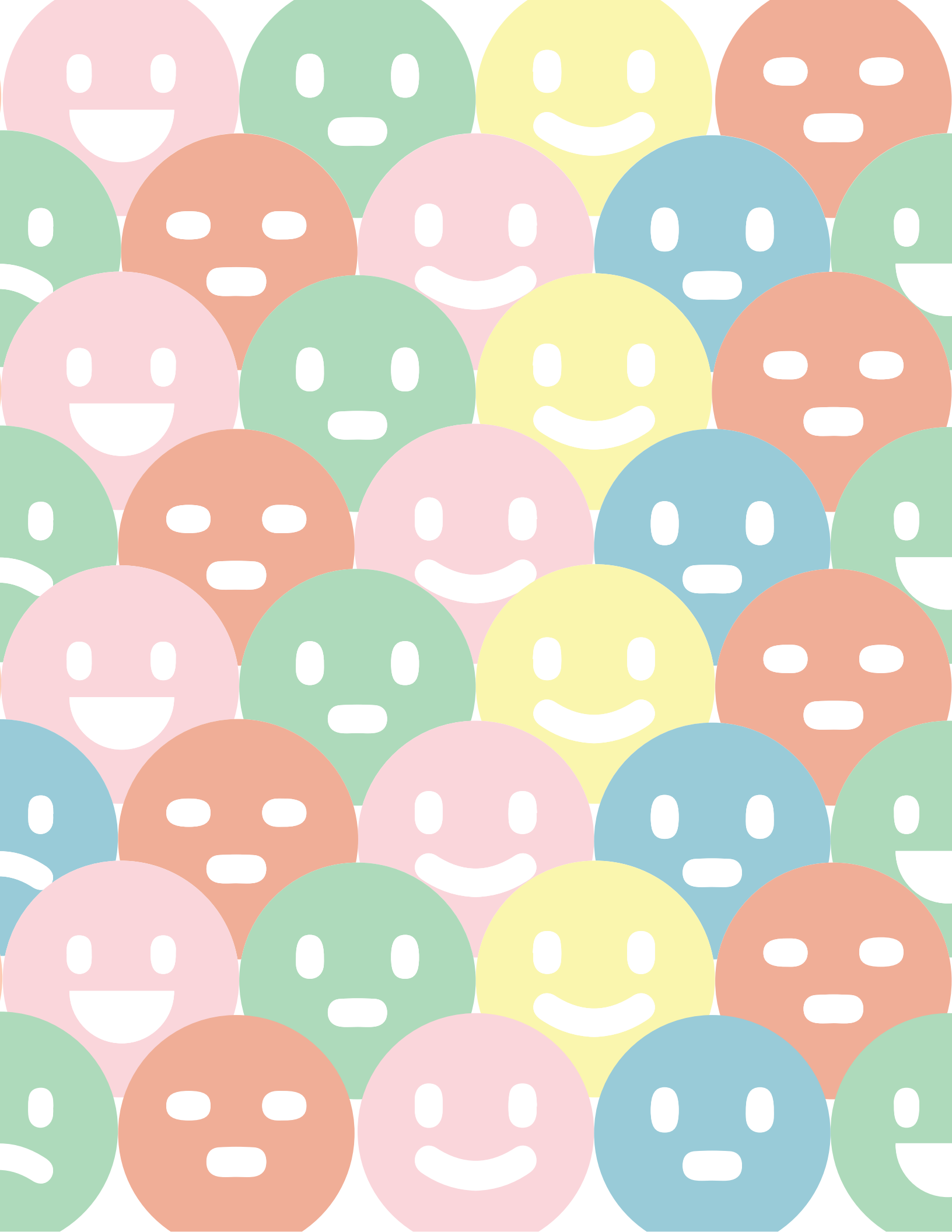
Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

DISEÑO DE MANUAL

para docentes del Nivel de Educación Primaria de la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa -Digeduca

Guatemala, Guatemala

Presentado por:
Fabiola Lourdes Solis Trinidad



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

DISEÑO DE MANUAL

para docentes del Nivel de Educación Primaria de la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa -Digeduca

Proyecto desarrollado por:
Fabiola Lourdes Solis Trinidad

Para optar al título de:
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, octubre 2026

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

Junta Directiva

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini – **Decano**

Msc. Lcda. Ilma Judith Prado Duque – **Vocal II**

Arq. Mayra Jeanett Díaz Barillas -**Vocal III**

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola – **Vocal IV**

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez – **Vocal V**

Arq. Francisco Ronaldo Herrarte Gonzalez – **Secretario Académico**

Tribunal Examinador

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini – **Decano**

Lcda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada – **Examinadora**

Lic. Juan Bautista Sagastume Reyes – **Examinador**

Lic. Jorge Eduardo Avila Ramos – **Examinador**

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría

Agradecimientos

A *Dios*, por permitirme alcanzar una meta más y por darle vida a todos aquellos que me acompañaron en el proceso;

A mi *mamá*, que desde el cielo me guía y me inspira. Agradezco tu legado de amor y sabiduría, gracias por tu amor y apoyo incondicional; este logro va dedicado a ti;

A mis hermanos *Fabian y Mynor Trinidad*, por estar a mi lado y apoyarme, por regalarme sonrisas en momentos difíciles y por brindarme su apoyo, amor y momentos llenos de alegría a lo largo de nuestro crecimiento;

A mis *abuelos y tíos maternos*, que han estado apoyandome durante toda mi vida, por brindarme su amor, apoyo incondicional y velar por mi bienestar;

A mis amigas compañeras, *Alejandra y Katherine*, porque con ellas reí en todo momento, compartimos momentos inolvidables y nunca me dejaron sola, me motivaban a seguir adelante y seguir luchando sin importar lo difícil que podrían verse algunas situaciones;

A mis *asesores*, por enseñarme y orientarme con paciencia y dedicación durante mi proyecto de graduación.

A la *Universidad de San Carlos de Guatemala*, por brindarme la oportunidad de una educación superior, es algo invaluable por lo que estaré siempre agradecida.

¡Gracias!

Índice

Introducción 13

01 Planteamiento del Proyecto 15

1.1 Antecedentes del problema de comunicación visual 16
1.2 Contextualización de la necesidad / Oportunidad de diseño 17
1.2.1 Contexto social 17
1.2.2 Contexto educativo 17
1.2.3 Contexto institucional 17
1.3 Definición y delimitación del problema de comunicación visual 17
1.4 Justificación del proyecto 18
1.4.1 Trascendencia del proyecto 18
1.4.2 Incidencia del diseño gráfico 18
1.4.3 Factibilidad del proyecto 18
1.5 Objetivos 19
1.5.1 Objetivo general 19
1.5.2 Objetivos específicos 19

02 Perfiles 21

2.1 Perfil del cliente 22
2.1.1 Institución 22
2.1.2 Análisis actual del tipo de enfoque social en Guatemala 23
2.1.3 Organigrama 24
2.1.4 Departamento y descripción 25
2.1.5 Información general 25
2.1.6 Antecedentes gráficos 29
2.2 Perfil del grupo objetivo 32
2.2.1 Muestra del grupo objetivo 32
2.2.2 Análisis e interpretación de resultados 33
2.2.3 Mapa de empatía 36
2.2.4 Ficha de persona 37

03 **Planeación operativa** 39

3.1 Previsión de insumos y costos 40
3.2 Flujograma del proceso creativo 44
3.3 Cronograma de trabajo del proceso creativo 47

04 **Marco teórico** 49

4.1 Dimensión social y ética 50
4.2 Dimensión estética y funcional 54

05 **Definición Creativa** 59

5.1 *Brief* 60
5.2 *6W's* 61
5.3 Descripción de la estrategia de la pieza de diseño 62
5.4 *Insight* 63
5.4.1 Factores psicológicos sociales 63
5.4.2 Grupos de influencia 63
5.4.3 Motivaciones, intereses y actitudes 64
5.4.4 Técnica POEMS 65
5.4.5 *Insights* desarrollados 66
5.5 Concepto creativo 68
5.5.1 Técnica SCAMPER 68
5.5.2 Técnica relaciones forzadas 68
5.6 Premisas de diseño 70
5.6.1 Código cromático 70
5.6.2 Tipografía 71
5.6.3 Retícula 73
5.6.4 Ilustración 73
5.6.5 Tendencia 74
5.7 Códigos visuales 75
5.7.1 Aspecto estético 75
5.7.2 Aspecto didáctico 75
5.7.3 Aspecto morfológico 75

5.7.4 Aspecto sintáctico 76
5.7.5 Aspecto semántico 78

06 Producción Gráfica 81

6.1 Previsualización 82
6.1.1 Definición del proyecto A 82
6.1.2 Piezas de diseño 82
6.2 Nivel de producción gráfica 1 83
6.3 Nivel de producción gráfica 2 89
6.4 Nivel de producción gráfica 3 95
6.5 Propuesta gráfica final fundamentada 101
6.6 Vista preliminar de la pieza gráfica 104
6.7 Lineamientos para la puesta en práctica 113
6.8 Honorarios 114
6.8.1 Insumos y costos reales 114
6.8.2 Servicios técnicos 115
6.8.3 Servicios profesionales 116
6.8.4 Servicios totales 117

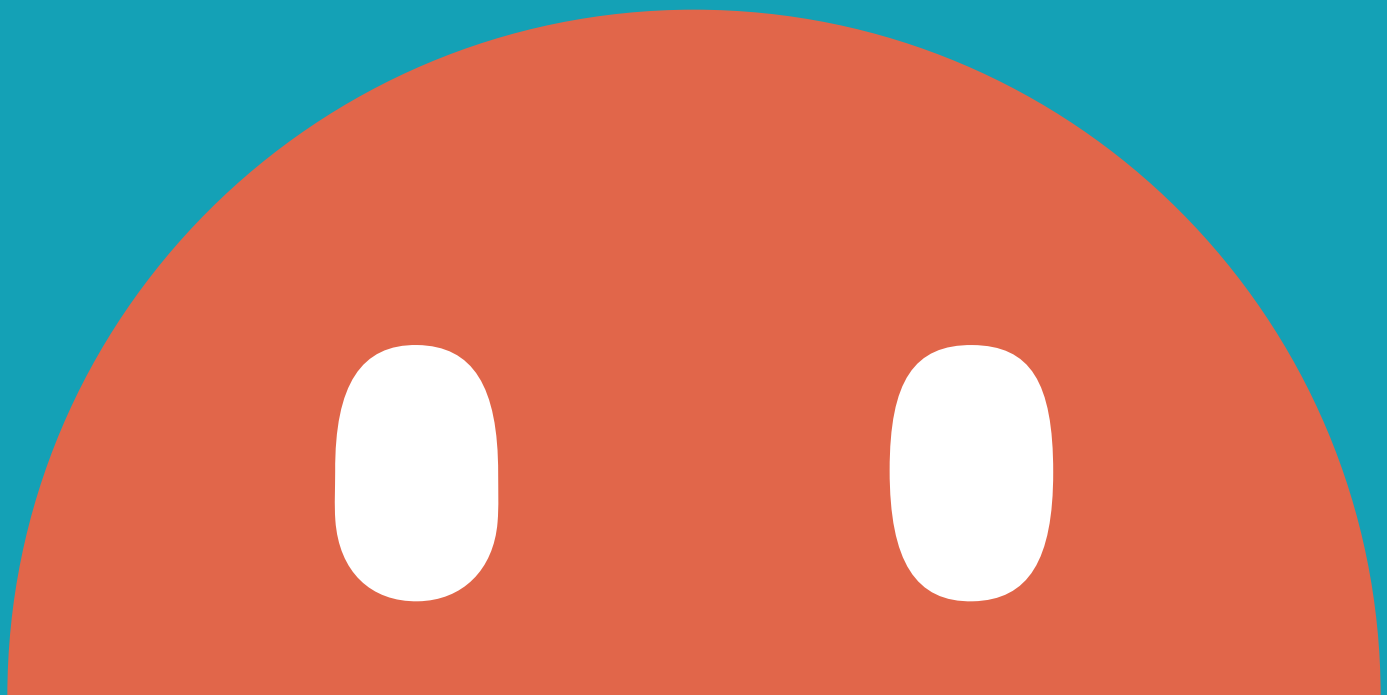
07 Síntesis del Proceso 119

7.1 Lecciones aprendidas 120
7.2 Conclusiones 121
7.3 Recomendaciones 122
7.4 Referencias 126
7.5 Glosario 128
7.6 Anexos 130
7.7 Índice de figuras 140
7.8 Índice de tablas 145

Introducción

La Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa -Digeduca- posee materiales editoriales educativos para apoyo a los docentes y esto a partir de los resultados obtenidos en las distintas evaluaciones a estudiantes del Nivel de Educación Primaria. A través de Digeduca, Guatemala participa en un Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) que es una evaluación estandarizada aplicada en América Latina y el Caribe para medir el aprendizaje de los estudiantes de tercero y sexto primaria en Matemática, Escritura, Lectura y Ciencias e identificar factores asociados que explican los avances o retrocesos a este aprendizaje. La última aplicación del ERCE se realizó en 2019, un año antes de la pandemia, por lo tanto, el ERCE postpandemia presentará resultados en habilidades fundamentales: Lectura y Matemática, pero también contará con instrumentos para indagar el contexto de la pandemia y examinar los posibles efectos sobre las habilidades socioemocionales de los estudiantes. Este proyecto se centra en el apoyo a docentes de primaria, para fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes, brindándoles recursos pedagógicos efectivos y visualmente atractivos.

Palabras clave
Recursos, Aprendizaje, Habilidades socioemocionales, Evaluación Educación Primaria.



Capítulo 01

Planteamiento del proyecto

1.1 Antecedentes del problema de comunicación visual
1.2 Contextualización de la necesidad / Oportunidad de diseño
1.3 Definición y delimitación del problema de comunicación visual
1.4 Justificación del proyecto
1.5 Objetivos

1.1 Antecedentes del **problema de comunicación visual**

La Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa (Digeduca) «se encarga de supervisar y ejecutar los procesos clave que están relacionados con la evaluación e investigación educativa. La responsabilidad y obligación que tiene es garantizar la calidad educativa a través de la recopilación de información que sea precisa y relevante para así poder respaldar la toma de decisiones fundamentales. Como una dirección ejecutiva del Vicedespacho de Diseño y Verificación de la Calidad Educativa, la Digeduca se encuentra en una posición estratégica para poder influir en la mejora continua del sistema educativo guatemalteco.»[1]

A través de la Digeduca, Guatemala participa en «El Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) que es una evaluación estandarizada aplicada en América Latina y el Caribe para medir el aprendizaje de los estudiantes de tercero y sexto primaria en Matemática, Escritura, Lectura y Ciencias e identificar factores asociados que explican los avances o retrocesos a este aprendizaje.»[2]

En el 2019 fue el último ERCE que se realizó, un año antes de la pandemia, por lo que, es importante volver a participar ya que «ERCE postpandemia presentará resultados en habilidades fundamentales: Lectura y Matemática, pero también contará con instrumentos para indagar el contexto de la COVID-19 y examinar los posibles efectos sobre las habilidades socioemocionales de los estudiantes.»[3]

«Las habilidades socioemocionales son esenciales para desenvolvernos en todos los ámbitos de la vida. Asimismo, estas son un elemento clave de los procesos de aprendizaje y contribuyen de manera sustantiva a la enseñanza. Las habilidades socioemocionales de las personas se adquieren a lo largo de la vida, y se pueden enseñar y aprender, es por eso que la UNESCO propone formas de integrar las habilidades socioemocionales en el trabajo de los docentes y para ello, aborda herramientas conceptuales y prácticas que permiten integrar las habilidades y el aprendizaje socioemocional desde una perspectiva educacional.»[4]

La población más afectada al no trabajar las habilidades socioemocionales, son los estudiantes de primaria de la Ciudad de Guatemala, en el departamento de Guatemala, ya que estos son esenciales para desenvolvernos en todos los ámbitos de la vida, de igual manera, en el ámbito profesional y personal. Es mejor ponerlo en práctica desde una corta edad para que a lo largo de los años, los estudiantes se desenvuelvan de mejor manera.

[1] «¿Quiénes somos?», Ministerio de Educación, acceso el 31 de enero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/
[2] «Evaluaciones internacionales, ERCE 2025», Ministerio de Educación, acceso el 31 de julio de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/
[3] «Evaluaciones internacionales, ERCE 2025», Ministerio de Educación, acceso el 31 de julio de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/
[4] «Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales», UNESCO, acceso el 31 de julio de 2024. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388352

1.2 Contextualización de la necesidad / Oportunidad de diseño

1.2.1 Contexto Social

Digeduca es la institución que vela por las evaluaciones educativas y así poder asegurar la calidad educativa en Guatemala.[5] Por lo que, en sus redes sociales comparten información tanto para docentes como para alumnos que deben realizar sus respectivas evaluaciones y, de igual manera, comunican material educativo.

1.2.2 Contexto Educativo

Digeduca tiene por objetivo la calidad de la educación guatemalteca, por lo que, trabaja y desarrolla material educativo y editorial para reforzar los programas que poseen como también para cursos en línea.

1.2.3 Contexto Institucional

No cuentan con el personal suficiente para poder desarrollar todos los materiales educativos que necesitan, por lo tanto, necesitan el tiempo y apoyo para enfocarse en desarrollar material necesario.

1.3 Definición y delimitación del problema de comunicación visual

Digeduca realiza «material pedagógico que es elaborado a partir de los resultados obtenidos en las distintas evaluaciones a estudiantes del Nivel de Educación Primaria.»[6] Sin embargo, la Digeduca debe de disponer de recursos pedagógicos que orienten a los docentes en la comprensión de la importancia de las habilidades socioemocionales y el papel importante que juega en el desarrollo integral de los estudiantes. Por ello, la necesidad de contar con herramientas que faciliten la aplicación de las habilidades socioemocionales en los estudiantes constituye un desafío para la implementación de estrategias de enseñanza socioemocional en el aula, lo que impacta en el desarrollo integral de los alumnos.

La ERCE 2019 destaca que es importante incluir estas habilidades en el plan de estudios, ya que asegura que los estudiantes que desarrollan competencias socioemocionales tienen mayores probabilidades tanto de éxito académico como personal. Abordar esta problemática puede ayudar y marcar significativamente a la mejora del sistema educativo en Guatemala, promoviendo así un desarrollo más integral de los estudiantes del nivel primario de las Instituciones de Guatemala. Para definir de mejor manera el problema se desarrolló un diagrama de Ishikawa (ver anexo 4.2).

[5] «¿Quiénes somos?», Ministerio de Educación, acceso el 16 de febrero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/

1.4 Justificación del proyecto

1.4.1 Trascendencia del proyecto

El diseño de este material de apoyo para docentes de primaria busca favorecer una comprensión más profunda sobre la relevancia de las habilidades socioemocionales como componente esencial de los procesos de aprendizaje. De igual forma, pretende fomentar la consolidación de entornos emocionalmente positivos que, de manera sostenida, contribuyan al fortalecimiento de la enseñanza y al desarrollo integral de los estudiantes.

1.4.2 Incidencia del diseño gráfico

El diseño del material pedagógico propuesto permitirá que los docentes comprendan de manera más efectiva el contenido presentado, al ofrecer la información de forma clara y visualmente atractiva. De esta manera, se busca captar su atención e incentivar la integración del desarrollo de habilidades socioemocionales en su práctica educativa. Un diseño pertinente y estéticamente adecuado puede generar un efecto positivo inmediato en la percepción y disposición de los docentes, favoreciendo la ampliación de sus conocimientos y el aprovechamiento del material.

1.4.3 Factibilidad del proyecto

Para el desarrollo de este proyecto se cuenta con un documento base de información sobre los Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales: Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019) el cual contiene conceptos clave para comprender y desarrollar las habilidades socioemocionales. La Institución Digeduca cuenta con los recursos y el financiamiento para enviar a reproducir el material de apoyo para los docentes y de igual manera, una página web para que puedan subir el material y que los docentes puedan acceder fácilmente al material.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Promover la comprensión y la enseñanza de las habilidades socioemocionales en docentes de primaria, a través de un recurso educativo claro, accesible y pertinente que brinde la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa - Digeduca - que faciliten su adecuada aplicación en el aula.

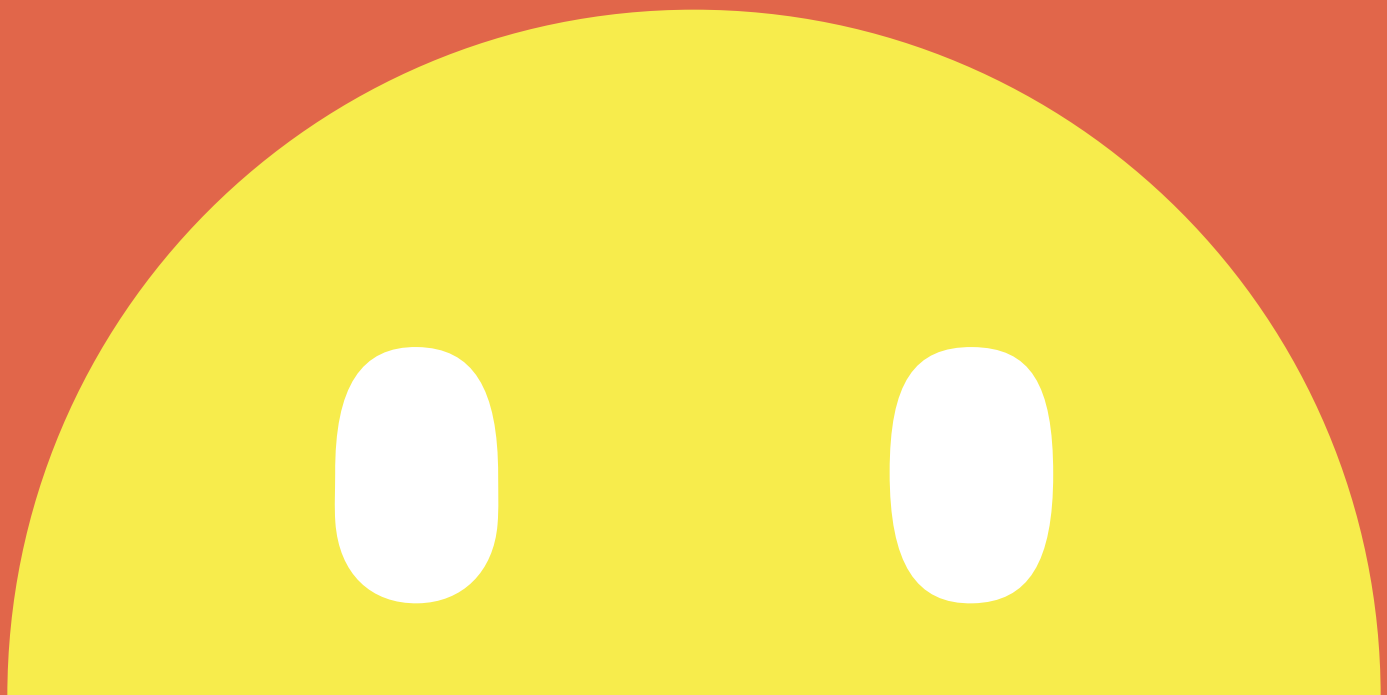
1.5.2 Objetivos específicos

De comunicación visual institucional

Desarrollar, en un plazo de seis meses, un manual que facilite la comprensión de las habilidades socioemocionales. Este manual proporcionará información detallada y conceptos clave sobre las habilidades y ejercicios para ponerlos en practica, utilizando elementos visuales atractivos y claros para ayudar a los docentes a conectar con los conceptos.

De diseño gráfico

Diseñar un manual para docentes de primaria que contribuya a comprender y mejorar la enseñanza de habilidades socioemocionales mediante este recurso pedagógico.



Capítulo 02

Perfiles

2.1 Perfil del cliente
2.2 Perfil del grupo objetivo

2.1 Perfil del cliente

2.1.1 Institución

Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa -Digeduca-

«Es la dirección del Ministerio de Educación encargada de velar y ejecutar los procesos de evaluación e investigación educativa para asegurar la calidad educativa por medio del acopio de información puntual y apropiada para la toma de decisiones. Es una dirección ejecutora del Vicedespacho de Diseño y Verificación de la Calidad Educativa.»[7]

- **Página Web:** https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/
- **Teléfono:** 2236 1000
- **Página de Facebook:** Digeduca (https://www.facebook.com/Digeduca)
- **Página de Instagram:** @digeducamineduc https://www.instagram.com/digeducamineduc/
- **Correo Electrónico:** digeduca@mineduc.gob.gt
- **Dirección:** Avenida Reforma 8-60 zona 9, Edificio Galerías Reforma, Torre II, 8.° nivel
- Se realizó un FODA para conocer más de la -Digeduca- (Ver anexo 1)

[7] «¿Quiénes somos?», Ministerio de Educación, acceso el 31 de enero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/

2.1.2 Análisis actual del tipo de enfoque social en Guatemala

«El papel que juega Digeduca en la educación y la mejora continua del sistema»

La Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa posee un papel importante en el Ministerio de Educación de Guatemala, debido a que «se encarga de supervisar y ejecutar los procesos clave que están relacionados con la evaluación e investigación educativa. La responsabilidad y obligación que tiene es garantizar la calidad educativa a través de la recopilación de información que sea precisa y relevante para así poder respaldar la toma de decisiones fundamentales. Como una dirección ejecutiva del Vicedespacho de Diseño y Verificación de la Calidad Educativa, la Digeduca se encuentra en una posición estratégica para poder influir en la mejora continua del sistema educativo guatemalteco.»[8] Lo anteriormente mencionado, es importante ya que La Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa (Digeduca) se encarga de evaluar a los estudiantes graduandos con el propósito de obtener información sobre el nivel de los aprendizajes alcanzados y contribuir al análisis de la calidad educativa en Guatemala. Estas evaluaciones se realizan tanto en establecimientos privados como en instituciones públicas. Para llevarlas a cabo, los estudiantes son convocados a las instalaciones designadas, donde responden los instrumentos de evaluación correspondientes. Posteriormente, los resultados son analizados para identificar el nivel de desempeño de los estudiantes y generar información que contribuya al fortalecimiento del sistema educativo nacional.

