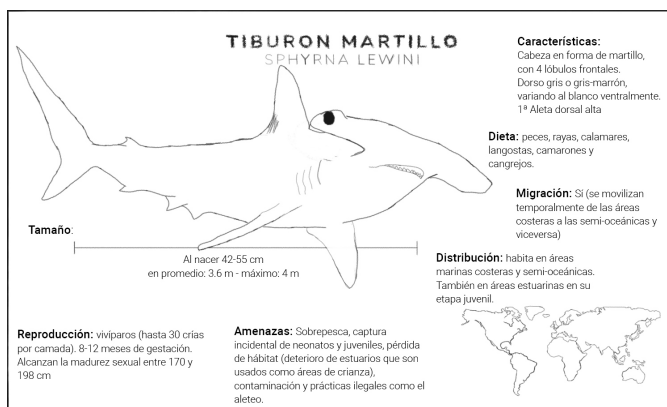


Figura 34. Propuesta de ficha informativa 2
Fuente: Elaboración Propia

Esta se enfoca en la ilustración abarcando la mayor parte de la ficha, complementando en jerarquía el título centrado. La ilustración le da apoyo a la información que se extiende alrededor de esta.

propuesta 3



Figura 35. Propuesta de ficha informativa 3
Fuente: Elaboración Propia

La propuesta mantiene la ilustración como principal, y lo complementa el título (nombre de la especie), a los textos se les apoya con pequeña iconografía para que sea más visual.

Descripción de Autoevaluación

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

1 = Bien 2 = Muy Bien 3 = Excelente

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

Tabla 6. Rúbrica de autoevaluación de nivel 01 bocetaje fichas informativas.

| Autoevaluación | | | | | |
|----------------|---|---|---|---|---|
| | a | b | c | d | e |
| Propuesta 01 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 |
| Propuesta 02 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 |
| Propuesta 03 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 |

Fuente: Elaboración propia

Descripción decisión final

La propuesta 3 queda seleccionada por la forma de distribución de la información y la complementación de iconografía en los textos. Al igual tener en cuenta la observación de modificación de la ilustración.

Post Cuadrado:

propuesta 1



Figura 36. Propuesta de post cuadrado 1
Fuente: Elaboración Propia

La propuesta tiene como protagonista la imagen con la ilustración y complementando con una fotografía de la especie. el nombre de la especie en grande y el texto ordenado a la derecha.

propuesta 2

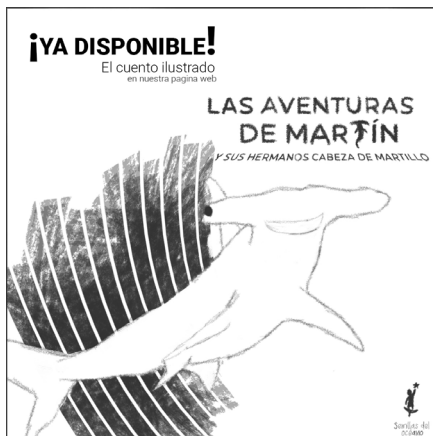


Figura 37. Propuesta de post cuadrado 2
Fuente: Elaboración Propia

Esta se enfoca en la ilustración abarcando la mayor parte de la ficha, complementando en jerarquía el título centrado. La ilustración le da apoyo a la información que se extiende alrededor de esta.

propuesta 3



Figura 38-39. Propuesta de post cuadrado 3
Fuente: Elaboración Propia

La propuesta mantiene la ilustración como principal, y lo complementa el título (nombre de la especie), a los textos se les apoya con pequeña iconografía para que sea más visual.

Descripción de Autoevaluación

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

1 = Bien 2 = Muy Bien 3 = Excelente

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

Tabla 7. Rúbrica de autoevaluación de nivel 01 bocetaje post cuadrado.

| Autoevaluación | | | | | |
|----------------|---|---|---|---|---|
| | a | b | c | d | e |
| Propuesta 01 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 |
| Propuesta 02 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 |
| Propuesta 03 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 |

Fuente: Elaboración propia

Descripción decisión final

Se seleccionó la propuesta 3 por el dinamismo y la diagramación de los elementos, debido a la flexibilidad que tendrá al colocar el título principal en un slide y la información en otro lo cual da más espacio y orden para los elementos.

Nivel de Producción Gráfica

02

Digitalización y Validación Expertos

Portada Cuento:



Figura 40-43. Propuesta de Portada, Nivel 02
Fuente: Elaboración Propia

Fundamentación

En las portadas se utiliza como protagonista el personaje, dejando siempre la línea de contorno en la ilustración como fundamento del concepto. Se utilizan proporciones iguales con la ilustración y el título, colocando únicamente el logo de la institución para mantener el equilibrio en los pesos de cada elemento.

Fichas Informativas:

TIBURON MARTILLO

Sphyrna lewini

Tamaño

Al nacer 42-55 cm
en promedio: 3,6 m - máximo: 4 m

Características:

Cabeza en forma de martillo, con 4 lóbulos frontales.
Dorso gris o gris-marrón, variando al blanco ventralmente.
1ª Aleta dorsal alta


Dieta: peces, rayas, calamares, langostas, camarones y cangrejos.


Amenazas: Sobrepesca, captura incidental de neonatos y juveniles, pérdida de hábitat (deterioro de estuarios que son usados como áreas de crianza), contaminación y prácticas ilegales como el aleteo.

Reproducción: vivíparos (hasta 30 crías por camada). 8-12 meses de gestación. Alcanzan la madurez sexual entre 170 y 195 cm

Migración: Si (se movilizan temporalmente de las áreas costeras a las semi-oceánicas y viceversa)

Distribución: Habita en áreas marinas costeras y semi-oceánicas. También en áreas estuarinas





TIBURÓN MARTILLO

Sphyrna lewini

CRITICO

CR


Dieta:
Peces, rayas, calamares, langostas, camarones y cangrejos.

Amenazas:
Sobrepesca, captura incidental de neonatos y juveniles, pérdida de hábitat (deterioro de estuarios que son usados como áreas de crianza), contaminación y prácticas ilegales como el aleteo.

Reproducción:
Son vivíparos (tienen hasta 30 crías por camada). El tiempo de gestación es de 8-12 meses. Alcanza la madurez sexual entre los 170 y 200 cm de longitud

Migración:
Se movilizan temporalmente de las áreas costeras a las semi-oceánicas y viceversa

Distribución:
Habita en áreas marinas costeras y semi-oceánicas. También en áreas estuarinas en su etapa juvenil.






Figura 44-45. Propuesta de ficha informativa, Nivel 02
Fuente: Elaboración Propia

Fundamentación

La estructura se mantiene comparado con el boceto, teniendo en cuenta que para las características para mayor facilidad de comprensión hacia el grupo objetivo estas son señaladas en la ilustración, manteniendo una jerarquía en los textos para que no haya una saturación debido a la cantidad de información.

Post Cuadrado:



Figura 44-45. Propuesta de post cuadrado, Nivel 02
Fuente: Elaboración Propia

Fundamentación

En las portadas se utiliza como protagonista el personaje, dejando siempre la línea de contorno en la ilustración como fundamento del concepto. Se utilizan proporciones iguales con la ilustración y el título, colocando únicamente el logo de la institución para mantener el equilibrio en los pesos de cada elemento.

Interfaz Juego de Comprensión Lectora :




Figura 46-47. Propuesta de interfaz juego, Nivel 02
Fuente: Elaboración Propia

Fundamentación


La estructura se mantiene comparado con el boceto, teniendo en cuenta que para las características para mayor facilidad de comprensión hacia el grupo objetivo estas son señaladas en la ilustración, manteniendo una jerarquía en los textos para que no haya una saturación debido a la cantidad de información.

Descripción de Validación Profesionales

Portada



Contenido



Composición y Estética *

Malo 🚫

Regular 😐

Bueno 😊

Excelente 🌟

Legibilidad *

Malo 🚫

Regular 😐

Bueno 😊

Excelente 🌟

Jerarquía Visual *

Malo 🚫

Regular 😐

Bueno 😊

Excelente 🌟

Ilustración *

Malo 🚫

Regular 😐

Bueno 😊

Excelente 🌟

Observaciones a tomar en cuenta para mejorar el proyecto 🗨️

Texto de respuesta larga

Previsualización de la pieza

Pregunta Escala de Likert

Pregunta Semántica

Técnicas
Encuesta en línea

Muestra
Cantidad de personas evaluadas: 10
5 Diseñadores Gráficos
5 Pedagogos.

Criterios de evaluación
Diseño
Composición / Estética: El diseño es agradable a la vista y buena armonía.
Legibilidad: Las tipografías son legibles y son adecuadas para el diseño.
Jerarquía: Los elementos están distribuidos de una manera que facilita la lectura.
Ilustración: Calidad de dibujo.

Funcionalidad
Versatilidad / Simplicidad: El diseño es simple y fácil de entender.
Suficiencia: La pieza contiene los elementos necesarios.

Descripción de Proceso de Validación
El proceso de validación se llevó a cabo con la herramienta Google Forms de manera virtual para que los participantes de manera fácil evaluaran las piezas gráficas .
(ver anexo 06.1)

Figura 48. Herramienta para Validación de Profesionales
Fuente: Elaboración Propia

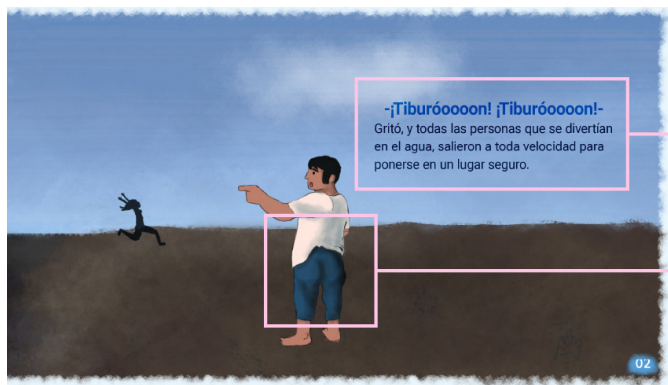
Descripción y fundamentación de los Cambios

Cuento:
Portada / Páginas internas



Conforme a las ilustraciones su calidad es buena, teniendo en cuenta que no hubo mayores cambios. En la rama de la pedagogía se dio la observación en el título de agregar color para llamar la atención en los niños.

Figura 49. Previsualización análisis portada de cuento
Fuente: Elaboración Propia



Se da la observación del texto puede aumentar y cambiar de color para mayor lecturabilidad.

Al igual para llamar la atención en los niños se debe agregar mayores detalles al fondo y tenga congruencia la narración con las ilustración en las expresiones de los personajes.

Figura 50. Previsualización análisis pagina interna de cuento
Fuente: Elaboración Propia

Fichas Informativas:

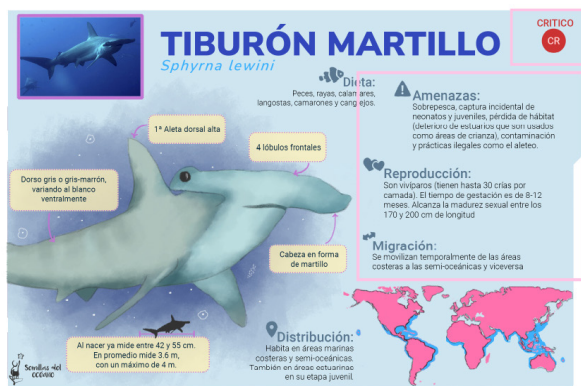


Figura 51. Previsualización análisis ficha informativa
Fuente: Elaboración Propia

Una de las observaciones de los profesionales en pedagogía, para la comprensión del usuario es necesario hacer la especificación de ciertos términos.

Al igual otra de las observaciones es tener en cuenta la distribución de los elementos.

Post Cuadrado:



Figura 52. Previsualización análisis post cuadrado
Fuente: Elaboración Propia

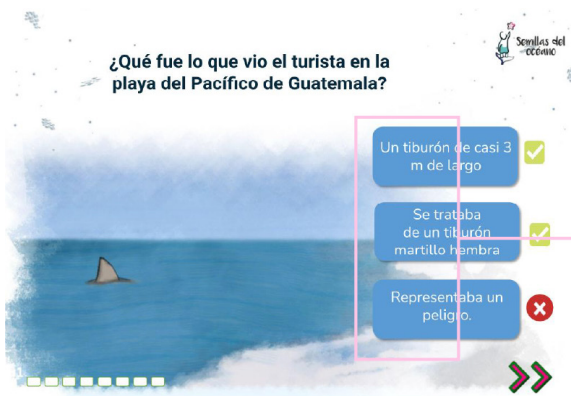
El tener siempre en cuenta la visualización y el peso de los elementos, evaluando colores y jerarquías para complementar la ilustración.

Interfaz Juego Comprensión Lectora:



Se comenta de tener en cuenta la jerarquización y visualización del botón de jugar, debido a que se pierde en el fondo.

Figura 53. Previsualización análisis interfaz portada de juego
Fuente: Elaboración Propia



Las observaciones en el juego fueron en la visualización del juego, es muy sencilla lo cual facilita al usuario su uso, pero a la hora de contraste de imagen no interfiere con las respuestas.

Figura 54. Previsualización análisis interfaz del juego
Fuente: Elaboración Propia

Nivel de Producción Gráfica

03

Validación Grupo Objetivo

Portada Cuento



Figura 55-56. Propuesta portada de cuento, Nivel 03
Fuente: Elaboración Propia

Fundamentación

En la portada se extiende la textura para que abarque toda la portada y equilibre y una la ilustración con el título. Al igual la modificación de los colores del título para que destaque.

Ficha Informativa:

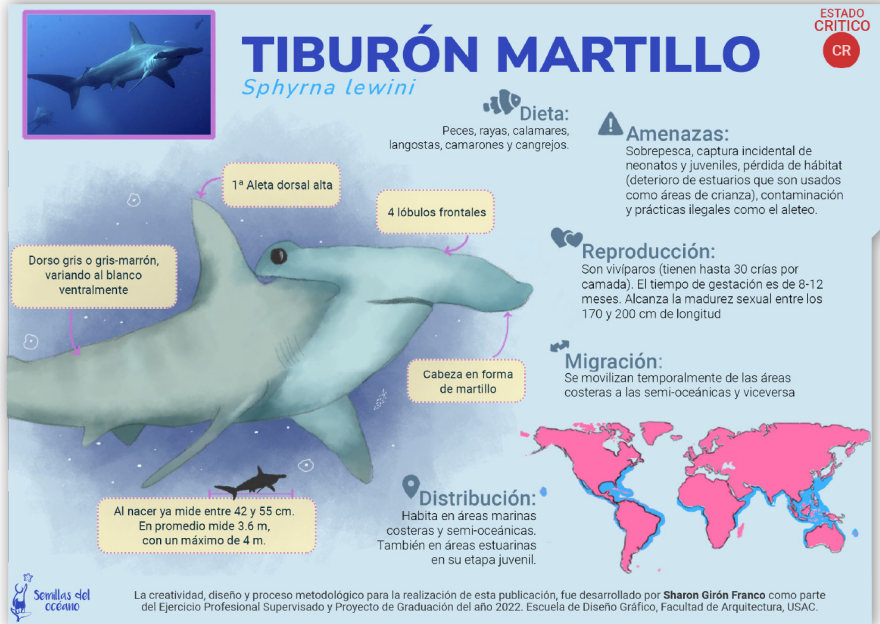
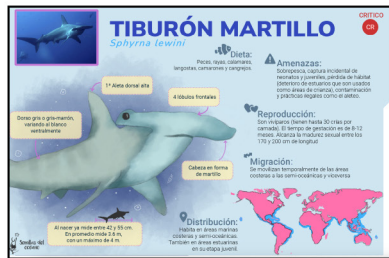


Figura 57-58. Propuesta de ficha informativa, Nivel 03
Fuente: Elaboración Propia

Fundamentación

La estructura es la misma haciendo un cambio en tamaño de letra para mejorar su lectura, además una pequeña especificación en el término (estado de conservación). Se utiliza la jerarquía en los textos y se proporciona la información de la mejor manera.

Post Cuadrado:



Figura 59-60. Propuesta de post cuadrado, Nivel 03
Fuente: Elaboración Propia

Fundamentación

Para las publicaciones de redes sociales se utilizarán titulares acompañados de imágenes o ilustraciones, como se especifica en los bocetos; se utilizara poco texto para no hacer ruido con la imagen, para poder crear más equilibrio en el diseño serán imágenes y texto a partes iguales, También se agregó un texto importante que resalta en el diseño.

Interfaz Juego de Comprensión Lectora :




Figura 61-64. Propuesta de interfaz juego, Nivel 03
Fuente: Elaboración Propia

Fundamentación


Se sigue manteniendo la sencillez del juego para su jugabilidad, y destacando la ilustración, corresponden a fragmentos del cuento, para hacer referencia y una pista para las preguntas.

Descripción de Validación Cliente / Grupo Objetivo



Previsualización de la pieza

Título de la imagen



¿Qué tanto te gusto leer el cuento? *

Nada 😞

Poco 😊

Mucho 😄

Demasiado 😍

Preguntas Escala de Likert

¿Que tanto logras leer el texto sin dificultad? *

Nada 😞

Poco 😊

Mucho 😄

Excelente 😍

¿Que tanto te llama la atención los dibujos? *

Nada 😞

Poco 😊

Mucho 😄

Demasiado 😍

Pregunta Semántica

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

Texto de respuesta larga

Técnicas

Encuesta en línea

Grupo focal / Exposición en línea

Muestra

Cantidad de personas evaluadas: 11

Niños entre 7 a 10 años de edad, usuarios que se mantienen activos mediante el programa de educación “Embajadores Junior del Océano”

Para la validación de este nivel, por asuntos de confidencialidad para que no se expongan y se difundan las piezas, se realizó la exposición a una pequeña parte del G.O.

Criterios de evaluación

Diseño

Composición / Estética: El diseño es agradable a la vista y buena armonía.

Legibilidad: Las tipografías son legibles y son adecuadas para el diseño.

Jerarquía: Los elementos están distribuidos de una manera que facilita la lectura.

Ilustración: Calidad de dibujo.

Funcionalidad

Versatilidad / Simplicidad: El diseño es simple y fácil de entender.

Suficiencia: La pieza contiene los elementos necesarios.

Descripción de Proceso de Validación

El proceso de validación se llevó a la visualización de las piezas mediante la plataforma de Zoom y la evaluación con la herramienta Google Forms de manera virtual para que los participantes de manera fácil evaluaran las piezas gráficas (ver anexo 7.1)

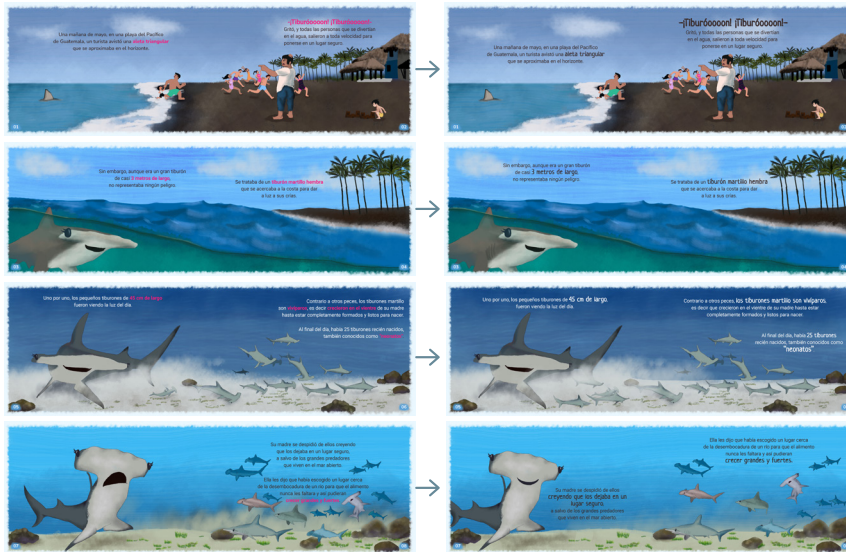
Figura 65. Herramienta para Validación de Grupo Objetivo
Fuente: Elaboración Propia

Descripción y fundamentación de la decisión final

Cuento:
Portada / Páginas internas



Durante la creación de cada cuento, se propuso la inclusión de páginas adicionales para los créditos y una breve sinopsis en la contraportada.



Se realizaron modificaciones en las páginas internas a raíz de los comentarios y opiniones del grupo objetivo y la asociación. Se sugirió nuevamente cambiar el color y la tipografía con el fin de mejorar la legibilidad y que contrasten adecuadamente con el fondo.

Figura 66-76. Previsualización portada, contraportada y paginas internas, Cuento del Tiburón Martillo Fuente: Elaboración Propia

Fichas Informativas:



Figura 77. Previsualización Ficha Informativa Tiburón Martillo
Fuente: Elaboración Propia

No se realizaron modificaciones, ya que se mantuvo su funcionalidad pedagógica al ser presentada a los niños (grupo objetivo), captando su atención y despertando su interés por la información.

Post Cuadrado:



Figura 78. Previsualización publicación cuadrada Tiburón Martillo
Fuente: Elaboración Propia

En las publicaciones se conserva su estructura, utilizando constantemente la combinación de tipografía y colores para captar la atención del grupo objetivo y motivarlos a dirigirse hacia la descarga del material (los cuentos).

Interfaz Juego Comprensión Lectora:

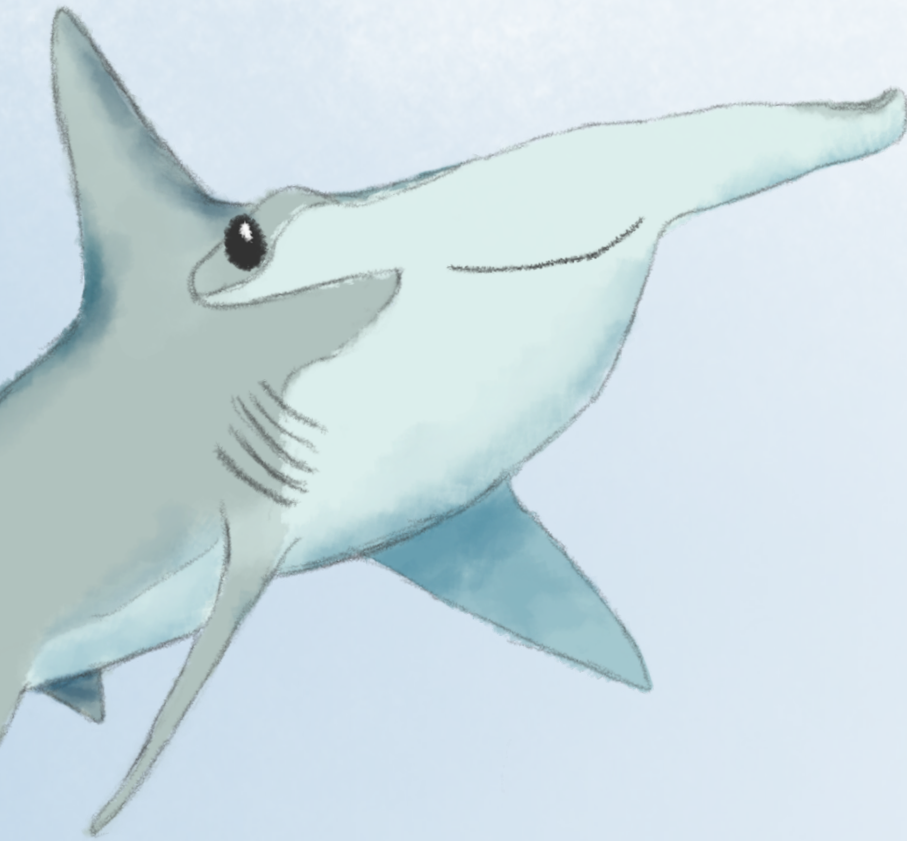


Este, al igual que los demás, no experimentó modificaciones, ya que durante la evaluación se constató que el grupo objetivo no tuvo dificultades para utilizar el programa y no se reportaron molestias con la interfaz.