La visión de la Digeduca es «ser una dirección que emplea una metodología que sea pertinente y validada, que esté basada en procesos sistematizados y operaciones logísticas descentralizadas, con el objetivo de facilitar la generación de información accesible y útil para las audiencias interesadas sobre la realidad educativa de nuestro país.»[9] Es importante la tarea que realiza la institución para el avance y mejora de la educación en Guatemala y para demostrar a las personas interesadas sobre la realidad educativa guatemalteca y brindar información honesta para la toma de decisiones y crear nuevas estrategias para mejorar cada vez más la educación.

Como ya se mencionó, el objetivo de la Digeduca es dar información transparente sobre la calidad y nivel en el que se encuentra el sistema educativo. Esta información es importante y esencial para el Ministerio de Educación ya que le permitirá planificar estrategias y tomar decisiones correctas para estudiar y mejorar cada vez más los programas educativos, así como proporcionar los insumos necesarios para el desarrollo de las evaluaciones a los estudiantes.

La Digeduca cuenta con el departamento de divulgación, el cual tiene como función difundir los respectivos resultados de las evaluaciones a la comunidad educativa, también como las investigaciones derivadas de esos mismos resultados. De igual manera, tiene otra tarea y es el trabajar material que sea audiovisual para webinar y algunos cursos en línea, trabaja igualmente bastante material editorial y material visual para publicar a través de redes sociales.

El trabajo principal de la institución consiste en recopilar información de estudiantes graduandos, de tercero básico y de primaria, así como de docentes y centros educativos. Esta información es posteriormente procesada y analizada para elaborar y presentar informes sobre los resultados de las evaluaciones. A partir de estos resultados, se desarrollan investigaciones que permiten identificar áreas de mejora y generar información útil para contribuir al fortalecimiento del sistema educativo nacional.

[9] «¿Quiénes somos?», Ministerio de Educación, acceso el 31 de enero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/

2.1.3 Organigrama



Figura 1. Organigrama de la Institución de Digeduca

2.1.4 **Departamento** y descripción

Departamento de Dirección de Estándares Educativos y Divulgación: «Su función principal es divulgar los resultados de las evaluaciones nacionales e internacionales a la comunidad educativa, como también las investigaciones derivadas de esos resultados. Desarrolla material audiovisual para webinar y cursos en línea, material editorial y material audiovisual para redes sociales.»[10]

2.1.5 **Información** general

Se realizó un plan de acción para el diagnóstico de necesidades de comunicación visual de la Institución (ver anexo 2.1), como también se crearon algunos instrumentos de valoración para el diagnóstico (ver anexo 3.1).

[10] Eduardo Ávila (Diseñador Gráfico encargado del departamento), en conversación con el autor, febrero de 2024.

Historia

«El sistema de evaluación educativa se gestó en 1992 al crearse el Centro Nacional de Pruebas (Cenpre) que funcionó con fondos nacionales de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID), con la orientación técnica del Sistema Nacional para el Mejoramiento de los Recursos Humanos y Adecuación Curricular (Simac) y del Proyecto Fortalecimiento de la Educación Básica de USAID (BEST). Se realizaron evaluaciones de lectura y de matemática a una muestra de estudiantes de tercero primaria, dado que el atraso educativo más relevante de ese momento aún se concentraba en alcanzar la cobertura y calidad en el nivel primario.

En 1996 el Mineduc trasladó el Cenpre a la Universidad del Valle de Guatemala, entidad que, mediante un convenio con el Ministerio, creó el Programa Nacional de Evaluación del Rendimiento Escolar (Pronere) que fue ejecutado con fondos del Ministerio de Educación y del Banco Mundial. El Pronere realizó evaluaciones piloto en 1996 e introdujo en 1997 las evaluaciones nacionales con muestras representativas de niños de tercero y sexto grados de primaria de las áreas rural y urbana. También se iniciaron esfuerzos por evaluar el rendimiento en lectura y en matemática en los idiomas k'iche', kaqchikel, q'eqchi' y mam. Más tarde se incorporaron los ciclos básico y diversificado.

El 10 de agosto de 2007 bajo el Acuerdo Gubernativo 377-2007, el Misterio de Educación dio origen a la Dirección General de Evaluación, Investigación y Estándares Educativos (Digeduca), responsable de evaluar el desempeño de la población estudiantil y divulgar resultados, así como proveer de información sobre la calidad de los aprendizajes basada en criterios y estándares sistemáticos que aseguran un alto grado de objetividad, que permita al Mineduc tomar decisiones y planificar las acciones correspondientes. Sin embargo, no fue sino con el Acuerdo Gubernativo 225-2008 del 12 de septiembre de 2008 que por modificaciones de la estructura orgánica interna, el Ministerio de Educación nombró a la Digeduca Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa, regida por el Vicedespacho de Diseño y Verificación de la Calidad Educativa.»[11]

[11] «¿Quiénes somos? Folleto Institucional», Ministerio de Educación, acceso el 02 de febrero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/

Visión

«Ser una dirección con una metodología pertinente y validada, basándose en procesos sistematizados y operaciones logísticas desconcentradas, para facilitar la generación de información accesible y útil para las audiencias interesadas sobre la realidad educativa del país, fomentando así la cultura de evaluación.»[12]

Misión

«La Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa provee información objetiva, transparente y actualizada, siguiendo en todo momento rigor científico y criterios de reconocimiento internacional. Esta información permite a la comunidad educativa tomar decisiones, diseñar políticas, evaluar el cumplimiento de las mismas y diseñar nuevas estrategias. Para ello, elabora pruebas basadas en los estándares y los evalúa para realimentar el Currículum Nacional Base -CNB-, investigando variables que afecten el logro de los estándares con una perspectiva basada en principios de pertinencia que atiendan a la diversidad individual, cultural, lingüística y sociodemográfica apoyándose en los principios que la rigen.» [13]

[12] «¿Quiénes somos?», Ministerio de Educación, acceso el 02 de febrero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/
[13] «¿Quiénes somos?», Ministerio de Educación, acceso el 02 de febrero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/

Objetivos

«Proveer información sobre la calidad de los aprendizajes, basada en criterios y estándares sistemáticos que aseguran un alto grado de objetividad, que permita al Ministerio de Educación planificar acciones y tomar decisiones para efectos de:
o diagnóstico de los aprendizajes;
o mejoramiento de las prácticas educativas;
o rendición de cuentas;
o provisión de insumos para el desarrollo de evaluaciones de impacto de políticas y programas.»[14]

Servicios

«Se encarga de velar y ejecutar los procesos de evaluación e investigación, para asegurar la calidad educativa por medio del acopio de información puntual y apropiada para la toma de decisiones.»[15]

Cobertura

«La Digeduca se centra en la evaluación de estudiantes de primaria, tercero básico y del último año del ciclo de diversificado, así como también docentes que optan a una plaza en el sector oficial en los niveles de preprimaria y primaria. Esto implica que su cobertura se extiende a un amplio grupo de personas de la población estudiantil y docente en los niveles anteriormente mencionados.»[16]

[14] «¿Quiénes somos?», Ministerio de Educación, acceso el 02 de febrero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/
[15] «¿Quiénes somos?», Ministerio de Educación, acceso el 02 de febrero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/
[16] «Bifoliar Institucional», Ministerio de Educación, acceso el 02 de febrero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/documents/Bifoliar_institucional.pdf

Beneficiarios

Estudiantes del nivel primario, tercero básico, del último año del ciclo diversificado, docentes y actores clave del sector educativo que pueden utilizar la información generada para tomar decisiones que promuevan la mejora continua de la calidad educativa.[17]

Fuentes de financiamiento

La Digeduca es financiada por el Ministerio de Educación (MINEDUC).[18]

2.1.6 Antecedentes gráficos

Materiales Impresos y Digitales: se puede observar y encontrar los distintos materiales que desarrolla la Digeduca tanto material educativo como recursos de apoyo y material audiovisual que publican en redes sociales.

[17] «¿Quiénes somos? Folleto Institucional», Ministerio de Educación, acceso el 02 de febrero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/
[18] «¿Quiénes somos? Folleto Institucional», Ministerio de Educación, acceso el 02 de febrero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/



Figura 2. Material pedagógico elaborado a partir de los resultados obtenidos en las distintas evaluaciones a estudiantes del Nivel de Educación Primaria. Fuente: página web Digeduca, https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/documents/taller_del_escritor/El%20taller%20del%20escritor_primero.pdf



Figura 3. Recursos para apoyar el desarrollo de competencias de escritura en el aula del Nivel de Educación Media. Fuente: página web Digeduca, https://drive.google.com/file/d/1sjUzTtcqFVK8ROXvg1yejQW8EhTCQHBb/view

Redes Sociales: se puede encontrar las distintas publicaciones sobre el material educativo que desarrollan, como también notas educativas y sobre las evaluaciones que realizan.



Figura 4. Página web de Digeduca en la que se pueden encontrar materiales pedagógicos y los resultados de las evaluaciones tanto a docentes como a los alumnos. Fuente: página web Digeduca, https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/

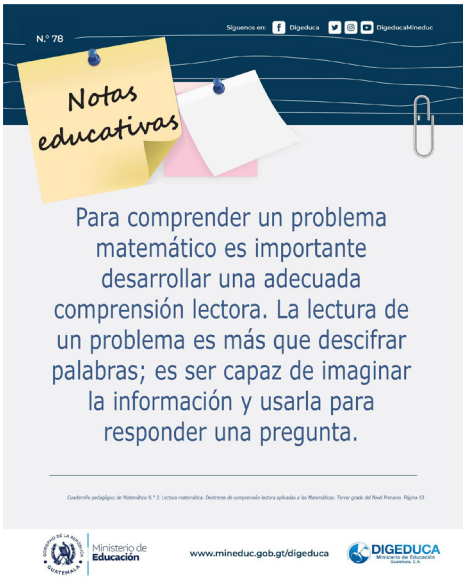


Figura 5. Publicación sobre notas educativas publicado en su página de Facebook e Instagram. Fuente: página de Facebook, https://www.facebook.com/photo.php?fbid=793759766129692&set=pb.100064870260631.-2207520000&type=3

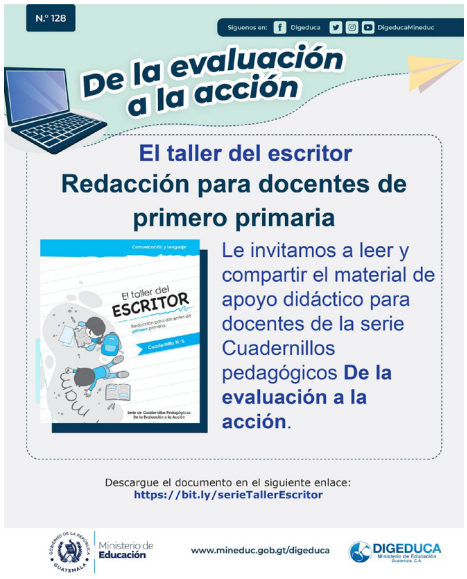


Figura 6. Publicación sobre Evaluación a la Acción publicado en su página de Facebook e Instagram. Fuente: página de Facebook, https://www.facebook.com/photo.php?fbid=793182496187419&set=pb.100064870260631.-2207520000&type=3

2.2 Perfil del grupo objetivo

Se realizó un plan de acción para la recopilación de información para el perfil del grupo objetivo (ver anexo 2.2), como también se crearon instrumentos de valoración para el perfil del grupo objetivo. (ver anexo 3.2).

2.2.1 Muestra del grupo objetivo

La muestra es la cantidad de docentes que hay en el nivel de educación primaria en Guatemala.

- **Población**
  Según la estadística del 2023 del INE, la cantidad de docentes del nivel de educación primaria es de 13,942 en Guatemala.[19]
- **Nivel de confianza:** 95%
- **Margen de error:** 5%
- **Muestra:** 374



Figura 7. Calculadora virtual Surveymonkey, para calcular el tamaño de la muestra. Fuente: página web Surveymonkey, https://es.surveymonkey.com/mp/sample-size-calculator/

La modificación del cálculo de muestra cuantitativo (374) hacia una validación cualitativa con 20 participantes se justifica porque el objetivo es evaluar la pertinencia, claridad y usabilidad del material educativo. En procesos de diseño, la retroalimentación cualitativa de un grupo reducido de usuarios reales permite obtener observaciones más profundas y específicas para mejorar el diseño del producto.

[19] «Estadísticas por tema, Educación», Instituto Nacional de Estadística de Guatemala, acceso el 08 de marzo de 2024. https://www.ine.gob.gt/educacion/

2.2.2 Análisis e interpretación de resultados

Características geográficas

Resultados

- **País:** Guatemala
- **Departamento:** Todos los departamentos de Guatemala

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos indican que los docentes que interactúan en la página de Facebook de Digeduca residen dentro del departamento de Guatemala y tienen un interés en el material que produce la Institución.

Características sociodemográficas

Resultados

- **Género:** Mujeres y hombres
- **Edad:** de 25 a 45 años
- **Idioma:** Español
- **Escolaridad:** Universitario
- **Función Y Responsabilidades:** Trabajadores docentes

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos, la mayoría de los docentes son mujeres y poseen un título universitario, sin embargo, también hay hombres que de igual manera poseen un título universitario y entre ambos el rango de edad es entre los 25 a 45 años que residen en el departamento de Guatemala.

Características socioeconómicas

Resultados

- **Clase social:** Baja
- **Nivel Socioeconómico -NSE-:** D1, D2; que corresponde a la pirámide de niveles socioeconómicos de Guatemala.

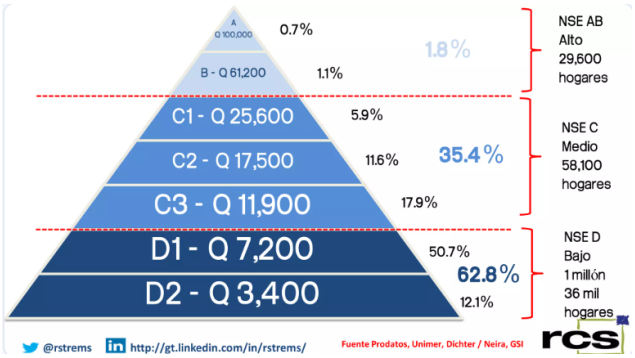


Figura 8. Pirámide de niveles socioeconómicos en Guatemala. Fuente: página de slideshare, https://es.slideshare.net/rstrems/nse-del-guatemalteco-urbano

El grupo objetivo pertenece a la clase social baja, estos corresponden al nivel D1 y D2 con un ingreso aproximado entre Q7,200 o Q3,400.

Hábitos de consumo

Las marcas que más utilizan los docentes de primaria son tanto de tecnología como de materiales escolares (lapiceros, cuadernos, borradores, marcadores, etc.). De igual manera, utilizan distintas marcas reconocidas como de comida, bebidas, higiene personal, calzado, entre otros. Utilizan servicios de transporte público, salud, bancarios, de alimentación, plataformas digitales (redes sociales y plataformas de películas), servicios de internet, luz, agua y educación.

Análisis e interpretación

Según los datos obtenidos, los docentes utilizan servicios para cubrir las necesidades básicas, como también consumen distintas marcas de materiales escolares y la tecnología para buscar información sobre temas que les puede ser útil para sus clases.

Características psicográficas

Resultados

- **Estilo de vida:** Mantienen un estilo de vida tranquilo, son personas trabajadoras, suelen compartir con su familia y en sus ratos libres ver series o películas de comedia.
- **Hábitos:** Ver series, películas, compartir con su familia, hijos o pareja, ir de compras.
- **Motivadores:** La mayor parte de encuestados indicó que sus motivaciones principales son su familia y poder cumplir muchas de sus metas establecidas.
- **Valores:** Los valores con los que más se identificó el grupo objetivo son: responsabilidad, respeto, solidaridad, honestidad y empatía.

Análisis e interpretación

Las personas tienen por motivación principal a su familia. Buscan vivir de la mejor manera posible. La mayoría tiene acceso a dispositivos móviles e internet. Disfrutan su trabajo y compartir sus conocimientos a sus alumnos.

Relación entre el grupo objetivo y la institución

Resultados

- **Frecuencia de visita virtual:** Los docentes conocen Digeduca, por lo que, han visitado las páginas tanto en Instagram (actualmente cuentan con 4,500 seguidores) como en Facebook (actualmente cuentan con 120,000 seguidores) y de igual manera, han visitado la página web.
- **Servicios más utilizados:** La institución brinda distintos servicios, pero los servicios que más utilizan los docentes es el material educativo, lecturas y evaluaciones.
- **Nivel de satisfacción:** Los docentes encuestados conocen a la Institución, pero con su interacción y comentarios en redes sociales se logra identificar que los docentes prefieren el material educativo de forma física y no de manera virtual.

Análisis e interpretación

De acuerdo a la información recopilada es necesario afirmar que los docentes conocen a la Digeduca, por lo tanto, han visitado sus redes sociales, sin embargo, el material educativo de apoyo que se encuentra en la página web, lo prefieren de forma física ya que se les dificulta poder encontrarlo de manera digital.

2.2.3 Mapa de empatía



Figura 9. Mapa de empatía del grupo objetivo. Fuente: elaboración propia

2.2.4 Ficha de persona



Figura 10. Ficha de persona. Fuente: elaboración propia



Capítulo 03

Planeación operativa

3.1 Previsión de insumos y costos
3.2 Flujograma del proceso creativo
3.3 Cronograma de trabajo del proceso creativo

3.1 Previsión de insumos y costos

Listado de insumos

Este listado detalla los insumos utilizados en el desarrollo del proyecto, incluyendo materiales, herramientas y recursos necesarios para su ejecución, asegurando la calidad, funcionalidad y cumplimiento de los objetivos.

Inmueble
- Habitación

Mobiliario
- Silla de oficina con ruedas
- Escritorio

Equipo
- Computadora
  - Intel Core i7-8750H CPU @ 2.20GHz 2.21 GHz
  - Memoria Ram 24.0 GB
- Tarjeta gráfica
  - NVIDIA Geforce GTX 1050 Ti
- *Mouse*
- Audífonos
- Celular Samsung Galaxy A14
- Impresora

Softwares / Apps:
- Creative Cloud
- Ilustrator
- Photoshop
- InDesign
- Microsoft Word
- Google Suite
- YouTube
- WhatsApp
- Gmail
- Spotify

Librería:
- Lápices
- Borrador
- Post-it
- Marcadores
- Crayones
- Hojas carta
- Lapiceros
- Cuaderno liso (hojas blancas)

Transporte
- Vehículo propio

Horarios y tiempos
- De lunes a miércoles: 8 am a 1 pm
- De jueves a viernes: 1 pm a 6 pm
- Total de horas a la semana: 25 horas

Recurso humano
- Gestora del proyecto: Fabiola Solis
- Asesora metodológica: Ileana Reina
- Asesora gráfica: Carolina Aguilar
- Asesor especialista: Eduardo Avila

Cálculo de costos

A continuación, se presentan las distintas fórmulas y datos que se utilizaron para definir los costos de las diferentes actividades para el desarrollo del Proyecto de Graduación. Estos datos se consultaron en el mes de abril de 2024.

Tabla 1. Cálculo de costos para la planeación operativa de servicios.

Costos de servicios
Energía eléctrica Total de consumo de los tres meses anteriores: Febrero: Q131.46 Marzo: Q142.73 Abril: Q126.64 Fórmula: $\frac{\text{Promedio del total de los tres meses anteriores}}{\text{Días del mes x Horas del día}} = \frac{\text{Q133.61}}{\text{30 días x 24 horas}} = \text{Q0.18 por hora}$
Los datos del consumo de energía eléctrica se obtuvieron de la factura electrónica en línea extendida por la Empresa Eléctrica de Guatemala S.A. (EEGSA).
Internet Total de factura de servicios de internet: Q250.00 Fórmula: $\frac{\text{Precio de servicio mensual}}{\text{Días del mes x Horas del día}} = \frac{\text{Q250.00}}{\text{30 días x 24 horas}} = \text{Q0.34 por hora}$
El dato del precio mensual de consumo de internet se obtuvo de la tarifa establecida de internet por la Compañía de Tigo.
Creative Cloud Costo mensual de la membresía: Q272.22 ($34.99) Fórmula: $\frac{\text{Precio de servicio mensual}}{\text{Días del mes x Horas del día}} = \frac{\text{Q272.22}}{\text{30 días x 24 horas}} = \text{Q0.37 por hora}$
El dato del precio mensual de la membresía se obtuvo de la página de Adobe para plan mensual para estudiantes y la tasa de cambio fue calculada el 15 de abril del presente año (el dólar para esa fecha estaba a Q7.78).

Fuente: elaboración propia

Tabla 2. Cálculo de costos para la planeación operativa de depreciación de equipo.

Depreciación del equipo
Computadora Dell G3 Esto se calcula en base a lo siguiente: VI: Valor de la Inversión VULF: Vida Útil según la Legislación Fiscal Valor de la inversión en 2022: Q7,500.00 Fórmula valor actual: VI - VULF = Q7,500 - 33% = Q5,025.00 para 2023 = Q5,025 - 33% = Q3,366.75 para 2024 Fórmula depreciación: $\frac{\text{Valor actual de la computadora}}{\text{Meses x Días x Horas}} = \frac{\text{Q3,366.75}}{\text{12 meses x 30 días x 24 horas}} = \text{Q0.38 por hora}$
Celular Samsung Galaxy A14 Valor de la inversión en 2023: Q1,200.00 Fórmula valor actual: Precio del teléfono – 33% = Q1,200 – 33% = Q804.00 para 2024 Fórmula depreciación: $\frac{\text{Valor actual del teléfono}}{\text{Meses x Días x Horas}} = \frac{\text{Q804.00}}{\text{12 meses x 30 días x 24 horas}} = \text{Q0.09 por hora}$
Mouse Valor de la inversión en 2022: Q150.00 Fórmula valor actual: Precio del *mouse* – 33% = Q150 – 33% = Q100.50 para 2023 Q100.50 – 33% = Q67.33 para 2024 Fórmula depreciación: $\frac{\text{Valor actual del } mouse}{\text{Meses x Días x Horas}} = \frac{\text{Q67.33}}{\text{12 meses x 30 días x 24 horas}} = \text{Q0.007 por hora}$

Fuente: elaboración propia

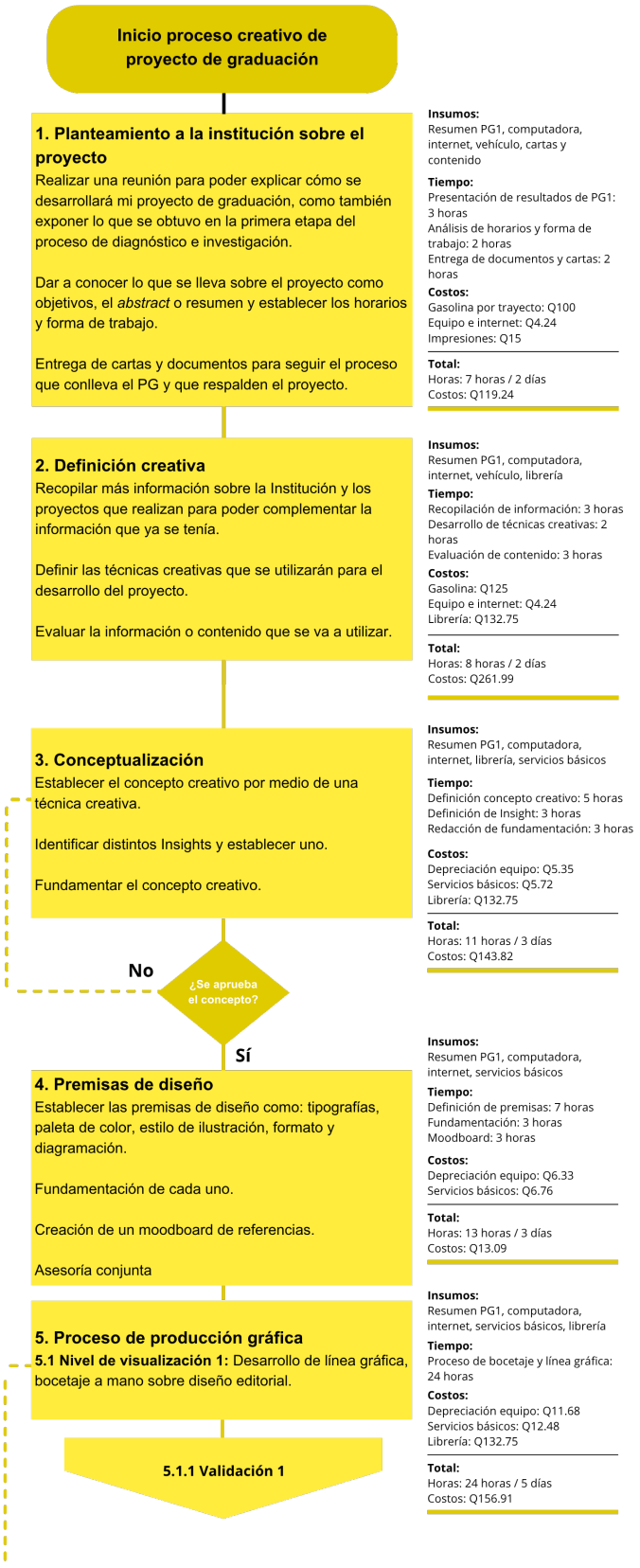
Tabla 3. Precio por producto de librería para la planeación operativa.

Librería		
Cantidad	**Objeto**	**Precio**
1	Lápiz Mongol	Q2.00
1	Borrador Faber Castell	Q8.75
1	*Block Post-it* Amarillo	Q7.50
1	Marcadores Fast punta fina	Q39.00
1	Crayones Faber Castell	Q20.70
1	Resma Hojas bond carta 75g	Q44.00
1	Lapicero Bolik negro	Q1.80
1	Cuaderno doble anillo liso	Q9.00
	Total Q132.75	

Los datos de los precios de los objetos de librería fueron obtenidos de la página web de Librería Platino y Librería Dismart.