Figura 79- 83. Previsualización interfaz del juego Fuente: Elaboración Propia

Vista Preliminar de las Piezas Gráficas

Tiburon Martillo:



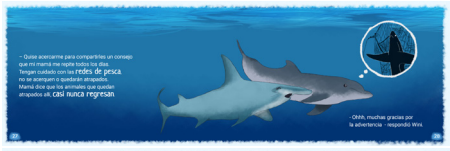
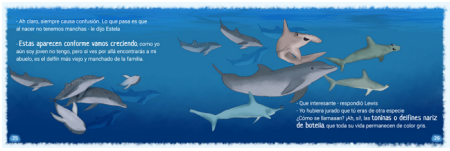
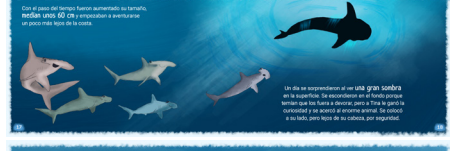
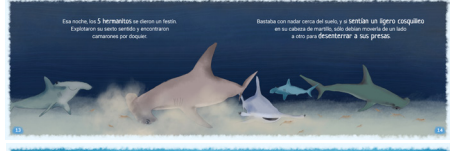
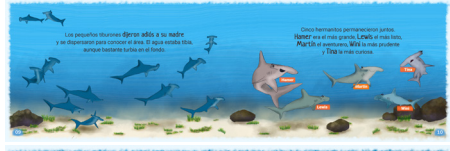
CUENTO



Figura 84. Previsualización Final Cuento Tiburón Martillo
Fuente: Elaboración Propia



¡Hola, soy Marín! Soy el más grande de los tiburones...
Las Aventuras de Marín y sus Hermanos: Careza de Martillo



FICHAS INFORMATIVAS



Figura 85. Previsualización Final Fichas Informativas cuento Tiburon Martillo
Fuente: Elaboración Propia

INTERFAZ DE JUEGO



Figura 86. Previsualización Final Juego para comprensión lectora del Tiburon Martillo
Fuente: Elaboración Propia

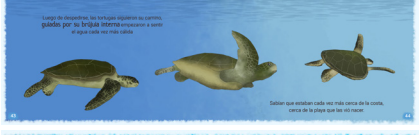
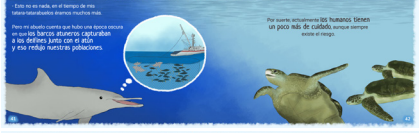
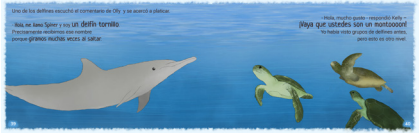
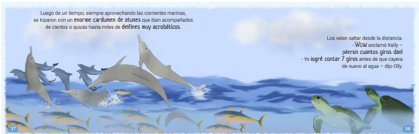
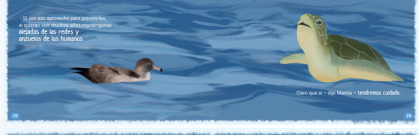
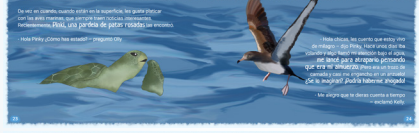
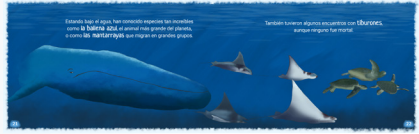
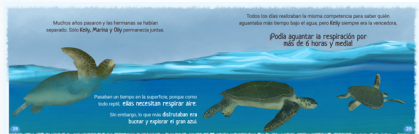
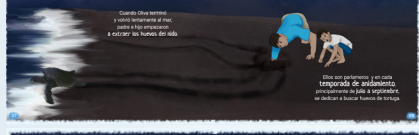
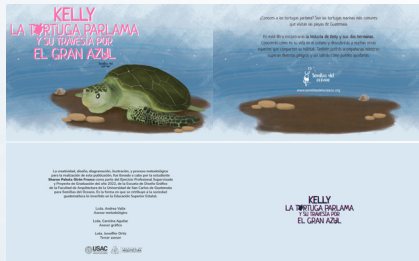
Tortuga Parlama:



CUENTO



Figura 87. Previsualización Final Cuento Tortuga Marina
Fuente: Elaboración Propia



FICHAS INFORMATIVAS



Figura 88. Previsualización Final Fichas Informativas cuento Tortuga Marina
Fuente: Elaboración Propia

INTERFAZ DE JUEGO



Figura 89. Previsualización Final Juego para comprensión lectora del Tortuga Marina
Fuente: Elaboración Propia

Cuento Manati:



CUENTO



Figura 90. Previsualización Final Cuento Manati
Fuente: Elaboración Propia



En este mundo de la historia de Many, un pequeño grupo de amigos guatemaltecos, se reunieron en un momento crucial para salvar a la manatí que quedaba en el mundo.

¡Ayudemos a salvar a Many!

Los autores de esta obra son: **MANATI DE SALVAR LA BAHÍA**

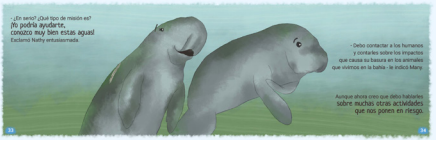
Los autores de esta obra son: **MANATI DE SALVAR LA BAHÍA**



¡Hola! ¿Cómo estás...?

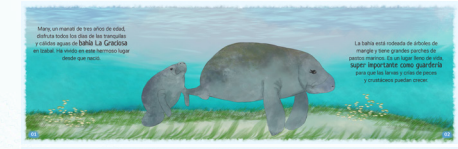
¡Hola! En la mañana, Many le dijo a la tortuga que estaba muy feliz de verlo.

¡Hola! En la mañana, Many le dijo a la tortuga que estaba muy feliz de verlo.



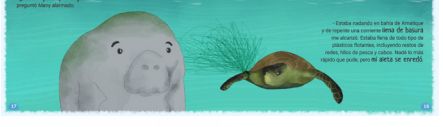
¿Qué pasó con el barco? ¿Por qué no lo ayudamos?

¡Hola! En la mañana, Many le dijo a la tortuga que estaba muy feliz de verlo.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



¡Hola! En la mañana, Many le dijo a la tortuga que estaba muy feliz de verlo.

¡Hola! En la mañana, Many le dijo a la tortuga que estaba muy feliz de verlo.



¡Hola! En la mañana, Many le dijo a la tortuga que estaba muy feliz de verlo.

¡Hola! En la mañana, Many le dijo a la tortuga que estaba muy feliz de verlo.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



¡Hola! En la mañana, Many le dijo a la tortuga que estaba muy feliz de verlo.

¡Hola! En la mañana, Many le dijo a la tortuga que estaba muy feliz de verlo.



¡Hola! En la mañana, Many le dijo a la tortuga que estaba muy feliz de verlo.

¡Hola! En la mañana, Many le dijo a la tortuga que estaba muy feliz de verlo.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



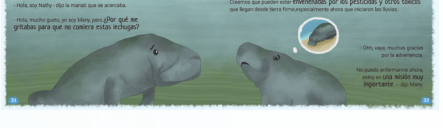
Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.



Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

Manati es un animal de agua dulce, pero también puede vivir en agua salada.

FICHAS INFORMATIVAS



Figura 91. Previsualización Final Fichas Informativas del cuento Manatí
Fuente: Elaboración Propia

INTERFAZ DE JUEGO



Figura 92. Previsualización Final Juego para comprensión lectora del Manatí
Fuente: Elaboración Propia



Lineamientos
para la
Puesta en Práctica

Material Educativo: (Cuentos, Fichas Informativas y Juegos interactivos)

Instrucciones de utilización:

Los cuentos digitales y las fichas informativas están disponibles en un formato PDF que los hace accesibles para todos los usuarios y facilite compartir. Pueden ser descargados en cualquier dispositivo, lo que permite una experiencia de lectura cómoda y flexible.

Los juegos están diseñados en formato de presentación de PowerPoint, lo que permite una apertura sencilla y rápida en cualquier computador. Esta elección de formato garantiza que los usuarios puedan disfrutar de los juegos sin complicaciones técnicas, brindando una experiencia de entretenimiento accesible y amigable para todos.

Al igual se sugiere almacenar una copia de los archivos en la nube, en algún servicio como Google Drive o Dropbox.

Proceso de reproducción:

Dado que, por el momento, los cuentos solo estarán disponibles en formato digital, no es necesario imprimirlos.

Proceso de divulgación:

El material será compartido a través de clases o charlas virtuales, y también estará disponible en su página web para que los usuarios puedan descargarlo mediante un enlace.

Esta estrategia permite una fácil accesibilidad al material educativo, brindando a los participantes la flexibilidad de acceder a él en línea o descargarlo para su uso posterior.

Proceso de medición de resultados:

Uno de los principales objetivos de este proyecto es concienciar sobre la importancia de la vida marina, buscando despertar el interés de los niños a través de la lectura. Para evaluar el impacto, se medirá el nivel de clics en el enlace de descarga y la cantidad de descargas del material. Estos indicadores permitirán medir el alcance y la aceptación del contenido por parte del grupo objetivo.

Además con el propósito de asegurar que los niños comprendan el contenido, los resultados serán evaluados en función del nivel de respuestas correctas que obtengan al realizar cada juego.

Esta métrica proporcionará una visión clara del grado de asimilación y conocimiento alcanzado por los niños a medida que participan en las actividades relacionadas con los temas.

Material Divulgación: (Publicaciones Cuadradas)

Instrucciones de utilización:

Las publicaciones en ambas plataformas (Facebook e Instagram) contendrán información esencial para promocionar los cuentas y motivar a la audiencia a descargar el contenido desde la página.

Proceso de divulgación:

Para llevar a cabo la divulgación de las publicaciones, es necesario programarlas siguiendo una grilla previamente establecida en un formato Excel. En esta grilla se especifican las fechas y horas de publicación de cada contenido.

Cada publicación se encuentra en formato de imagen JPG y cuenta con un nombre específico que indica el orden y la forma en que deben ser publicadas.

Este proceso de planificación y organización garantiza una distribución adecuada y efectiva de las publicaciones en las plataformas de redes sociales.

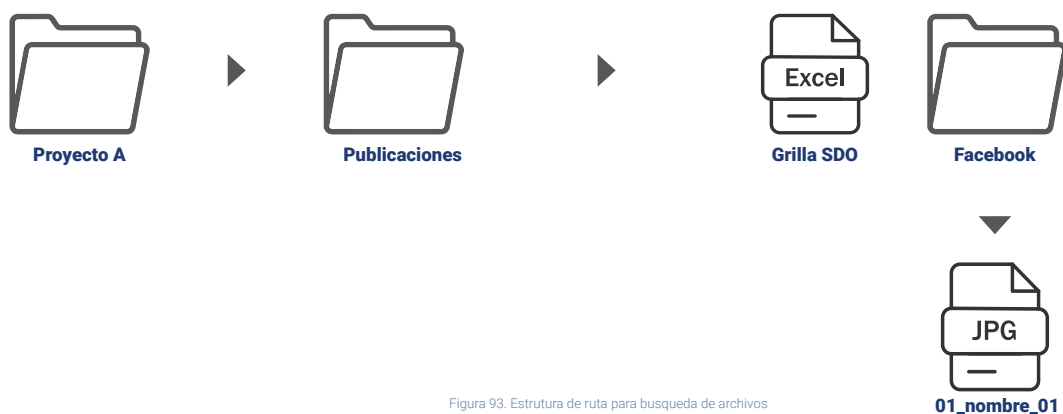


Figura 93. Estructura de ruta para búsqueda de archivos
Fuente: Elaboración Propia

Proceso de medición de resultados:

Para evaluar el impacto de las publicaciones, se utilizará como métrica la cantidad de descargas y la interacción que estas han generado. Dado que el objetivo principal de las publicaciones es promocionar los cuentos, se buscará medir la efectividad de cada contenido en función de cuántas veces ha sido descargado o interactuado por los usuarios.