Fuente: elaboración propia

3.2 Flujograma del proceso creativo




5.1.1 Validación 1
Autoevaluación con los criterios correspondientes.
Reunión para presentar bocetos con profesor encargado.
No
¿Se aprueban los bocetos?
Sí
5.2 Nivel de visualización 2:
Digitalizar los bocetos y mejorarlos si se realiza alguna observación.
Preparar una presentación sobre el material realizado.
5.2.1 Validación 2
Definir los criterios para evaluación con profesionales.
Realizar un formulario para presentar los bocetos.
Enviar el formulario al profesional y/o asesor gráfico y recibir comentarios para mejorar el proceso y tabular las respuestas
No
¿Se aprueban los bocetos digitalizados?
Sí
5.3 Nivel de visualización 3:
Definir los últimos detalles sobre la pieza gráfica en base a los comentarios obtenidos por el profesional y mejorarlo.
Realizar presentación para reunión con el cliente y presentar el material.
5.3.1 Validación 3:
Definir criterios para la validación con el cliente y el grupo objetivo.
Reunión con cliente para la respectiva evaluación y recibir comentarios de mejora. Validación con G.O. por medio de un Google Forms.
No
¿Se aprueba el material por parte del cliente y G.O.?
Sí
6. Tabulación de resultados
Se realiza la recopilación de datos sobre el Google Forms que se le proporcionó al G.O.
Se tabulan los resultados y se analizan.
Anotación de posibles cambios o mejoras.
7. Detalles preliminares
Insumos:
Resumen PG1, computadora, internet, Vehículo, servicios básicos
Tiempo:
Autoevaluación: 3 horas
Reunión: 2 horas
Costos:
Depreciación equipo: Q2.43
Servicios básicos: Q2.60
Gasolina: Q100
Total:
Horas: 5 horas / 1 día
Costos: Q105.03
Insumos:
Resumen PG1, computadora, internet, servicios básicos, Adobe
Tiempo:
Digitalización de bocetos: 23 horas
Presentación: 2 horas
Costos:
Depreciación equipo: Q12.66
Servicios básicos: Q13.52
Creative Cloud Adobe: Q5.46
Total:
Horas: 25 horas / 5 días
Costos: Q31.64
Insumos:
Computadora, servicios básicos, librería
Tiempo:
Definición de criterios: 2 horas
Realizar el formulario 2 horas
Tabulación de resultados: 3 horas
Costos:
Depreciación equipo: Q3.40
Servicios básicos: Q3.64
Librería: Q132.75
Total:
Horas: 7 horas / 2 días
Costos: Q139.79
Insumos:
Computadora, internet, servicios básicos, Adobe
Tiempo:
Mejora de la pieza gráfica: 8 horas
Presentación: 2 horas
Costos:
Depreciación equipo: Q4.87
Servicios básicos: Q5.20
Creative Cloud Adobe: Q2.10
Total:
Horas: 10 horas / 2 días
Costos: Q12.17
Insumos:
Computadora, internet, vehículo
Tiempo:
Definición de criterios: 1 hora
Reunión con cliente: 3 horas
Validación G.O: 35 horas
Costos:
Depreciación equipo: Q18.60
Internet: Q5.07
Gasolina: Q100
Total:
Horas: 39 horas / 8 días
Costos: Q123.67
Insumos:
Computadora, internet, librería, servicios básicos
Tiempo:
Recopilación de Información: 1 hora
Tabulación de resultados: 5 horas
Anotación de mejoras: 2 horas
Costos:
Depreciación equipo: Q3.89
servicios básicos: Q4.16
Librería: Q132.75
Total:
Horas: 8 horas / 2 días
Costos: Q140.80

7. Detalles preliminares
Realizar los detalles finales tomando en cuenta los procesos de validación anteriormente realizados y los comentarios que se obtuvieron de ellos. Mejorar la pieza gráfica.

Insumos:
Computadora, internet, servicios básicos, Adobe
Tiempo:
Detalles preliminares: 24 horas
Costos:
Depreciación equipo: Q9.52
Servicios básicos: Q12.48
Creative Cloud Adobe: Q5.04
Total:
Horas: 24 horas / 5 días
Costos: Q27.04

8. Presentación final
Realizar una presentación que contenga el material gráfico realizado.

Realizar mockups de la pieza gráfica para una mejor presentación.

Agendar una reunión con el cliente para presentar todo el proceso y el resultado final.

Insumos:
Computadora, internet, vehículo
Tiempo:
Realizar presentación y Mockups: 4 horas
Reunión con cliente: 3 horas
Costos:
Depreciación equipo: Q3.33
Internet: Q0.91
Gasolina: Q100
Total:
Horas: 7 horas / 2 días
Costos: Q104.24

9. Arte final y entrega
Guardar el arte final como corresponda.

Ordenar el archivo y documentos que serán entregados.

Enviar todo el material a la Institución.

Insumos:
Computadora, internet, servicios básicos
Tiempo:
Guardar arte final: 1 hora
Ordenar archivos: 2 horas
Entrega a Institución: 2 horas
Costos:
Depreciación equipo: Q2.43
servicios básicos: Q2.60
Total:
Horas: 5 horas / 1 día
Costos: Q5.03

Finalización de proceso creativo de proyecto de graduación

Total de tiempo:
Horas: 193 horas
Días: 43
Costos: Q1,384.46

3.3 Cronograma de trabajo

Tabla 4. Diagrama de Gantt sobre el cronograma del proceso creativo.

	Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
Actividad a realizar	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Planteamiento a la Institución sobre el Proyecto																
Definición Creativa																
Conceptualización																
Premisas de diseño																
Nivel de visualización 1																
Validación 1																
Nivel de visualización 2																
Validación 2																
Nivel de visualización 3																
Validación 3																
Tabulación de Resultados																
Detalles Preliminares																
Presentación Final																
Arte Final y Entrega																

Fuente: elaboración propia



Capítulo 04

Marco teórico

4.1 Dimensión social y ética
4.2 Dimensión estética y funcional

4.1 Dimensión social y ética

Una educación de calidad es «aquella que ofrece a niños y adolescentes un adecuado contexto físico para el aprendizaje, un cuerpo docente adecuadamente preparado para la tarea de enseñar, buenos materiales de estudio y de trabajo, estrategias didácticas adecuadas, entre otros.»[20]

Sin embargo, es importante mencionar los desafíos que existen y los cuales se enfrenta la educación. «La pandemia reveló y profundizó las desigualdades existentes entre los diversos sectores sociales, la deserción escolar, la inequidad en los aprendizajes por falta de conectividad especialmente en el área rural y los lugares en donde vive la población más vulnerable, la falta de preparación docente para hacerle frente de la noche a la mañana a una educación a distancia, entre otros.»[21] Estas dificultades han evidenciado la urgencia de fortalecer los procesos educativos y de promover estrategias innovadoras que mejoren la calidad del aprendizaje.

La educación en Guatemala enfrenta diversos desafíos, como los mencionados anteriormente, que inciden en la calidad de la enseñanza. Aunque se realizan esfuerzos constantes para garantizar una educación de calidad, en distintas regiones del país persisten condiciones que dificultan este propósito, entre ellas el deterioro de la infraestructura educativa y la escasez de recursos didácticos. Estas limitaciones afectan las condiciones en las que se desarrolla el proceso de enseñanza-aprendizaje y contribuyen a mantener brechas en la calidad educativa.

Sin embargo, existe un factor que influye mucho en el aprendizaje, las habilidades socioemocionales. «El Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación -LLECE-, a través de su estudio ERCE 2019, incursionó por primera vez en la medición de las habilidades socioemocionales, que la UNESCO define como aquellas que permiten identificar y manejar las emociones, practicar el compromiso consciente y desarrollar un comportamiento prosocial que contribuya a un mundo más pacífico y sostenible.»[22]

[20] Toranzos, 1996, p. 65
[21] Perspectivas de la educación en Guatemala, marzo 2023, p. 6
[22] «Prólogo de Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales: Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)», UNESCO, acceso el 1 de agosto de 2024. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388352

Este documento que proporcionó la UNESCO resalta la importancia de estas habilidades y la necesidad de incluirlas en las aulas para que los alumnos puedan desarrollarlas. Proporcionar a los docentes las herramientas y la formación necesaria para enseñar habilidades socioemocionales es de suma importancia para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

«Guatemala, a través del Ministerio de Educación (MINEDUC), ha implementado una serie de esfuerzos importantes con la finalidad de asegurar el derecho humano a la educación. Uno de estos esfuerzos es la formación en servicio de los docentes del sistema educativo nacional a través del Programa Académico de Desarrollo Profesional Docente (PADEP/D).»[23] Es importante que los docentes conozcan acerca de las habilidades socioemocionales y la importancia que tiene sobre los estudiantes, ya que esto ayudará para crear un ambiente positivo y a los alumnos los ayuda para la preparación de la vida profesional y personal.

El aprendizaje emocional puede definirse «como el proceso a través del cual se adquieren competencias, habilidades y/o actitudes que permiten a las personas reconocer y regular sus emociones, desarrollar acciones de cuidado y preocupación por otros, establecer relaciones nutritivas, tomar decisiones responsables y manejar situaciones complejas.»[24] Esto nos demuestra la importancia de desarrollar habilidades ya que ayudan en cualquier ámbito, incluso hasta para la toma de decisiones importantes o saber sobrellevar una situación difícil.

El colegio o escuela «constituye un espacio sumamente importante para el desarrollo de habilidades socioemocionales a través de las interacciones con otros estudiantes y adultos. Sin embargo, para que estas interacciones se constituyan en experiencias de aprendizaje que contribuyan a objetivos como la ciudadanía, la capacidad de resolución pacífica de conflictos, la empatía o la apertura a la diversidad, es preciso que sean diseñadas, planificadas e implementadas cuidadosamente.»[25]

Los docentes son uno de los vínculos más significativos para los niños. Ellos tienen un impacto directo en la vida de los estudiantes, ya que pueden generar seguridad y confianza ayudando a procesar y elaborar diversas experiencias de vida escolar.

[23] Perspectivas de la educación en Guatemala, marzo 2023, p. 37

[24] «¿Qué es el aprendizaje socioemocional? Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales: Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)», UNESCO, acceso el 1 de agosto de 2024. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388352

[25] «La enseñanza explícita de habilidades socioemocionales en el aula. Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales: Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)», UNESCO, acceso el 1 de agosto de 2024. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388352

«Una relación de calidad entre docentes y estudiantes se caracteriza por la cercanía y por un manejo asertivo de los conflictos en el aula. Así, los docentes de aula pueden tener un impacto fundamental en el aprendizaje socioemocional de los niños al entregarles una imagen realista y cariñosa de sí mismos, de sus fortalezas y dificultades.»[26]

La relación cercana que el docente desarrolle con sus estudiantes será fundamental para brindarles una sensación de seguridad que les permita explorar el entorno escolar con confianza, además de sentirse reconocidos y apreciados. Este vínculo se basa en una comunicación cálida y abierta que fomente el apoyo hacia el estudiante. De igual manera, esto también apoya directamente al desarrollo socioemocional y ayuda a mejorar el proceso de aprendizaje, como también aporta positivamente al rendimiento académico de los estudiantes; mejorando así la calidad educativa.

Por lo tanto, es importante y esencial que a los docentes se les brinden herramientas, materiales y capacitaciones constantes en temáticas de aprendizaje socioemocional para obtener resultados efectivos y contribuir a su propio bienestar y al de toda la comunidad escolar. Es importante también que los docentes puedan desarrollar nuevas prácticas pedagógicas que estén en relación con las habilidades que los niños despliegan.

En el contexto escolar, el diseño gráfico toma un papel relevante al contribuir de manera directa a la enseñanza de habilidades socioemocionales. Los materiales educativos que son diseñados con intencionalidad pedagógica pueden facilitar la comprensión de conceptos socioemocionales mediante el uso de elementos visuales. La selección de los colores, formas, tipografías, composiciones visuales influye mucho en la manera en que los estudiantes perciben y como se relacionan con los contenidos.

[26] «La escuela y el aprendizaje socioemocional. Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales: Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)», UNESCO, acceso el 1 de agosto de 2024. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388352

Cuando los estudiantes encuentran recursos visuales comprensibles, se incrementa su sentido de pertenencia y su disposición a participar de manera activa en el aprendizaje. La incidencia del diseño gráfico también es fundamental para poder promover la inclusión y la diversidad cultural en el contexto escolar guatemalteco, ya que al incorporar elementos visuales de distintas comunidades contribuye a una educación más equitativa y respetuosa. El diseño, desde esta perspectiva, se convierte en un acto pedagógico y social que busca visibilizar y valorar las distintas formas de ser y de aprender.

Por lo tanto, diseñar materiales educativos implica tomar decisiones que afectan directamente la percepción, el aprendizaje y las emociones de los estudiantes. La ética en el diseño no se limita a la estética, sino que también incluye la responsabilidad de contribuir a ambientes educativos más humanizados y respetuosos con la diversidad cultural.

Finalmente, «las dinámicas de grupo son estrategias para promover interacciones entre las personas que comparten una determinada actividad. Buscan generar experiencias a partir de las vivencias y emociones que experimenta cada una de ellas. El aprendizaje socioemocional se basa primordialmente en las interacciones con otros, de ahí que este tipo de estrategias sean propicias para el desarrollo de habilidades en este ámbito.»[27]

Esto es importante porque las interacciones en grupo ayudan a construir habilidades como la empatía, la comunicación y el trabajo en equipo, fundamentales para el desarrollo socioemocional. Estas experiencias permite a los estudiantes aprender a comprender y manejar sus emociones mientras fortalecen sus relaciones con los demás.

[27] «La enseñanza explícita de habilidades socioemocionales en el aula. Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales: Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)», UNESCO, acceso el 1 de agosto de 2024. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388352

4.2 Dimensión estética y funcional

David Zanon describe el diseño editorial como «el área de diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de diferentes publicaciones como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. Se encarga de organizar en un espacio texto, imágenes y, en algunos casos, multimedia; tanto en soportes tradicionales como electrónicos. Es la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios.»[28] El diseño editorial es esencial para facilitar la lectura y comunicar el mensaje de forma eficiente, ya que su propósito no se limita a la presentación visual, sino que integra funcionalidad pedagógica al guiar al lector en un proceso de aprendizaje claro, ordenado y comprensible.

El diseño gráfico no solo se trata de estética; sino que es una herramienta fundamental para la comunicación visual efectiva. «Datos curiosos como que el cerebro humano procesa imágenes 60,000 veces más rápido que el texto, o que el 90% de la información transmitida al cerebro es visual, subrayan la importancia de un diseño bien ejecutado. Estos hechos resaltan cómo un diseño gráfico cuidadosamente considerado puede mejorar significativamente la comprensión y retención de información en entornos educativos, haciendo que los conceptos complejos sean más accesibles y fáciles de recordar.»[29] Esto evidencia que un diseño bien estructurado tiene una función pedagógica en sí misma, pues ayuda a que los estudiantes comprendan con mayor claridad los conceptos, relacionen ideas y permanezcan motivados en su proceso de aprendizaje.

La retícula «es una serie de líneas y guías imaginarias tanto verticales y horizontales que permiten la distribución de los componentes en el espacio de una composición.»[30] Su utilidad radica en que facilita el ordenamiento coherente de los elementos gráficos y textuales, garantizando consistencia visual y fluidez de lectura. La retícula contribuye directamente a la usabilidad del material, entendida como la facilidad con la que el lector puede navegar por la información sin confundirse o perder el hilo del mensaje. Esto no solo ayuda a mejorar la estética del diseño realizado, sino que también permite que la información sea más fácil de seguir y entender para el espectador.

[28] David Zanon, *Introducción al diseño editorial*, 2008.
[29] «La importancia del diseño gráfico en la creación de contenidos educativos interactivos», La Divina Proporción, acceso el 15 de agosto de 2024. https://ladivinaproporcion.es/la-importancia-del-diseno-grafico-en-la-creacion-de-contenidos-educativos-interactivos/
[30] «¿Qué es una retícula?», Centro de Estudios de Innovación Diseño y Marketing, acceso el 15 de agosto de 2024. https://cei.es/que-es-una-reticula-en-diseno-grafico/

Al tener una base sólida para la alineación y distribución de los elementos, las retículas no solo mejoran la estética de una composición, sino que también ayudan a facilitar la comprensión y navegación del contenido.

Existen varios tipos de retículas que se utilizan en el diseño como los siguientes: Retícula de Manuscrito, Retícula de Columna, Retícula Modular y Retícula Jerárquica. Para este proyecto la que se utilizará es la retícula Modular, ya que es «versátil y se utiliza en diseños que requieren una gran cantidad de organización. Los módulos ofrecen un control preciso sobre la disposición y pueden adaptarse fácilmente a diferentes necesidades de contenido.»[31]

Si se habla sobre tipografía, su importancia «va más allá del significado del texto, ya que con las letras pueden comunicar estados de ánimo, pueden ser relacionadas con momentos históricos concretos o incluso con estilos de vida. Un sencillo cambio de tipo de letra, de tamaño, de grosor, etc. puede añadir énfasis e intención a la información que se ha colocado en la página.»[32]

Una tipografía correctamente seleccionada mejora la legibilidad, capta la atención del espectador y contribuye significativamente a la coherencia visual de una pieza de diseño.

«La tipografía puede alterar la interpretación de un mensaje. Por ejemplo, una fuente elegante puede transmitir sofisticación y lujo, mientras que una tipografía robusta y en negrita puede comunicar fuerza y confiabilidad. La correcta alineación, espaciado y tamaño de la tipografía son igualmente importantes, ya que una mala selección puede hacer que el mensaje sea difícil de leer o entender, lo que afecta negativamente la efectividad de la comunicación.»[33]

Según Eva Heller, el color no es solo una percepción visual, sino que también tiene significados y efectos psicológicos profundos que varían según el contexto cultural y emocional.[34] El color tiene por objetivo el poder comunicar tanto emociones como significados, y mejorar la percepción visual en el diseño. Un color correctamente elegido mejora la legibilidad y facilita la lectura captando la atención del lector.

[31] «Tipos de Retícula», Centro de Estudios de Innovación Diseño y Marketing, acceso el 15 de agosto de 2024. https://cei.es/que-es-una-reticula-en-diseno-grafico/
[32] «Importancia de la tipografía», Universitat Oberta de Catalunya, acceso el 15 de agosto de 2024. https://disseny.recursos.uoc.edu/recursos/dismarca/2-las-tipografias/
[33] «La influencia de la tipografía en el diseño gráfico», Escuela de Educación Superior Tecnológica SISE, acceso el 15 de septiembre de 2024. https://www.sise.edu.pe/blog/importancia-tipografias-diseno-grafico
[34] Heller, E. (2004). Psicología del color: *Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.*
[35] «La influencia de la teoría del color en el diseño», Tania Izquierdo, acceso el 15 de septiembre de 2024. https://taniaizquierdo.com/color-en-el-diseno-editorial/

«La teoría del color influye directamente en cómo percibimos y experimentamos el diseño. Utilizando colores adecuados, podemos dirigir la atención del lector y evocar las emociones correctas.»[35]

«La teoría del color abarca desde los conceptos básicos como la gama cromática y la paleta de colores hasta la psicología del color donde se explica cómo afectan los colores en las emociones de las personas que los perciben.»[36] La selección de colores posee un impacto emocional y cognitivo, como también complementa la función pedagógica del diseño, ya que puede llamar la atención y generar jerarquía visual.

Otro elemento muy importante en el diseño editorial es la ilustración la cual se define como «imagen o imágenes capaces de transmitir un mensaje que normalmente acompañan textos o historias.»[37] El objetivo o el fin de la ilustración es visualizar ideas y conceptos de manera creativa para complementar y enriquecer el contenido, facilitando su comprensión y haciendo el mensaje más atractivo. Su función pedagógica reside en traducir ideas abstractas a representaciones visuales concretas, facilitando así el proceso cognitivo de los lectores.

La composición «es una de las características clave del diseño minimalista, ya que no basta solamente con quitar elementos de un diseño, también es imprescindible que estos se encuentren bien distribuidos en el espacio, dado que si no se hace de una forma correcta, puede generar una sensación de "vacío".»[38] Como se mencionó anteriormente, la composición es fundamental para lograr un diseño minimalista, se debe evaluar cuál es la mejor manera de distribuir los elementos a utilizar en el diseño y que no existan espacios tan vacíos, de igual manera, facilita la claridad y la comprensión efectiva del contenido.

Los elementos gráficos «son la base de cualquier composición visual. Podríamos decir que son las piezas con las que los diseñadores trabajan para crear mensajes persuasivos sin la necesidad de usar palabras.»[39] La función pedagógica se relaciona con su capacidad para guiar, enfatizar

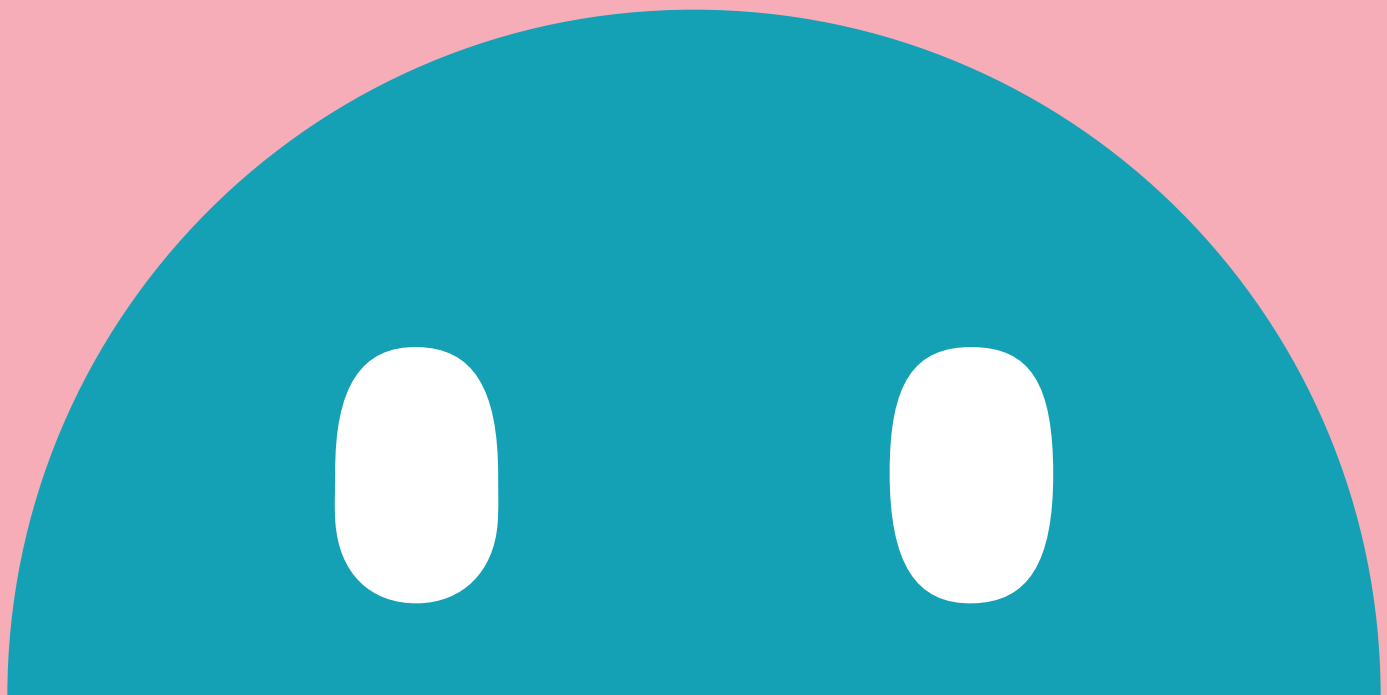
[36] «¿Qué es la teoría del color?», Universidad Europea, acceso el 15 de agosto de 2024. https://creativecampus.universidadeuropea.com/blog/teoria-color/
[37] «¿Qué es la ilustración?», IPP.edu, acceso el 15 de agosto de 2024. https://www.ipp.edu.pe/blog/diseno-grafico-ilustracion/
[38] «Elementos del diseño gráfico minimalista», Ideas con Café, acceso el 15 de septiembre de 2024. https://ideasconcafe.com/que-es-el-diseno-minimalista/
[39] «¿Qué son los elementos gráficos del diseño?», Escuela Superior de Diseño de Barcelona, acceso el 30 de octubre de 2024. https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseno-grafico/elementos-diseno-grafico

y estructurar la información. Además, estos elementos poseen significados que pueden variar según el contexto, por lo que su selección debe considerar la diversidad cultural del público al que se dirige el material.

La carga simbólica de los elementos gráficos también contribuye a transmitir emociones, reforzar ideas clave, lo cual impacta directamente tanto en la comprensión como en la usabilidad.

Un dato interesante sobre los elementos gráficos en el diseño y la comunicación visual es que su significado no siempre es el mismo, ya que puede variar según la cultura o el contexto en el que se utilicen. De igual manera, con estos elementos somos capaces de transmitir tanto emociones como estados de ánimo de una forma muy sutil, pero con un gran impacto. Por lo tanto, los elementos gráficos que se utilizarán son muy importantes en el diseño ya que con estos también se pueden transmitir emociones e incluso reforzar el mensaje que se quiere dar a conocer.

La funcionalidad pedagógica del diseño editorial radica en su capacidad de orientar y que quede claro el mensaje por medio de recursos visuales intencionalmente planificados. La usabilidad garantiza que el material sea accesible, intuitivo y fácil de comprender



Capítulo 05

Definición creativa

5.1 Brief
5.2 6W´s
5.3 Descripción de la estrategia de la pieza de diseño
5.4 Insight
5.5 Concepto creativo
5.6 Premisas de diseño
5.7 Códigos visuales

5.1 Brief

Cliente

Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa (Digeduca) es una dirección del Ministerio de Educación que se encarga de velar y ejecutar los procesos de evaluación e investigación en la rama de la educación.

Nombre del proyecto

Diseño de material educativo para docentes del nivel primario de la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa (Digeduca).

Grupo objetivo

Docentes de primaria

Nombre del proyecto

Material enfocado en aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales.

Materiales a desarrollar

Realizar un manual, recursos pedagógicos (carteles educativos) y un juego educativo.

Objetivo comunicacional

Fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales en los estudiantes a través de herramientas prácticas y funcionales para los docentes.

Beneficio

Desarrollar competencias socioemocionales en los alumnos para que tengan mayores probabilidades tanto de éxito académico como personal.