Estas estadísticas permitirán analizar el alcance y la recepción de las publicaciones, brindando información valiosa para ajustar y mejorar las estrategias de promoción en el futuro.

Cotización y Honorarios

Total de Horas reales de Producción Gráfica:

310 horas registradas de producción de Proyecto de Graduación

Tabla 8. Detalle de los costos de materiales y tarifas de servicios 01.

Insumos y Costos

| Descripción | Costo / Hora | Tiempo | Total |
|---|--------------------------------|---------|---------------|
| Librería - Lapices - Hojas Bond - Sketchbook | Q. 59.00 Costo Único | N / A | Q. 59.00 |
| Servicio de teléfono | Q. 0.06 | 310 hrs | Q. 18.60 |
| Depreciación de equipo de computo | Q. 0.23 | 310 hrs | Q. 71.30 |
| Energía Eléctrica | Q. 0.41 | 310 hrs | Q. 127.10 |
| Licencia de Programas de Adobe | Q. 0.56 | 310 hrs | Q. 173.6 |
| Total: | | | Q449.6 |

Servicios Técnicos

| Descripción | Costo / Hora | Tiempo | Total |
|---|--------------|--------|-------------------|
| Ilustración y diagramación de cuentos infantiles | N / A | N / A | Q. 29,723.46 |
| Ilustración y diagramación de fichas infograficas | N / A | N / A | Q. 9,742.59 |
| Creación de Juegos para la Comprensión Lectora | N / A | N / A | Q.1,533.54 |
| Creación de post digitales 12 post | N / A | N / A | Q. 1,020.27 |
| Total: | | | Q42,019.86 |

Para determinar el precio de los servicios profesionales, se realizó un análisis basado en el promedio salarial de un diseñador junior. Tras considerar diferentes variables, se estableció un salario mensual de Q6,000, lo que equivale a una tarifa de Q38.00 por hora.

Tabla 9. Detalle de los costos de materiales y tarifas de servicios 02.

Servicios Profesionales

| Descripción | Costo / Hora | Tiempo | Total |
|---|--------------|----------------|-------------------|
| Investigación y plantamiento del proyecto | Q. 38.00 | 12 hrs 40 min | Q. 471.20 |
| Conceptualización | Q. 38.00 | 27 hrs 17 min | Q. 1,032.46 |
| Definición Creativa | Q. 38.00 | 15 hrs 04 min | Q. 571.52 |
| Producción Gráfica 01 | Q. 38.00 | 30 hrs 23 min | Q. 1,148.74 |
| Producción Gráfica 02 y 03 | Q. 38.00 | 53 hrs 08 min | Q. 2,017.04 |
| Validaciones | Q. 38.00 | 13 hrs 14 min | Q. 499.32 |
| Correcciones | Q. 38.00 | 05 hrs 41 min | Q. 205.58 |
| Propuesta final | Q. 38.00 | 102 hrs 35 min | Q. 3,889.30 |
| Tabulación y resultados | Q. 38.00 | 45 hrs 08 min | Q. 1,713.04 |
| Total: | | | Q11,548.20 |

Fuente: Elaboración propia

Insumos y Costos + Servicios Técnicos + Servicios Profesionales

Q. 54,017.66*

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

07

CAPÍTULO

Síntesis del Proceso

Lecciones aprendidas

Conclusiones

Recomendaciones

Lecciones Aprendidas

- Proceso de gestión:

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

La planeación de los tiempos a realizar cada etapa del proceso para que no haya dificultad para realizar cada tarea y se acumule el trabajo.

Los tiempos deben tener un poco de holgura entre cada tarea para que este sea flexible para posibles cambios.

- Producción del DG:

La etapa de conceptualización es un proceso que llevara una dificultad, ya que es la fase que tiene mayor importancia. El tener un buen concepto equivale a tener una buena base para realizar las piezas graficas.

Siempre tener en cuenta los comentarios y sugerencias en las etapa de validaciones, analizar la retroalimentación de los expertos para tener un mejor resultado.

Conclusiones

Al concienciar sobre la importancia de los océanos y la vida marina, se busca generar un impacto positivo en la sociedad, promoviendo actitudes que permitan el desarrollo sostenible, la conservación y la protección de estos ecosistemas vitales.

A través de este esfuerzo, se aspira a sembrar semillas de conocimiento y conciencia ambiental en las nuevas generaciones, quienes serán los agentes de cambio en la preservación del medio ambiente marino y el futuro de nuestro planeta.

Elaborar material didáctico versátil mediante el diseño editorial digital, respaldado por diferentes elementos, ha resultado ser una estrategia efectiva para hacer que los temas científicos sean comprensibles e interesantes tanto para capacitadores como para niños.

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

En general, este enfoque de diseño ha demostrado ser una herramienta valiosa para enriquecer la experiencia educativa y promover un aprendizaje significativo dentro de Semillas del Océano

Recomendaciones

- A la institución:

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

Es importante que el estudiante exponga cualquier duda o inquietud sobre las actividades que llevará a cabo para evitar obstáculos en el futuro que puedan dificultar el desarrollo de los procesos.

Esta comunicación abierta y clara asegura una comprensión mutua y facilita la toma de decisiones informadas para lograr el éxito en cada fase del proyecto.

Es fundamental proporcionar todos los recursos y elementos complementarios necesarios al comienzo del proyecto, ya que una demora prolongada en este aspecto podría tener un impacto que puede afectar en la ejecución del proyecto.

- Al estudiante de diseño gráfico:

Mantener una comunicación constante con la asociación desde el inicio del proyecto, para que no haya malentendidos durante el proceso de definición, incluirlos en la planificación y mostrar avances para que facilite la producción de las piezas gráficas.

Previo a realizar el concepto creativo, es esencial explorar diferentes técnicas creativas que permitan un desarrollo adecuado.

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

Bibliografía

- AMAI Inteligencia aplicada a Decisiones «Perfil de los hogares según Nivel Socioeconómico 2020», acceso 21 de marzo de 2022 <https://amai.org/NSE/index.php?queVeo=niveles>
- CONAP «Campaña “Conservación Marino-Costera Guatemala”, acceso el 24 de marzo de 2022, <https://conap.gob.gt/campana-conservacion-marino-costera-en-guatemala/>
- CONAP, «Memoria de Labores 2019: Publicación técnica». <https://conap.gob.gt/wp-content/uploads/2020/07/Memoria-de-Labores-CONAP-2019-final.pdf>
- Jurado Gustavo, «Depreciación financiera y Depreciación contable fiscal» (clase magistral; Universidad de San Carlos de Guatemala, 10 de marzo de 2020).
- Lacán Arreaga Reyna Elizabeth, «La importancia de la educación ambiental y su aporte en la prevención de desastres en la educación formal de los niveles primario y básicos» (tesis licenciatura, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2012), <http://www.postgrados.cunoc.edu.gt/tesis/ba694622c09cdefdc1bec8661e6f3ada490b75f.pdf>
- Ministerio de Ambiente y Recursos Naturales, «Memoria de Labores 2020-2021» <https://www.marn.gob.gt/Multimedios/18445.pdf>
- Ortiz Jenniffer , «Informe Anual 2021 Semillas del Océano», (reunión virtual, Plataforma virtual Zoom, 18 de febrero 2022).
- Ortiz Jenniffer, «Informe de Labores 2017- 2018 Semillas del Océano», (reunión virtual, Plataforma virtual Zoom, 18 de febrero 2022).
- Prof. Rodríguez Arana Germán, «Epistemología de la Educación Ambiental», Revista Ingeniería Primero No.17 (2010), Págs.23-30 ISSN: 2076-3166 https://fgsalazar.net/LANDIVAR/ING-PRIMERO/boletin17/URL_17_AMB01_EDUCACION.pdf
- Richaud Maria Cristina, «Percepción de la motivación estilos parentales en niños de 8 a 12 años» Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación Psicológica (2007) ISSN: 1135-3848
- Santiso Rodríguez Carmen María, «Covid 19 y las repercusiones en la educación en Guatemala»Revista Docencia Universitaria, 2(1), 51–61. <https://doi.org/10.46954/revistadusac.v2i1.24>
- Semillas del Océano, «Donantes y Aliados, Semillas del Océano», acceso 03 de febrero de 2022 <https://semillasdeloceano.org/aliados/>
- Semillas del Océano, «Nosotros, Semillas del Océano», acceso 03 de febrero de 2022 <https://semillasdeloceano.org/nosotros/>

Anexos

01. Análisis FODA



F

- Mantienen actualizadas sus redes sociales con los diferentes proyectos que realizan.
- Han trabajado con epesistas.
- La comunicación es constante, teniendo establecida una vía de comunicación ya habilitada.

O

- Tienen varios proyectos que necesitan ayuda en el área de diseño.
- Implementación de nuevos proyectos para su promoción en redes sociales.
- Usan constantemente las redes sociales y otras plataformas para la comunicación con su grupo objetivo.

D

- Para las reuniones se solicita un margen para no interferir en otras actividades, pero aun así estas pueden posponerse.

A

- La ubicación de la Institución está muy retirada.
- Hay más de un estudiante realizando proyectos.

02. Planes de Acción para recopilación de información

| Aspecto general | Aspecto específico | Fuente de información | Tipo de información | Individuo | Instrumento | Lugar/Vía | Fecha |
|-----------------------------------|---|-----------------------|-----------------------|-------------------------------------|-----------------|---|------------------------------------|
| Información Institucional | - Historia - Visión - Misión - Objetivos - Valores - Servicios - Fuente de financiamiento | Fuente Interna | Documental | - | Observación | Página web <i>Semillas del Océano</i> Informe anual <i>informe-anual-de-actividades-2020</i> | 03/02/2022 |
| Aspectos de comunicación y diseño | -Identidad gráfica institucional y comunicación visual | Fuente Interna | Documental / Personal | Coordinadora Licda. Jenniffer Ortiz | Lista de Cotejo | <i>Fanpage</i> Facebook / Drive | 07/02/2022 09/02/2022 |
| Aspectos de comunicación y diseño | - Departamento de Capacitaciones / Desarrollo / RRHH / Investigación | Fuente Interna | Personal | Coordinadora Licda. Jenniffer Ortiz | Entrevista | Plataforma Zoom | 11/02/2022 *cambio a 14/02/2022 |
| Áreas de oportunidad | - Dificultades de comunicación en actividades institucionales internas - Dificultades de comunicación inmediatas y a largo plazo - Dificultades de comunicación en actividades institucionales externas | Fuente Interna | Personal | Coordinadora Licda. Jenniffer Ortiz | Entrevista | Plataforma Zoom | 11/02/2022 *cambio a 14/02/2022 |
| Áreas de oportunidad | - Acciones realizadas hasta ahora para suplir las dificultades de comunicación | Fuente Externa | Documental | - | Lista de Cotejo | Plataformas de Noticias / Artículos | 09/02/2022 |

| Aspecto general | Aspecto específico | Fuente de información | Tipo de información | Individuo | Instrumento | Lugar/Vía | Fecha |
|---|--|-----------------------|---------------------|-------------------------------------|----------------------------------|---|--|
| Características Geográficas | - País - Departamento - Municipio - Aldea - Cantón, Barrio, Caserío. | Fuente Interna | Documental | - | Lista de Cotejo 1 | Informe anual <small>informe-anual-de-actividades-2020</small> Gráfica Facebook fanpage Institucional | 25/02/2022 |
| Características Sociodemográficas | - Edad - Género - Formación Académica - Responsabilidad familiar | Fuente Interna | Personal | Coordinadora Licda. Jenniffer Ortiz | Entrevista 1 | Plataforma Zoom | 03/03/2022 |
| Características Socioeconómicas | - Clase Social - Nivel Socioeconómico -NSE- - Hábitos de Consumo - Servicios que Utilizan - Frecuencia y Horario de consumo | Fuente Externa | Personal | Muestra del Grupo Objetivo | Encuesta 1 (digital e impresa) | Plataforma QuestionPro <small>https://www.questionpro.com/</small> | 18/03/2022 04/04/2022 * implementación encuesta por whatsapp |
| Características Psicográficas | - Estilo de Vida - Hábitos - Motivaciones - Valores - Cultura Visual - Nivel de Lectura Visual | Fuente Externa | Personal | Muestra del Grupo Objetivo | Encuesta 1 (digital e impresa) | Plataforma QuestionPro <small>https://www.questionpro.com/</small> | 18/03/2022 |
| Relación entre el Grupo Objetivo y la Institución | - Frecuencia de visita virtual - Servicios más utilizados - Nivel de satisfacción | Fuente Interna | Documental | - | Lista de Cotejo 2 / Entrevista 1 | Facebook fanpage Institucional | 19/03/2022 |

03. Instrumentos de valoración utilizados.

| Aspectos a Observar | Sí | No |
|---|----|----|
| Tiene un logotipo que los identifica | | |
| Elementos que identifican a la marca | | |
| Las publicaciones en redes sociales mantienen unidad gráfica. | | |
| Calidad gráfica de las publicaciones | | |
| Generan un impacto en el grupo objetivo | | |
| Muestra la información de forma atractiva y concisa | | |

Guión Entrevista parte 1: Aspectos de Comunicación, áreas desarrollo de comunicación (cualitativo):

1. ¿Tienen un departamento que se encargue de la publicidad o de los artes?
2. ¿Quién se encarga de publicar en redes sociales?
3. ¿Cuentan con un departamento que capacite personal?
4. ¿Tienen recursos para la capacitación?
5. ¿En los programas que tienen de educación ambiental quién y cómo proporciona el material educativo?
6. ¿Como son impartidos los programas educativos?

Guión Entrevista parte 2: Áreas de Oportunidad, comunicación interna y externa (cualitativo):

1. ¿Dentro de la Institución por qué medio o plataformas ¿comparten información o se comunican?
2. ¿Para la difusión de sus actividades qué medios utilizan, y qué personas participan activamente en las actividades?
3. ¿Al cuánto tiempo empieza a reaccionar o interactuar las personas con sus publicaciones?
4. ¿Han pensado en usar otras plataformas para comunicarse?
5. ¿Qué dificultades han visto o detectado a la hora de hacer una publicación o de hacer llegar un mensaje?
6. ¿En la búsqueda de votos para el concurso global que alcance tuvieron en los medios?

| Aspectos a Observar | Sí | No |
|---|----|----|
| Tiene una considerable cantidad de artículos sobre la institución | | |
| Los artículos tienen información verídica sobre la institución | | |
| Escriben positivamente sobre las actividades que realizan | | |
| Tienen un buen alcance de compartido e interacciones | | |
| Son conocidas las páginas que comparte su información | | |

| Aspectos a Observar | Sí | No |
|--|----|----|
| Departamento que ha participado en actividades de SDO (Semillas del Océano). | | |
| Respuesta de los niños hacia las actividades. | | |
| Fotografías de las actividades . | | |
| Estadísticos de la participación en las actividades. | | |
| Resultados de las actividades. | | |

| Aspectos a Observar | Si | No |
|--|----|----|
| Están activos en las redes sociales. | | |
| Han participado en la actividad de dibujo. | | |
| Comentan las publicaciones. | | |
| Han participado en otras actividades. | | |
| Comparten las publicaciones. | | |

Guión Entrevista 1: Características generales del Grupo Objetivo (cualitativo):

1. ¿Cuáles son los principales departamentos que participan en las actividades educativas?
2. ¿A qué edades está dirigido el proyecto educativo?
3. ¿Qué actividades se realizan en el programa de educación?
4. ¿Cómo es el nivel de participación de los niños?
5. ¿Como se desarrollan los cursos virtual y presencialmente?
6. ¿Cuántas veces se ha descargado el material educativo?

Encuesta 1: Características del Grupo Objetivo (cualitativo / cuantitativo):



ESTUDIO PARA MATERIAL DIDACTICO

Hola! Soy Pahola Franco, soy estudiante de la Universidad de San Carlos de Guatemala, el siguiente formulario es para recopilación y el uso de datos para la perfilación del grupo objetivo para la realización de un proyecto de graduación para el apoyo del material educativo de la Institución Semillas del Océano. Sus respuestas a la encuesta serán estrictamente confidenciales y los datos de esta investigación se informarán solo en conjunto. Su información será codificada y permanecerá confidencial. Si tiene preguntas en cualquier momento sobre la encuesta o los procedimientos, puede comunicarse con mi persona al 69116851.

Gracias por tu apoyo.

Edad: _____ Lugar dónde vives: _____

¿Cómo es tu casa?

Ejemplo: de 1 nivel o 2 niveles, con muchas o pocas habitaciones, etc.

¿En dónde realizan las compras?



¿Con qué frecuencia compran alimentos en casa?

1 vez al Mes 1 vez a la semana 2 ó 3 veces por semana Todos los días

¿Tienes internet fijo en casa?

Sí No

¿Qué tanto usas los siguientes aparatos?

| | Nunca 1 | Rara vez 2 | A veces 3 | Casi siempre 4 | Siempre 5 |
|--|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| Celular <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Laptop <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Computador de Escritorio <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Tablet <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Televisor <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

¿En qué sitio ves tus videos favoritos?

Netflix Youtube Facebook Instagram
 Tik Tok Televisión Otros

¿Qué tipo de series te gustan ver?



¿Qué actividades te gusta hacer en tu tiempo libre?

Ejemplo: Hacer deporte, jugar, leer, bailar, etc.

Califica que tanto te gustan las materias escolares

☐ No me agrada = 0 estrellas pintadas

☑ Me gusta mucho = 5 estrellas pintadas



¿Cuál es la golosina o chuchería que más compras? y ¿Por qué?

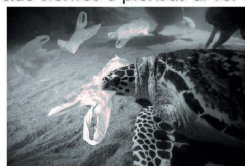
Describe cuál es tu rutina diaria

Ejemplo: Me despierto a las 8:00 de la mañana, tomo una ducha y salgo a la escuela.

Escoge dos valores pienses que son los más importantes

- Respeto Amor Sinceridad
 Responsabilidad Gratitud Solidaridad

Que sientes o piensas al ver esta imagen...

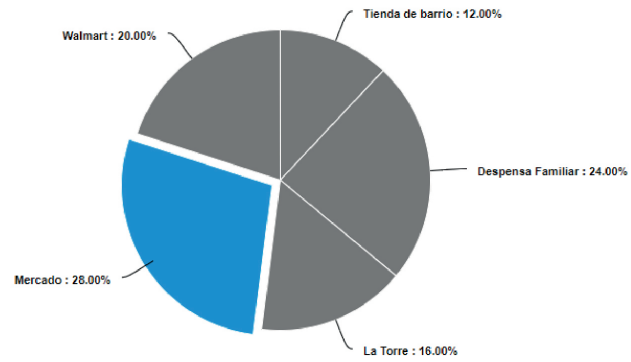


04. Gráficos de Perfil de Grupo Objetivo:

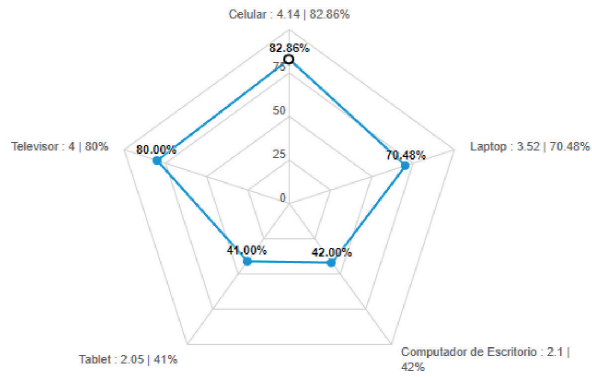
- 04.1. Características Socioeconómicas:

| | |
|---|---------------------|
| Es de rancho de Palma y solo de un nivel con 3 habitaciones | Niveles |
| son de 1 piso , con 2 habitaciones . Está echa con láminas y block . | Habitaciones |
| 1 nivel pocas habitaciones | Tamaño de casa |
| Amarilla y verde de un nivel | Tipo de habitación |
| 2 niveles , con muchas habitaciones | Material de la casa |
| ES GRANDE Y DE UN NIVEL | Área Costera |
| Grande de 2 niveles | Ciudad Guatemala |
| 3 niveles con muchas habitaciones, cocina, sala y comedor | |
| es contrullida con pocas habitaciones de un nivel | |
| es de dos niveles tiene muchas habitaciones | |
| construida de block con muchas habitaciones de un nivel | |
| 1 y 2 niveles y es contruida tiene sala y muchas habitaciones | |
| Es construida tiene un patio grande y una cocina con pocas habitaciones | |
| 2 niveles con pocas habitaciones | |

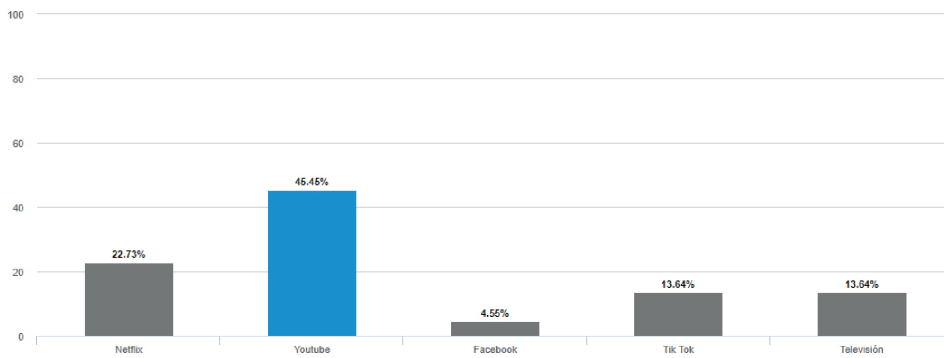
¿En dónde realizan las compras



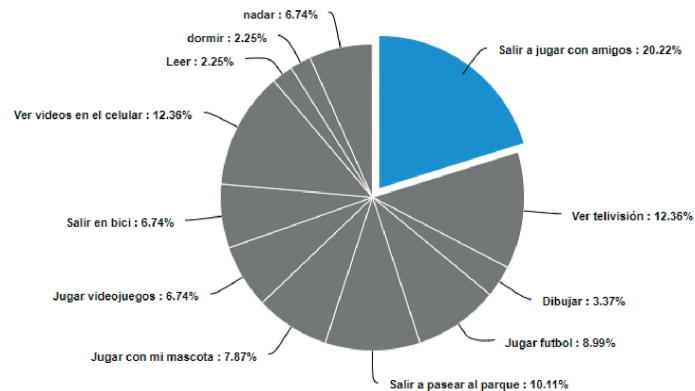
Del 1 al 5 que tanto usas estos dispositivos



¿En qué sitio ves tus videos favoritos?



¿Qué actividades te gusta hacer en tu tiempo libre?