5.2 Técnica de las 6W´s

¿Qué? (WHAT)

El proyecto trata de diseñar un manual para docentes del nivel de educación primaria sobre los Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales.

¿Por qué? (WHY)

Que los docentes adquieran conocimientos sobre estas habilidades para la mejor comprensión de los conceptos y conozcan la importancia y el papel fundamental que juegan en el desarrollo integral de los estudiantes.

¿Dónde? (WHERE)

En Digeduca.

¿Cuándo? (WHEN)

Se finalizará en noviembre de 2024.

¿Quién? (WHO)

A docentes del nivel de educación primaria.

¿Cómo? (HOW)

Con investigación, diseño, revisión, retroalimentación y ajustes. Por medio de los programas de Adobe, impresiones en físico y en formato digital.

5.3 Descripción de la estrategia de la pieza de diseño

Crear un manual dirigido a docentes de primaria, centrado en el desarrollo de habilidades socioemocionales fundamentales para el aprendizaje integral y la vida cotidiana de los estudiantes. Estas habilidades, esenciales en todos los ámbitos, mejoran significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula. Este proceso se llevará a cabo en colaboración con la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa (Digeduca), garantizando que los contenidos estén alineados con las necesidades educativas del contexto guatemalteco. El desarrollo del proyecto se llevará a cabo del 29 de julio al 25 de octubre, asegurando un diseño efectivo y ajustado a las necesidades de los docentes.

Cuadro comparativo

Tabla 5. Cuadro comparativo de ventajas y desventajas del manual.

Material	Ventajas	Desventajas
Manual sobre Aportes para la enseñanza de habilidades socioemocionales	• Proporciona contenidos, recursos claros y estructurados para implementar habilidades socioemocionales en el aula. • Facilita la comprensión, capacitación y desarrollo profesional de los docentes.	• Falta de tiempo para leer el material brindado y para que los docentes integren el contenido en sus planes de clase.

Fuente: elaboración propia

5.4 Insight

5.4.1 Factores psicológicos sociales

Cultural

Los docentes de primaria enfrentan múltiples desafíos que impactan su labor educativa. Trabajan en un entorno marcado por la diversidad étnica, económica y social, lo que exige una adaptación constante para atender las realidades particulares de sus estudiantes. Además, deben gestionar su propio bienestar emocional mientras promueven habilidades socioemocionales en un contexto donde las desigualdades y las barreras culturales son comunes.

Tecnología e innovación

Estas personas cuentan con acceso a redes sociales e internet. A través de estos canales, suelen buscar información sobre temas que les puede ser útil para sus clases. Estos usuarios utilizan las plataformas en línea como herramientas para el proceso de adquirir conocimientos sobre distintos temas.

Estatus

Según el análisis de grupo objetivo realizado se establece que las personas encuestadas pertenecen a la clase socioeconómica baja. Suelen comprar alimentos para cubrir sus necesidades básicas, alimentos de la canasta básica. También consumen productos de materiales escolares y tecnología. Disfrutan su trabajo y compartir sus conocimientos a sus alumnos.

5.4.2 Grupos de influencia

La familia y grupos cercanos

Son personas que le dan mucha importancia al desarrollo integral de sus alumnos. Su mayor motivación es su familia.

Grupos sociales

Son profesionales comprometidos, apasionados por su labor y motivados por el impacto que generan en la vida de sus estudiantes. Estos docentes se agrupan en comunidades solidarias, donde comparten conocimientos y buscan soluciones conjuntas a los desafíos educativos. Manifiestan una fuerte vocación de servicio, destacando su interés por el bienestar integral de los niños, lo que fortalece su sentido de responsabilidad y propósito. Su identidad como educadores está marcada por un orgullo de pertenencia a un sector clave para el desarrollo de Guatemala.

Medios de comunicación

Buscan espacios como grupos de Facebook, Twitter (X) o Instagram, donde pueden interactuar con otros docentes, compartir experiencias y encontrar inspiración.

5.4.3 Motivaciones, intereses y actitudes

Motivaciones

Enseñar a sus alumnos nuevas experiencias, su familia y alcanzar sus metas.

Intereses

Adoptar estrategias para apoyar el desarrollo socioemocional de los estudiantes y mejorar el ambiente del aula. Incorporar actividades creativas para fomentar la expresión personal y el pensamiento crítico.

Actitudes

Les gusta pasar tiempo con su familia, demuestran pasión y energía por la enseñanza y por el aprendizaje de los estudiantes.

5.4.4 Técnica POEMS

- **P (personas): ¿Quiénes van a utilizar el material?**
  - Adultos entre 25 a 45 años
  - Docentes de primaria

- **O (objetos): ¿Qué cosas físicas pueden ser desarrolladas?**
  - Manual para docentes de primaria
  - Carteles sobre la temática
  - Juego educativo

- **E (entorno): ¿En dónde se puede llevar a cabo?**
  - En centros educativos
  - En redes sociales

- **M (mensaje): ¿Qué información y por dónde?**
  - Aportes para la enseñanza sobre habilidades socioemocionales
  - En medios como redes sociales y disponible en la página web

- **S (servicios): ¿Qué servicios pueden ser ofrecidos?**
  - Capacitaciones
  - Investigación
  - Actividades

5.4.5 *Insights* desarrollados

Los siguientes *Insights* fueron obtenidos de la técnica POEMS.

- Me importa mucho el éxito de mis alumnos
- Fomento el pensamiento crítico
- Promuevo la empatía en el aula
- Disfruto enseñar a mis estudiantes
- Disfruto enseñar, pero quiero fortalecer sus habilidades para un desarrollo integral
- Veo que mis estudiantes aprenden, pero carecen de habilidades socioemocionales para su desarrollo integral
- Me gusta compartir conocimientos con mis estudiantes, pero quiero desarrollar habilidades para su desarrollo integral

Insight

«Disfruto enseñar, pero no tengo el material adecuado.»

Este insight evidencia una brecha entre la motivación docente y los recursos disponibles. Aunque el docente posee disposición y compromiso, la falta de materiales limita su capacidad para aplicar estrategias efectivas y responder a las necesidades del aula. Esto subraya la importancia de proveer recursos pedagógicos claros y accesibles que potencien su labor y mejoren la calidad del aprendizaje.

5.5 Concepto creativo

5.5.1 Técnica SCAMPER

Sustituir

El formato de texto denso por un manual más visual y práctico para los docentes.

Combinar

Figuras geométricas, ilustraciones y colores para poder crear una línea gráfica agradable.

Adaptar

Ilustraciones que representen lo socioemocional y que se comprenda de mejor manera los temas del manual.

Modificar

Modificar el diseño tradicional de manuales educativos y hacerlo más pequeño y práctico.

Poner en otros usos

Utilizar una paleta de colores similar a la del documento original, con otras tonalidades para representar las habilidades socioemocionales.

Eliminar o reducir

Eliminar el exceso de texto innecesario que distraigan al lector. Optar por un diseño minimalista.

Reorganizar

La estructura del manual de manera que cada sección esté separada por colores diferenciados, facilitando la navegación.

Frases desarrolladas

- Mosaico de emociones
- Ciclo de emociones
- Exploración de habilidades

5.5.2 Técnica relaciones forzadas

Palabras al azar

Mapa	Café
Fruta	Desafío
Estrategia	Ventana
Piedra	Desarrollo
Energía	Motivación
Lámpara	Educación
Equilibrio	Exploración
Creatividad	Emoción
Rompecabezas	Reloj
Mariposa	Pintura
Cuaderno	Botella
Casa	Frontera

Frases desarrolladas

- Estrategia desafiante
- Creatividad sin fronteras
- Rompecabezas socioemocional
- Mapa educativo

Concepto creativo

«Rompecabezas Socioemocional»

El concepto que posee el rompecabezas utiliza una metáfora visual para mostrar cómo las habilidades socioemocionales encajan y contribuyen al desarrollo integral de los estudiantes. Este concepto promueve la conexión entre las diferentes habilidades. Al descomponer las habilidades en piezas individuales, permite a los docentes abordar y desarrollar cada aspecto de manera específica y detallada.

5.6 Premisas de diseño

5.6.1 Código cromático

La combinación de los siguientes colores, está diseñada para crear un entorno educativo que no solo es visualmente atractivo, sino que también apoya activamente el bienestar y desarrollo emocional, la comunicación abierta, y el aprendizaje. Además, la variedad tonos permite una jerarquía visual clara, facilitando la navegación y comprensión del contenido. De igual manera, está inspirada en los tonos que posee la portada del documento de la UNESCO.



Figura 11. Portada del documento de la UNESCO. Fuente: página web de la UNESCO, https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388352.locale=es

5.6.2 Tipografía

Para escoger las siguientes tipografías, se investigó sobre la Psicología de la tipografía y así tener lineamientos claros para hacer una correcta selección de tipografías tanto para títulos como subtítulos y cuerpos de texto. El propósito era hacer una buena combinación de tipografías y transmitir profesionalismo, manteniendo la legibilidad y tomando en cuenta la rápida comprensión de los contenidos.

Títulos



Figura 12. Tipografía Bitter. Fuente: página web de font.download, https://font.download/font/bitter

Es una tipografía serif moderna y que ofrece claridad. Su diseño es amigable y accesible, y la solidez de las serifas en Bitter aporta un sentido de autoridad, formalidad y profesionalismo.

Subtítulos



Figura 13. Tipografía Raleway. Fuente: página web de font.download, https://font.download/font/raleway-5

Es una tipografía sans-serif ligera, es buena opción ya que puede complementar los títulos sin robarles protagonismo.

Cuerpos de texto



Figura 14. Tipografía Lato. Fuente: página web de font.download, font.download/font/lato

Se elige esta tipografía por su combinación de legibilidad, versatilidad y estilo profesional.

5.6.3 Retícula

Se elige la retícula de columnas ya que permite organizar el contenido de forma clara y coherente, facilitando la lectura y la navegación dentro del manual. Su uso garantiza una estructura visual consistente, mejora la jerarquía de la información y contribuye a que el material sea más comprensible y funcional para los docentes.

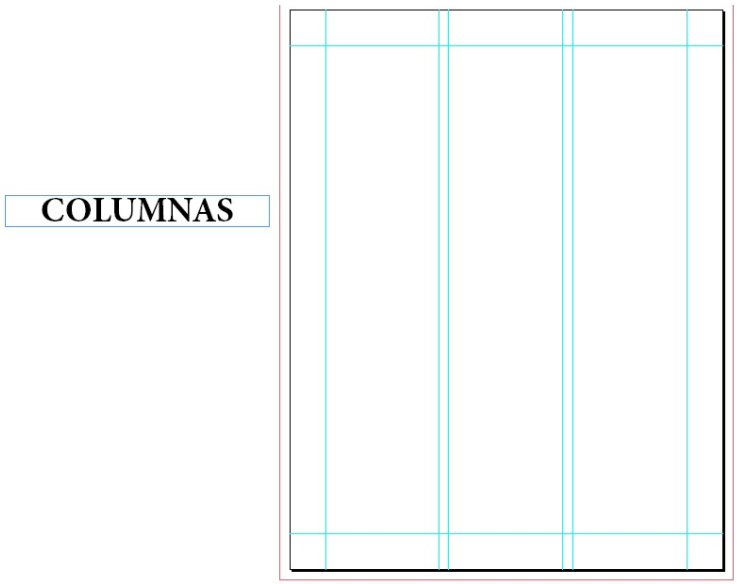


Figura 15. Referencia de retícula de columnas. Fuente: tipograma blog, https://tipogramablog.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/05/columnas.jpg

5.6.4 Ilustración

La ilustración es un elemento fundamental para enriquecer cualquier proyecto, ya que aporta dinamismo y que conecta con el espectador. El estilo de ilustración flat es ideal para proyectos educativos por su simplicidad y claridad visual. Su apariencia moderna y minimalista evita que el lector se distraiga, permitiendo así que se enfoque en los contenidos importantes.

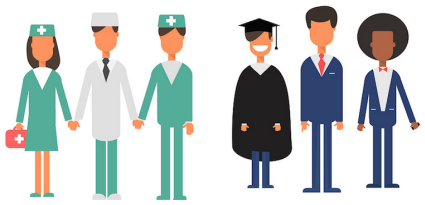


Figura 16. Referencia de ilustración flat. Fuente: página web es design barcelona, https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseno-web/que-son-las-ilustraciones-flat-y-que-quieren-expresar

5.6.5 Tendencia

La tendencia flat design optimiza la claridad visual, la legibilidad y la comprensión conceptual. Esta tendencia se caracteriza por utilizar formas simples, colores planos y elementos geométricos, en este caso el objetivo de ayudar a los docentes a centrarse en los conceptos clave y que identifiquen rápidamente la información esencial. Esta simplicidad promueve una experiencia de lectura organizada y eficiente, importante para la implementación efectiva de estrategias educativas.



Figura 17. Referencia tendencia. Fuente: página web dreamstime, https://www.dreamstime.com/stock-illustration-set-business-magazine-cover-flyer-brochure-flat-design-tem-vector-templates-image60315765

5.7 Códigos visuales

5.7.1 Aspecto estético

Al combinar el minimalismo con algunos patrones de figuras geométricas, se crea un diseño llamativo e innovador. El objetivo es simplificar y no saturar de elementos innecesarios, creando una sensación de profundidad y movimiento. Esto hace que el diseño sea dinámico y atractivo para el lector y no perder su atención.

5.7.2 Aspecto didáctico

El manual contiene contenidos que hablan sobre las habilidades socioemocionales, esto permite a los lectores comprender la importancia de tienen estas habilidades y poder desarrollarlas en sus alumnos. El usuario al leer el manual logrará conocer la definición de estas habilidades y lo cual permite que puedan aplicar ciertas actividades en sus clases para sus alumnos y ayudar a su desarrollo integral. Este es un material de suma importancia que servirá como apoyo a los lectores para la comprensión y aplicación de los contenidos brindados.

5.7.3 Aspecto morfológico

Los contenidos presentes en el manual abarcan diversas temáticas. En algunos módulos, brindan conceptos clave para conocer sobre qué son las habilidades socioemocionales y su importancia en la educación, se incorporan actividades para ciertas edades, esto le brinda a los docentes la oportunidad de reforzar esta temática en el aula. De igual manera en un módulo se brindan estrategias para la promoción de habilidades socioemocionales en la escuela para favorecer el aprendizaje socioemocional.

Aspecto sintáctico

Composición

En el diseño editorial, la retícula que se utiliza es con la finalidad de la creación de un material ordenado y con jerarquía. Es por eso que, dentro del manual, se optará por emplear una retícula modular, esto con el objetivo de lograr una alineación correcta de los textos.

Color

La paleta cromática toma como inspiración la portada del documento de la UNESCO. Los colores seleccionados tienen como propósito reflejar las distintas emociones y apoyar el bienestar emocional.

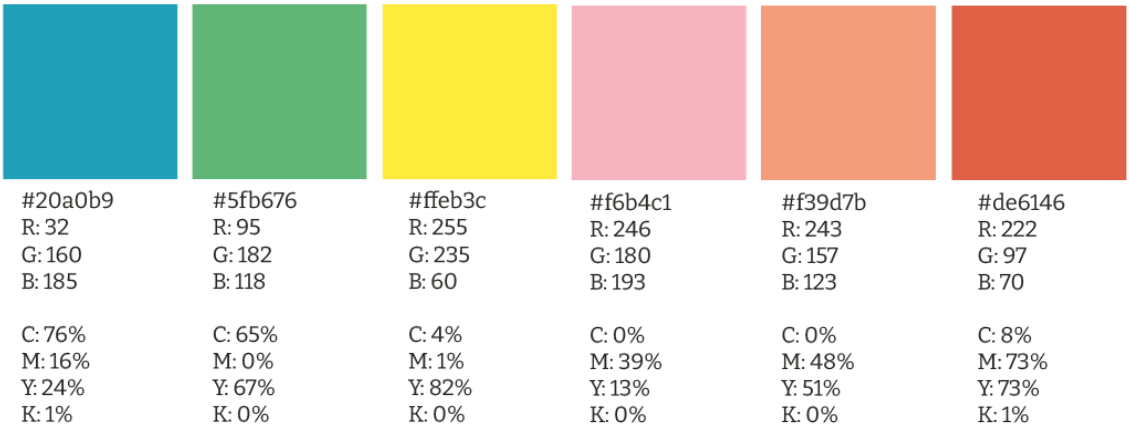


Figura 18. Códigos de color. Fuente: elaboración propia

Significado de los colores

• **Turquesa:** según Eva Heller, este color favorece la comunicación abierta, creando un entorno tranquilo pero dinámico, ideal para la interacción y el aprendizaje colaborativo.

• **Verde Esmeralda:** está asociado con el apoyo emocional. Heller sugiere que este color puede ayudarnos a sentirnos respaldados y motivados, y así promover un ambiente educativo que fomente el desarrollo personal. Está relacionado con el crecimiento.

• **Amarillo Cálido:** evoca energía, optimismo y claridad. Heller destaca que este color puede estimular la mente y promover una actitud positiva, favoreciendo un ambiente alegre y estimulante.

• **Coral:** es un color efectivo para fomentar habilidades de comunicación y empatía. Según Heller, este color crea un entorno emocionalmente positivo. Este color encarna la alegría y la energía.

• **Naranja Claro:** aporta calidez y entusiasmo sin ser demasiado intenso. Según Heller, este color puede estimular la energía y el optimismo, que incentiva la participación y la creatividad.

• **Rosa Claro:** representa ternura, empatía y calidez, características esenciales para un entorno de apoyo emocional. Heller señala que este color puede ayudar a reducir el estrés y promover un ambiente seguro, lo cual es esencial para el desarrollo socioemocional.

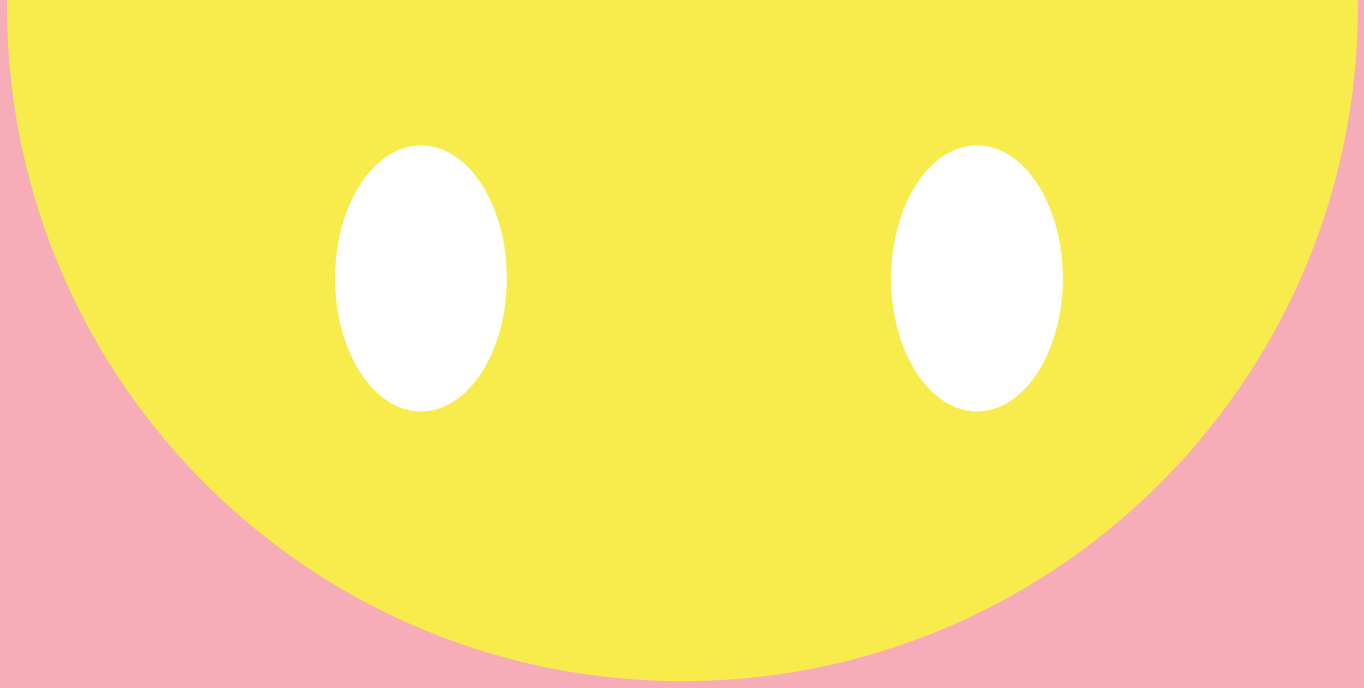
Aspecto semántico

Los aspectos semánticos en un manual sobre habilidades socioemocionales son esenciales para lograr una comunicación efectiva. La selección cuidadosa de elementos y sus significados ayuda a dar profundidad y claridad.

• **Denotación:** los elementos dentro del manual pueden tener significados literales. Como, por ejemplo, palabras formadas con figuras.
• **Connotación:** las palabras pueden tener asociaciones emocionales.

Recursos visuales y lingüísticos

El uso de patrones geométricos se desarrollan con el objetivo de desarrollar elementos complementarios que funcionen como elementos de apoyo dentro de las páginas.





Capítulo 06

Producción gráfica

6.1 Previsualización
6.2 Nivel de producción gráfica 1
6.3 Nivel de producción gráfica 2
6.4 Nivel de producción gráfica 3
6.5 Propuesta gráfica final fundamentada
6.6 Vista preliminar de la pieza gráfica
6.7 Lineamientos para la puesta en práctica
6.8 Honorarios

6.1 Previsualización

6.1.1 Definición del proyecto A

Diseño de Manual para docentes del nivel de Educación Primaria de la Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa - Digeduca.

Para la elaboración del nivel de visualización 1, se realizaron 3 propuestas de diseño para la portada y contraportada y 3 propuestas de diseño de las páginas internas del manual.

6.1.2 Piezas de diseño

Manual - material editorial.

- Portada
- Índice
- Portadillas
- Páginas internas (texto e ilustraciones)
- Bibliografía
- Contraportada

6.2 Nivel de producción gráfica 1

Manual

Portada



Propuesta 1 Propuesta 2 Propuesta 3

Figura 19. Bocetos manuales portada del manual. Fuente: elaboración propia

En la propuesta 1 se agregaron los elementos gráficos saliendo de uno de los extremos representando un rompecabezas con figuras. En la propuesta 02 se hace uso de las figuras, esto haciendo referencia al concepto "Rompecabezas socioemocional" y que cada pieza case con otra. En la propuesta 03 se representa el rompecabezas utilizando las figuras para formar la palabra "socioemocionales" y se agregan íconos de caras (enojada, feliz, triste, etc.) para representar lo socioemocional.

Elementos gráficos

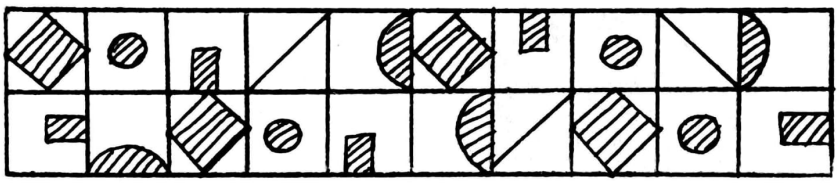
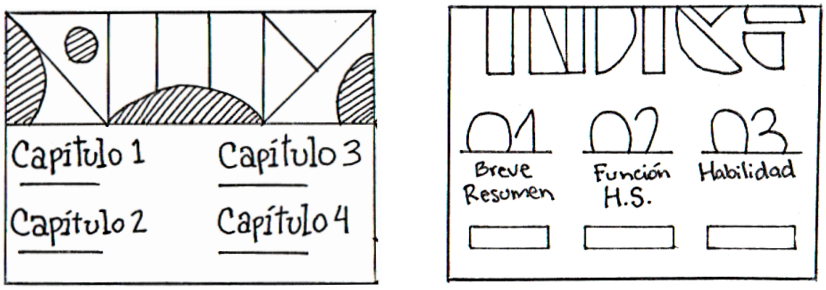


Figura 20. Boceto manual de elementos gráficos. Fuente: elaboración propia

Las figuras geométricas permiten crear una representación visual clara y simbólica de cómo cada habilidad se interconecta. Las figuras pueden simbolizar características específicas de habilidades, como la empatía o la comunicación. Al integrarlas en un formato de rompecabezas, se enfatiza la idea de que cada pieza es fundamental para formar un todo cohesivo, reflejando la interdependencia de las habilidades y promoviendo un enfoque colaborativo en el aula.

Diseño de índice

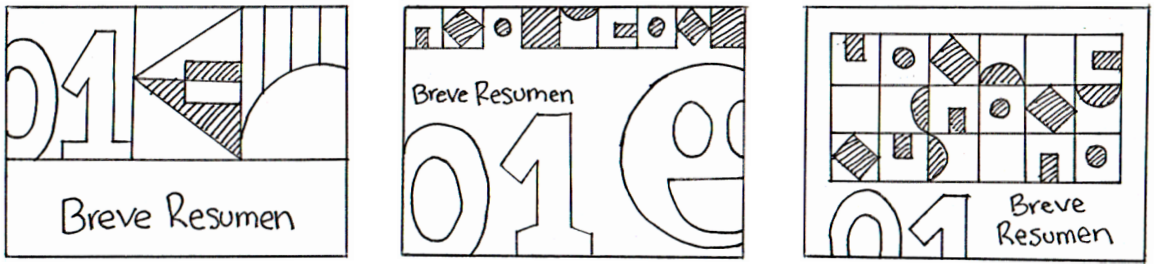


Propuesta 1 Propuesta 2

Figura 21. Bocetos manuales índice del manual. Fuente: elaboración propia

En la propuesta 1 se agregaron los elementos gráficos en la parte superior para representar un rompecabezas con figuras y en la parte de abajo el contenido. En la propuesta 02 se representa el "rompecabezas" utilizando las figuras para formar la palabra "índice", manteniendo siempre la estructura de una de las propuestas de portada.

Diseño de portadillas

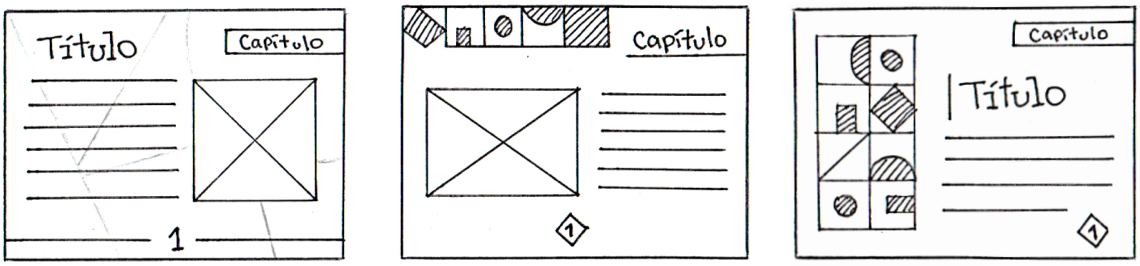


Propuesta 1 Propuesta 2 Propuesta 3

Figura 22. Bocetos manuales de portadillas del manual. Fuente: elaboración propia

En la propuesta 1 se agregaron los elementos gráficos representando un rompecabezas con figuras y hacer referencia que cada emoción se conecta. En la propuesta 02 se pone el número saliendo de la página igual que el ícono de una cara para representar lo socioemocional y dar un aspecto minimalista agregando sutilmente elementos gráficos. En la propuesta 03 pone igualmente el número saliendo de la página para dar ese aspecto minimalista y creando una composición con los elementos para hacer referencia al concepto creativo.

Diseño de páginas interiores

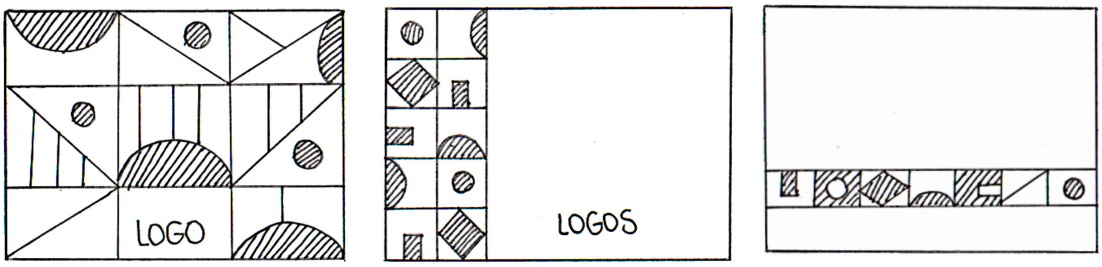


Propuesta 1 Propuesta 2 Propuesta 3

Figura 23. Bocetos manuales páginas interiores del manual. Fuente: elaboración propia

En la propuesta 1 la intención es diagramar el texto acompañado de una ilustración, en la parte superior poner el nombre del tema y en la parte inferior el número de página con líneas a los lados y en el fondo los elementos gráficos para dar referencia al concepto creativo. En la propuesta 02 se hace uso de los elementos gráficos como margen de la página, poner el nombre del tema y en la parte inferior el número de página dentro de una de una figura de los elementos gráficos. En la propuesta 03 poner igualmente el número de página dentro de una figura y hacer una composición con las figuras para plasmar el concepto. El texto acompañado de ilustración.

Diseño de contraportada



Propuesta 1 Propuesta 2 Propuesta 3

Figura 24. Bocetos manuales de contraportada del manual. Fuente: elaboración propia

En la propuesta 1 colocar los elementos gráficos abarcando toda la contraportada y los logos en la parte inferior. En la propuesta 02 colocar siempre los elementos del lado izquierdo saliendo de la página. En la propuesta 03 seguir la línea de la propuesta 3 de portada, pero con los elementos gráficos y que exista una secuencia y una conexión entre ambos.

Validación 1

Autoevaluación

Perfil del evaluador

- Nombre:
  Fabiola Solis Trinidad - 201901909
- Ocupación:
  Estudiante del décimo semestre de la Licenciatura en Diseño Gráfico
  Diseñadora Jr. en la agencia de marketing Creatik

La escala es de 1 a 5, siendo 1 la calificación más baja y 5 la calificación más alta.

Tabla 6. Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el manual. Elementos visuales.

Elementos visuales	
Aspectos a evaluar	**Calificación**
Composición visual	4
Memorabilidad	4
Jerarquía visual	4
Legibilidad	5
Pertinencia visual	4
Total	**21**

Fuente: elaboración propia

Tabla 7. Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el manual. Portada.

Portada			
Aspectos a evaluar	**Propuesta 1**	**Propuesta 2**	**Propuesta 3**
Composición visual	2	4	4
Memorabilidad	2	4	4
Jerarquía visual	1	3	3
Legibilidad	3	3	2
Pertinencia visual	2	3	3
Total	**10**	**17**	**16**

Fuente: elaboración propia

Tabla 8. Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el manual. Índice.

Índice		
Aspectos a evaluar	**Propuesta 1**	**Propuesta 2**
Composición visual	3	5
Memorabilidad	3	5
Jerarquía visual	3	4
Legibilidad	4	5
Pertinencia visual	4	4
Total	**17**	**23**

Fuente: elaboración propia

Tabla 9. Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el manual. Portadillas.

Portadillas			
Aspectos a evaluar	**Propuesta 1**	**Propuesta 2**	**Propuesta 3**
Composición visual	2	5	3
Memorabilidad	3	4	3
Jerarquía visual	1	4	2
Legibilidad	3	4	3
Pertinencia visual	1	4	2
Total	**10**	**21**	**13**

Fuente: elaboración propia

Tabla 10. Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el manual. Páginas interiores.

Páginas interiores			
Aspectos a evaluar	**Propuesta 1**	**Propuesta 2**	**Propuesta 3**
Composición visual	2	3	3
Memorabilidad	2	2	3
Jerarquía visual	1	2	2
Legibilidad	2	3	3
Pertinencia visual	1	3	1
Total	**8**	**13**	**12**

Fuente: elaboración propia

Tabla 11. Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el manual. Contraportada.

Contraportada			
Aspectos a evaluar	**Propuesta 1**	**Propuesta 2**	**Propuesta 3**
Composición visual	2	4	4
Memorabilidad	2	4	4
Jerarquía visual	2	4	4
Legibilidad	4	5	5
Pertinencia visual	2	5	5
Total	**12**	**22**	**22**

Fuente: elaboración propia

Decisión: Para la propuesta de portada se tomó la decisión de utilizar la propuesta 1, ya que se puede mejorar mucho más la propuesta y hacer un diseño minimalista. Para las páginas internas la propuesta número 2 fue la mejor puntuada ya que con ella se lograría una legibilidad buena para el lector. Para la contraportada la propuesta 2 y 3 fueron las que obtuvieron mejores resultados por su estructura, pero en esta ocasión se utilizará la propuesta 2 para que juegue mejor con el estilo de la portada. Para las portadillas, se utilizará la propuesta 2, ya que se crea un diseño limpio y llamativo para el lector.

6.3 Nivel de producción gráfica 2

Se procede a la digitalización de los bocetos de nivel 1, para tener una mejor visualización de los mismos.

Manual

Portada



Figura 25. Bocetaje nivel 2 de la portada comparado con el boceto manual. Fuente: elaboración propia

Se agregaron los elementos gráficos saliendo de uno de los extremos, representando las figuras como las habilidades socioemocionales, unas cazan y otras no, para comunicar el concepto creativo de rompecabezas socioemocional.

Páginas internas y portadillas

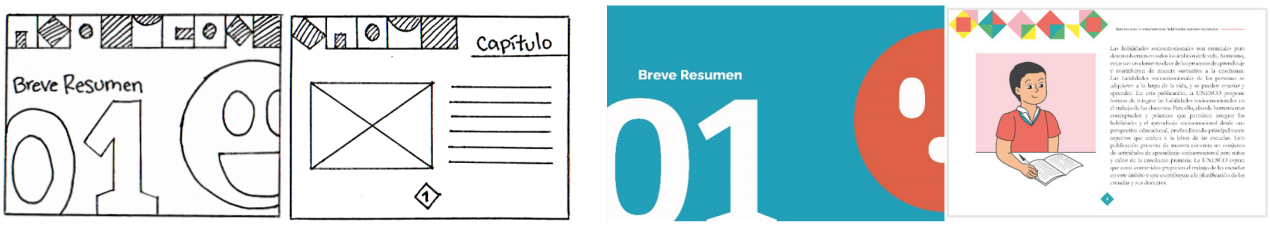


Figura 26. Bocetaje nivel 2 páginas interiores y portadilla comparado con los bocetos manuales. Fuente: elaboración propia

En la portadilla se pone el número saliendo de la página igual que el ícono de una cara para representar lo socioemocional y se optó por no saturar la página de elementos. En las páginas interiores se hace uso de los elementos gráficos como margen de la página representando el rompecabezas, poner el nombre del tema en la parte superior y en la parte inferior el número de página dentro de una figura.

Contraportada

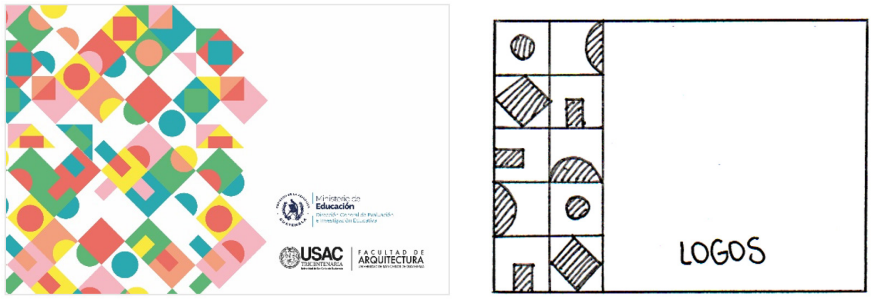


Figura 27. Bocetaje nivel 2 de la contraportada comparado con el boceto manual. Fuente: elaboración propia

Para el diseño de la contraportada se toma el mismo concepto de la portada, representar con las figuras las habilidades socioemocionales, unas cazan y otras no, para comunicar el concepto creativo de rompecabezas socioemocional.

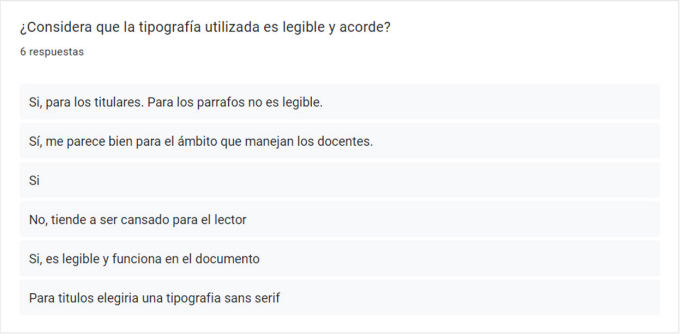
Validación 2

Para la validación con profesionales del diseño se utiliza una encuesta, a través de un Google Forms (Ver anexo 5), con el objetivo de tomar en cuenta su opinión como diseñadores con experiencia y anotar las posibles mejoras para la pieza, y así mejorar la calidad del material. Se realiza la búsqueda de profesionales del diseño para la validación del material. Luego se procedió a enviar la encuesta en Google Forms. Los profesionales la respondieron de forma asincrónica. Dentro del google forms se incluyó la información necesaria para explicar el proyecto, así como la información del proyecto, cliente, concepto creativo y grupo objetivo. De igual manera, se procedió a realizar la validación con el cliente, la propuesta se presentó en una reunión que tuvo mi jefe inmediato, procedieron a brindarme retroalimentación dentro del PDF del manual ya que por cuestiones de tiempo, no podían responder una encuesta. Al recibir las respuestas, se dio inicio a la realización de los cambios.

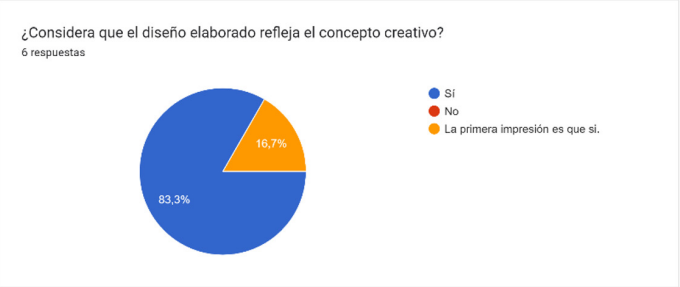
Resultados de la validación



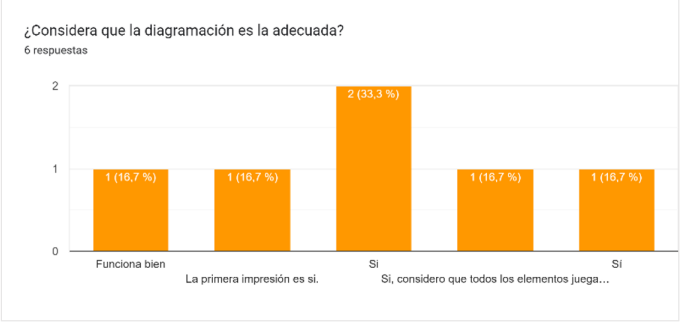
Los profesionales tienen entre 4 a 15 años de ser diseñadores.



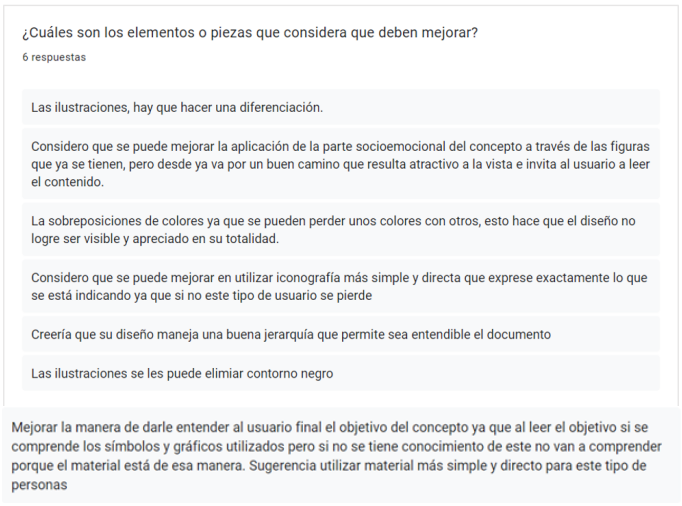
La mayoría consideran que la tipografía si es legible y acorde.



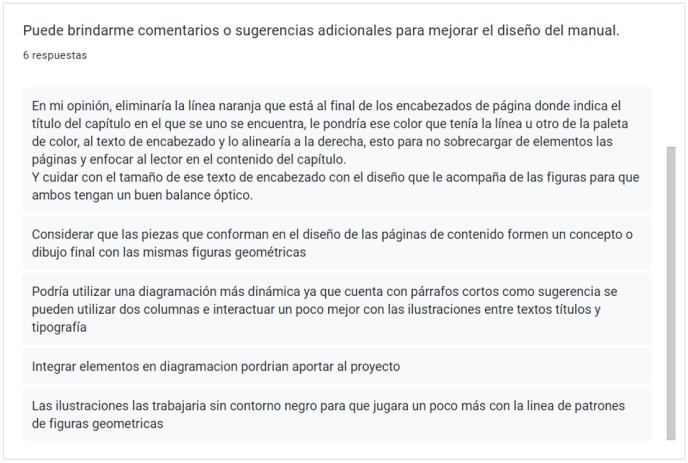
El 100% de los encuestados consideran que si se refleja el concepto creativo.



El 100% de los encuestados si consideran que la diagramación es adecuada.



Comentarios brindados sobre los elementos que deben mejorar.



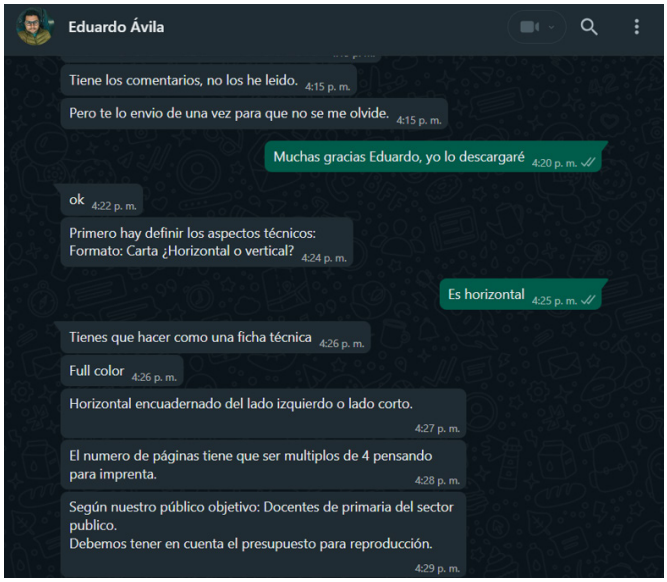
Comentarios brindados para poder mejorar el diseño del manual.

Figura 28-34. Gráficas de resultados de validación nivel 02 con profesionales del diseño. Fuente: elaboración propia.

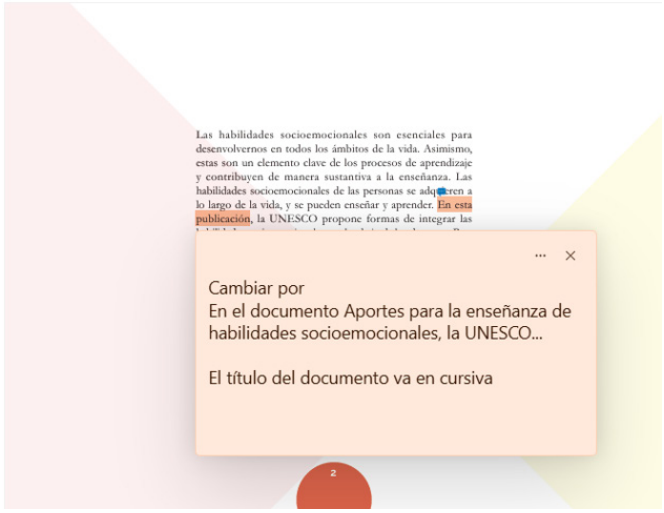
Validación con institución

Para la validación con el cliente, en este caso Digeduca, mi jefe inmediato, en una reunión presenta mi propuesta de manual a las autoridades correspondientes, luego de esa reunión, él me hace llegar los comentarios y cambios correspondientes, ya que por cuestiones de tiempo no podían responder una encuesta, por lo tanto, me hicieron llegar los ajustes y cambios solicitados por medio de WhatsApp en el PDF del manual que se les compartió.

Resultados de la validación



Cambios enviados por medio de WhatsApp por mi jefe inmediato.



Comentarios que realizaron en el PDF del manual.



Comentarios que realizaron en el PDF del manual.

Figura 35-37. Comentarios realizados por autoridades de la institución en PDF del manual. Fuente: elaboración propia.

Cambios aplicados:

• Cambiar el formato de media carta **a tamaño carta,** esto debido a que el tamaño media carta es muy pequeño para manipulación, como también dificultaba la claridad y legibilidad de los contenidos.
• Agregar un módulo más que conta de actividades que los docentes pueden implementar en el aula.

6.4 Nivel de producción gráfica 3

Se procede a realizar correcciones de la pieza, tomando en cuenta todos los comentarios que brindaron los profesionales y el cliente, que sería la Institución. Luego de las correcciones, se procede a realizar la encuesta para la validación con el grupo objetivo.



Figura 38. Cambios aplicados en la portada según comentarios de los profesionales. Fuente: elaboración propia

Se cambió la propuesta de diseño de portada por la propuesta 3 de los bocetos manuales. De igual manera se le mejoraron algunos detalles, por ejemplo, para representar el concepto creativo y dar una idea de qué trata el manual, se integra en la palabra "socioemocionales" íconos de expresiones como felicidad, tristeza, enojo, etc.

Contraportada



Figura 39. Cambios aplicados en la contraportada según comentarios de los profesionales. Fuente: elaboración propia

Para el diseño de la contraportada de igual manera se cambia por la propuesta 3 de los bocetos manuales. Esto con el objetivo de crear una conexión entre la portada y la contraportada, manteniendo siempre el concepto.

Páginas internas y portadillas



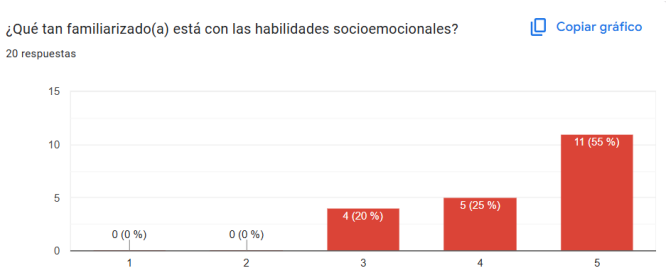
Figura 40-41. Cambios aplicados en las páginas interiores según comentarios de los profesionales. Fuente: elaboración propia

En las páginas interiores se deja la diagramación inicial, a dos columnas para evitar el cansancio visual del lector, se optó por quitar el margen con las figuras y se utilizan figuras geométricas para el fondo de cada página, pero con opacidad para no saturar el diseño. De igual manera, se mantiene la idea de la enumeración de las páginas dentro de una figura, pero la figura se agranda para que sobresalga de la página para darle un toque estético agradable.

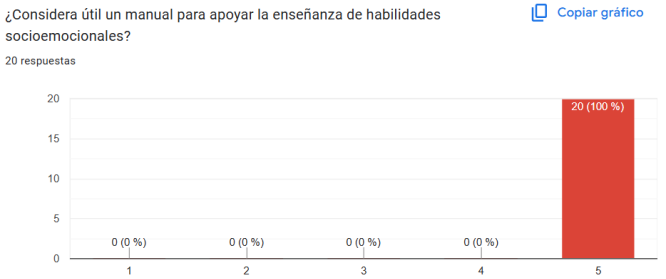
Validación con grupo objetivo

La modificación del cálculo de muestra cuantitativo (374) hacia una validación cualitativa con 20 participantes se justifica porque el objetivo es evaluar la pertinencia, claridad y usabilidad del material educativo. En procesos de diseño, la retroalimentación cualitativa de un grupo reducido de usuarios reales permite obtener observaciones más profundas y específicas para mejorar el diseño del producto. El grupo objetivo en este caso son docentes de primaria, se utiliza una encuesta, a través de un Google Forms (Ver anexo 6), con el objetivo de que evalúen el material elaborado. La validación se realizó de forma física (Ver anexo 7).

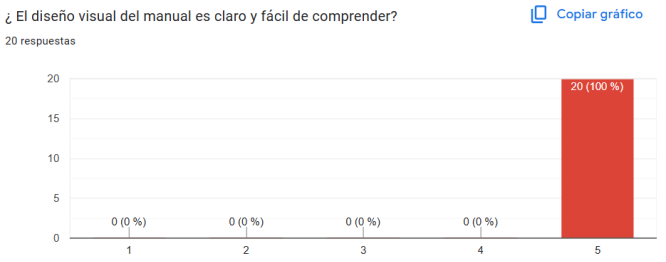
Resultados de la validación



En un rango de 1 a 5, siendo 1 nada y 5 mucho, el 55% de los encuestados consideran un 5 que están familiarizados con el tema de las habilidades socioemocionales, el 25% un 4 y un 20% un 3.



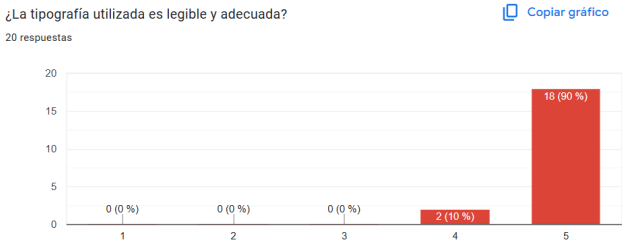
En un rango de 1 a 5, siendo 1 nada útil y 5 muy útil, el 100% de los encuestados consideran un 5 que sería muy útil un manual para apoyar la enseñanza de habilidades socioemocionales.



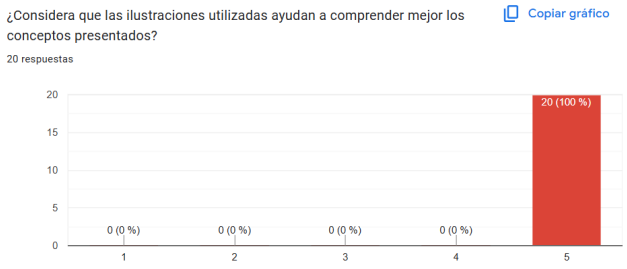
En un rango de 1 a 5, siendo 1 muy en desacuerdo y 5 muy de acuerdo, el 100% de los encuestados consideran un 5 que el diseño visual del manual es claro y fácil de comprender.



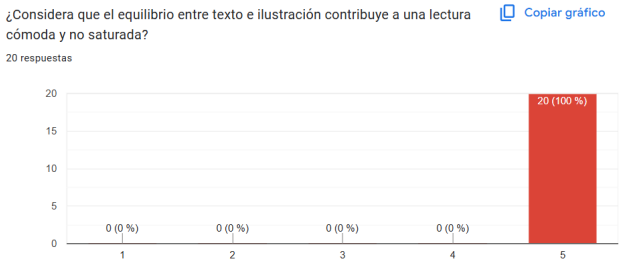
En un rango de 1 a 5, siendo 1 muy en desacuerdo y 5 muy de acuerdo, el 95% de los encuestados consideran un 5 que la organización del contenido facilita la lectura y un 5% considera un 4.



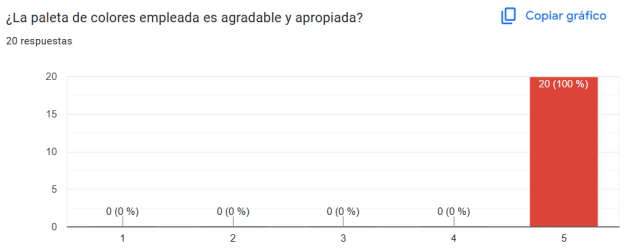
En un rango de 1 a 5, siendo 1 muy en desacuerdo y 5 muy de acuerdo, el 90% de los encuestados consideran un 5 que la tipografía utilizada es legible y adecuada y un 10% considera un 4.