05. Herramientas para Definición del Problema.

- 05.1. Identificación del problema de Comunicación Visual:

¿Dónde ocurre?

En los programas de educación virtual online.

¿Cómo se presenta?

En el proceso de las actividades educativas por la falta de material educativo.

¿Cuáles son las causas?

Cada año se desarrollan nuevos temas para el programa educativo, para ello se debe implementar nuevo material didáctico por la falta de un departamento que se encargue del área gráfica.

¿Cuáles son las consecuencias?

El material didáctico impreso existente no se adapta al modo virtual, no tiene el uso adecuado en el momento de la retroalimentación del tema.

¿A qué o quiénes afecta directamente?

Afecta en el programa de educación ambiental en el desarrollo del tema de manera efectiva al momento de la enseñanza.

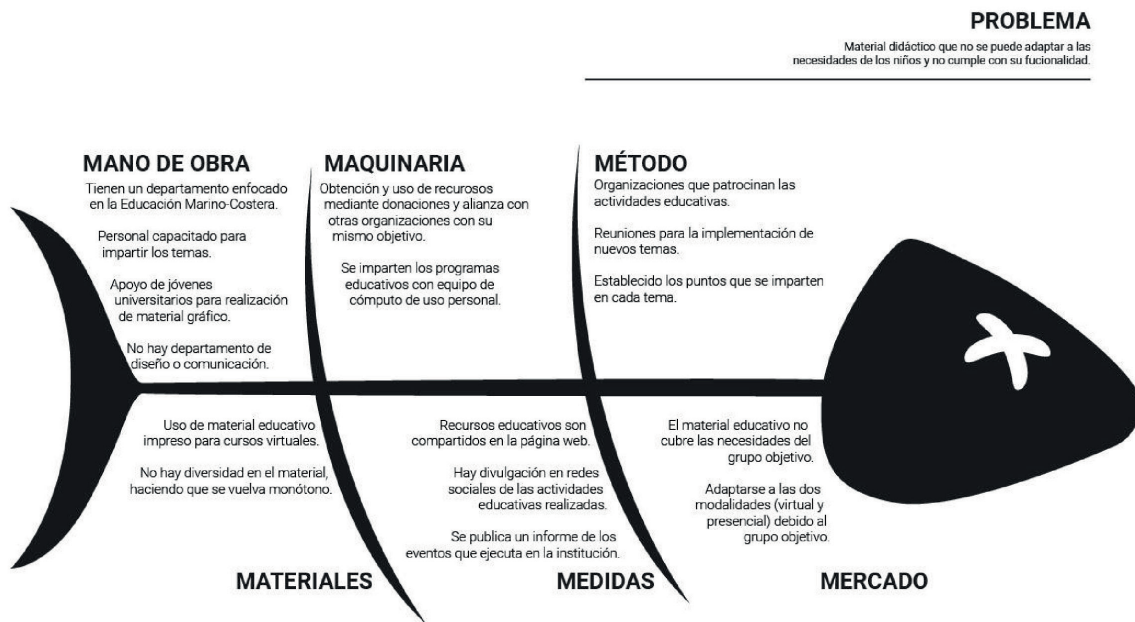
¿Cuántos están afectados y en qué magnitud?

Los niños que se interesan y participan en el programa, en el momento de realizar las actividades .

¿Desde cuándo y con qué frecuencia?

Desde que el programa empezó a realizarse de manera virtual.

- 05.2. Diagrama de Ishikawa:

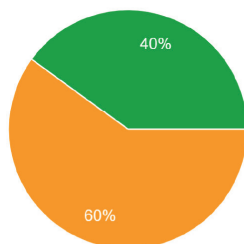


06. Validación de Producción Gráfica 2.

06.1 Respuesta Diseñadores Gráficos:

CUENTO

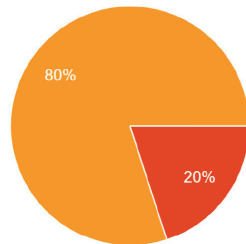
Composición y Estética
5 respuestas



- Malo 😞
- Regular 😐
- Bueno 😊
- Excelente 😄

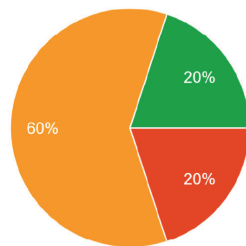
Legibilidad

5 respuestas



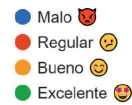
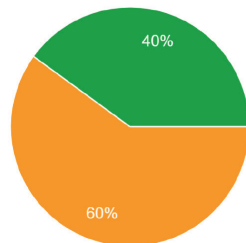
Jerarquía Visual

5 respuestas



Ilustración

5 respuestas



Observaciones a tomar en cuenta para mejorar el proyecto 5 respuestas

Por ser material para niños la tipografía puede ser más grande y una tipografía en la que la letra "a" sea como la que le enseñan en los inicios a los niños a escribir

Me parece que como material infantil es excelente, la composición y la ilustración es excelente

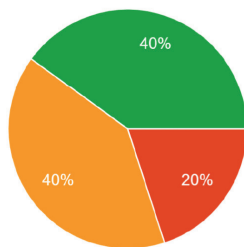
Te recomiendo revisar la posición de los textos dentro de las páginas del cuento. Según veo en el ejemplo adjunto y asumiendo que las diferentes páginas pueden estar diagramadas similarmente, algunas te pueden quedar con demasiado espacio como en la primera página al tener el texto alineado a la esquina superior izquierda.

Tomar en cuenta los elementos de contraste, posiblemente utilizar un color de texto que destaque sobre el fondo azul (ej. Blanco), se puede notar que la composición hace alusión a un doble tiro de páginas (por la distribución de elementos y la numeración) la ilustración es congruente aunque la expresión del personaje podría representar mejor la intención del texto

Solamente en la parte del contenido, la tipografía quizás es muy pequeña para que sea legible, si es un libro está muy bien.

Composición y Estética

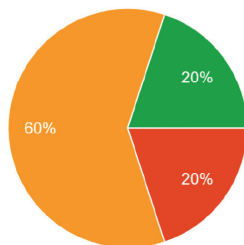
5 respuestas



- Malo 😞
- Regular 😐
- Bueno 😊
- Excelente 🌟

Legibilidad

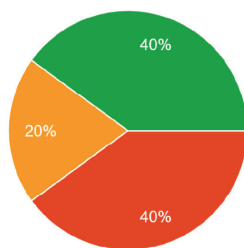
5 respuestas



- Malo 😞
- Regular 😐
- Bueno 😊
- Excelente 🌟

Jerarquía Visual

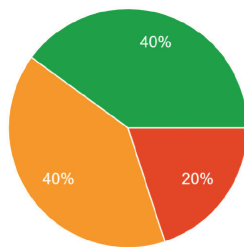
5 respuestas



- Malo 😞
- Regular 😐
- Bueno 😊
- Excelente 🌟

Versatilidad y Sencillez

5 respuestas



- Malo 😞
- Regular 😐
- Bueno 😊
- Excelente 🌟

Observaciones a tomar en cuenta para mejorar el proyecto 🗨️ 4 respuestas

Se le podría dar más jerarquía a la opción de jugar y a la pregunta

Siguiero que la pregunta esté alineada a la derecha junto a la imagen, y que se retiren las líneas verdes en las flechas rojas de siguiente, le quitan fuerza al rojo

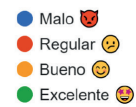
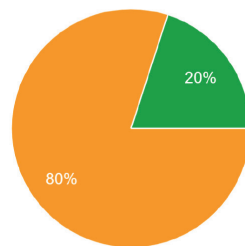
La interfaz tiene poco contraste con el fondo, se podría utilizar menos opacidad en el fondo para que los elementos a seleccionar destaquen más, o se podrían cambiar el color azul de los elementos a seleccionar para que destaquen más de la ilustración de fondo. Al ser selección múltiple, debería existir un elemento dentro de las opciones (ej. Checkbox) que represente al elemento seleccionado. Se podría incluir un botón luego de la selección que al activarlo, valide lo que el usuario seleccionó, en donde se muestre si acertó su selección o falló.

Todo se ve perfecto y sencillo al mismo tiempo.

Ficha Informativa

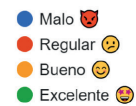
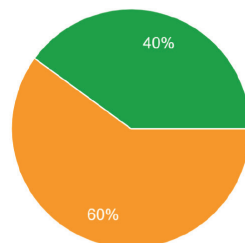
Composición y Estética

5 respuestas



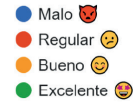
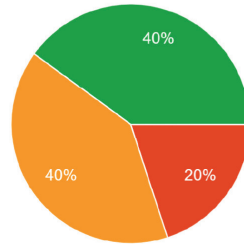
Contenido

5 respuestas



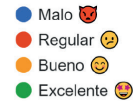
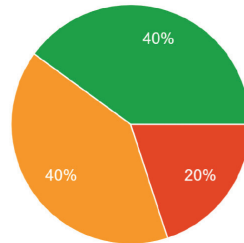
Jerarquía Visual

5 respuestas



Ilustración

5 respuestas



Observaciones a tomar en cuenta para mejorar el proyecto 5 respuestas

Utilizar una retícula definida para ordenar los textos

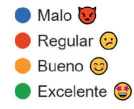
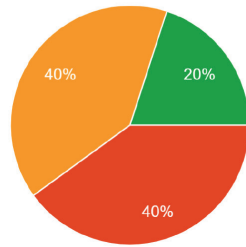
Sugiero hacer el mapa un poco más pequeño para que esa esquina tenga un poco más de aire y trabajar un poco más en el ángulo del tiburón, o cambiarlo x Martin, el ángulo del actual es lo que me resulta un poco extraño.

- Te recomiendo enlistar las amenazas como viñetas para una mejor legibilidad.
- Pienso que el color rosado del mapa es demasiado llamativo y compite con la ilustración del tiburón.
- Asumo que el "crítico" que se encuentra en la esquina superior derecha en rojo significa que este tiburón se encuentra en una lista de animales en peligro de extinción? Sería buena idea especificar a qué se refiere ese "crítico" para que quien vea la ficha entienda todo lo que se le presenta en la misma.

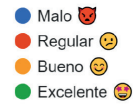
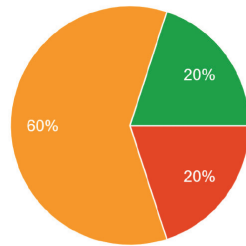
Al no estar seguro del tamaño de esta pieza opino lo siguiente basado en que al ser una composición tipo infografía usualmente son de mediano a gran formato: La legibilidad está bastante bien, mi comentario sería dar un poco de espacio más entre cada categoría de información, de momento pareciera muy justo el espacio, esto a través de reducción de tamaños de texto (si es mediano o gran formato).

Ninguna, me parece bastante adecuada para su uso final como infografía.

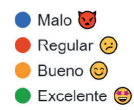
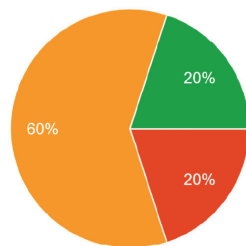
Composición y Estética
5 respuestas



Contenido
5 respuestas

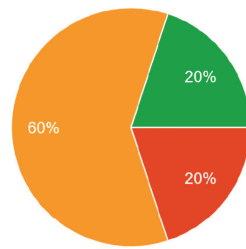


Jerarquía Visual
5 respuestas



Veracidad

5 respuestas



- Malo 😞
- Regular 😐
- Bueno 😊
- Excelente 😄

Observaciones a tomar en cuenta para mejorar el proyecto 🗨️ 5 respuestas

Se podrían agregar más elementos referentes al tema para hacer más atractiva la ilustración ya que está dirigido a niños
Le falta un ojo a Martin

Te recomiendo revisar la composición de la primera parte del mosaico. Entiendo que la idea sería subirlo en Instagram como un post con imágenes múltiples, pero la primera imagen de este tipo de posts informativos debería hasta cierto punto llamar la atención de quien está viéndolo para que continúen viendo el resto de imágenes y en este caso completen la ilustración del tiburón.

2 puntos que creo tienen importancia, el contraste de los textos de menor tamaño: parecen grises en la ilustración mostrada en la encuesta, si no son grises considerar un peso de texto mayor, pero si son grises considerar un tono más oscuro que haga mayor contraste con el fondo. Y el punto dos, que acompaña también a todos los usos donde se muestre el logotipo de semillas del océano: los patrones de lectura occidental se presentan de esquina superior izquierda hacia esquina inferior derecha, es el patrón de lectura y escritura que todos conocemos, por lo que concluir las piezas con elementos de pie de página del lado izquierdo genera ruido. Mi recomendación es concluir el pie de página del lado derecho para que el patrón de lectura se sienta más fluido.

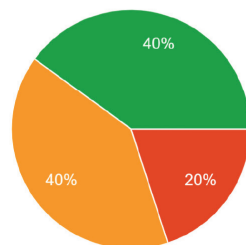
Se ve bastante bien para la sencillez del proyecto.

06.1 Respuesta Experto Pedagogos:

Cuento

¿Tiene los elementos necesarios para llamar la atención en los niños?

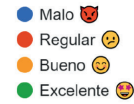
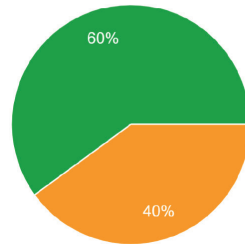
5 respuestas



- Malo 😞
- Regular 😐
- Bueno 😊
- Excelente 😄

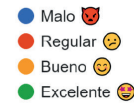
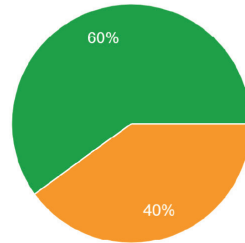
¿Para los niños es legible y de lectura fácil?

5 respuestas



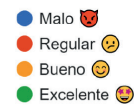
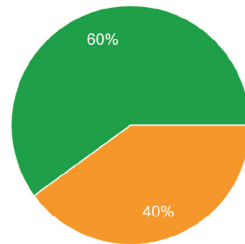
¿Las imagenes pueden ayudar al niño a comprender el contexto de la historia?

5 respuestas



¿Las imagenes pueden ayudar al niño a comprender el contexto de la historia?

5 respuestas



Observaciones a tomar en cuenta para mejorar el proyecto 4 respuestas

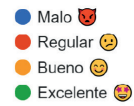
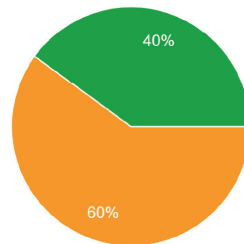
Agregar más color... en vez de sombras o siluetas... dibujar más personas en la playa, niños jugando, castillos de arena, etc... darle diferentes tonalidades a las rocas de la portada..

Se pierde la figura con la arena del mar.

La figura del señor corriendo con el niño no hace contraste con el fondo, quizás poder agregar más detalles a la playa (conchas, estrella de mar, gaviotas entre otras) poder hacer mas grande la aleta del tiburón, agregaría más elementos al diseño del paisaje para hacerlo más interesante

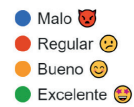
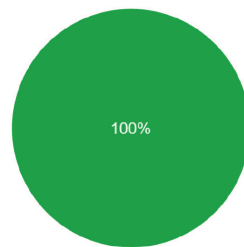
¿Tiene los elementos necesarios para llamar la atención en los niños?

5 respuestas



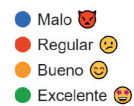
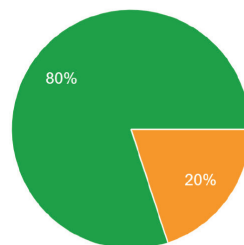
¿Qué tanto el juego pueda desarrollar la comprensión lectora?

5 respuestas



¿Tiene la sencillez para la comprensión de uso?

5 respuestas

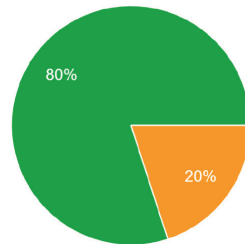


Observaciones a tomar en cuenta para mejorar el proyecto 🗨️ 3 respuestas

- Buen trabajo
- Agrandar la aleta del tiburón
- Escribir metros en lugar de poner solo la "m"

¿Tiene los elementos necesarios para llamar la atención en los niños?

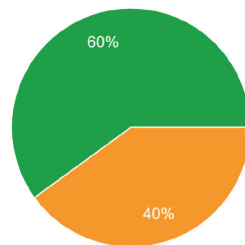
5 respuestas



- Malo 😡
- Regular 😐
- Bueno 😊
- Excelente 🤩

¿Para los niños es legible y de lectura fácil?

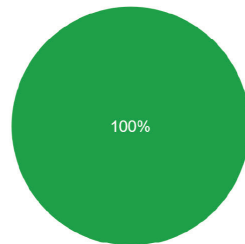
5 respuestas



- Malo 😡
- Regular 😐
- Bueno 😊
- Excelente 🤩

¿La ilustración representa a la especie expuesta?

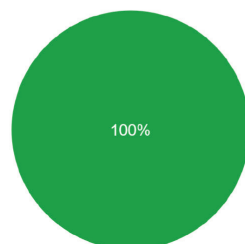
5 respuestas




- Malo 😡
- Regular 😐
- Bueno 😊
- Excelente 🤩

¿Los elementos que componen la pieza puede ayudar al niño a comprender más sobre la especie?

5 respuestas



- Malo 😡
- Regular 😐
- Bueno 😊
- Excelente 🤩

Observaciones a tomar en cuenta para mejorar el proyecto  2 respuestas

¡Felicidades!
más colorido, más detalles al tiburón y mejor no utilizar el logo de semillas en negro

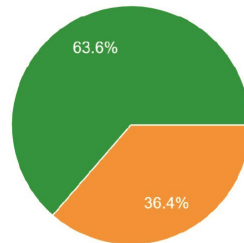
07. Validación de Producción Gráfica 3.

07.1 Respuesta Grupo Objetivo:

Cuento

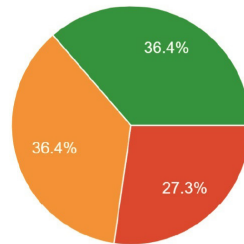
¿Qué tanto te gustó leer el cuento?

11 respuestas



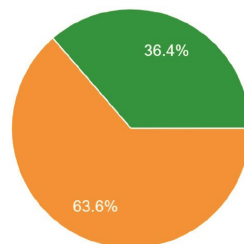
¿Qué tanto logras leer el texto sin dificultad?

11 respuestas



¿Qué tanto te llama la atención los dibujos?

11 respuestas



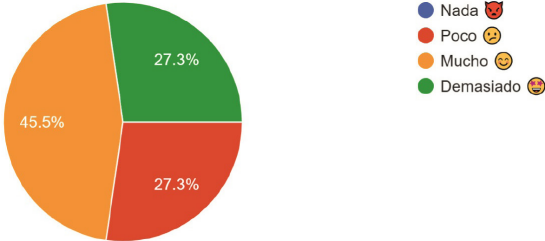
Escribe con tus propias palabras qué te pareció el cuento. 🗨️ 11 respuestas

Me pareció muy bueno y entretenido
 Me encantó ese cuento porque tenía muchos datos específicos de los tiburones me encantó los dibujos y sus colores
 Me gusto mucho, porque es muy interesante y enseña mucho de los tuburones martillo.
 Muy lindo todo
 Bonito
 Muy bonita cuento
 Me parece bonito e interesante
 Conocer a los animales y que sean amigos
 Son faciles y entretenida para conocer sobre los tiburones y datos de animales marino
 Es una bonita historia y entretenida de leer
 me gusta la forma en que dibujaron los personajes y como se soluciono todo en el cuento

Juego desarrollado en *Power Point*

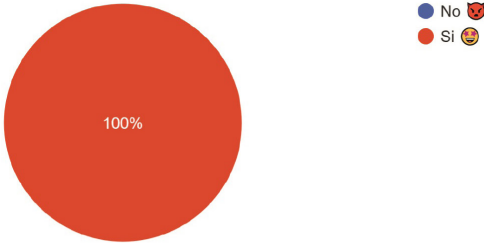
¿Qué tanto se te hizo fácil jugar?

11 respuestas



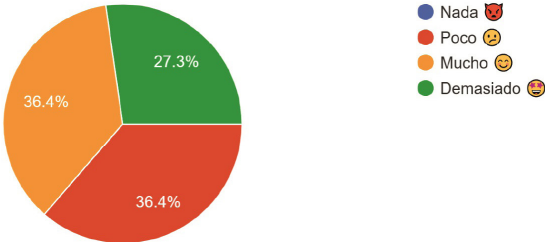
¿Compartirías este juego con tus amigos?

11 respuestas



¿Qué tanto logras leer el texto sin dificultad?

11 respuestas



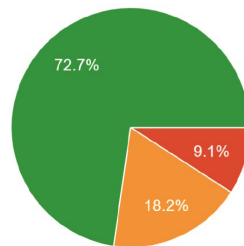
Escribe con tus propias palabras qué te pareció el juego. 9 respuestas

Muy bonito
Es muy bueno y se trata de unas preguntas que están relacionadas con la historia.
Me gusto mucho las imagenes, los colores ,la letra ext.
Entretenido
Bonito, para jugar con amigos
Muy creativo
Muy entretenido
es bonito y facil

Fiha informativa

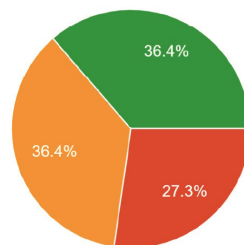
¿Qué tanto te ha gustado la ficha informativa?

11 respuestas



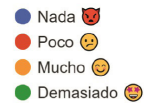
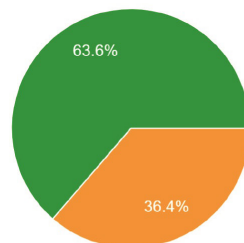
¿Qué tanto puedes leer el texto sin dificultad?

11 respuestas



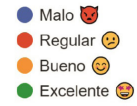
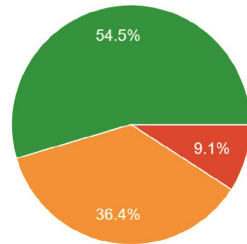
¿Qué tanto te llama la atención los dibujos?


11 respuestas



¿Te parece agradable de leer la ficha informativa?

11 respuestas



Escribe con tus propias palabras qué te pareció las fichas informativas  11 respuestas

Están interesantes

Es muy bueno e importante para el conocimiento de los niños y niñas.

Me gusto que pusieran las partes del tiburón y sus amenazas.