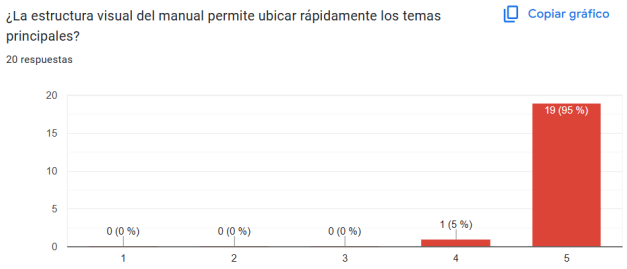
En un rango de 1 a 5, siendo 1 nada y 5 mucho, el 100% de los encuestados consideran un 5 que las ilustraciones utilizadas ayudan a comprender mejor los conceptos.



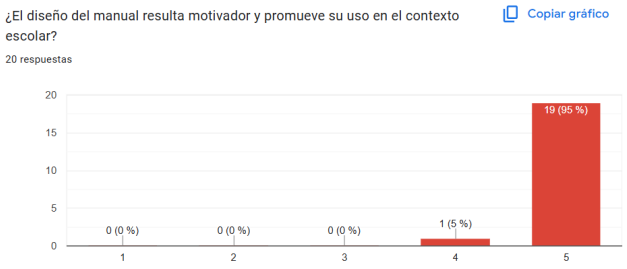
En un rango de 1 a 5, siendo 1 nada y 5 mucho, el 100% de los encuestados consideran un 5 que el equilibrio entre texto e ilustración contribuye a una lectura cómoda.



En un rango de 1 a 5, siendo 1 muy en desacuerdo y 5 muy de acuerdo, el 100% de los encuestados consideran un 5 que la paleta de color es agradable y apropiada.



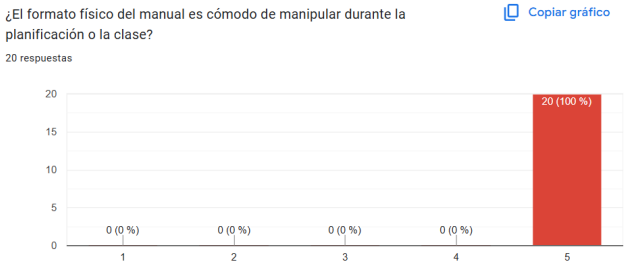
En un rango de 1 a 5, siendo 1 muy en desacuerdo y 5 muy de acuerdo, el 95% de los encuestados consideran un 5 que la estructura visual permite ubicar rápidamente los temas y un 5% considera un 4.



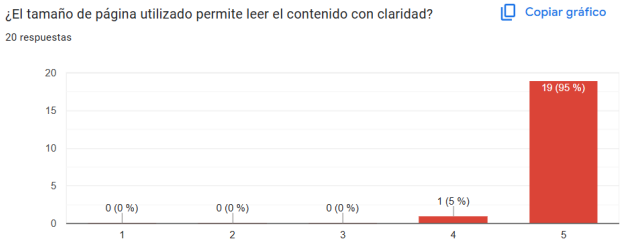
En un rango de 1 a 5, siendo 1 muy en desacuerdo y 5 muy de acuerdo, el 95% de los encuestados consideran un 5 que el diseño del manual resulta motivador y promueve su uso en el contexto escolar y un 5% considera un 4.



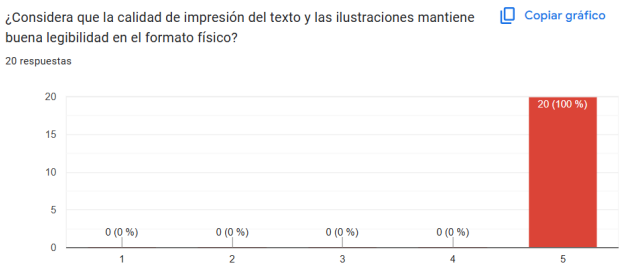
En un rango de 1 a 5, siendo 1 nada y 5 mucho, el 90% de los encuestados consideran un 5 que la navegación por las páginas es clara y fluida gracias al formato horizontal y un 10% consideran un 4.



En un rango de 1 a 5, siendo 1 muy en desacuerdo y 5 muy de acuerdo, el 100% de los encuestados consideran un 5 que el formato físico del manual es cómodo de manipular durante la clase.



En un rango de 1 a 5, siendo 1 muy en desacuerdo y 5 muy de acuerdo, el 100% de los encuestados consideran un 5 que el tamaño de página utilizado permite leer el contenido con claridad.



En un rango de 1 a 5, siendo 1 nada y 5 mucho, el 100% de los encuestados consideran un 5 que la calidad de impresión del texto e ilustraciones mantiene buena legibilidad en el formato físico.

Figura 42-55. Gráficas de resultados de validación nivel 03 con grupo objetivo. Fuente: elaboración propia.

6.5 Propuesta gráfica final fundamentada

Luego de las etapas de: nivel de producción gráfica 1, nivel de producción gráfica 2 validando la pieza con los profesionales del diseño y cliente, el nivel de producción gráfica 3 validando la pieza con el grupo objetivo, se presentan cuáles fueron las tomas de decisiones finales de diseño en el material editorial.



Figura 56. Contraportada y portada final del manual sobre habilidades socioemocionales. Fuente: elaboración propia

Fundamentación: para la contraportada y portada se optó por un fondo amarillo, pero en tono muy suave, se utilizó el amarillo de la paleta de color pero se modificó para que fuera un tono más pastel, esto para que no fuera pesado a la vista del docente. En la palabra de "Socioemocionales", se agregaron íconos de caritas feliz, triste, enojado, con el fin de representar dentro de la portada el concepto creativo de "rompecabezas socioemocional" y dar una idea sobre qué trata el manual. Las figuras geométricas utilizadas en la contraportada permiten crear una representación visual clara y simbólica de cómo cada habilidad se interconecta. Las figuras pueden simbolizar características específicas de habilidades, como la empatía o la comunicación. Al integrarlas en un formato de rompecabezas, se enfatiza la idea de que cada pieza es fundamental para formar un todo.

Portadillas



Figura 57. Portadillas finales del manual sobre habilidades socioemocionales.
Fuente: elaboración propia.

Fundamentación: para las portadillas se dejó la propuesta inicial, se deja una figura cortada a la orilla de la página y dentro de ella el ícono de una expresión emocional (alegría, tristeza, molestia, etc) para representar las emociones, se utiliza un color sólido de fondo para crear contrastes agradables entre la figura y el fondo; y el número es el que indica el módulo.

Páginas Internas

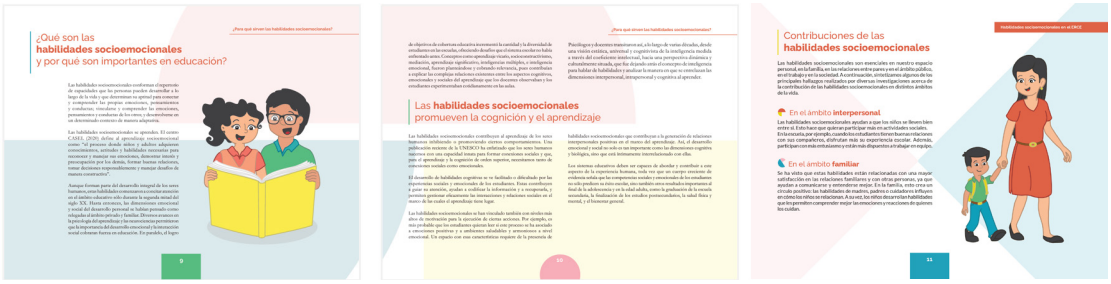


Figura 58-60. Diagramaciones y diseño final de las diferentes páginas internas del manual sobre habilidades socioemocionales. Fuente: elaboración propia

Fundamentación: para los títulos de cada tema se resaltaron en negrita las palabras clave relacionadas con el contenido de cada apartado, con el propósito de facilitar su identificación. La diagramación presenta variaciones en la distribución de los elementos y combina los textos con ilustraciones para evitar la monotonía visual y favorecer una lectura más dinámica. En la parte superior izquierda de cada página se incorporó el nombre del módulo correspondiente, lo que permite al usuario identificar con facilidad la sección en la que se encuentra. Como recurso de fondo, se utilizaron patrones con opacidad que aportan dinamismo y atractivo visual, al mismo tiempo que mantienen la representación del concepto creativo "Rompecabezas socioemocional".

6.6 Vista preliminar de las piezas gráficas

En este apartado se presentan las diferentes vistas del manual realizado. A continuación, se presentan: portada, contraportada, guardas, portadillas separadoras y páginas internas del manual.



Figura 61. Mockup de la portada final del manual "Aportes para la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales". Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP



Figura 62. Mockup de la portada y contraportada final del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP



Figura 63. Mockup de diseño de guardas del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP



Figura 64. Mockup de página de créditos e índice del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP



Figura 65. Mockup de página de índice y portadilla del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP













Figura 66-71. Mockups de páginas interiores del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP







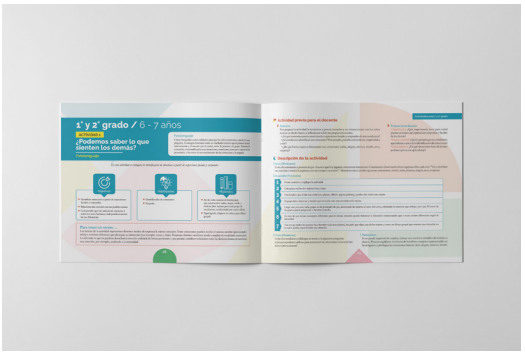






Figura 72-77. Mockups de páginas interiores del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP

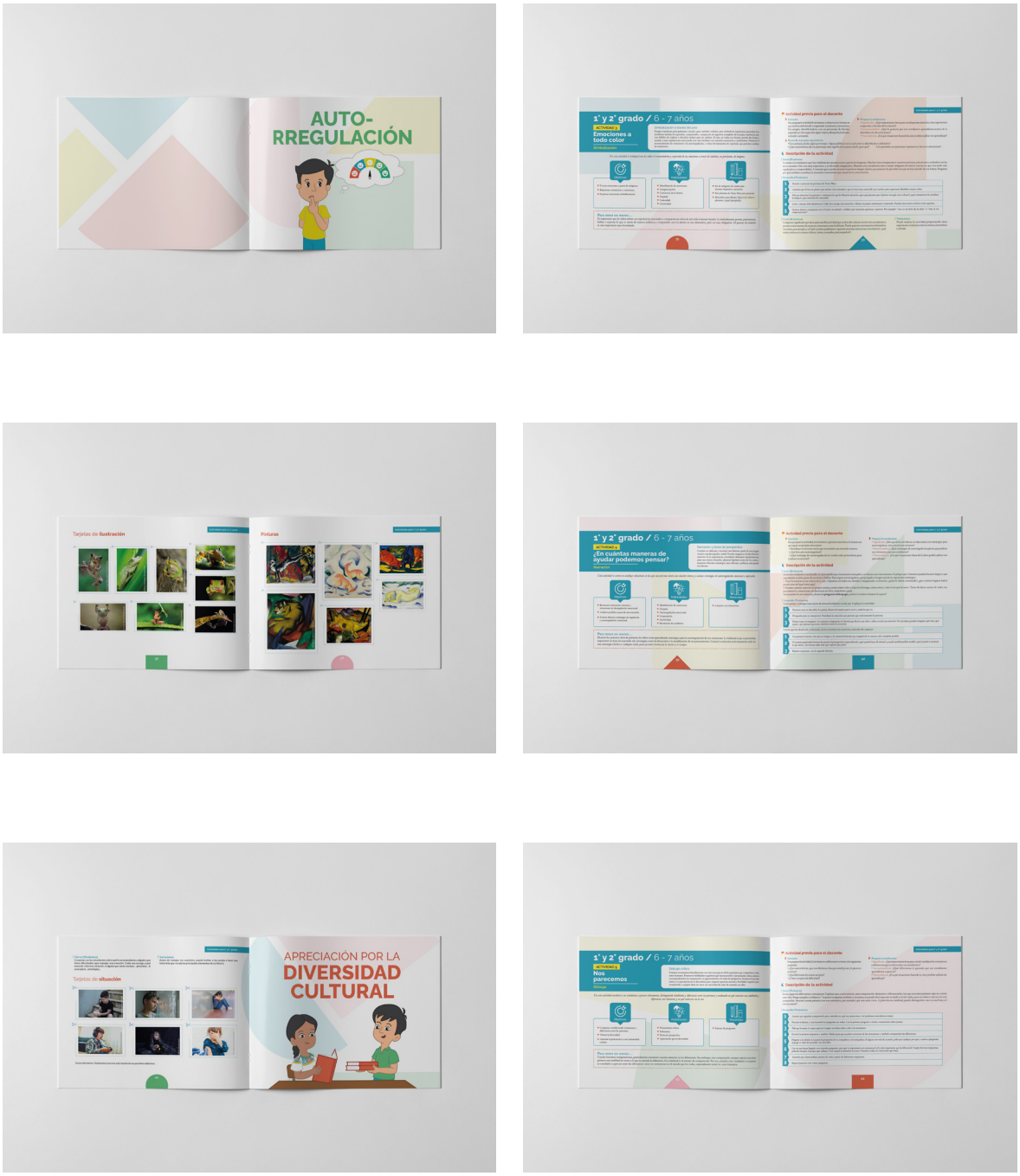


Figura 78-83. Mockups de páginas interiores del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP



Figura 84-89. Mockups de páginas interiores del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP

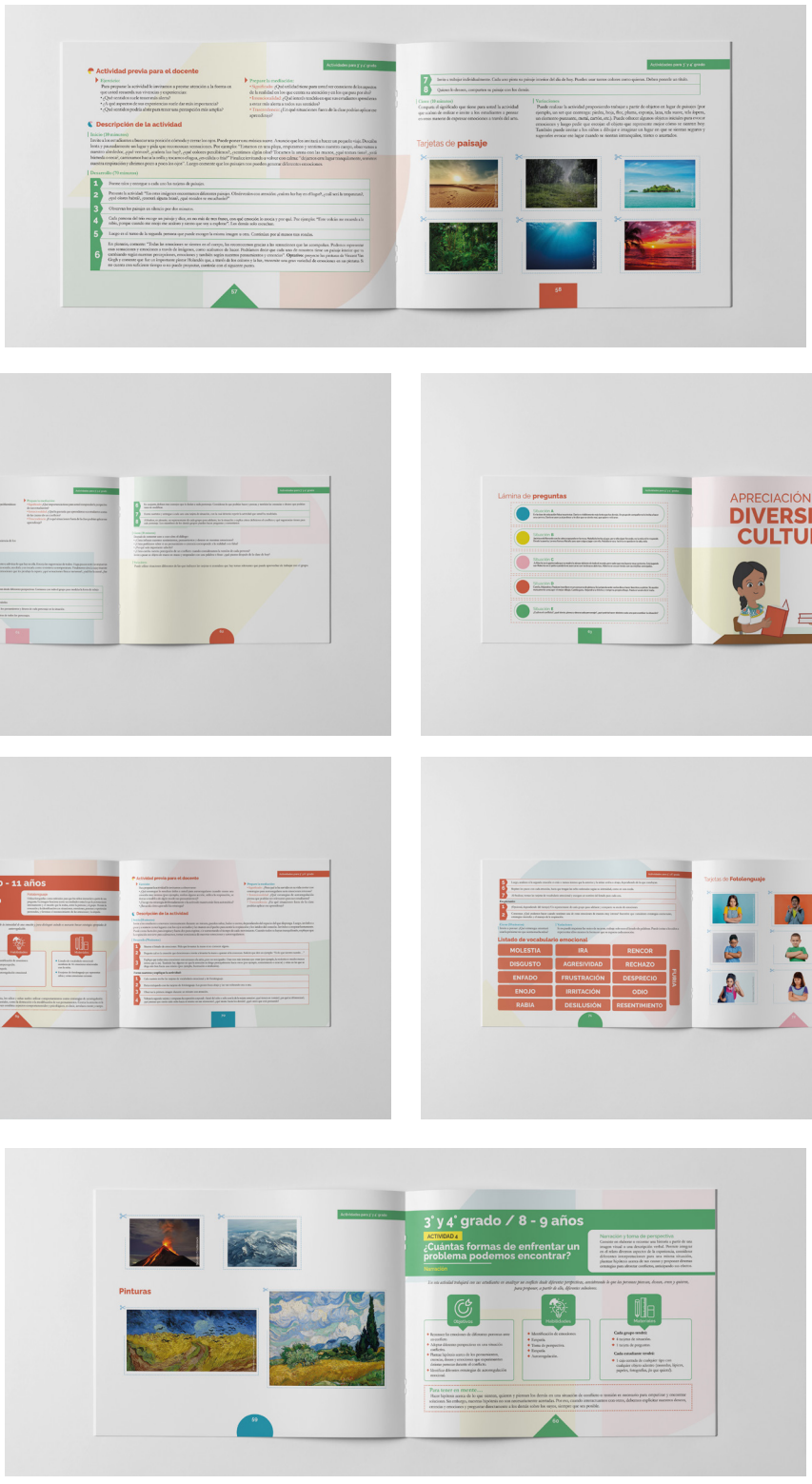


Figura 90-95. Mockups de páginas interiores del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP

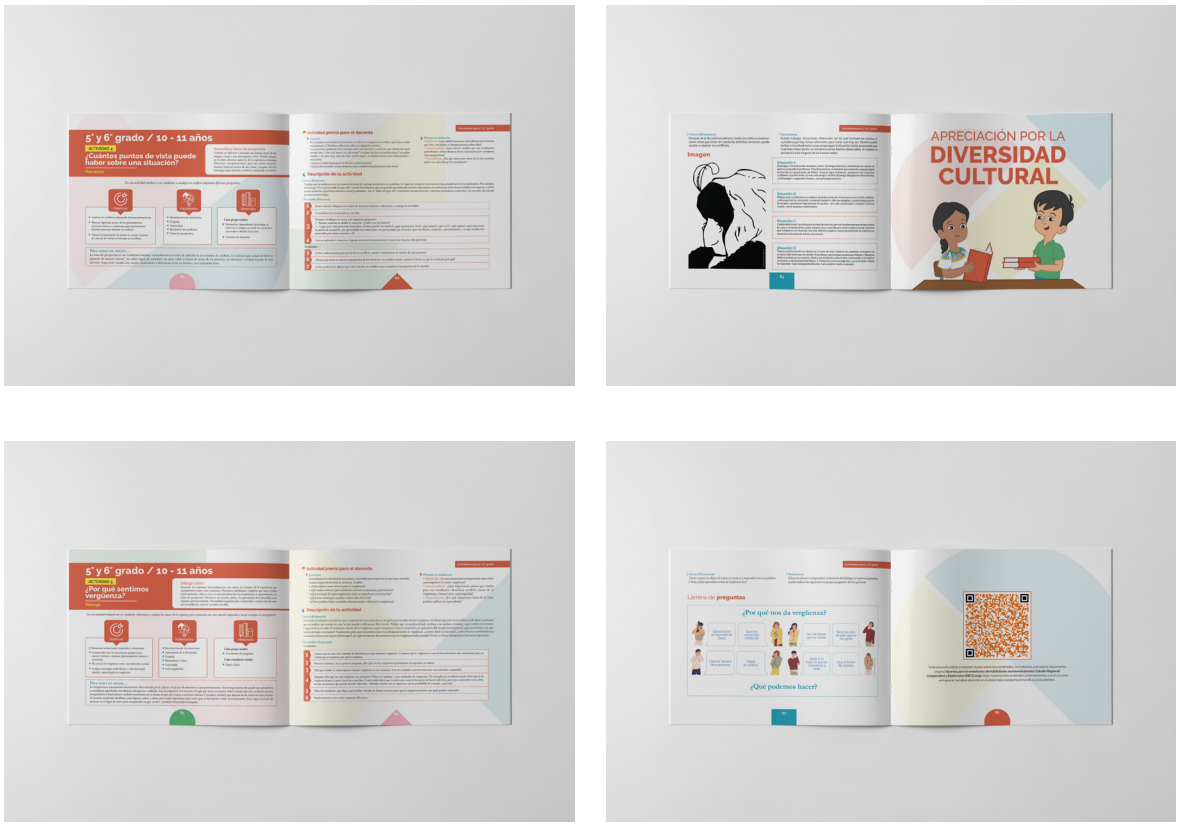


Figura 96-99. Mockups de páginas interiores del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP

Para visualizar el manual de Aportes para la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales puede hacerlo escaneando el siguiente código QR.

6.7 Lineamientos para la puesta en práctica

Se hará entrega a la institución de todos los archivos editables del material realizado, todo bien identificado para que sea fácil de entender con el fin de facilitar el uso adecuado de los materiales.

Para los materiales que se deben imprimir, es necesario que se sigan las siguientes indicaciones:
• **Utilizar el material indicado:** se aconseja utilizar el material indicado para asegurar una buena calidad en los artes.
• **Tomar en cuenta el formato de los documentos:** es importante que se tome en cuenta el formato de los documentos ya que si se imprime en un tamaño distinto puede afectar la calidad de los artes.

Proceso de reproducción

- **Manual:**

El documento mide 11 x 8.5 pulgadas cerrado, el papel recomendado es couché de 100 gr a full color, tiro y retiro, con el empastado blando, debido a que la institución indicaron que tomaramos en cuenta los costos de reproducción.

Proceso de divulgación

El material se distribuirá dentro de la institución, el manual se puede divulgar por medio de las redes sociales de la institución y también por la página web.

Proceso de medición de resultados

La información necesaria para el cliente se proporciona a través de los materiales expuestos y el éxito de los mismos se mide por la eficiencia de la comunicación.

6.8 Honorarios

Horas reales de producción gráfica.

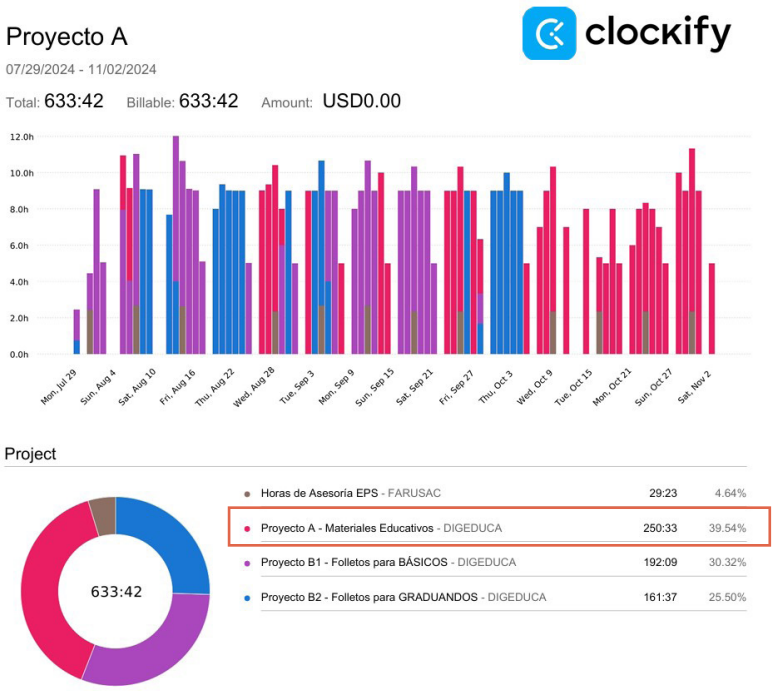


Figura 100. Horas totales que se invirtieron en el proyecto A. Fuente: Clockify.

Las horas totales para la creación del material gráfico para docentes de primaria fueron de 250 horas, estas fueron utilizadas para distintos procesos que corresponden al proyecto de graduación. Los datos fueron medidos con la ayuda de la herramienta de Clockify.

6.8.1 Insumos y costos reales

En las siguientes tablas, se muestran los costos de los servicios y materiales utilizados durante el proceso de producción gráfica del proyecto de graduación. Los valores fueron tomados en abril 2024.

Tabla 12. Costo por hora y costo total de los servicios y el equipo a utilizar para el desarrollo del proceso de producción gráfica del proyecto de graduación.

Servicios	*Costo por hora*	*Cantidad de horas*	*Total*
Luz Eléctrica	Q 0.18	250	Q45.00
Internet	Q 0.34	250	Q85.00
Creative Cloud	Q 0.37	230	Q85.10
Librería	Q 114.45	*No aplica	Q114.45

	Costo por galón Q 29.59	*Cantidad de viajes*	*Total*
Gasolina	1	15	Q443.85

Equipo	*Costo por hora*	*Cantidad de horas*	*Total*
Computadora	Q 0.38	230	Q87.40
Celular	Q 0.09	250	Q22.50
Mouse	Q 0.007	230	Q1.61

Fuente: elaboración propia

6.8.2 Servicios técnicos

Tabla 13. Costo total de los servicios técnicos del proyecto de graduación.

Material	*Costo por hora*	*Cantidad de horas*	*Total*
Diseño de manual sobre habilidades socioemocionales	Costo único	No aplica	Q7,650.00

Fuente: elaboración propia

El costo total por hoja del manual es de Q85.00 por hoja diagramada (cabe resaltar que el manual final tiene alrededor de 90 páginas), estos valores surgen de un promedio elaborado por diferentes precios del mercado. El promedio se elaboró en base de los tarifarios de: Where in Guate[40] e Ikimedios.[41]

[40] «Servicio de Diseño Gráfico», Whereinguate, acceso el 31 de octubre de 2024, https://www.whereinguate.com/diseno-graphico-2019/
[41] «TARIFARIO», ikimedios, acceso el 31 de octubre de 2024, https://ikimedios.com/tarifario/

6.8.3 Servicios profesionales

Tabla 14. Costo por hora y costo total de los servicios profesionales del proyecto de graduación.