Me gustas los dibujos

Bonitos

Me gustaron mucho los dibujos

Muy interesante porque explica como son los animales que no podemos divertirnos de cerca

Tienen la información correcta

Super llamativas y las ilustraciones bonitas

me gustan mucho los dibujitos

están bonitas y es interesante la información

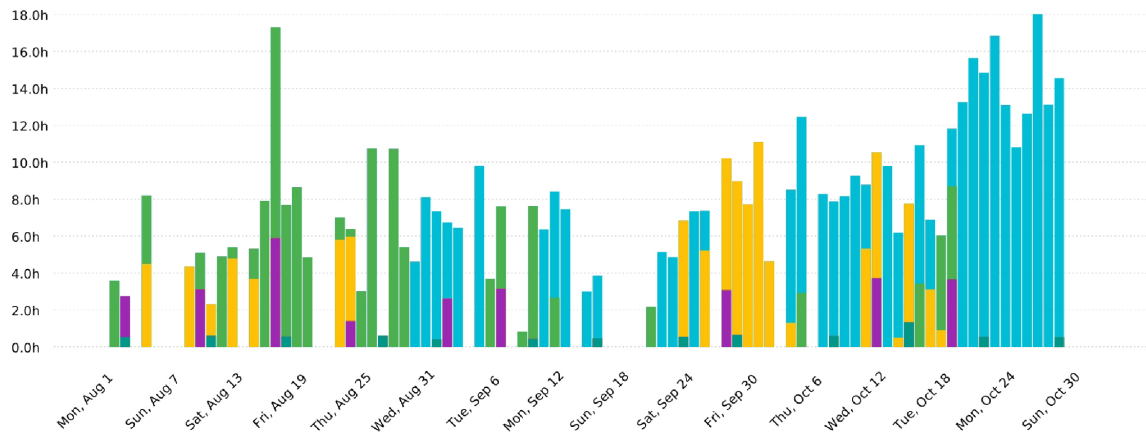
08. Evidencias de horas reales de trabajo y Producción Gráfica

Summary report

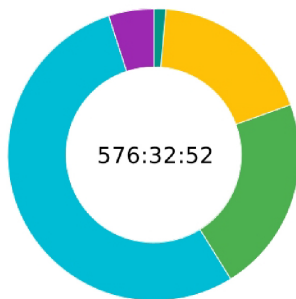
01/08/2022 - 31/10/2022



Total: **576:32:52** Billable: **576:32:52** Amount: **0.00 USD**



Project



| | | |
|--|-----------|--------|
| Asesoría Virtual - USAC | 28:52:47 | 5.01% |
| Proyecto A (Material Educativo) - SDO | 310:21:20 | 53.83% |
| Proyecto B (Ecosistemas Costeros) - SDO | 125:24:47 | 21.75% |
| Proyecto C (Post Redes Sociales) - SDO | 104:05:27 | 18.05% |
| Reunión Virtual - SDO | 07:48:31 | 1.35% |

09. Otros

09.1 Objetivos de Desarrollo Sostenible



Índice de Figuras

Figura 01. Logotipo de Semillas del Océano. Fuente: Fanpage de Facebook, febrero 2022

Figura 02. Organigrama Semillas del Océano. Fuente: Coordinadora Departamento de Educación Marino

Figura 03. Portada Fanpage de Facebook Semillas del Océano. Fuente: Fanpage Semillas del Océano, febrero 2022 <https://www.facebook.com/semillasdeloceanoo>

Figura 4 y 5. Publicaciones de actividades. Fuente: Fanpage Semillas del Océano, febrero 2022. <https://www.facebook.com/semillasdeloceanoo>

Figura 6. Inicio de perfil de Instagram Semillas del Océano. Fuente: Instagram Semillas del Océano, febrero 2022. https://www.instagram.com/semillas_del_oceano

Figura 7 y 8. Publicaciones de actividades. Fuente: Instagram Semillas del Océano, febrero 2022. https://www.instagram.com/semillas_del_oceano

Figura 9. Canal de Youtube Semillas del Océano. Fuente: Youtube Semillas del Océano, febrero 2022. <https://www.youtube.com/channel/UC3qYImTp-00myivGfrwzoqw/featured>

Figura 10. Vídeos de Youtube Semillas del Océano Fuente: Youtube Semillas del Océano, febrero 2022. <https://www.youtube.com/channel/UC3qYImTp-00myivGfrwzoqw/videos>

Figura 11. Inicio página web Semillas del Océano. Fuente: Página Web Semillas del Océano, febrero 2022. <https://semillasdeloceanoo.org/>

Figura 12. Noticias y eventos recientes página web Semillas del Océano. Fuente: Página Web Semillas del Océano, febrero 2022. <https://semillasdeloceanoo.org/noticias/>

Figura 13. Gráfica encuesta 1 de la pregunta: Lugar dónde vives Fuente: Elaboración propia.

Figura 14. Gráfica género y edad de los participantes del concurso de Dibujo 2021. Fuente: Registro de Participación por parte de Semillas del Océano

Figura 15 - 16. Nivel de Interacción en las publicaciones de las Actividades de Semillas del Océano. Fuente: Fanpage Semillas del Océano, marzo-abril 2022. <https://www.facebook.com/semillasdeloceanoo>

Figura 17. Mapa de perfil tipo persona. Fuente: Elaboración Propia.

Figura 18.Flujograma del Proceso para la realización del material didáctico. Fuente: Elaboración Propia.

Figura 19. Calendarización con las actividades de los meses. Fuente: Elaboración Propia.

Figura 20. Bases de la Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible Fuente: Educación para el desarrollo sostenible: hoja de ruta <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374896>

Figura 21. Bases de la Educación Ambiental para el Desarrollo Sostenible Fuente: Educación para el desarrollo sostenible: hoja de ruta <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374896>

Figura 22. Imagen de lentes Fuente: Buscador de Google <https://images.app.goo.gl/eLzyJUaUfphfX3oE7>

Figura 23. Imagen de plato hondo Fuente: Buscador de Google <https://images.app.goo.gl/fBbQ91Bpp2WPxBmSA>

Figura 24. Imagen de botella de agua Fuente: Buscador de Google <https://images.app.goo.gl/6FevaxPhHNqXzNK18>

Figura 25. Imagen portada Art&Craft Fuente: Buscador de Google <https://images.app.goo.gl/LLuSSRZFXktLJh2u9>

Figura 26. Retícula modular Fuente: Buscador de Google <https://images.app.goo.gl/LLuSSRZFXktLJh2u9>

Figura 27. Escena película «La canción del mar» Fuente: Buscador de Google <https://images.app.goo.gl/etqYWj1wNjY4ELZ69>

Figura 28. Moodboard para visualización del concepto Fuente: Elaboración Propia

Figura 29. Ruta de Usuario Fuente: Elaboración Propia

Figura 30. Propuesta de Portada 1 Fuente: Elaboración Propia

Figura 31. Propuesta de Portada 2 Fuente: Elaboración Propia

Figura 32. Propuesta de Portada 3 Fuente: Elaboración Propia

Figura 33. Propuesta de ficha informativa 1 Fuente: Elaboración Propia

Figura 34. Propuesta de ficha informativa 2 Fuente: Elaboración Propia

Figura 35. Propuesta de ficha informativa 3 Fuente: Elaboración Propia

Figura 36. Propuesta de post cuadrado 1 Fuente: Elaboración Propia

Figura 37. Propuesta de post cuadrado 2 Fuente: Elaboración Propia

Figura 38-39. Propuesta de post cuadrado 3 Fuente: Elaboración Propia

Figura 40-43. Propuesta de Portada, Nivel 02 Fuente: Elaboración Propia

Figura 44-45. Propuesta de ficha informativa, Nivel 02 Fuente: Elaboración Propia

Figura 44-45. Propuesta de post cuadrado, Nivel 02 Fuente: Elaboración Propia

Figura 46-47. Propuesta de interfaz juego, Nivel 02 Fuente: Elaboración Propia

Figura 48. Herramienta para Validación de Profesionales Fuente: Elaboración Propia

Figura 49. Previsualización análisis portada de cuento Fuente: Elaboración Propia

Figura 50. Previsualización análisis pagina interna de cuento Fuente: Elaboración Propia

Figura 51. Previsualización análisis ficha informativa Fuente: Elaboración Propia

Figura 52. Previsualización análisis post cuadrado Fuente: Elaboración Propia

Figura 53. Previsualización análisis interfaz portada de juego Fuente: Elaboración Propia

Figura 54. Previsualización análisis interfaz del juego Fuente: Elaboración Propia

Figura 55-56. Propuesta portada de cuento, Nivel 03 Fuente: Elaboración Propia

Figura 57-58. Propuesta de ficha informativa, Nivel 03 Fuente: Elaboración Propia

Figura 59-60. Propuesta de post cuadrado, Nivel 03 Fuente: Elaboración Propia

Figura 61-64. Propuesta de interfaz juego, Nivel 03 Fuente: Elaboración Propia

Figura 65. Herramienta para Validación de Grupo Objetivo Fuente: Elaboración Propia

Figura 66-76. Previsualización portada, contraportada y paginas internas, Cuento del Tiburon Martillo Fuente: Elaboración Propia

Figura 77. Previsualización Ficha Informativa Tiburon Martillo Fuente: Elaboración Propia

Figura 78. Previsualización publicación cuadrada Tiburon Martillo Fuente: Elaboración Propia

Figura 79- 83. Previsualización interfaz del juego Fuente: Elaboración Propia

Figura 84. Previsualización Final Cuento Tiburón Martillo Fuente: Elaboración Propia

Figura 85. Previsualización Final Fichas Informativas cuento Tiburon Martillo Fuente: Elaboración Propia

Figura 86. Previsualización Final Juego para comprensión lectora del Tiburon Martillo Fuente: Elaboración Propia

Figura 87. Previsualización Final Cuento Tortuga Marina Fuente: Elaboración Propia

Figura 88. Previsualización Final Fichas Informativas cuento Tortuga Marina Fuente: Elaboración Propia

Figura 89. Previsualización Final Juego para comprensión lectora del Tortuga Marina Fuente: Elaboración Propia

Figura 90. Previsualización Final Cuento Manati Fuente: Elaboración Propia

Figura 91. Previsualización Final Fichas Informativas del cuento Manati Fuente: Elaboración Propia

Figura 92. Previsualización Final Juego para comprensión lectora del Manati Fuente: Elaboración Propia

Figura 93. Estructura de ruta para búsqueda de archivos 01_nombre_01 Fuente: Elaboración Propia

Índice de Tablas

Tabla 1. Ventajas y desventajas de las piezas del Proyecto.

Tabla 2. Rubrica de evaluación para la conceptualización Técnica Mapa Mental.

Tabla 3. Rubrica de evaluación para la conceptualización Técnica Relaciones Forzadas

Tabla 4. Rubrica de evaluación para la conceptualización.

Tabla 5. Rubrica de autoevaluación de nivel 01 bocetaje portada de cuento.

Tabla 6. Rubrica de autoevaluación de nivel 01 bocetaje fichas informativas.

Tabla 7. Rubrica de autoevaluación de nivel 01 bocetaje post cuadrado

Tabla 8. Detalle de los costos de materiales y tarifas de servicios 01

Tabla 9. Detalle de los costos de materiales y tarifas de servicios 02.

Tabla 10. Plan de acción 1 para recopilación de datos institucional.

Tabla 11. Plan de acción 2 para recopilación de datos para el grupo objetivo.

Tabla 12. Lista de cotejo 1 Institución, para observación de identidad gráfica.

Tabla 13. Lista de cotejo 2 Institución, para observación de medios para mayor alcance.

Tabla 14. Lista de cotejo 1 Grupo Objetivo, para recopilación de datos de residencia.

Tabla 15. Lista de cotejo 2 Grupo Objetivo, para recopilación de actividades en redes sociales del G.O.

Guatemala, 14 de septiembre de 2023

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

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación ***Desarrollo de Material Didáctico para fomentar la biodiversidad marino-costera de Guatemala para la organización Semillas del Océano***, de la estudiante ***Sharon Pahola Girón Franco*** de la Facultad de Arquitectura, carné universitario ***número: 201501115***, previamente a conferírsele el título de ***Diseñadora Gráfica*** en el grado académico de Licenciada.

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

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

Alan Gabriel Mogollón Ortiz
LICENCIADO EN LETRAS
COL. 31632


Alan Gabriel Mogollón Ortiz
Colegiado No. 31632



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

Proyecto de Graduación desarrollado por:

Sharon Pahola Girón Franco

Asesorado por:

Licda. Jenniffer Suzzán Ortiz Wolford

Licda. Andrea Elisa Valle Pineda

M.A. Ana Carolina Aguilar Castro de Flores

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini

Decano