Descripción	Costo por hora	Cantidad de horas	Total
Investigación inicial diagnóstica	Q 70.00	50	Q3,500.00
Definición Creativa		15	Q1,050.00
Brief		3	Q210.00
Insight		5	Q350.00
Concepto Creativo		9	Q630.00
Premisas de diseño		7	Q490.00
Moodboard		1	Q70.00
Nivel 1 Bocetos		25	Q1,750.00
Nivel 2 Bocetos		164	Q11,480.00
Validación 2		3	Q210.00
Validación 3		5	Q350.00
Tabulación resultados		9	Q630.00
TOTAL			Q20,720.00

Fuente: elaboración propia

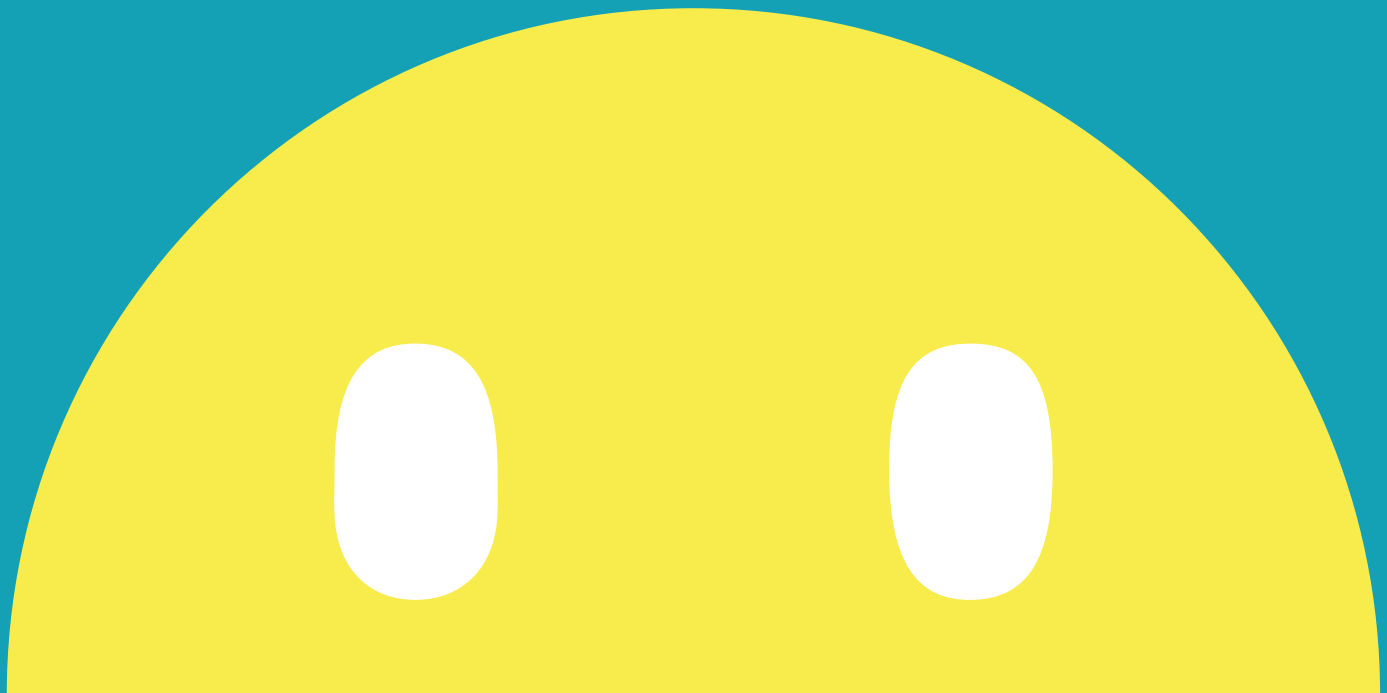
6.8.4 Servicios totales

Tabla 15. Costo total de los diferentes rubros del proyecto de graduación.

Material	Total
Insumos	Q884.91
Servicios Técnicos	Q7,650.00
Servicios Profesionales	Q20,720.00
IVA (12% sobre servicios profesionales)	Q2,486.40
TOTAL	Q31,741.31

Fuente: elaboración propia

El costo total del proyecto forma parte de los materiales desarrollados como parte del Ejercicio Profesional Supervisado y Proyecto de Graduación, de esta manera se contribuye con la sociedad guatemalteca.



Capítulo 07

Síntesis del proceso

7.1 Lecciones aprendidas
7.2 Conclusiones
7.3 Recomendaciones
7.4 Referencias
7.5 Glosario
7.6 Anexos
7.7 Índice de figuras
7.8 Índice de tablas

7.1 Lecciones aprendidas

A continuación, se detallan las lecciones aprendidas durante el desarrollo del proyecto.

- Mantener una comunicación constante y efectiva con las personas de la institución contribuye al desarrollo profesional, ya que facilita el proceso de ejecución del proyecto y permite intercambiar opiniones, recibir retroalimentación y determinar qué aspectos de la propuesta son viables y cuáles requieren ajustes.

- Es muy importante realizar una profunda investigación del problema para poder conocer las posibles soluciones y poder generar un concepto creativo y una propuesta de diseño que funcione de forma eficiente.

- El papel que tienen los profesionales, el grupo objetivo y las personas de la institución es muy significativo para desarrollar el proceso creativo de forma eficiente, ya que contribuyen y colaboran positivamente al proyecto y destacan detalles que se pueden mejorar.

- Llevar una buena organización en cada proceso del proyecto facilita el desarrollo del mismo.

7.2 Conclusiones

- La elaboración del manual en el tiempo previsto permitió organizar de manera clara los conceptos y ejercicios relacionados con las habilidades socioemocionales, facilitando su comprensión por parte de los docentes de primaria.

- El uso de elementos visuales atractivos fortaleció la comunicación del contenido, mejorando la experiencia de lectura y permitiendo que los docentes de primaria conecten más fácilmente con los conceptos.

- El diseño del manual permitió estructurar los contenidos de manera clara y visualmente coherente, facilitando que los docentes comprendan el concepto de las habilidades socioemocionales y puedan integrarlas en su práctica pedagógica.

- La incorporación de recursos gráficos como ilustraciones, íconos y una composición visual ordenada fortaleció la usabilidad del manual, convirtiéndolo en una herramienta pedagógica efectiva y accesible que mejora la enseñanza de las habilidades socioemocionales en el contexto escolar.

- La validación física del manual con el grupo objetivo evidenció una alta aceptación por parte de los docentes de primaria, quienes reconocieron la organización del contenido y la pertinencia pedagógica del recurso.

- La interacción directa de los docentes con el manual permitió obtener retroalimentación precisa sobre su funcionalidad, usabilidad y comprensión. Esto demostró que el formato del manual favorece una lectura cómoda, consolidando la efectividad del diseño para apoyar la enseñanza de habilidades socioemocionales.

7.3 Recomendaciones

A la institución

- Utilizar el material proporcionado correctamente, y distribuirlo con los docentes de primaria para que puedan poner en práctica los contenidos del mismo.
- Permitir que los docentes puedan obtener el material de forma digital, por medio de su página web para que puedan acceder fácilmente.
- Brindar la información completa al estudiante en los tiempos correspondientes para poder agilizar el proceso.
- Es de suma importancia que haya comunicación y que revisen constantemente los materiales que se van desarrollando.

A la Escuela de Diseño Gráfico

- Dar una introducción y revisar todos los lineamientos del protocolo en el noveno semestre para evitar retrasos durante el desarrollo del proyecto.
- Brindar contenidos e indicaciones de forma ordenada y con tiempo para que sea efectivo el desarrollo del proyecto y no existan complicaciones.

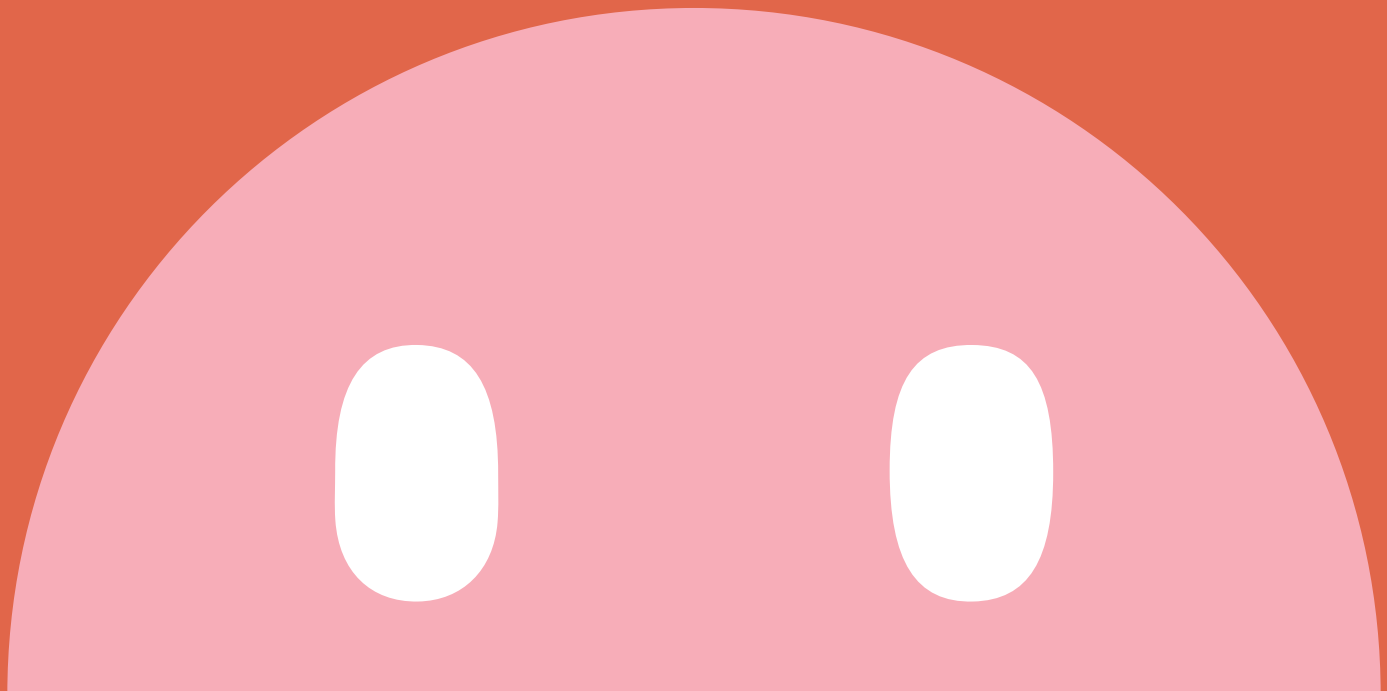
A los futuros estudiantes de Proyecto de Graduación 2

- Ser organizados desde un inicio, para lograr una correcta distribución del tiempo, evitando retrasos en el proceso de creativo y dejar a un lado el estrés ya que puede afectar la salud.

- A los futuros estudiantes se les recomienda hacer búsqueda de documentos confiables, académicos o científicos para el marco teórico durante las vacaciones de medio año.

- Tener constante comunicación con la institución para que estén involucrados durante el desarrollo del proyecto, y así conseguir que puedan dar sugerencias y/o cambios que puedan aportar efectivamente al proyecto.

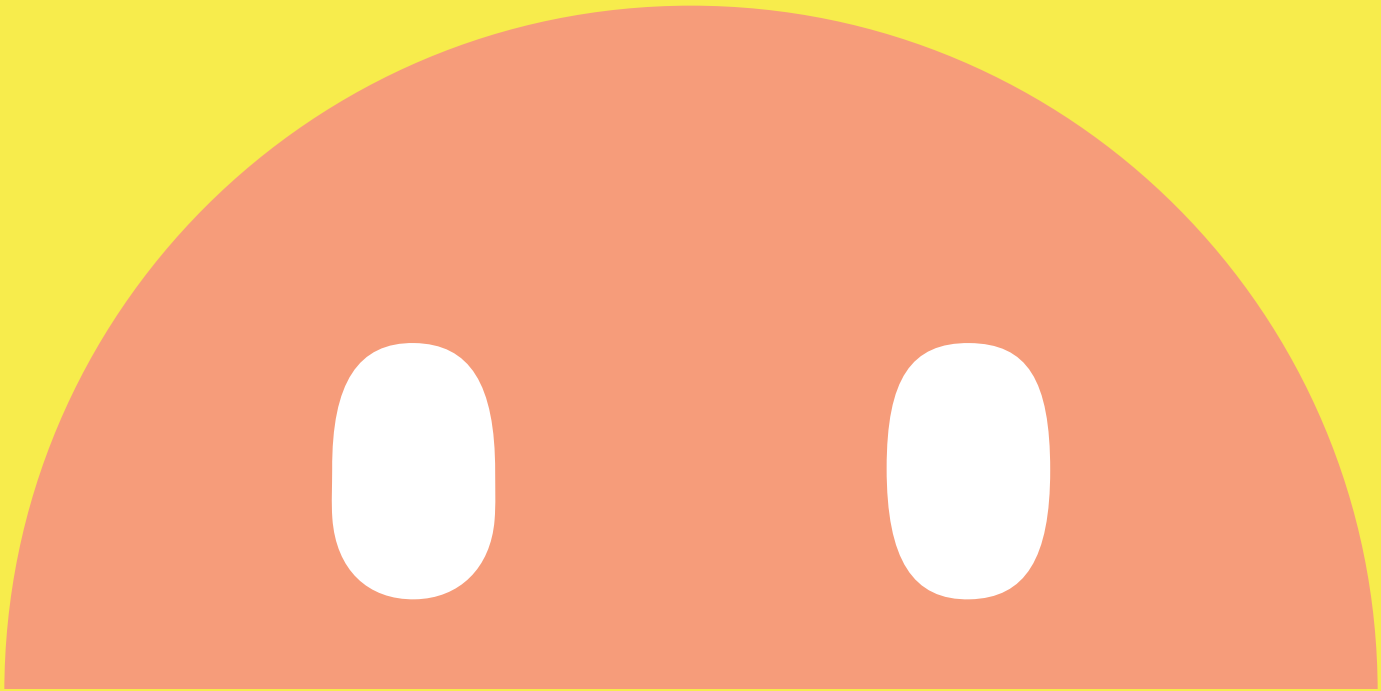
- Tomar en cuenta cada comentario de los licenciados, personas de la Institución y los profesionales para ir mejorando la calidad del proyecto.



7.4 Referencias

Ávila, Eduardo (Diseñador Gráfico encargado del departamento), en conversación con el autor, febrero de 2024.
Centro de Estudios de Innovación Diseño y Marketing,«¿Qué es una retícula?», acceso el 15 de agosto de 2024. https://cei.es/que-es-una-reticula-en-diseno-grafico/
Centro de Investigaciones Económicas Nacionales, «El Sistema Educativo en Guatemala», acceso el 29 de febrero de 2024. https://cien.org.gt/wp-content/uploads/2019/05/Educación-y-Tecnología-documento-final.pdf
Elisava, «Elementos principales del diseño editorial», acceso el 08 de mayo de 2024. https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/que-hace-un-disenador-grafico-bocetar-ideas/
Elisava, «¿Qué es el diseño editorial y para qué sirve?», acceso el 08 de mayo de 2024. https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/que-hace-un-disenador-grafico-bocetar-ideas/
Escuela de Arte, «Comenzaremos por definir qué es un boceto», acceso el 08 de mayo de 2024. https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/que-hace-un-disenador-grafico-bocetar-ideas/
Geformas, «Qué es la tipografía», acceso el 08 de mayo de 2024. https://www.geformas.com.mx/que-es-la-tipografia-y-como-se-usa-en-el-diseno-grafico#:~:text=La%20tipografía%20es%20la%20disposición,gráfico%20y%20web%20debe%20dominar.
Heller, E. (2004). Psicología del color: Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón.
Ideas con Café, «Elementos del diseño gráfico minimalista», acceso el 15 de septiembre de 2024. https://ideasconcafe.com/que-es-el-diseno-minimalista/
Ikimedios, «TARIFARIO», acceso el 31 de octubre de 2024, https://ikimedios.com/tarifario/
Instituto Nacional de Estadística de Guatemala, «Estadísticas por tema, Educación», acceso el 08 de marzo de 2024. https://www.ine.gob.gt/educacion/
Instituto Nacional de Estadística de Guatemala, «Estadísticas por tema, Educación», acceso el 08 de marzo de 2024. https://www.ine.gob.gt/educacion/
IPP.edu, «¿Qué es la ilustración?», acceso el 15 de agosto de 2024. https://www.ipp.edu.pe/blog/diseno-grafico-ilustracion/
Ministerio de Educación, «Bifoliar Institucional», acceso el 02 de febrero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/documents/Bifoliar_institucional.pdf
Ministerio de Educación, «Materiales Pedagógicos», acceso el 24 de febrero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/
Ministerio de Educación, «¿Quiénes somos?», acceso el 31 de enero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/
Ministerio de Educación, «¿Quiénes somos? Folleto Institucional», acceso el 02 de febrero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/
Perspectivas de la educación en Guatemala, marzo 2023, p. 6
Perspectivas de la educación en Guatemala, marzo 2023, p. 37
Toranzos, 1996, p. 65
UNESCO, «Prólogo de Aportes para la enseñanza de habilidades
socioemocionales: Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE 2019)», acceso el 1 de agosto de 2024. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388352
Universidad Oberta de Catalunya, «Importancia de la tipografía», acceso el 15 de
agosto de 2024. https://disseny.recursos.uoc.edu/recursos/dis-marca/2-las-tipografias/
Whereinguate, «Servicio de Diseño Gráfico», acceso el 31 de octubre de 2024,
https://www.whereinguate.com/diseno-graphico-2019/
Zanon, David. Introducción al diseño editorial, 2008.

7.5 Glosario



7.5 Glosario

Boceto: «Es una representación visual preliminar de una idea o concepto. Los bocetos pueden ser esbozos rápidos, composiciones esquemáticas o incluso anotaciones escritas que ayudan a materializar y desarrollar las ideas iniciales.»

Diseño Editorial: «Es la rama del diseño gráfico centrada en la creación y producción de toda clase de publicaciones editoriales como, por ejemplo, libros, revistas o periódicos, entre otros.»

Elementos Gráficos: «Esta categoría engloba todos aquellos elementos más allá del texto y las imágenes, como pueden ser dibujos, tablas, gráficas o infografías. Estos recursos ilustran el mensaje que se pretende transmitir, complementan el contenido y aportan valor a la publicación.»

Tipografía: «Es la disposición estratégica de los tipos de estilos de letras para hacer que el lenguaje escrito sea legible y visualmente atractivo.»

7.6 Anexos

Anexo 1

Tabla 16. Análisis FODA sobre La Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa (Digeduca)



Elaboración propia, con base a la información de «¿Quiénes somos?», Ministerio de Educación, acceso el 31 de enero de 2024. https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/

Anexo 2

Anexo 2.1 Plan de Acción 1: diagnóstico de necesidades de comunicación visual

Tabla 17. Plan de acción, en ella se muestra el plan de acción que se realizó sobre la institución elegida.

Aspecto general	Aspecto específico	Fuente de Información	Tipo de Información	Individuo	Instrumento	Lugar / Vía	Fecha
Información Institucional	Historia, Visión, Misión, Objetivos	Fuente Interna	Documental	-	Biografías y Observación	Página Web DIGEDUCA	31/01/2024
	Servicios, Cobertura, Beneficiarios, Financiamiento	Fuente Interna	Documental	-	Guía de Observación 1 y 2	Página Web DIGEDUCA	31/01/2024
Aspectos de Comunicación y Diseño	Identidad gráfica institucional y Comunicación Visual	Fuente Interna	Documental y personal	Eduardo Ávila	Guía de Observación 1 y 2. entrevista 1	Redes sociales de DIGEDUCA	31/01/2024
Áreas de Oportunidad	Dificultades de comunicación internas y externas	Fuente Interna	Documental y personal	Eduardo Ávila	Guía de Observación 1 y 2. entrevista 1	Redes sociales y página web de DIGEDUCA	31/01/2024

Fuente: elaboración propia

Anexo 2.2 Plan de acción 2: recopilación de información para perfil del grupo objetivo

Tabla 18. Plan de acción para recopilación de información para el perfil del grupo objetivo.

Aspecto a evaluar	Aspecto Específico	Fuente de Información	Tipo de Información	Individuo	Instrumento	Lugar/vía	Fecha
Características Geográficas	País, departamento, municipio, aldea, cantón, barrio, caserío.	Interna	Documental	-	Observación No. 3	Página de Facebook de Digeduca	5/03/2024
Características Sociodemográficas	Edad, género, escolaridad, función o responsabilidad familiar	Externa	Personal	Muestra del G.O.	Entrevista No. 2	Google Forms	5/03/2024
Características Socioeconómicas	Clase Social, Nivel Socio Económico, NSE, Hábitos de consumo, Servicios que utilizan, Frecuencia y Horario de consumo	Externa	Personal	Muestra del G.O.	Entrevista No. 3	Google Forms	6/03/2024
Características Psicográficas	Estilo de Vida, Hábitos, Motivaciones, Valores, Cultura Visual, Nivel de lectura visual	Externa	Personal	Muestra del G.O.	Entrevista No. 3	Google Forms	6/03/2024
Relación entre el G.O. y la DIGEDUCA	Frecuencia de visita presencial, Frecuencia de visita virtual, Servicios más utilizados, Nivel de satisfacción	Externa	Personal	Muestra del G.O.	Entrevista No. 3	Google Forms	6/03/2024

Fuente: elaboración propia

Anexo 3

Anexo 3.1 Instrumentos de valoración para diagnóstico: cuantitativos / cualitativos

Anexo 3.1.1 Guía de observación 1

Tabla 19. Lista de cotejo para evaluar la información institucional.

Guía de Observación 1			
Estudiante: Fabiola Soto Trinidad		**Institución:** DIGEDUCA	
Aspectos a evaluar	**Sí**	**No**	**Observaciones**
Historia			
¿La Institución tiene un espacio definido en su página web para comunicar su historia?			
¿La historia posee elementos visuales o fotografías para complementar la información?			
¿Su historia es clara y concisa?			
Visión			
¿La Institución tiene un espacio definido en su página web para comunicar su visión?			
¿La institución tiene una visión clara y definida?			
¿La visión posee elementos visuales o fotografías para complementar la información?			
Misión			
¿La Institución tiene un espacio definido en su página web para comunicar su misión?			
¿La institución tiene una misión clara y definida?			
¿La misión posee elementos visuales o fotografías para complementar la información?			
Objetivos			
¿La Institución tiene un espacio definido en su página web para comunicar sus objetivos?			
¿La institución tiene objetivos claros y definidos?			
¿Sus objetivos poseen elementos visuales o fotografías para complementar la información?			
Servicios			
¿La Institución tiene un espacio definido en su página web para comunicar sus servicios?			
¿Los servicios de la institución son claros y definidos?			
¿Sus servicios poseen elementos visuales o fotografías para complementar la información?			
Cobertura			
¿La Institución tiene un espacio definido en su página web para comunicar su cobertura?			
¿La cobertura de la institución es clara y definida?			
¿Su cobertura posee elementos visuales o fotografías para complementar la información?			
Beneficiarios			
¿La Institución tiene un espacio definido en su página web para comunicar quiénes son sus beneficiarios?			
¿Es clara y definida la información sobre beneficiarios?			
¿Este apartado posee elementos visuales o fotografías para complementar la información?			
Financiamiento			
¿La Institución tiene un espacio definido en su página web para comunicar el tema del financiamiento?			
¿Es clara y definida la información sobre el financiamiento?			
¿Este apartado posee elementos visuales o fotografías para complementar la información?			

Fuente: elaboración propia

Anexo 3.1.2 Guía de observación 2

Tabla 20. Lista de cotejo para evaluar la identidad gráfica institucional.

Guía de Observación 2			
Estudiante: Fabiola Solis Trinidad		**Institución:** DIGEDUCA	
Aspectos a evaluar	**Sí**	**No**	**Observaciones**
Identidad Gráfica			
¿El logo de la institución es fácilmente reconocible?			
¿El logo transmite los valores y la identidad de la institución?			
¿El logo se utiliza consistentemente en todos los materiales de la institución?			
¿La institución tiene una paleta de colores definida?			
¿La institución tiene una tipografía definida?			
¿Se sigue un estilo tipográfico coherente en todos los materiales?			
¿La institución cuenta con elementos gráficos adicionales?			
¿La identidad gráfica de la institución se ha actualizado recientemente para mantenerse relevante?			
Línea Gráfica			
¿La institución utiliza un estilo visual consistente en todas sus publicaciones en redes sociales?			
¿Las imágenes y gráficos utilizados son de alta calidad?			
¿Se utiliza el logo de la institución de manera consistente y apropiada en todas las imágenes?			
¿La institución utiliza una variedad de tipos de contenido visual, como imágenes estáticas, videos y gráficos?			
¿La institución cuenta con una página web?			
¿Su página web tiene un diseño actualizado?			

Fuente: elaboración propia

Anexo 3.1.3 Entrevista 1. Dirigida al encargado del Departamento de Dirección de Estándares Educativos y Divulgación de la Institución

- ¿Digeduca cuenta con un departamento de Diseño, Comunicación o Mercadeo?
- Si la respuesta anterior fue si, ¿Qué función y recursos tiene? ¿Qué clase de materiales desarrollan?
- ¿La institución cuenta con un manual de marca o de identidad gráfica?
- Si la respuesta anterior es afirmativa, ¿La institución sigue los lineamientos del manual de marca?
- ¿Qué significa el logotipo de Digeduca?
- ¿Considera que el logotipo de la institución es fácil de reconocer?
- ¿Cómo describiría la identidad gráfica actual de Digeduca?
- ¿Hay algún aspecto de la identidad gráfica que cree que podría mejorarse?
- ¿Qué cambios o mejoras le gustaría ver en la identidad gráfica de la institución a corto o largo plazo?
- ¿Considera que la identidad gráfica actual refleja fielmente los objetivos y la misión de la institución?
- ¿La institución tiene una paleta de color establecida?
- ¿La institución tiene tipografías establecidas?
- ¿Considera que la identidad gráfica actual necesita ser actualizada o mejorada?
- ¿Considera que el contenido de las publicaciones que realizan por redes sociales es comprensible?
- ¿Considera que la línea gráfica de las publicaciones que realizan por redes sociales debería ser mejorada?
- ¿Realizan material de editorial?
- ¿Este material cuenta con contenido gráfico e imágenes?

Anexo 3.2 Instrumentos de valoración para perfil del grupo objetivo: cuantitativos / cualitativos

Anexo 3.2.1 Guía de observación 3

Tabla 21. Lista de cotejo para evaluar aspectos geográficos.

Guía de Observación 3			
Estudiante: Fabiola Solis Trinidad		**Institución:** DIGEDUCA	
Aspectos a evaluar	**Sí**	**No**	**Observaciones**
Aspectos Geográficos			
¿Hay docentes que siguen la página de Facebook?			
¿Los docentes interactúan con la Institución por medio de la página de Facebook?			
Los docentes que interactúan con la Institución, ¿Viven en el departamento de Guatemala?			
Los docentes que interactúan con la Institución, ¿Hablan español?			
Los docentes que interactúan con la Institución, ¿Les interesa el material editorial que realiza Digeduca?			

Fuente: elaboración propia

Anexo 3.2.2 Entrevista 2.

La siguiente entrevista es con la finalidad de obtener datos e información que sean útiles para definir características sociodemográficas de los docentes de primaria como parte del proceso de perfilación del grupo objetivo de mi proyecto de graduación. Esta entrevista es con fines académicos por lo que la información proporcionada no se compartirá.

- ¿Qué edad tiene?
- ¿Cuál es su estado civil?
- ¿Cuál es su nivel educativo?
- ¿Cuál es su ocupación actual?
- ¿En qué área geográfica trabaja principalmente?
- ¿Qué idiomas habla?
- ¿Con qué valores se identifica?
- ¿Qué lo motiva a diario?
- ¿Nivel de ingresos mensuales? (Un aproximado)

Anexo 3.2.3 Entrevista 3.

La siguiente entrevista es con la finalidad de obtener datos e información que sean útiles para definir las características socioeconómicas y psicográficas de los docentes de primaria como parte del proceso de perfilación del grupo objetivo de mi proyecto de graduación. Esta entrevista es con fines académicos por lo que la información proporcionada no se compartirá.

- ¿Suele tomar decisiones de compra basadas en la calidad, el precio o la marca?
- ¿Qué marcas consume o utiliza más?
- ¿Prefiere realizar compras en tiendas físicas o en línea? ¿Por qué?
- ¿Suele investigar y comparar precios antes de realizar una compra?
- ¿Tiene suscripciones a servicios digitales como por ejemplo Netflix, Disney+, Amazon Prime, HBO, etc?
- ¿Utiliza servicios de entrega a domicilio para alimentos, compras u otros productos?
- ¿Qué tipo de servicios utiliza con más frecuencia en su vida diaria? (por ejemplo, servicios de transporte, servicios financieros, servicios de salud, etc.)
- ¿Qué redes sociales utiliza? (Facebook, Instagram, YouTube, X, TikTok, WhatsApp)
- ¿Con qué frecuencia utiliza redes sociales?
- ¿Qué tipo de contenido visual le gusta más? (películas, series de televisión, videos en línea, etc.)
- ¿Qué género visual prefiere o le gusta más? (drama, comedia, documentales, etc.)
- ¿Conoce Digeduca?
- ¿Ha visitado su página web, Facebook o Instagram?
- Si la respuesta anterior fue sí, ¿Con qué frecuencia lo visita?
- ¿Utiliza algún servicio o material de apoyo de Digeduca?
- Si la respuesta anterior fue sí, ¿Qué servicio o material ha utilizado?

Anexo 4

Anexo 4.1 Identificación del problema de comunicación visual

- **¿Dónde ocurre?** En el departamento de Guatemala, en la ciudad de Guatemala.
- **¿Cómo se presenta?** Resultados deficientes de las evaluaciones realizadas en el área de comunicación y lenguaje y matemáticas.
- **¿Cuáles son las causas?** Falta de comprensión lectora y habilidad en resolución de problemas matemáticos.
- **¿Cuáles son las consecuencias?** Calidad educativa deficiente y que los docentes no tengan suficientes conocimientos sobre estas dos áreas para enseñarle bien a sus alumnos.
- **¿A qué o a quiénes afecta directamente?** A los alumnos.
- **¿Cuántos están afectados y en qué magnitud?** La mayoría de estudiantes del nivel primario causando que no tengan comprensión lectora y no sepan resolver problemas matemáticos.
- **¿Desde cuándo y con qué frecuencia?** Cada año en los resultados de las evaluaciones a los docentes y alumnos, se identifica la mejora de la calidad educativa, aunque los resultados siguen muy deficientes a como se espera.

Anexo 4.2 Diagrama de Ishikawa

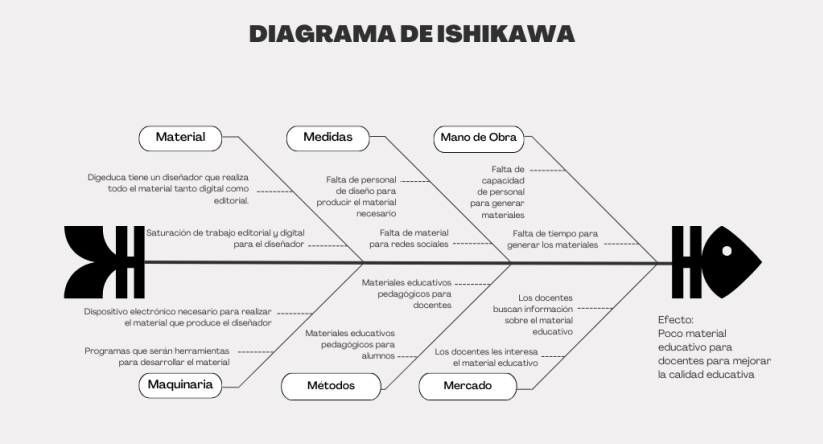


Figura 101. Diagrama de Ishikawa de la institución Digeduca. Fuente: elaboración propia

Anexo 5

Encuesta para primera validación con profesionales para el manual

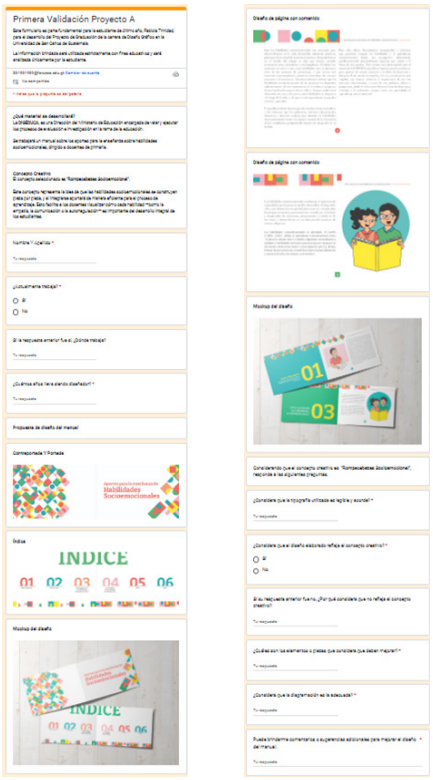


Figura 102. Modelo de encuesta para validación con profesionales del diseño. Fuente: elaboración propia.

Anexo 6

Encuesta para validación del manual con el grupo objetivo

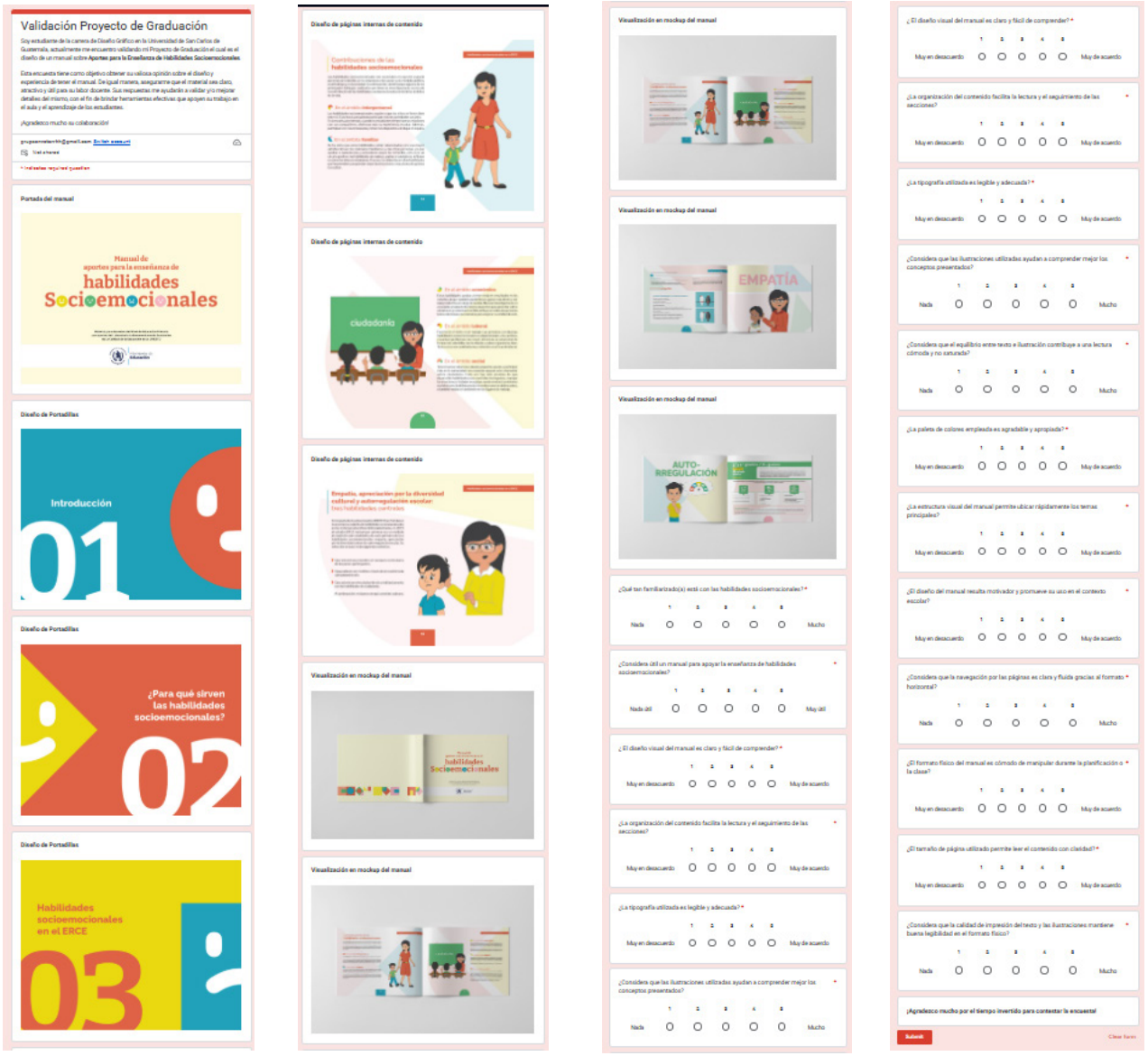


Figura 103. Modelo de encuesta para validación con grupo objetivo.
Fuente: Elaboración propia

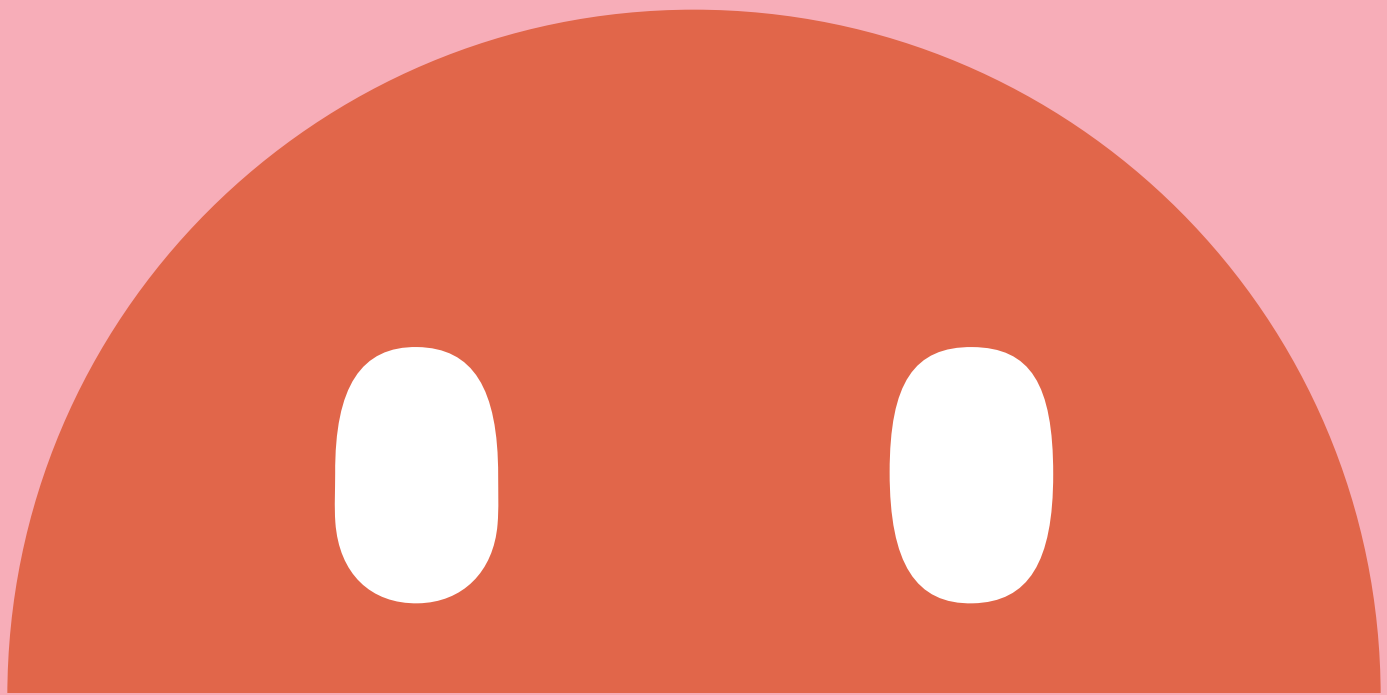
Anexo 7

Evidencia de validación del manual con el grupo objetivo



Figura 104-119. Validación con grupo objetivo con el manual físico.
Fuente: elaboración propia

7.7 Índice de figuras



Pág. 24 **Figura 1.** Organigrama de la institución de Digeduca. Fuente: página de Digeduca.

Pág. 30 **Figura 2.** Material pedagógico elaborado a partir de los resultados obtenidos en las distintas evaluaciones a estudiantes del Nivel de Educación Primaria. Fuente: página web Digeduca, https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/documents/taller_del_escritor/El%20taller%20del%20escritor_primero.pdf

Pág. 30 **Figura 3.** Recursos para apoyar el desarrollo de competencias de escritura en el aula del nivel de educación media. Fuente: página web Digeduca, https://drive.google.com/file/d/1sjUzTtcqFVK8ROXvg1yejQW8EhTCQHBb/view

Pág. 30 **Figura 4.** Página web de Digeduca en la que se pueden encontrar materiales pedagógicos y los resultados de las evaluaciones tanto a docentes como a los alumnos. Fuente: página web Digeduca, https://www.mineduc.gob.gt/digeduca/

Pág. 31 **Figura 5.** Publicación sobre notas educativas publicado en su página de Facebook e Instagram. Fuente: página de Facebook, https://www.facebook.com/photo.php?fbid=793759766129692&set=pb.100064870260631.-2207520000&type=3

Pág. 31 **Figura 6.** Publicación sobre evaluación a la acción publicado en su página de Facebook e Instagram. Fuente: página de Facebook, https://www.facebook.com/photo.php?fbid=793182496187419&set=pb.100064870260631.-2207520000&type=3

Pág. 32 **Figura 7.** Calculadora virtual Surveymonkey, para calcular el tamaño de la muestra. Fuente: página web Surveymonkey, https://es.surveymonkey.com/mp/sample-size-calculator/

Pág. 34 **Figura 8.** Pirámide de niveles socioeconómicos en Guatemala. Fuente: página de slideshare, https://es.slideshare.net/rstrems/nse-del-guatemalteco-urbano

Pág. 36 **Figura 9.** Mapa de empatía del grupo objetivo. Fuente: elaboración propia

Pág. 37 **Figura 10.** Ficha de persona. Fuente: elaboración propia

Pág. 70 **Figura 11.** Portada del documento de la UNESCO. Fuente: página web de la UNESCO, https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000388352.locale=es

Pág. 71 **Figura 12.** Tipografía Bitter. Fuente: página web de font.download, https://font.download/font/bitter

Pág. 72 **Figura 13.** Tipografía Raleway. Fuente: página web de font.download, https://font.download/font/raleway-5

Pág. 72 **Figura 14.** Tipografía Lato. Fuente: página web de font.download, font.download/font/lato

Pág. 73 **Figura 15.** Referencia de retícula de columnas. Fuente: tipograma blog, https://tipogramablog.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/05/columnas.jpg

Pág. 73 **Figura 16.** Referencia de ilustración flat. Fuente: página web es design barcelona, https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/diseno-web/que-son-las-ilustraciones-flat-y-que-quieren-expresar

Pág. 74 **Figura 17.** Referencia tendencia. Fuente: página web dreamstime, https://www.dreamstime.com/stock-illustration-set-business-magazine-cover-flyer-brochure-flat-design-tem-vector-templates-image60315765

Pág. 76 **Figura 18.** Códigos de color. Fuente: elaboración propia

Pág. 83 **Figura 19.** Bocetos manuales portada del manual. Fuente: elaboración propia

Pág. 83 **Figura 20.** Boceto manual de elementos gráficos. Fuente: elaboración propia

Pág. 84 **Figura 21.** Bocetos manuales índice del manual. Fuente: elaboración propia

Pág. 84 **Figura 22.** Bocetos manuales de portadillas del manual. Fuente: elaboración propia

Pág. 85 **Figura 23.** Bocetos manuales páginas interiores del manual. Fuente: elaboración propia

Pág. 85 **Figura 24.** Bocetos manuales de contraportada del manual. Fuente: elaboración propia

Pág. 89 **Figura 25.** Bocetaje nivel 2 de la portada comparado con el boceto manual. Fuente: elaboración propia

Pág. 89 **Figura 26.** Bocetaje nivel 2 páginas interiores y portadilla comparado con los bocetos manuales. Fuente: elaboración propia

Pág. 90 **Figura 27.** Bocetaje nivel 2 de la contraportada comparado con el boceto manual. Fuente: elaboración propia

Pág. 90 **Figura 28-34.** Gráficas de resultados de validación nivel 02 con profesionales del diseño. elaboración propia.

Pág. 92 **Figura 35-37.** Comentarios realizados por autoridades de la institución en PDF del manual. Fuente: elaboración propia.

Pág. 94 **Figura 38.** Cambios aplicados en la portada según comentarios de los profesionales. Fuente: elaboración propia

Pág. 95 **Figura 39.** Cambios aplicados en la contraportada según comentarios de los profesionales. Fuente: elaboración propia

Pág. 96 **Figura 40-41.** Cambios aplicados en las páginas interiores según comentarios de los profesionales. Fuente: elaboración propia

Pág. 96 **Figura 42-55.** Gráficas de resultados de validación nivel 03 con grupo objetivo. Fuente: elaboración propia.

Pág. 100 **Figura 56.** Contraportada y portada final del manual sobre habilidades socioemocionales. Fuente: elaboración propia

Pág. 101 **Figura 57.** Portadillas finales del manual sobre habilidades socioemocionales. Fuente: elaboración propia

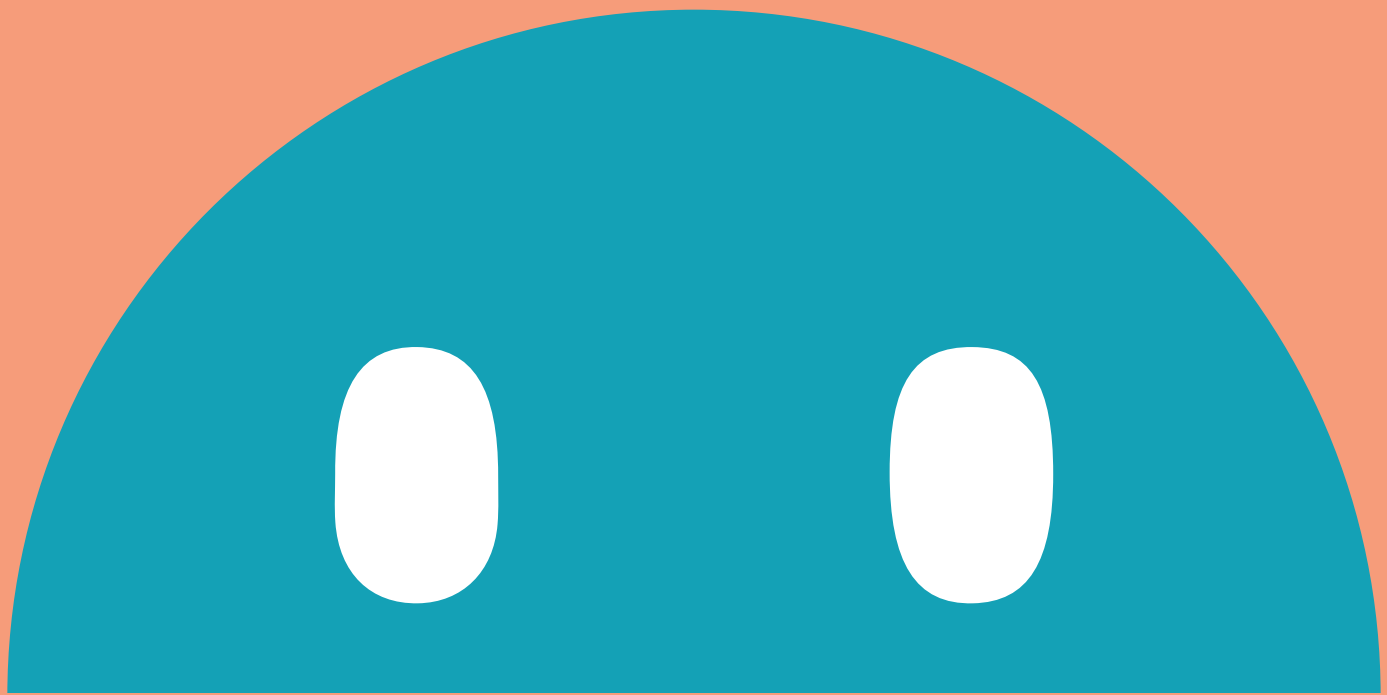
Pág. 102 **Figura 58-60.** Diagramaciones y diseño final de las diferentes páginas internas del manual sobre habilidades socioemocionales. Fuente: elaboración propia

Pág. 103 **Figura 61.** Mockup de la portada final del manual Aportes para la Enseñanza de Habilidades Socioemocionales. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP

Pág. 104 **Figura 62.** Mockup de la portada y contraportada final del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP

Pág. 105 **Figura 63.** Mockup de diseño de guardas del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP

Pág. 106 **Figura 64.** Mockup de página de créditos e índice del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP
Pág. 106 **Figura 65.** Mockup de página de índice y portadilla del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP
Pág. 107 **Figura 66-71.** Mockups de páginas interiores del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP
Pág. 108 **Figura 72-77.** Mockups de páginas interiores del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP
Pág. 109 **Figura 78-83.** Mockups de páginas interiores del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP
Pág. 110 **Figura 84-89.** Mockups de páginas interiores del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP
Pág. 111 **Figura 90-95.** Mockups de páginas interiores del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP
Pág. 112 **Figura 96-99.** Mockups de páginas interiores del manual. Fuente: Envato, https://elements.envato.com/es/us-letter-horizontal-brochure-mockup-3-W896HP
Pág. 114 **Figura 100.** Horas totales que se invirtieron en el proyecto A. Fuente: Clockify.
Pág. 135 **Figura 101.** Diagrama de Ishikawa de la institución Digeduca. Fuente: elaboración propia
Pág. 135 **Figura 102.** Modelo de encuesta para validación con profesionales del diseño. Fuente: elaboración propia
Pág. 136 **Figura 103.** Modelo de encuesta para validación con grupo objetivo. Fuente: elaboración propia
Pág. 137 **Figura 104-119.** Validación con grupo objetivo con el manual físico. Fuente: elaboración propia.



7.8 Índice de tablas

Pág. 41 **Tabla 1.** Cálculo de costos para la planeación operativa de servicios.
Pág. 42 **Tabla 2.** Cálculo de costos para la planeación operativa de depreciación de equipo.
Pág. 43 **Tabla 3.** Precio por producto de librería para la planeación operativa.
Pág. 47 **Tabla 4.** Diagrama de Gantt sobre el cronograma del proceso creativo.
Pág. 62 **Tabla 5.** Cuadro comparativo de ventajas y desventajas del manual.
Pág. 86 **Tabla 6.** Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el manual. Elementos visuales.
Pág. 86 **Tabla 7.** Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el manual. Portada.
Pág. 87 **Tabla 8.** Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el manual. Índice.
Pág. 87 **Tabla 9.** Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el manual. Portadillas.
Pág. 88 **Tabla 10.** Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el manual. Páginas interiores.
Pág. 88 **Tabla 11.** Tabla de evaluación de bocetos nivel 01 para el manual. Contraportada.
Pág. 115 **Tabla 12.** Costo por hora y costo total de los servicios y el equipo a utilizar para el desarrollo del proceso de producción gráfica del proyecto de graduación.
Pág. 115 **Tabla 13.** Costo total de los servicios técnicos del proyecto de graduación.
Pág. 116 **Tabla 14.** Costo por hora y costo total de los servicios profesionales del proyecto de graduación.
Pág. 117 **Tabla 15.** Costo total de los diferentes rubros del proyecto de graduación.
Pág. 130 **Tabla 16.** Análisis FODA sobre La Dirección General de Evaluación e Investigación Educativa (DIGEDUCA)
Pág. 130 **Tabla 17.** Plan de acción, en ella se muestra el plan de acción que se realizó sobre la institución elegida.
Pág. 131 **Tabla 18.** Plan de acción para recopilación de información para el perfil del grupo objetivo.
Pág. 131 **Tabla 19.** Lista de cotejo para evaluar la información institucional.
Pág. 132 **Tabla 20.** Lista de cotejo para evaluar la identidad gráfica institucional.
Pág. 133 **Tabla 21.** Lista de cotejo para evaluar aspectos geográficos.

USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA