



## **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Diseño de un manual didáctico impreso que contribuye a desarrollar la creatividad en estudiantes de 7 a 9 años de la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina. San Miguel Petapa, Guatemala 2018.

Guatemala, Guatemala 2018.

### **PROYECTO DE GRADUACIÓN**

Presentado a la Facultad de Ciencias de la comunicación, Guatemala, C.A.

**ELABORADO POR:**

14001439

Para optar al título de:

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Nueva Guatemala de la Asunción, 2018

Diseño de un manual didáctico impreso que contribuye a desarrollar la creatividad en estudiantes de 7 a 9 años de la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina. San Miguel Petapa, Guatemala 2018.

**ELABORADO POR:**

Erwin Humberto Gómez Rivera

**UNIVERSIDAD GALILEO**

**FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Nueva Guatemala de la Asunción, 2018

**Autoridades**

**Rector**

Dr. Eduardo Suger Cofiño.

**Vicerrectora general**

Dra. Mayra de Ramírez.

**Vicerrector Administrativo**

Lic. Jean Paul Suger Castillo.

**Secretario general, Lic**

Jorge Retolaza.

**Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Lic. Leizer Kachler

**Vicedecano de la facultad de Ciencias de la Comunicación**

Lic. Rualdo Anzueto, M. Sc.

Guatemala 10 de abril de 2017

Licenciado  
Leizer Kachler  
Decano-Facultad de Ciencias de la Comunicación  
Universidad Galileo

Estimado Licenciado Kachler:

Solicito la aprobación del tema de proyecto de Graduación titulado: **DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO IMPRESO QUE CONTRIBUYE A DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE 7 A 9 AÑOS DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA NO. 679 JORNADA MATUTINA. SAN MIGUEL PETAPA, GUATEMALA 2018.** Así mismo solicito que la Licda. Lissette Pérez Aguirre sea quién me asesore en la elaboración del mismo.

Atentamente,



Erwin Humberto Gómez Rivera  
14001439



Licda. Lissette Pérez Aguirre  
Asesora



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM**

Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 24 de julio de 2019

**Señor:**  
**Erwin Humberto Gómez Rivera**  
**Presente**

Estimado Señor Gómez:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO IMPRESO QUE CONTRIBUYE A DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE 7 A 9 AÑOS DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA NO. 679 JORNADA MATUTINA. SAN MIGUEL PETAPA, GUATEMALA 2018.** Presentado por el estudiante: Erwin Humberto Gómez Rivera, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciado en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

Ciudad de Guatemala, 24 de julio de 2019.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente.

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO IMPRESO QUE CONTRIBUYE A DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE 7 A 9 AÑOS DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA NO. 679 JORNADA MATUTINA. SAN MIGUEL PETAPA, GUATEMALA 2018***, del estudiante Erwin Humberto Gómez Rivera, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porrés Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 31 de mayo de 2019

Señor  
Erwin Humberto Gómez Rivera  
Presente

Estimado Señor Gómez:

Después de haber realizado su examen privado para optar al título de Licenciatura en Comunicación y Diseño de la **FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN** de la Universidad Galileo, me complace informarle que ha **APROBADO** dicho examen, motivo por el cual me permito felicitarle.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

Lic. Leizer Kachler  
Decano

Facultad de Ciencias de la Comunicación



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 14 de noviembre de 2018

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**  
**Facultad de Ciencias de la Comunicación**  
**Universidad Galileo**

Estimado Licenciado Kachler:

Por medio de la presente, informo a usted que el proyecto de graduación titulado: **DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO IMPRESO QUE CONTRIBUYE A DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE 7 A 9 AÑOS DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA NO. 679 JORNADA MATUTINA. SAN MIGUEL PETAPA, GUATEMALA 2018.** Presentado por el estudiante: Erwin Humberto Gómez Rivera, con número de carné: 14001439, está concluido a mi entera satisfacción, por lo que se extiende la presente aprobación para continuar así el proceso de titulación profesional.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lidia Lissette Pérez Aguirre**  
**Asesora**



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 11 de mayo de 2017

**Señor:**  
**Erwin Humberto Gómez Rivera**  
**Presente**

Estimado Señor Gómez:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO IMPRESO QUE CONTRIBUYE A DESARROLLAR LA CREATIVIDAD EN ESTUDIANTES DE 7 A 9 AÑOS DE LA ESCUELA OFICIAL RURAL MIXTA NO. 679 JORNADA MATUTINA. SAN MIGUEL PETAPA, GUATEMALA 2018.** Así mismo, se aprueba a la Licda. Lissette Pérez Aguirre, como asesora de su proyecto.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

**Lic. Leizer Kachler**  
**Decano**

**Facultad de Ciencias de la Comunicación**

## Agradecimientos

A Dios, por ser quien me dio toda la fuerza y fe para realizar con la máxima excelencia este proyecto.

A mi madre, Gloria de Gómez, por darme el apoyo moral, económicamente y por todos los consejos para la realización de mi tesis y de todos mis proyectos realizados durante mi tiempo de clases.

A mi padre, Juan Manuel Gómez Pérez, que aunque no esté físicamente conmigo, siempre me apoyó de manera espiritual y dándome mucha fe, poniendo en práctica lo que me enseñó por varios años.

A mis hermanos, por el apoyo moral y los ánimos necesarios para seguir adelante con el proyecto.

A mi asesora de tesis, Licenciada Lisseth, por ser mi guía durante este camino largo para la realización de mi proyecto de graduación, por sus regaños, correcciones y por enseñar muy bien, paso a paso, cómo realizar la tesis.

A mis compañeros de la Universidad Galileo, por el apoyo mutuo que tuvimos para culminar con el proyecto en la recta final.

A todos los licenciados de FACOM, por el conocimiento que me brindaron para la realización de cada uno de mis proyectos.

## Resumen

A través de las visitas que se realizaron a la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679, Jornada Matutina San Miguel Petapa, se detectó que no posee ningún manual didáctico que contribuya a desarrollar la creatividad de los estudiantes de 7 a 9 años de edad, que les permita fomentar la creatividad en sus estudios y a futuro.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: “Diseñar un manual impreso que contribuya a desarrollar de la creatividad de los alumnos de primero y segundo primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta Número 679, Jornada Matutina, 2018.”

El enfoque de la investigación es mixto, porque se utilizó el método cuantitativo y el método cualitativo. El primero para cuantificar los resultados de la muestra, y el segundo evaluó el nivel de percepción y utilidad del proyecto.

La herramienta de investigación se aplicó a un promedio de 25 personas entre grupo objetivo, cliente y expertos en comunicación y diseño.

El principal hallazgo, entre otros, es que se diseñó un manual didáctico impreso que contribuirá a desarrollar la creatividad en estudiantes de 7 a 9 años de la Escuela Mixta No 679, Jornada Matutina. Se recomendó que dicho manual didáctico impreso, tenga la accesibilidad y disponibilidad para todos los alumnos para realizar los talleres que les ayudará con el desarrollo de la creatividad.

Para efectos legales únicamente Erwin Humberto Gómez Rivera es responsable del contenido de este proyecto ya que es una investigación científica y puede ser motivo de consulta por estudiantes y profesionales.

## Estructura del informe final

### Índice:

#### **Capítulo I: Introducción.**

Introducción.....1 - 2

#### **Capítulo II: Problemática.**

2.1 Contexto.....4

2.2 Requerimiento de comunicación y diseño. .... 5

2.3 Justificación..... 5

2.3.1 Magnitud..... 6

2.3.2 Vulnerabilidad..... 6

2.3.3 Trascendencia ..... 6-7

2.3.4 Factibilidad..... 7

#### **Capítulo III: Objetivos de diseño.**

3.1. Objetivo general..... 8

3.2. Objetivos específicos..... 8

#### **Capítulo IV: Marco de referencia.**

4.1 Información general del cliente. .... 9-11

#### **Capítulo V: Definición del grupo objetivo.**

5.1 Perfil geográfico. .... 12

5.2 Perfil demográfico..... 13

5.3 Perfil psicográfico.....13

5.4 Perfil conductual. .... 14

#### **Capítulo VI: Marco teórico.**

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio..... 15 - 24

6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño.....24 - 31

6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias..... 31 - 41

#### **Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar.**

7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico. .... 42 - 43

7.2 Conceptualización..... 44 - 45

7.3 Bocetaje. .... 46 - 66

7.4 Propuesta preliminar. .... 67 - 86

#### **Capítulo VIII: Validación técnica.**

8.1 Población y muestreo. .... 87

8.2 Método e Instrumentos. .... 87-88

8.3 Resultados e Interpretación de resultados..... 88-99

8.4 Cambios en base a los resultados. ....	100 - 106
<b>Capítulo IX: Propuesta gráfica final. ....</b>	<b>107 - 130</b>
.	
<b>Capítulo X: Producción, reproducción y distribución.</b>	
10.1 Plan de costos de elaboración. ....	132
10.2 Plan de costos de producción. ....	132
10.3 Plan de costos de reproducción. ....	132
10.4 Plan de costos de distribución. ....	133
10.5 Cuadro resumen. ....	133
<b>Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones.</b>	
11.1 Conclusiones. ....	134
11.2 Recomendaciones.....	134
<b>Capítulo XII: Conocimiento general.....</b>	<b>135</b>
<b>Capítulo XIII: Referencias. ....</b>	<b>136 - 139</b>
<b>Capítulo XIV: Anexos. ....</b>	<b>140 - 152</b>

# **Capítulo I:**

# **Introducción**

## Capítulo I: Introducción

La Escuela Rural Mixta No, 679 se encuentra ubicada en un caserío Los Álamos, del Municipio de San Miguel Petapa. Tiene nivel pre-primario y primario, es de escasos recursos y los estudiantes que acuden a dicho establecimiento de estudios de nivel socioeconómico C, C-, D y E.

El establecimiento cuenta con 2 baños en mal estado, 2 áreas medianas para jugar, una cancha de fútbol, un área con juegos para los estudiantes de pre primario, con una pequeña tienda y con 14 salones de estudio. No tiene la cantidad suficiente para cubrir todas las clases y por esa razón la sección “A” de primero y segundo primaria llega los días Lunes, Miércoles y Viernes, la sección “B” llega los Martes y Jueves.

Es muy importante el desarrollo de la creatividad de los alumnos para la resolución de problemas en un futuro, y es una manera de ayudar con su desarrollo cognitivo de una manera distinta. Por esta razón se presenta la necesidad de la elaboración de una manual para desarrollar la creatividad, y se realizará con el siguiente proyecto de graduación titulado:

**“Diseño de manual didáctico impreso que contribuye a desarrollar la creatividad en estudiantes de 7 a 9 años de la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina. San Miguel Petapa,”**

Se investigará acerca del desarrollo mental de los niños durante los 7 a 9 años de edad, y así comprender de qué manera serán los talleres a realizarse en dicho manual. Para elaborarlo se necesitará conocer sobre: Semiología, Psicología infantil, Psicología del color, Pedagogía, desarrollo cognitivo y psicología social.

El trabajo de investigación se canalizará hacia un enfoque de carácter cuantitativo y cualitativo para la obtención de una panorámica general del proyecto:

El enfoque cuantitativo se utilizará para ponderar los resultados obtenidos en base a una encuesta dirigida al cliente, expertos en diseño gráfico, y grupo objetivo, cuya temática estará relacionada con las áreas que integran el tema.

El enfoque cualitativo evaluará el nivel de importancia y aceptación que el siguiente material didáctico impreso en el grupo objetivo. El desarrollo del proyecto es un proceso de diversas etapas como: diseño, método y bocetaje, producción, reproducción, que se va a transformar en una propuesta impresa final del proyecto.

El principal hallazgo lo constituye que el 100% de la población encuestada considera que es necesario la creación de un material didáctico impreso para el desarrollo de la creatividad de los niños, debido a los resultados positivos que mostró la encuesta, se llegó a las siguientes conclusiones:

Se diseñó un manual didáctico impreso, para el desarrollo de la creatividad de niños de 7 a 9 años de edad.

Se investigó toda la información relacionada con la creatividad, conceptos, teorías y tendencias de comunicación y diseño para sustentar la elaboración de un manual didáctico impreso.

Se estudió personas y/o situaciones de la información adquirida y así despertar interés y mejor comprensión de los niños de la Escuela Rural Mixta No 679, Jornada Matutina.

Dicho manual servirá como herramienta a los estudiantes de la Escuela Rural Mixta No. 679, para lograr buen desarrollo en su creatividad, y así aprender a ser sociales, resolver problemas y descubrir que los apasiona.

# **Capítulo II:**

# **Problemática**

## **Capítulo II: Problemática**

Al llegar a la Escuela Rural Mixta No. 679 se mantuvieron reuniones con algunos docentes que imparten clases en el nivel primario, y se determinó que a los niños que empezaban el nivel primario se les dificultaba lo que era la creatividad a la hora de realizar algún trabajo de expresión o de artes.

A dicha escuela acuden 367 alumnos entre hombres y mujeres de pre primaria hasta primaria y 182 alumnos son los que actualmente estudian entre primero y segundo primaria, que se encuentran entre 7 a 9 años de edad.

Esta es una gran cantidad de niños a los que se les debe trabajar el desarrollo de la creatividad para que, conformen avancen de grado les sea más fácil trabajar al momento de expresarse.

La falta de creatividad en los estudiantes de 7 a 9 años limita la socialización y el desarrollo de sus capacidades psicomotrices y psicológicos.

Por esta razón se realizará un manual didáctico impreso que contribuya a desarrollar la creatividad en los estudiantes de 7 a 9 años de la Escuela oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina, San Miguel Petapa.

El objetivo de este proyecto de graduación es que los estudiantes desarrollen su pensamiento creativo, ayudar a la resolución de varios problemas y mejorar el fracaso de comunicarse con los demás.

## **2.1 Contexto**

La Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina está ubicada en Los Álamos, zona 6 de San Miguel Petapa, esta escuela es de gran ayuda para la gente de todo ese sector, ya que se encuentra mucha gente de escasos recursos que no pueden pagar una institución privada para la educación de sus hijos.

La escuela es la encargada de brindarle a todos los niños la educación y el aprendizaje para tener un futuro, aunque muchas veces el gobierno tenga olvidada la escuela, está tratando de salir adelante y ayudando a todos los alumnos que pertenecen a ella.

Según algunos docentes, los estudiantes de 7 a 9 años tienen un poco de dificultad en el desarrollo del pensamiento creativo y por eso hay que muchas actividades que es difícil de realizar.

Para resolver esta problemática la Escuela Oficial Rural Mixta No. 670 llegó a considerar que sería necesario un manual didáctico impreso para desarrollar la creatividad de los estudiantes de 7 a 9 años, en el que se incluyan talleres, ejercicios y maneras que ellos puedan practicar el uso de la creatividad. Este material puede ser utilizado por los docentes para ayudar a los niños a expresarse de manera más fácil y realizar de forma eficaz diversos ejercicios con los alumnos.

## **2.2 Requerimientos de Comunicación y Diseño**

Actualmente la escuela no cuenta con el diseño de un manual didáctico impreso que contribuya a desarrollar la creatividad en estudiantes 7 a 9 años de la Escuela Oficial Rural Mixta no. 679, que permita fomentar la creatividad en sus estudios y todas sus metas a corto, mediano y largo plazo.

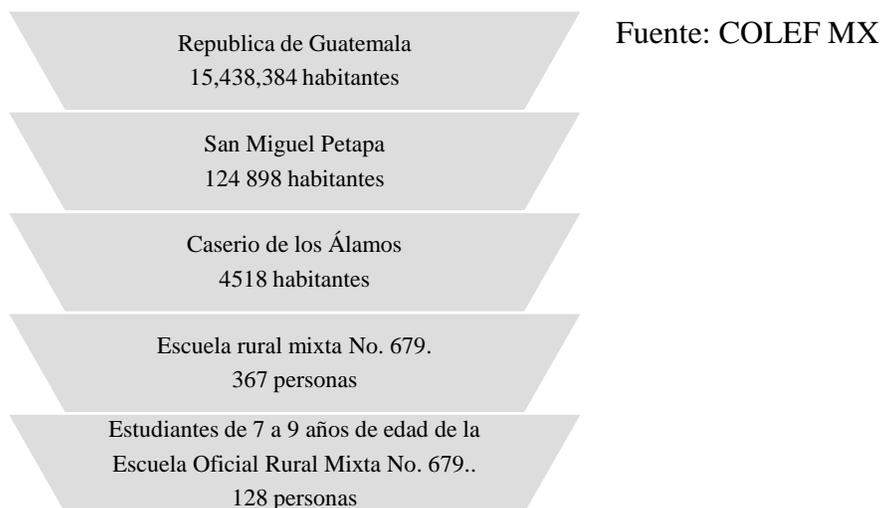
A falta de este manual para desarrollar la creatividad, se decidió solucionarlo, a través de la comunicación, con el objetivo siguiente.

“Diseñar un manual didáctico impreso que contribuya a desarrollar la creatividad de los alumnos de primero y segundo primaria de la Escuela Oficial Rural Mixta número 679 jornada matutina, 2018.”

## **2.3 Justificación**

Para sustentar las razones por las que se consideró importante el problema y la intervención del diseñador – comunicador, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables: A) magnitud, B) trascendencia, C) vulnerabilidad, D) factibilidad.

**2.3.1 Magnitud.** La magnitud de este proyecto es de 367 personas de la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada matutina, se especificará en la siguiente gráfica, que explica de manera demográfica hasta dónde llegará el manual didáctico impreso.



**2.3.2 Vulnerabilidad.** Al no promover el desarrollo de la creatividad, se limita a los estudiantes crear cosas nuevas y originales, lo que les imposibilita a ser innovadores para desarrollar nuevas ideas a futuro, al no contar con un manual didáctico impreso para desarrollar la creatividad

Para la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina, San Miguel Petapa, el carecer de un manual didáctico impreso para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes de 7 a 9 años, dificulta también su desempeño profesional y social a largo plazo.

**2.3.3 Trascendencia.** Con el diseño de un manual didáctico impreso para desarrollar la creatividad, permitirá a los estudiantes de 7 a 9 años de edad de la Escuela Oficial Rural Mixta No.679 el desarrollo creativo que cada uno posee, y así incrementarlo con la práctica diaria de cada uno de los talleres que el manual posee.

Con el desarrollo de la creatividad, los estudiantes resolverán problemas o situaciones que se les presente a futuro, podrán comunicarse y expresar todo lo que sienten de manera más fácil por medio del baile, canto, escritura o dibujo.

**2.3.4 Factibilidad.** Este proyecto de graduación si es factible dados los recursos (humanos, organizacionales, económicos y tecnológicos) que hacen posible y realizable el proyecto.

**2.3.4.1 Recursos rumanos.** La elaboración del manual didáctico impreso que contribuye con desarrollo de la creatividad de estudiantes de 7 a 9 años de la Escuela real Mixta No. 679 Jornada Matutina, San Miguel Petapa, cuenta con el capital humano necesario de docentes y estudiantes que colaborarán con el desarrollo del manual.

**2.3.4.2 Recursos organizacionales.** La directora de la Escuela No. 679 de Los Álamos, Licenciada Vilma Juárez, autoriza a los docentes para que estén en disposición de brindar toda la información y ayuda necesaria para llevar a cabo este proyecto.

**2.3.4.3 Recursos económicos.** La Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina. San Miguel Petapa, no cuenta con un monto de Q 6,743.00 para imprimir un manual didáctico que contribuya con el desarrollo, El profesional en Comunicación y Diseño Erwin Gómez, donará la elaboración del proyecto para la escuela.

**2.3.4.5 Recursos Tecnológicos.** La escuela no cuenta con los recursos tecnológicos necesarios para el desarrollo del proyecto. El profesional de Comunicación y Diseño, Erwin Gómez, cuenta con los recursos tecnológicos suficientes para llevar a cabo la elaboración de dicho manual.

# **Capítulo III:**

## **Objetivos del diseño**

## **Capítulo III: Objetivos del diseño**

### **3.1 General**

- Diseñar un manual didáctico impreso que contribuya a desarrollar la creatividad en estudiantes de 7 a 9 años de la Escuela Mixta No 679 Jornada Matutina.

### **3.2 Específicos**

- Investigar conceptos, teorías y tendencias de comunicación y diseño para sustentar la elaboración de un manual didáctico impreso.
- Recopilar información y tendencias acerca del desarrollo creativo en estudiantes de 7 a 9 años.
- Fotografiar personas y/o situaciones de la información adquirida y así despertar interés y mejor comprensión de los niños de la Escuela Rural Mixta No 679 Jornada Matutina.

# **Capítulo IV:**

## **Perfil del cliente**

## Capítulo IV: Perfil del cliente

### 4.1 Información general del instituto

**Nombre:** Escuela Oficial Rural Mixta número 679 jornada matutina

**Dirección:** 3ra. Avenida 3 -48 zona 6 colonia Los Álamos San Miguel Petapa.

**Finalidad:** Garantizar la educación como un derecho de los pueblos guatemaltecos, para formar ciudadanos con identidad cultural que aporten a la convivencia intercultural y al desarrollo plural del país.

**Objetivo:** Facilitar que los estudiantes construyan aprendizajes pertinentes a su contexto sociocultural y relevantes al desarrollo psicobiosocial.

#### Alumnos:

<b>Grado y Sección</b>	<b>Masculino</b>	<b>Femenino</b>	<b>Total</b>
Párvulos	11	21	32
preparatoria A	17	11	29
Preparatoria B	13	14	28
<b>Total de Pre primaria</b>			<b>89</b>
Primero A	21	19	40
Primero B	19	18	37
Segundo A	13	13	26
Segundo B	15	10	25
Tercero A	19	09	28
Tercero B	18	09	27
Cuarto A	16	16	32
Cuarto B	13	18	31
Quinto A	16	13	29
Quinto B	15	13	28
Sexto A	12	13	25
Sexto B	12	12	24
<b>total</b>			<b>352</b>

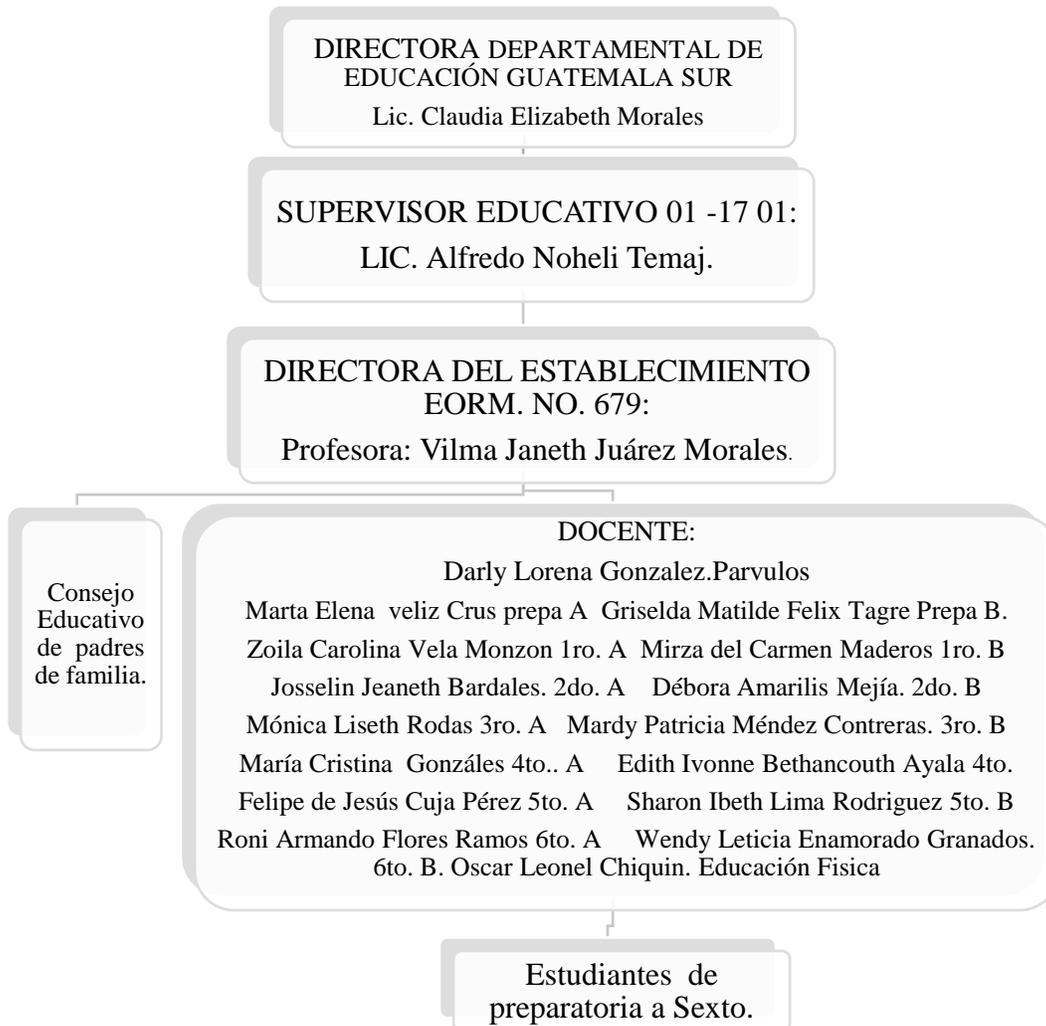
**Misión.** Somos una institución evolutiva, organizada, eficiente y eficaz, generadora de oportunidades de enseñanza-aprendizaje, orientada a este, que aprovecha diligentemente las oportunidades que el siglo XXI le brinda y comprometida con una Guatemala mejor.

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

**FODA.**

<b>FORTALEZAS</b>	<b>OPORTUNIDADES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• El interés de brindarle educación a todos los niños que residen en Los Álamos o áreas aledañas.</li> <li>• Cuenta con un personal capacitado para brindar su tiempo, interés y conocimiento a los alumnos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El ayudar a los niños de escasos recursos para que tengan una educación para su futuro.</li> <li>• Escasa competencia en los alrededores.</li> </ul>
<b>DEBILIDADES</b>	<b>AMENANZAS</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Las instalaciones no están 100% para los niños.</li> <li>• La falta de recursos tecnológicos para los alumnos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La falta de personal docente para la enseñanza de los alumnos.</li> <li>• No recibir apoyo del gobierno para la infraestructura y educación de los alumnos.</li> </ul>

## Organigrama.



# **Capítulo V:**

## **Definición del grupo objetivo**

## **Capítulo V: Definición del grupo objetivo**

De acuerdo a la ejecución de la estrategia de mercadeo, el grupo objetivo define hacia quién va dirigido el proyecto, y lo integran estudiantes de 7 a 9 años de edad de la Escuela Oficial Rural Mixta No 679 Jornada Matutina, con el fin de desenvolver el pensamiento creativo de los alumnos.

### **5.1 Perfil geográfico**

El siguiente proyecto de graduación se desarrollará en el municipio de San Miguel Petapa, que tiene la extensión territorial más reducida del Departamento de Guatemala, con un área total de 20.14 km<sup>2</sup>, es plano en 75%, con el resto del área formada por cerros y serranías; tiene una altura de 1360 msnm y con un clima tropical. Limita al Norte con el municipio de Villa Nueva, al Sur con el Lago de Amatitlán, al Este con el municipio de Villa Canales y al Oeste con el municipio de Villa Nueva.

Características	Nivel D	Nivel E
Educación	Primaria completa	Primaria incompleta
Desempeño	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente
Ingreso	Q4 mil	Q1.4 mil
Vivienda	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala, comedor
Personal de servicios		
Educación Grupo	Hijos en escuela	Hijos en escuela
Poseciones	Moto, por trabajo	
Bienes de Comodidad	1 Cel, cable, radio, TV, electrodomésticos básicos	1 cel, radio TV, estufa.
Diversión	CC, parques, estadio.	Parques.
Servicios Bancarios Financieros	Cta Q ahorro.	

**5.2 Perfil demográfico** Los aspectos demográficos a evaluar en este perfil es: Los estudiantes de 7 a 9 años de edad que cursan los grados de primero y segundo primaria que se ubican en los niveles, D y E , quienes poseen las siguientes características: residen en el municipio de San Miguel Petapa, su escolaridad se considera dentro de los primeros dos grados del nivel primario, y buscan para desarrollar pensamientos creativos a planes futuros.

Tabla de niveles socioeconómicos en 2009 / MultivexFuete: <http://desarrollohumano.org.gt/>, <http://www.ine.gob.gt/np/>

(Ver tabla completa en Anexos)

### 5.3 Perfil psicográfico

El grupo objetivo al que va dirigido el proyecto es para estudiantes de 7 a 9 años quienes residen en el municipio de San Miguel Petapa y estudian en la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina. La mayoría de estudiantes viven en casas rentadas y sencillas, con escasez de recursos. Entre algunos de sus hobbies están, jugar, salir, ver televisión, escuchar radio, los papás a veces tienen 2 trabajos, o viven al día por día, difícilmente tienen salidas en familia a lugares recreativos.

#### **5.4 Perfil Conductual**

Los estudiantes de 7 a 9 años de edad son muy activos, alegres, con tendencia a divertirse, compartir, comunicarse con los demás. Tienen que estar dispuesto a realizar cada actividad de manera feliz y con energía, experimentar cosas nuevas que les ayuden con el desarrollo del pensamiento creativo.

# **Capítulo VI:**

## **Marco teórico**

## Capítulo VI: Marco Teórico

A continuación el desarrollo de algunos conceptos relacionados con el proyecto, que respaldan y fundamentan el marco teórico, que cuales contribuyen a la obtención de los objetivos planteados.

### 6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio

**6.1.1 Escuela.** El término escuela proviene del latín schola y es el espacio en el que los seres humanos asisten para aprender. Las escuelas pueden ser públicas (de acceso gratuito y gestionadas por el Estado) y privadas (cuya administración responde a empresas o individuos particulares que cobran cuotas a los estudiantes por los servicios educativos brindados).

Existen las llamadas Escuelas experimentales o modelos, las cuales son utilizadas para desarrollar nuevos métodos de enseñanza para y así poder renovar y ajustar la educación a los nuevos tiempos, realizando pruebas, antes de implementarlas en todo el sistema educativo.



Imagen: La escuela

Autor: Erwin Gómez

En las escuelas no existen ni discriminaciones, proceso o mecanismos para la selección de los estudiantes, los docentes son los guías y los que les brindan las herramientas a los alumnos para que salgan adelante, se les enseña la disciplina y el respeto hacia sus compañeros.

**6.1.2 MINEDUC.** Fue fundada durante la presidencia de Miguel Garcia Granados el 18 de Julio de 1872, durante la presidencia de facto del general Miguel García. El Ministerio de Educación pertenece al gobierno de Guatemala, este ministerio tiene la responsabilidad de preocuparse y velar por educación en Guatemala, se encarga de la aplicación del régimen jurídico referente a los servicios escolares y extra-escolares para la educación de los guatemaltecos.

El MINEDUC se encarga de formular y administrar la política educativa nacional, verificando la calidad y toda la cobertura de las prestaciones de los servicios educativos públicos y privados, velan que sistema educativo y del Estado pueda ayudar al desarrollo integral de las personas, con base en los principios constitucionales de respeto a la vida, la libertad, la justicia, la seguridad y la paz y al carácter multiétnico, pluricultural y social.

Verifican la política de las becas a nivel nacional y de la distribución de la bolsa de estudio que el Estado provee. Trata de unir esfuerzos con universidades y otras entidades educativas para mejorar el sistema educativo actual. Velan por que se cumplan las leyes del sistema educativo, la

planificación educativa, evaluaciones, dan capacitaciones a todos sus docentes, se encarga de ayudar a las escuelas de manera económica.

**6.1.3 Directora.** La función del director en una institución educativa es la que conlleva a cosechar ciertos factores que son la clave para que el centro educativo sea lo suficientemente eficaz: El director debe de cerciorarse que exista un buen trabajo en equipo y que exista una colaboración de todo el personal, ayudar no solo a los alumnos con sus aspiraciones a futuro, realizar planificaciones para aplicarlas con visión al futuro y ayudar



que la institución pueda seguir creciendo, también de como esta la escuela, tanto en infraestructura como en materiales suficientes.

El director planifica todas las actividades que se realizan dentro de la institución,



Imagen: Directora de colegio

Fuente: [http://4.bp.blogspot.com/\\_qtVSpOLaUoE/TABjVDObOVI/AAAAAAAAABU/e3kWaTlgTdc/s1600/directora\\_de\\_escuela%5B1%5D.png](http://4.bp.blogspot.com/_qtVSpOLaUoE/TABjVDObOVI/AAAAAAAAABU/e3kWaTlgTdc/s1600/directora_de_escuela%5B1%5D.png)

evalúa el desempeño de los docentes, verifica y aprueba el cronograma del año escolar, lleva el control de las estadísticas, supervisa todo el material de la institución, dirige las juntas o reuniones con los padres de familia, es quien toma la última palabra al momento de tomar decisiones.

**6.1.4 Docente.** Los docentes son capaces de impactar, de dejar huella en los alumnos y en las acciones que realiza, el objetivo principal de ellos es el aprendizaje de los alumnos y facilitarles el conocimiento necesario para aprender sobre algún tema al respecto, el desempeño de un docente se mide dependiendo de los logros que haya alcanzado los estudiantes, los docentes son unas de las personas más importante en todo al mundo ya que son la guía de todas las personas durante el transcurso de la vida escolar.



Fotografía: La maestra

Fuente: [http://www.provincia.com.mx/px/widgets/nacionales/imageupload/provincia\\_201684\\_665436839.jpg](http://www.provincia.com.mx/px/widgets/nacionales/imageupload/provincia_201684_665436839.jpg)

Todo docente que está en algún colegio o escuela recibe de capacitaciones cada cierto tiempo para estar preparados y tengan un mejor conocimiento sobre el manejo de su docencia.

**6.1.5 Enseñanza.** Se le considera como la actividad que ayuda a dirigir o orientar el aprendizaje de las personas. Para llevar a cabo una buena enseñanza es necesario conocer

muy bien el tema el cual se va a enseñar, tratandolo no solo de una manera teórica también de manera practica. La enseñanza transmite un conocimiento grande y coherente sobre lo cultural y natural, se ha ido prolongando a traves del tiempo hasta volverse algo obligatorio y necesario en la vida de todos. Existen muchas formas de aprendizaje por ejemplo.

Para tener un buen proceso de aprendizaje, cada asignatura necesita de metodos y técnicas que motive a la participación a todos los alumnos de manera autonoma, activa y cooperativa. El docente debe tratar que los estudiantes sean participes y protagonistas de su propia enseñanza.

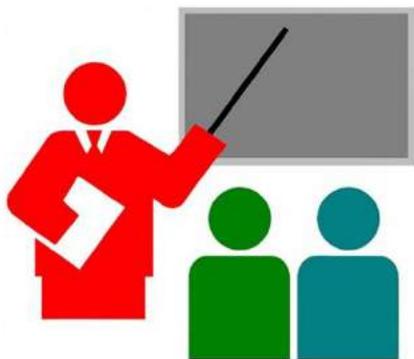


imagen: Enseñando

Fuente: [http://www.kam-pod.gov.ua/meia/k2/items/cache/9b710b32a341f3e85df7e36f\\_XL.jpg](http://www.kam-pod.gov.ua/meia/k2/items/cache/9b710b32a341f3e85df7e36f_XL.jpg)

Existe lo que es la enseñanza pasiva, aquí se pone en énfasis todo lo que los maestros hacen o dicen a sus alumnos. El docente es el centro del proceso de la enseñanza mientras que los alumnos se convierten en los receptores pasivos que hay que llenarlos de información y conocimiento.

**6.1.6 Aprender.** Son cambios relativamente permanentes en el comportamiento de las personas ya que se adquiere de nuevos conocimientos o habilidades a través de la experiencia de vida y que el estudio, la instrucción, la observación o la práctica ayudan al aprendizaje. El aprender es un proceso que inicia al momento en que se nace y termina cuando se muere, ya que con cada circunstancia de vida que pasa una persona aprende algo nuevo. (Williamso, 2012)

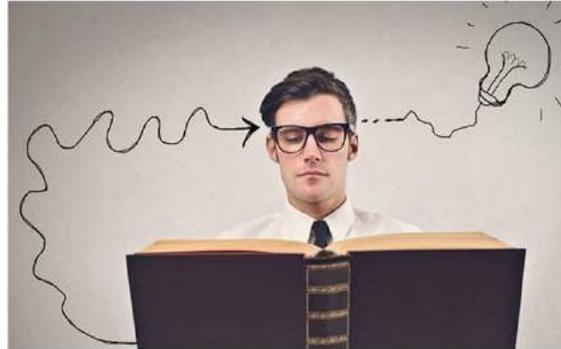


imagen: Aprendiendo

Fuente: <http://noticias.universia.es/net/images/educacion/1/la/las/las-claves-para-nunca-dejar-de-aprender.jpg>

“El aprendizaje independiente exige el desarrollo de capacidades personales en los campos de las actitudes, habilidades, los saberes y los procedimientos. Querer aprender, tener iniciativa para aprender, definir qué aprender, buscar cómo y de dónde aprender, tener idea de qué se está aprendiendo y cuánto, saber evaluar o comprobar lo que se aprende y tener la iniciativa para transferir, para aplicar lo que se aprende a situaciones nuevas, son algunos de los indicadores de que se tiene control del proceso de aprender.”

- Aprendizaje abierto: Este se encuentra muy centrado en intereses, necesidades y posibilidades de los alumnos, que les ayuda a tener un aprendizaje fuera del ámbito escolar.
- Aprendizaje activo: Es mediante la participación y acción de los alumnos activando muchos de sus sentidos.
- Aprendizaje dialógico: Aquí es cuando las personas son capaces de comunicarse e intercambiar ideas.

- Aprendizaje significativo. Se vinculan nuevos conocimientos de manera clara a conocimientos previos.
- Aprendizaje por descubrimiento: Este es por el que todos pasan alguna vez ya que es de manera autonoma, por ejemplo el ver tutoriales, leer algún libro, entre otros.

**6.1.7 Alumno.** Son las personas que se dedican a la percepción, que se obtiene de la práctica y lectura de ciertos conocimientos sobre alguna ciencia, disciplina o arte. También se les considera como personas que aprenden de otras personas. Existen dos tipos de alumnos o estudiantes, están los “oficiales” que son los que reciben toda su enseñanza en un centro educativo y sometidos a exámenes para lograr evaluar los conocimientos adquiridos, y los “libres” estos no tienen necesidad de seguir las normas de aprendizaje y puede ser audidacta.



Fotografía: Alumnos de la escuela

Autor: Erwin Humberto Gómez Rivera

Los alumnos regulares son todos los que acude todos los días a algún colegio, escuela o universidad hasta culminar sus estudios, hay alumnos que solo estudian los sábados o domingos, y algunos que no van todos los días al centro educativo por algún motivo físico o de enfermedad, entonces solo

mandan tareas y acuden a realizar exámenes. Los alumnos o estudiantes becados son todas aquellos que reciben ayuda económica por sus calificaciones altas con el propósito de alentarlos a seguir estudiando y esforzándose más en su aprendizaje.

**6.1.8 Evaluación.** Es un proceso sistemático para poder ejercer juicios sobre los méritos o el valor de alguna cosa o de alguien a partir de cierta información comparándola con algunos criterios ya establecidos. La evaluación no solo está centrada en los resultados,

tambipen se preocupa por el desarrollo de los alumnos en el aprendizaje. El evaluar ayuda a tomar decisiones en torno a la enseñanza de las personas.

La manera de evaluar de los docentes en algún centro educativo es limitado a construir, administrar, corregir pruebas y dar notas, se dice que en este caso lo que se hace es medir el aprovechamiento de los alumnos, la puntuación que se sacó en un exámen no decide si el estudiante sabe o no, ya que solo indica ciertas preguntas que no puedo responder.

La evaluación determina las necesidades de los estudiantes en el aprendizaje, los logros obtenidos y objetivos cumplidos, ayudar a estimular la motivación del estudiante, promover a los estudiantes de grado dependiendo del logor, brindar y aconsejar al estudiante.

Existe la evaluación para la ubicación que ayuda a determinar la posición del estudiante en alguna estructura, la diagnostica ayuda para conocer como esta el alumno en su conocimiento y la formativa es la que se usa para medir el progreso del aprendiz.



imagen: La evaluación

Fuente: [https://sites.google.com/site/remberala-salas/\\_/rsc/1472775095011/evolucion-de-la-evaluacion/Imagen1c.png](https://sites.google.com/site/remberala-salas/_/rsc/1472775095011/evolucion-de-la-evaluacion/Imagen1c.png)

**6.1.9 Creatividad.** Es la capacidad que posee el cerebro para llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. También es un medio el cual tienen los seres humanos para liberarse y expresar lo que sienten y quieren, la creatividad se desarrolla en el hemisferio derecho del cerebro humano. Existen 4 creatividades distintas que son:

- Creatividad fluente: Aquí se pueden expresar los sentimientos, afectos y las actitudes; en esta creatividad lo más importante son los valores, anhelos y sueños, lo imaginativo, el simbolismo y el espíritu místico y religioso.
- Creatividad científica: Este tipo de creatividad se aplica para el descubrimiento de nuevos conocimientos..
- Inventiva: Es la aplicación talentosa para tener la solución a los problemas del quehacer ordinario.
- Creatividad social: Es la que se aplica en las relaciones humanas y genera las organizaciones e instituciones.

Para mejorar la creatividad en una persona se puede: dedicar tiempo de reflexión, leer



imagen: La luz de la creatividad

Fuente: <https://okdiario.com/img/2017/07/02/que-es-la-creatividad-1-655x368.jpg>

buenos libros, poner en duda cualquier conocimiento, adaptarse a los cambios de manera rápida, no tener miedo a tomar riesgos, encontrar relaciones donde otras personas no puedan, ver y observar, encontrar diversión al momento de resolver problemas.

Las personas creativas se caracterizan por tener un gran energía psíquica, son inteligentes e ingenuos al mismo tiempo, son orgullosos, oscilan entre la imaginación y

original sentido de la realidad, sufren pero disfrutan el éxito, son apasionados con su trabajo, son rebeldes y son muy sociables.

**6.1.10 Desarrollo cognitivo.** Es un conjunto de habilidades que tienen que ver, básicamente, con los procesos ligados a la adquisición, organización, retención y uso del conocimiento (cognición). Las habilidades

que se aplican a esta clase de desarrollo son demasiada diversas e incluyen todas las competencias básicas relativas a la atención, la percepción o la memoria, también a todas las capacidades intelectuales complejas que subyacen. El desarrollo cognitivo es el que



imagen: Aprender jugando

Fuente: [https://cid.activebeat.com/image/upload/t\\_tn,f\\_auto,q\\_auto,\\$h\\_360,\\$w\\_580/ab/2016/03/shutterstock\\_377189251-580x360.jpg](https://cid.activebeat.com/image/upload/t_tn,f_auto,q_auto,$h_360,$w_580/ab/2016/03/shutterstock_377189251-580x360.jpg)

dura en un periodo desde el nacimiento hasta

la adolescencia, ya que en esa etapa es donde se realizan los cambios más grandes, tanto desde el punto de vista cuantitativo como cualitativo.

El desarrollo cognitivo se encarga del estudio del niño, enlazando con la más antigua tradición filosófica relacionada de la propia naturaleza de la mente humana y, en particular, acerca de sus posibilidades de conocimiento.

**6.1.11 Educación.** Es la técnica, donde todos los estudiantes participan activamente de manera creativa e investigativa, reflexionando, intercambiando ideas, desarrollando la capacidad crítica, identificando problemas y contextualizando informaciones, entre otras. La educación fue creada por la necesidad inmediata, que tenían los seres humanos para poder transmitir a sus congéneres, todos los hábitos, las tradiciones, las costumbres y los conocimientos que de otra forma hubieran perdido.

La educación abarca tres áreas.

- **Ontología:** Aquí en la filosofía de la educación se se deben formular cierta serie de interrogantes relacionados con la realidad, por ejemplo de ¿Cómo esta compuesto el mundo?, ¿Para que sirve esto, entre otros.?
- **Epistemología:** En esta área se deben formular preguntas como: ¿cómo conocemos?, ¿qué se puede conocer?, ¿hasta dónde conocemos así como, si esos conocimientos son verdaderos.



imagen: La educación en la vida

Fuente: [http://conceptodefinicion.de/wp-content/uploads/2017/01/Educaci%C3%B3n\\_Ambiental.jpg](http://conceptodefinicion.de/wp-content/uploads/2017/01/Educaci%C3%B3n_Ambiental.jpg)

- **Axiología:** Aquí se plantea lo que ha hacemos en quehacer como individuos; se realizan pregunta sobre lo que es malo y lo que es bueno, lo bello y lo justo. Es la determinación moral y ética de nuestro quehacer presente y futuro.

## 6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y diseño

**6.2.1 Comunicación.** Es el acto por el cual un individuo establece con otro un contacto que le permite transmitir una información. La mayor parte de nuestras vidas la pasamos contras personas por eso es importante aprender a comprenderse con los otros y a funcionar adecuadamente en situaciones sociales.

El proceso de la comunicación se realizar por medio de la emisión de señales, como sonidos, gestos o señas tratando de dar a conocer un mensaje. Para que el mensaje llegue de

manera correcta al receptor es necesario tenga las habilidades de decodificar e interpretar el



Imagen: Dialogando

Fuente: <https://www.foromarketing.com/wp-content/uploads/2016/07/comunicaci%C3%B3n.jpg>

mensaje comunicado.

Al momento que el mensaje sea decodificado de manera correcta producirá la retroalimentación (Feedback), una idea y vuelta al comunicarse, porque una vez que el emisor emite su mensaje el proceso se revierte y el receptor al momento de responder se convertirá en el emisor, siendo el

emisor original el receptor del proceso de comunicación.

La comunicación está conformada por:

- Emisor: Persona que emite un mensaje.
- Receptor: Persona que recibe el mensaje.
- Mensaje: Contenido del mensaje.
- Canal: Medio por el que se envía el mensaje.
- Código: Signos y reglas empleadas para enviar el mensaje.
- Contexto: Situación en la que se produce la comunicación

La comunicación puede ser verbal que es cuando se utilizan las palabras para transmitir el mensaje y la no verbal son todos aquellos canales por la cual se puede transmitir un mensaje sin necesidad de hablar por ejemplos, revistas, periódicos, signos, entre otros.

**6.2.2 Diseño gráfico.** Es la acción de imaginar, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinados a transmitir mensajes específicos a grupos determinados. El diseñador gráfico se encarga de la interpretación, el ordenamiento y la presentación visual de los mensajes a transmitir.

Por ejemplo un diseñador de textos no se encarga de ordenar la tipografía, sino que ordena palabras hasta conseguir la efectividad de la belleza y la economía de los mensajes para que puedan ser entendidos. El diseñador gráfico se encarga de realizar muy buenas comunicaciones visuales el trabajo está relacionado todos los pasos del proceso de comunicación, que son:

- Definición del problema
- Determinación de objetivos
- Concepción de estrategia comunicacional
- Visualización
- Programación de producción
- Supervisión de producción, Evaluación.

Actualmente existen ciertos programas en computadoras para la realización del diseño gráfico como: Illustrator, Photoshop, InDesign, After Effects, entre otros.

Existen muchos tipos de diseño gráfico:

**6.2.2.1 Desarrollador multimedia.** Se encarga de la programación de los productos multimedia (sitios web, videojuegos etc.) Para realizar su trabajo el desarrollador utiliza lenguajes de programación específicos y así crear ciertas instrucciones que permiten que todos los elementos del producto funcionen correctamente y se desarrolle como lo esperado.

**6.2.2.2 Director creativo.** Su función es la de desarrollar todos los aspectos de una campaña publicitaria basándose en el plan de marketing que el cliente posee. Una de las grandes responsabilidades es la de conceptualizar ideas, para desarrollarlas luego con su

equipo o supervisar que estas se lleven a cabo de forma correcta. De el director depende que la campaña sea un éxito para empresa o un fracaso.

**6.2.2.3 Director de arte.** Es un profesional en diseño y arte que se encarga de liderar a un equipo de trabajo diverso para traducir al lenguaje visual las necesidades comunicativas de un proyecto. El director se ocupa de decidir cómo se van a comunicar los conceptos hacia el público mediante recursos visuales y estéticos.

El conocimiento que poseen los directores son usados en obras de teatro, películas, sesiones fotográficas, publicidades y productos audiovisuales de todo tipo. Estos profesionales de arte puede trabajar para agencias de publicidad, productoras de cine, teatro y televisión, revistas, tiendas de ropa y fotógrafos.

**6.2.2.4 Diseñador web.** Este diseñador es el encargado de decidir el diseño, los colores, donde irá cada elemento (menú, fotos, banners, botones, etc.) que tendrá una página web. Una de sus funciones es la de crear contenidos gráficos (imágenes y vídeos) y su trabajo exige conocimientos de usabilidad y entender de fuentes y colores.

Las herramientas principales para realizarlo son: Photoshop (diseñan las páginas de la web), illustrator (crean imágenes y logotipos vectoriales).

**6.2.2.5 Community Manager.** Tiene la función de construir, gestionar y administrar la comunidad en la web alrededor de una marca en Internet, creando y manteniendo relaciones estables y duraderas con sus clientes, sus fans y, en general, cualquier usuario interesado en la marca, generando contenido (Banners, Imágenes, videos) para captar la atención de las personas y continuar con el posicionamiento de la marca.



imagen: Diseño gráfico

Fuente: [https://d8bwfgv5erevs.cloudfront.net/cdn/13/images/master-online-diseno-grafico\\_primaria\\_1.jpg](https://d8bwfgv5erevs.cloudfront.net/cdn/13/images/master-online-diseno-grafico_primaria_1.jpg)

**6.2.3 Diseño editorial.** Es una rama del diseño gráfico que se encarga de la maquetación y la composición de distintas publicaciones como libros, revistas o periódicos.



Imagen: Spread

Fuente: <https://www.creativosonline.org/blog/wp-content/uploads/2017/05/diseño-editorial.jpg>

El objetivo de este diseño es lograr una armonía entre las imágenes, el texto y diagramación. En el diseño editorial existe un paso que es muy importante llamada diagramación.

En la fabricación de revistas, catálogos, periódicos el diseño gráfico tiene un enorme peso es, ya que si se quiere obtener la atención del

público todos los elementos visuales y gráficos deben tener un diseño muy estético. Al realizar algún diseño, el diseñador gráfico se debe apoyar de ciertos elementos como: el punto, la línea y el plano, el espacio y el volumen, la asimetría y simetría, el ritmo y el equilibrio, la textura y el color, la figura y el fondo, el tiempo y movimiento.

Un aspecto muy importante al momento de diseñar es la diagramación.

Es la distribución, y la organización de todos los elementos del mensaje bimedia (texto e imagen) en el espacio determinado como el papel, mediante criterios de jerarquización, buscando que el mensaje sea más fácil de comprender bajo la aplicación de una buena tipografía colores e imágenes.

El diseñador es quien constituye las pautas de la diagramación que se realizará: formato, cajas de diagramación, tipografías, tamaño, estilo, formateo de párrafos, sangrías; decide color corporativo para los textos, como será tratamiento de la imagen criterios de la composición y todos los detalles que componen una publicación.

La tipografía, el color, y la composición son parte fundamental de la diagramación. El entender de manera clara del significado de cada uno de estos conceptos permitirá al diagramador trabajar de manera segura en algún proyecto gráfico de cualquier envergadura.

Dentro del diseño editorial se encuentran:

**6.2.3.1 Libros.** Son las publicaciones que tienen más de 25 hojas, y están unidas de un lado y tapados con una portada y contra portada. Existen libros recreativos, cuentos, educativos, de viaje, de historia entre otros.

Para que un texto pueda ser considerado un libro, debe tener al menos 50 páginas puede estar distribuido en tomos o volúmenes. Se le puede considerar libro a una obra que trata sobre cualquier tema e incluso que no contiene palabras, sino sólo imágenes.

Los libros están conformados por una cubierta que protege a las hojas, un lomo que reúne la encuadernación, anteportada, portada y contraportada, cuerpo de la obra constituido por hojas, prólogo o introducción, índice, capítulos y otros elementos complementarios.

En este sentido, el libro ha sido para la humanidad sumamente importante, pues es el instrumento por excelencia para preservar y transmitir conocimientos, creencias y cultura, tanto a través del tiempo como del espacio.

**6.2.3.2 Revistas.** Son publicaciones que salen de manera periódica con intervalos de al menos un día, estas revistas normalmente se encargan de entretener a las personas, ya que no se enfoca en dar noticias.

Existe mucha diferencia entre el contenido de una revista a los periódicos o diarios; ya que los periódicos se encuentran enfocados la comunicación de noticias o sucesos que ocurren día a día, mientras que las revistas, brindan un tratamiento mucho más completo de los temas que se desarrollan ya sea a nivel de farándula, científico, artístico cinematográfico, infantiles, deportivas, de moda, de análisis político y económico, entre otros.

**6.2.3.3 Catálogos.** Son obras impresas en las cuales las empresas promocionan y muestran sus mejores productos incluyendo los precios, los catálogos salen a circulación mínimo cada 6 meses, o dependiendo del cambio de colección.

En la contabilidad de las empresas se usa para referirse al listado sistemático de las cuentas empresarias, que es llevado por el Departamento Contable, para facilitar su registro y conocimiento.

Todas las operaciones comerciales son registradas según su origen; en ventas, compras, pagos, transferencias, etcétera. Ayuda a conocer los distintos movimientos de ingresos y egresos, agrupados por letras, símbolos o números.

Existen varias clases de catálogo como:

Catálogo de clientes: Son usados por los vendedores y que puede tener valor comercial, ya que contiene un listado de posibles compradores de determinadas mercancías, a quienes puede dirigirse una oferta.

Los catálogos de libros: Se usan en bibliotecas y librerías a demás pueden estar agrupados por títulos, temas o autores, y dentro de ellos por orden alfabético.

**6.2.3.4 Manuales.** Son documentos que contienen actividades que deben cumplirse para la realización de alguna función.

Una manual se puede referir a todo lo que se realiza o produce con las propias manos, como puede ser el caso de cualquiera de los trabajos manuales que existen, la pintura, el tejido, la escritura, la gastronomía, entre otras y por el otro, con la misma palabra también podemos querer referir a aquel o aquella persona que produce trabajo con sus manos, tal es el caso de un operario de una fábrica que realiza sus quehaceres manualmente sin la ayuda de ningún tipo de máquina o apoyo por el estilo.

## **6.3 Ciencias, artes, teorías y tendencias**

### **6.3.1. Ciencias.**

**6.3.1.1 Semiología.** Es de las ciencias más importantes y complejas de la comunicación, se basa en el estudio y el análisis del discurso centrándose en los signos y símbolos que el mismo utiliza pero no en su significado.

**6.3.1.1.1 Signos.** Todo signo es una representación de algo, representar es la operación más propia del signo. Y esa representación se configura en la mente de las personas como una estructura y como un proceso.

El signo, sólo tiene existencia en la mente de quien lo interpreta. Por esto, los signos no se definen únicamente porque sustituyan las cosas, sino porque funcionan realmente como instrumentos que hacen posible que pensemos

Existen varios tipos de signos.

Según interprete pueden ser:

Signos humanos: las palabras, la música, la pintura, las señales de tránsito, etc.

Signos no humanos: la danza de las abejas, el rugido de un león.

Según el ámbito en el que se están dando.

Signos naturales: Son signos involuntarios como el llanto, el olor a sudor, el humo de algún incendio, una huella en el suelo.

6.3.1.1.2 *Signos culturales*. Son todos esos signos que conforme el tiempo se han ido implementando en la humanidad: Vestir de negro para representar el luto, el olor de perfume, las esculturas, palabras, en la cultura cristiana.



Imagen: Los signos

Fuente: [http://2.bp.blogspot.com/-VI24BWPUd-cE/VNgOueaCQA-I/AAAAAAAAAF4I-g0QSWwPktA/s1600/school\\_sub](http://2.bp.blogspot.com/-VI24BWPUd-cE/VNgOueaCQA-I/AAAAAAAAAF4I-g0QSWwPktA/s1600/school_sub)

La pragmática: considera la relación entre los signos y sus intérpretes o usuarios.

La semántica: se ocupa de las relaciones entre los signos y los objetos denotados por ellos (los referentes).

La sintaxis: estudia exclusivamente las relaciones que establecen los signos entre sí dentro de un sistema de signos.

6.3.1.2 *Pedagogía*. Es un conjunto de saberes que se encuentra orientados hacia la educación, se le considera como un “fenómeno” perteneciente a la especie humana y se va desarrollando de una manera social. La pedagogía se puede dividir dependiendo de su cualidad en ciencia y arte, en teórica y práctica. Cuando la pedagogía se le da a un grupo de personas que difieren con otro grupo ya sea por su sexo, religión, edad o algún defecto se le llama pedagogía especial.

La pedagogía se puede dividir en ciertos aspectos, científico o filosófico, artístico o



Fotografía: Pedagogía

Fuente: <http://conceptodefinicion.de/wp-content/uploads/2012/10/pedagogia.jpg>

práctico, histórico, y crítico. Existen dos puntos de partida en la pedagogía que son: El sujeto que trata de aprender y el sujeto que trata de enseñar. La pedagogía no es solo importante para las personas que influyen en los educandos, también para los que la imparten ya que es importante en la vida de

cada ser humano para poder crecer intelectualmente.

La pedagogía pretende mejorar la realidad educativa en las personas en distintos ámbitos como en la familia, laboral, escolar entre otros. Existe la pedagogía infantil, psicopedagogía, pedagogía crítica, conceptual, tradicional y Waldorf.

**6.3.1.3 Psicología.** Es la ciencia que se encarga de estudiar la conducta y los procesos mentales de las personas. Se trata de explicar todos los aspectos que estén en el pensamiento, los sentimientos, de las percepciones y de las acciones humanas.



Imagen: Psicología en la cabeza

Fuente: <http://elpsicoasesor.com/wp-content/uploads/2016/03/Captura-de-pantalla-2016-03-08-a-las-8.34.54-a.m..png>

La palabra psicología se deriva de la palabra psique, que significa alma y logos que significa tratado ciencia. Por eso se le considera a la psicología como la ciencia del alma. La psicología se encarga de estudiar:

- El comportamiento y la interacción que tienen con su ambiente todos los organismos.

- Procesos mentales de los humanos.
- La comunicación de lo individual a lo micro social.

Las ramas de la psicología son:

- Psicología general: Se encarga del comportamiento de los organismos
- Psicología experimental: Son las que se realizan en laboratorios especiales.
- Psicología social: Estudia como la sociedad influye en el individuo.
- Psicología de la personalidad: Estudia lo que caracteriza a los individuos.
- Psicología educativa: Estudia los mecanismos de aprendizaje de los individuos.
- Psicología clínica: Se encarga del estudio de problemas de trastornos psicológicos.

**6.3.1.4 Psicología infantil.** Se encarga de estudiar el comportamiento de los niños desde su nacimiento hasta su adolescencia. Esta psicología tiene su enfoque en la evolución de los aspectos físicos, motores, cognitivos, perceptivos, afectivos y sociales. Esta psicología consta de dos variables la ambiental, que es la influencia de padres, amigos y personas que lo rodean y la biológica que es la determinada por la genética.



Imagen: Manos infantiles

Fuente: [https://cdn.shopify.com/s/files/1/1725/4591/products/psico\\_ff0deea9-1cc9-4eac-9561-8d0e504719f3\\_800x.jpg?v=1488969913](https://cdn.shopify.com/s/files/1/1725/4591/products/psico_ff0deea9-1cc9-4eac-9561-8d0e504719f3_800x.jpg?v=1488969913)

Los problemas psicológicos más frecuentes de los niños son:

- ♦ **Bullying:** Que es el abuso mental, maltrato físico que realiza una persona o un grupo de personas contra un niño sin motivo alguno en el ambiente académico.
- ♦ **Fobia Escolar:** Es el miedo de ir al colegio ya sea por algún miedo a personas, clases, o el tener un nivel de ansiedad alto.
- ♦ **Autismo:** Es cuando los niños tienen un aislamiento social y tienen dificultad para comunicarse.
- ♦ **Amigos imaginarios:** Ayuda con la imaginación de los niños normalmente suelen ser duendes, hadas, superhéroes, donde los niños comparten sus juegos con ellos sin darse cuenta que no existen.
- ♦ **Divorcios de padres:** Los niños que sufren un divorcio a muy temprana edad tienen un impacto emocional que pueden afectar su ámbito social, académico, entre otros.
- ♦ **Depresión infantil:** Es un estado de ánimo en el cual los niños se sienten muy tristes y padecen de cambios de humor bruscos.

**6.3.1.5 Psicología social.** Es una rama de la psicología que se encarga de estudiar el comportamiento de una sociedad, y de cómo se llevan las interacciones sociales, además estudia como la sociedad influye en el comportamiento individual. Este tipo de psicología se puede dar cuanto se tiene relación con variedad de personas en las que se crean patrones de comportamiento el cual justifica la manera de actuar de cada individuo.

Según la psicología social se le denomina clase social al conjunto de personas que son parte de una sociedad, la cual tienen la misma característica social, posición, educación, ocupación, necesidad, y aspiración.

La psicología social le ha dado mucha importancia al trabajo con delincuentes y criminales, la psicología integra estos campos, y elabora nuevas formas de explicar la conducta delictiva.



Imagen: La diversidad

Futente: <http://blog.uca.edu.ni/dinorahmedrano/files/2011/05/imagen1.jpg>

Según la psicología social los aspectos sociales, la colectividad, las interacciones, la agrupación, toma de decisiones, personalidad y grupos sociales son fundamentales para formar a las personas, ya que ayudan la forma de comprender, modificar y poder adaptarse a una sociedad nueva.

### 6.3.2. Artes.

**6.3.2.1 Literatura.** Es una creación artística, en la cual un escritor, interpreta la vida del hombre sin necesidad de realizar una copia exacta de ella. Es una creación a pesar que contiene ciertas partes o elementos de la realidad. Por esa razón es que en las obras literarias se encuentran elementos de realidad habitual.



Imagen: La plume y la hoja

Fuente: <https://skolasvilajnac.edu.rs/wp-content/uploads/esej.jpg>

Algunos elementos que forman parte la realidad pueden ser: personas, acciones, espacio y tiempo. Personas son todas aquellas con las que se relaciona (amigos, padres, parientes, entre otros) Acciones o acontecimientos que suceden a diario, (viajes, trabajos, accidentes, entre otros.).

Espacios o lugares, a donde se va de donde se viene, donde se encuentra la persona (casas, ciudades, naturalezas, entre otros), Tiempo, el presente, pasado y futuro (hoy, mañana, la otra semana, entre otros). juegos, etc.

Existen distintos géneros literarios que son:

- Género lírico: Es el que se encarga de expresar todo lo subjetivo del escritor, sus emociones y sentimientos, o alguna profunda reflexión. Se escriben normalmente en verso y a veces en prosa, Este género lírico tiene subgéneros los cuales son: Oda, Himno, canción, sátira, epigrama, égloga y elegía.
- Género narrativo: El protagonista relata los hechos que le han ocurrido. Tienen un carácter objetivo, la forma de expresión de este género se escribía en verso, pero en el presente se utiliza la prosa. Entre los subgéneros están: Cuento, novela, leyenda, apólogo, fábula, epopeya, epístola y romance.

- Género dramático: Son obras que se escriben en diálogo para así poder realizarse una representación. Se pueden escribir en verso o en prosa. Los subgéneros de este género son: Tragedia, drama, comedia, ópera, melodrama, auto sacramental, y sainete.

**6.3.2.2 Ilustración.** Es un componente gráfico que puede realzar o ayudar a sobre salir un texto. Las ilustraciones pueden ser mapas, planos, diagramas o elementos decorativos, se trata de representar escenas, personajes u objetos que están en una relación directa, indirecta o simbólica con el texto que lo acompaña.

La ilustración, quizá la rama más artística del Diseño Gráfico, refleja una interpretación simbólica del sentir y ver el entorno del hombre, lo cotidiano, lo fantástico a lo que todo el mundo está expuesto día a día.

Se dice también que es una comunicación del pensamiento, una dependiendo del estado de ánimo que tenga el ilustrador será reflejado en la ilustración



Imagen: La chica hermosa en papel

Fuente: <http://www.vintechmagazine.com/wp-content/uploads/2015/07/sarah-herranz-ilustraciones-08-520x353.jpg>

ya que la sensibilidad ayuda a darle un sentido más humano a la obra”. La ilustración nació como una necesidad para poder expresarse.

El uso cotidiano de la ilustración ha sido básicamente el de la publicidad, para realizar anuncios de cualquier tipo de producto, a decorar la portada de un libro, un cómic, de un juego de ordenador, o a hacer aparecer la imagen descrita en un libro de cuentos.

Cada artista puede ejercerlo a su manera la ilustración; desde el clásico concepto de la ilustración como interpretación visual, generalmente de un escrito, a la libre creación de un universo propio de un terreno tal vez más cercano a la pintura.

La ilustración artística es la que crea para cumplir con un objetivo contemplativo además por medio de esta clase ilustración se pueden expresar los sentimientos de una manera distinta.

La ilustración comercial, tiene un objetivo que es el de hacer sobre salir o representar a una marca por medio de un diseño comercial que puede ser un anuncio, una prenda de vestir, la tapa de un disco entre muchos otros usos, desde una perspectiva del público, si es dirigido a niños se debe usar un ilustrador con este estilo.

**6.3.2.3 Fotografía.** Es la técnica de percibir imágenes permanentes con una cámara, a través de la acción fotoquímica de la luz o de otras formas de energía radiante, para producidas en un papel especial. Llamado papel fotografía.

Toda cámara fotográfica tiene una cámara oscura, esta es una caja rectangular que contiene un pequeño agujero donde la luz puede entrar. La imagen se ve reflejada en la superficie opuesta al agujero, sobre un lente de vidrio, que permite ver de una manera más clara y de mejor calidad lo que hemos captado.

En la actualidad, la fotografía desempeña un papel importante como medio de información, como instrumento de la ciencia y la tecnología, como una forma de arte y una afición popular. Con ella podemos recoger momentos especiales y dejarlo fijos por mucho



Fotografía: Las calles de mi país

Autor: Erwin Gómez

tiempo; ciencias como astronomía, física atómica, física nuclear, física cuántica, mecánica cuántica cuenta con la fotografía para sus estudios; y la prensa escrita se sirve de ella como medio informativo.

Con ella se pueden captar y guardar los momentos especiales y dejarlo fijos por

durante mucho tiempo. También sirve como un auxiliar para todo lo relacionado con el arte. La calidad de una buena fotografía depende de la calidad, sensibilidad y creatividad que el fotógrafo posea, para darle valor estético a su creación. Existen dos clases de fotografía: La documental (basada en temas políticos, sociales, observación de la realidad, etc.); y la escenográfica y esteticista, muy cercana al lenguaje de la pintura.

**6.3.2.4 Tipografía.** Es la disciplina del Diseño Gráfico que se encarga de estudiar los distintos modos de optimizar la emisión gráfica de mensajes verbales. La Tipografía tiene una extensión técnica y funcional basada en el oficio de tipógrafos e impresores.

Existen las llamadas familias tipográfica que son el conjunto de letras de todos los tamaños pero que poseen el mismo diseño común. Una fuente tipográfica es un alfabeto completo dibujado en un solo tamaño y un solo estilo. Una tipografía se conforma por un conjunto de caracteres simbolizados por todos los tamaños y grosores de una determinada clase de letra. Las tipografías pueden ser: Light, Regular, Bold, Itálicas y Romanas.



imagen: Tipografia

Fuente: <http://www.save4print.es/printing/wp-content/uploads/2016/11/save4print-tipografia-imprimir.jpg>

### **6.3.3. Teorías.**

**6.3.3.1 Teoría de recorrido visual.** Las personas cuando agarran un documento están acostumbradas a realizar un recorrido visual de manera circular hacia el lado de las agujas del reloj, o de manera de “Z” de izquierda a derecha. Esta teoría consta de 4 elementos que son: conceptuales, visuales, de relación y prácticos.

- El punto: Se represente por medio de la redondez, y es el elemento gráfico más utilizado considerando que es la unidad más simple.

- La línea: Es una sucesión de puntos que van en línea recta, curva o inclinada, es sencillo y muy usada por los diseñadores.
- La forma: Todo lo que miramos tiene alguna forma y el ojo lo identifica como un objeto.
- Tamaño: Todo lo que se mira tiene un tamaño, pequeño, grande, entre otros.
- Espacio: Todo forma sin importar el tamaño ocupa un espacio al momento del recorrido visual.
- Posición: El lugar o la posición de una forma dependerá de la estructura en la cual



Imagen: Recorrido del anuncio

Fuente: <http://3.bp.blogspot.com/-cpdEXt-FVTLQ/T5A1TSjzZnI/AAAAAAAAAH8/BVBXyJrZWnM/s1600/recorrido+visual2.jpg>

se encuentra.

- Ubicación: Es el lugar en el que se encuentra puesto el elemento.
- Dirección: Dependiendo de la ubicación de los elementos será la dirección que tomara la vista.

### 6.3.4. Tendencias.

**6.3.4.1 Vintage.** Es un término inglés, en español se le conoce como vendimia, se utiliza para designar elementos de arte o diseños que sean antiguos, el nombre viene cuando en la antigüedad las bodegas usaban esa palabra para nombrar a los vinos que producían con una excelente cosecha y se añejaban. Al paso del tiempo el termino vintage se fue extendiendo en el arte, ropa, zapatos, publicidad, entre otro.

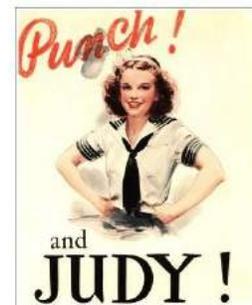


Imagen: Poster Vintage

Fuente: <https://muscleheaded.files.wordpress.com/2013/08/judygarland.jpg>

Actualmente al escuchar el termino vintage es como si se estuviera hablando de algo clásico y retro, en el presente están tratando de regresar a la época vintage tanto en la ropa, zapatos, discos, teléfonos entre otras cosas.

# **Capítulo VII:**

## **Proceso de diseño y propuesta preliminar**

## Capítulo VII: Proceso de diseño y propuesta preliminar

### 7.1 Aplicación de la información obtenida en el marco teórico

**7.1.1 Psicología.** Es la ciencia que estudia la conducta y los procesos mentales de las personas. Trata de explicar todos los aspectos que estén en el pensamiento, los sentimientos de las percepciones y de las acciones humanas.

Los niños de manera indirecta tendrán un poco de ayuda psicológica, ya que cada actividad a realizarse en este manual ayudará a tener su mente activa y enfocada en el seguimiento de instrucciones.

**7.1.2 Psicología infantil.** Estudia cómo es el comportamiento de los niños desde que nacen hasta llegar a la etapa de la adolescencia. Esta psicología tiene su enfoque en la evolución de los aspectos físicos, motores, cognitivos, perceptivos, afectivos y sociales.

Al llevar a cabo el manual de creatividad, ayudará mucho con la psicología infantil, ya que los guiará a ser más perceptivos, a seguir instrucciones y a desarrollar la creatividad, ya que es una manera distinta de aprender y hacer que el cerebro este funcionando de una manera distinta a la que normalmente se está acostumbrado en un salón de clases.

**7.1.3 Fotografía.** Gracias a esta técnica se pueden percibir imágenes permanentes recuerdos o momentos que son tomadas por una cámara.

Muchas veces las instrucciones escritas no son suficiente para que un niño pueda captar y seguir los pasos que se indican, por eso al colocar imágenes o fotografías se podrá obtener mejor entendimiento de las instrucciones, porque a la edad de 7 a 9 años llama más la atención una imagen con colores, que solo algo escrito.

**7.1.4 Literatura.** Es el proceso por el que las personas expresan muchas veces sus ideas y sentimientos de manera escrita.

El manual tendrá muchos ejercicios los cuales serán escritos, donde se practicará la literatura, ya que tendrán que inventar, historias, leyendas, canciones, entre otras cosas.

Con estos ejercicios las personas lograrán plasmar lo que sienten, psicológica y emocionalmente. Esta parte es muy importante en el manual, ya que muchas veces las personas no tenemos la capacidad de liberar nuestros sentimientos de manera literal, entonces con estos ejercicios se podrá exclamar todo de manera distinta e indirectamente.

**7.1.5 Tipografía.** Son los distintos de letra que existen, por ejemplo existen familias de tipográficas, y distintos tamaños como: Light, regular, bold, black, entre otros.

Tener una tipografía fuera de lo común en el proyecto ayudará a verlo único, diferente y original. Además, ayudará a que los niños presten atención, ya que normalmente están acostumbrados a un mismo tipo de letra.

**7.1.6 Teoría del recorrido visual.** Esta teoría es la que nos dice qué recorrido es el que la vista agarra al momento de leer alguna hoja, revista, documento, entre otros.

Será muy importante, ya que el manual se hará de una manera en la que la vista perciba primero las instrucciones escritas y después las imágenes para mejor comprensión del ejercicio.

**7.1.7 Vintage.** Esta tendencia representa todo lo relacionado con el arte antiguo, y de calidad.

El manual tendrá un estilo vintage ya que está regresando de moda a nivel mundial, además ayudará a que los niños conozcan más de este estilo en colores, letras y maneras de diseño.

## **7.2 Conceptualización**

**7.2.1 Método.** El mapa mental (Neuronilla, s.f.) “Es una técnica utilizada por Tony Buzan, investigador en el campo de la inteligencia y presidente de la Brain Foundation.

La importancia de los mapas mentales radica en que son una expresión de una forma de pensamiento: el pensamiento irradiante. El mapa mental es una técnica gráfica que permite acceder al potencial del cerebro.

Es una técnica de usos múltiples. Su principal aplicación en el proceso creativo es la exploración del problema y la generación de ideas. En la exploración del problema es recomendable su uso para tener distintas perspectivas del mismo.”

Los pasos para realizar un mapa mental son los siguientes:

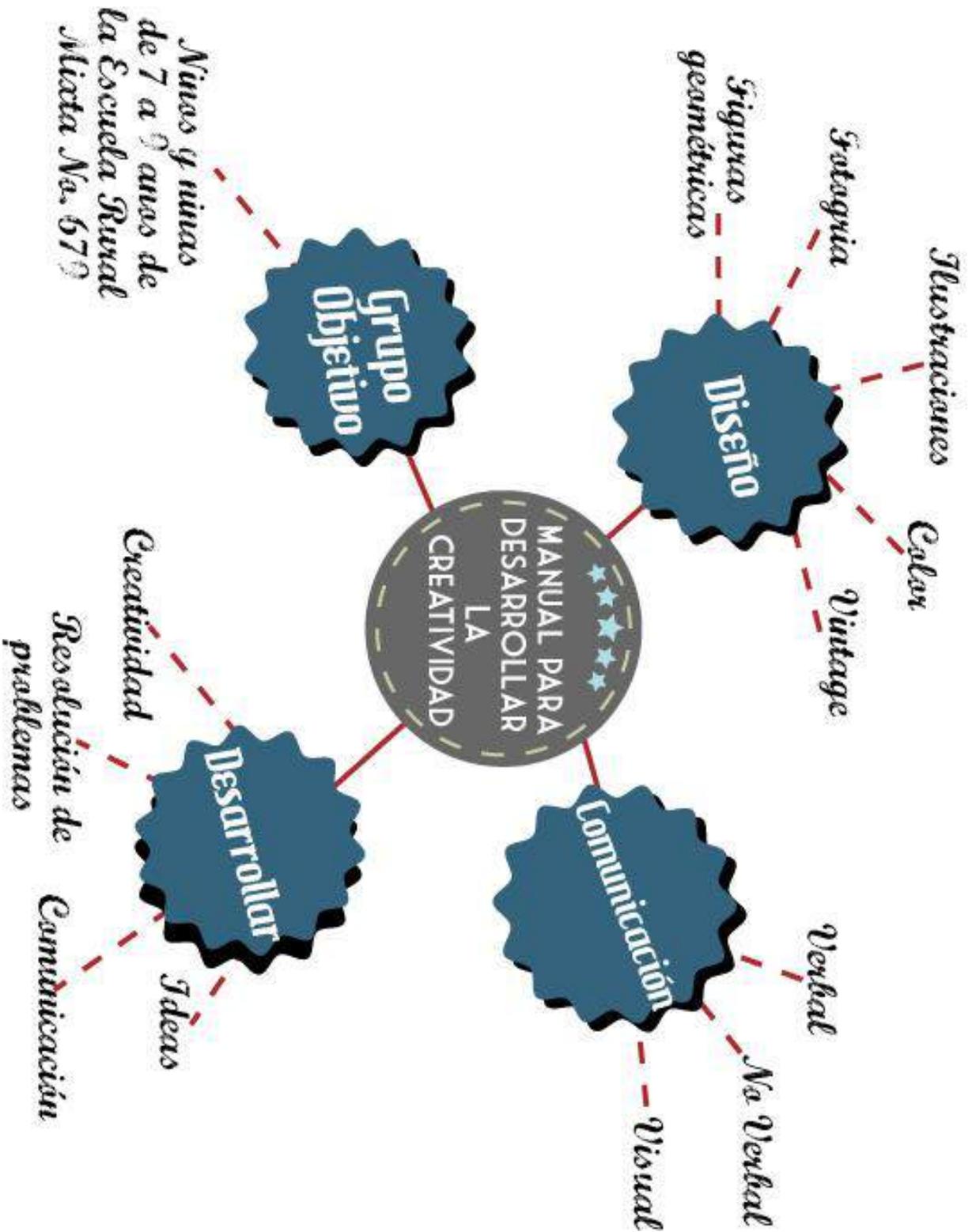
- El problema o el asunto más importante se escribe o dibuja en el centro.
- Los principales temas que se encuentran relacionados con el problema salen para los alrededores de forma ramificada al centro.
- De esos temas principales parten imágenes o palabras claves que se trazan con líneas abiertas
- Las ramificaciones forman una estructura nodal.

### **7.2.2 Definición del concepto.**

**Concepto** “*Expresa tus nuevas ideas*”

Se decidió optar por la frase “Expresa tus ideas”, ya que al tener un buen desarrollo de la creatividad el cerebro de los niños comenzará a generar nuevas ideas que ellos podrán decir las libremente, pensando en nuevos proyectos para su futuro.

7.2.2.1 mapa mental.



## 7.3 Bocetaje

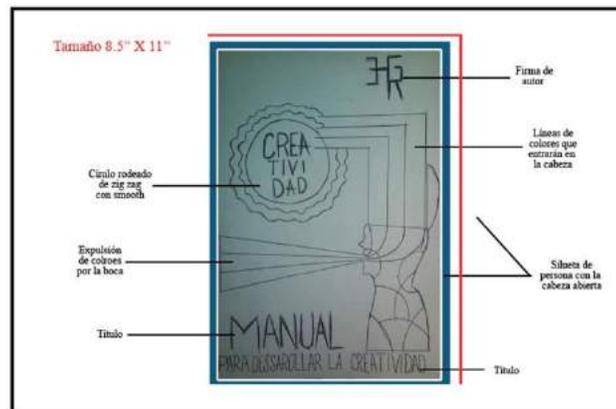
### Boceto a lápiz

#### Portada propuesta 1



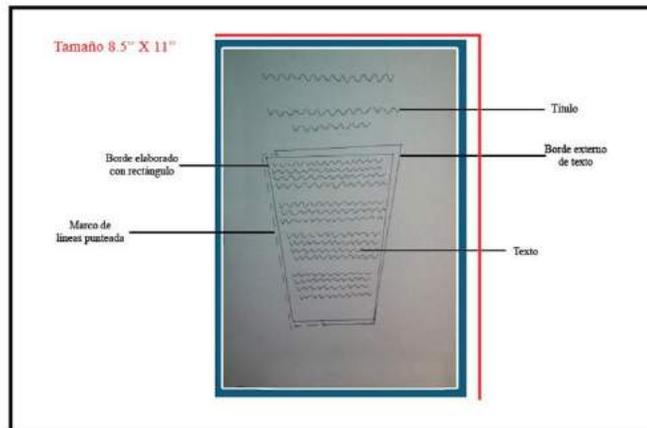
El título de arriba dirá "Manual para tdesarrollar" con fuente (Copaestic). A la mitad de lado izquierdo se colocará el hemisferio derecho del cerebro, estará colorido, a la par tendrá la palabra Creatividad con la fuente (Copaestic). En la parte inferior a la derecha estará la firma del autor.

#### Portada propuesta 2



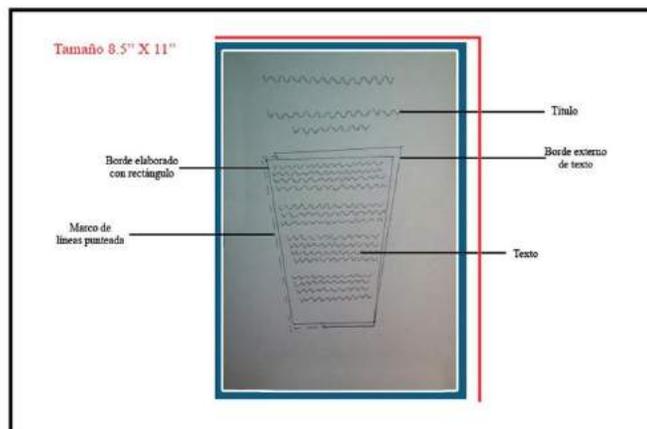
En la parte superior derecha estará la firma del autor. Adentro del círculo dirá "Creatividad" y se rodeará de 3 círculos con zigzag y smooth, las líneas de colores saldrán del círculo y entrarán en la cabeza, que expulsará los colores. Abajo dirá "Manual para desarrolla la Creatividad" con letra "Market Deco".

## Hoja de descripción propuesta 1



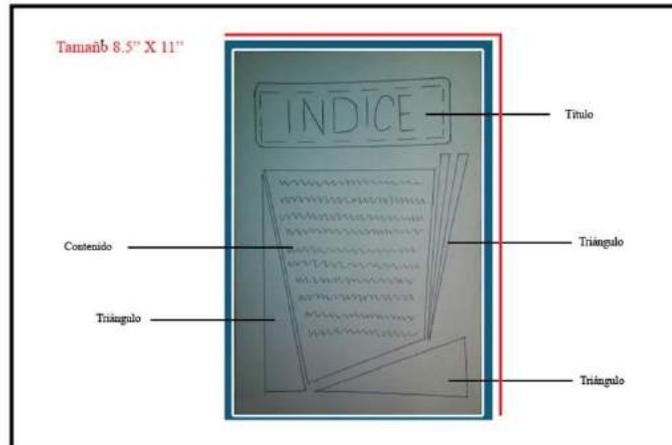
El título dirá “Manual para Desarrollar la creatividad” con tipo de letra Market Deco. El texto estará adentro de un marco irregular, donde se explicará el uso del libro.

## Hoja de descripción propuesta 2



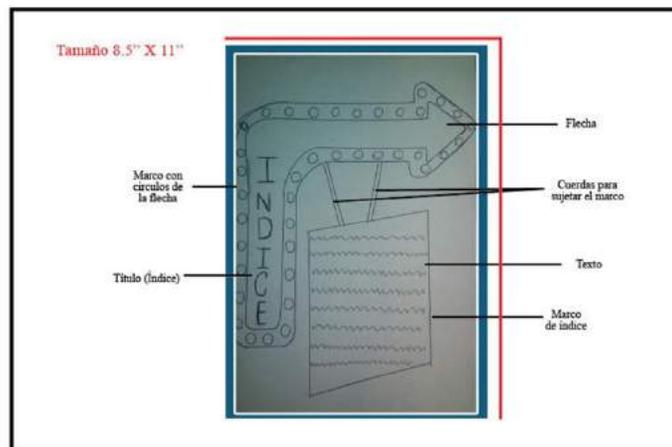
El título dirá “Manual para Desarrollar la creatividad” con tipo de letra Market Deco. El texto estará adentro de un marco irregular, donde se explicará el uso del libro.

## Índice propuesta 1



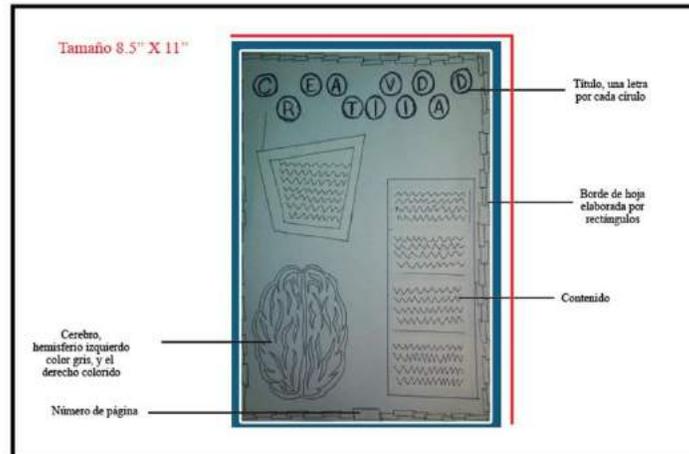
El título (índice) será escrito con la fuente (AHDN), estará rodeado de un rectángulo. El índice se encontrará escrito con la fuente (Dk Otago), y estará adentro de una figura irregular, afuera de ella estarán cuatro triángulos.

## Índice propuesta 2



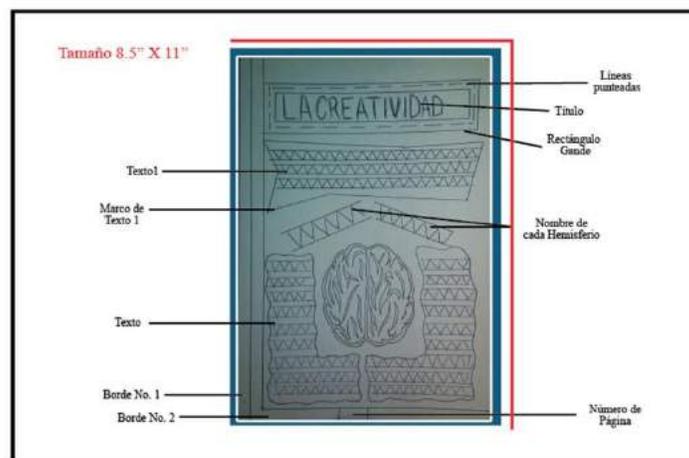
El título (Índice) se escribirá de forma vertical con fuente (AHDN), estará rodeado por una flecha llena de círculos. Se encontrará colgada una figura irregular en la que será escrito el índice con la fuente (DK OTAGO).

## Página educativa propuesta 1



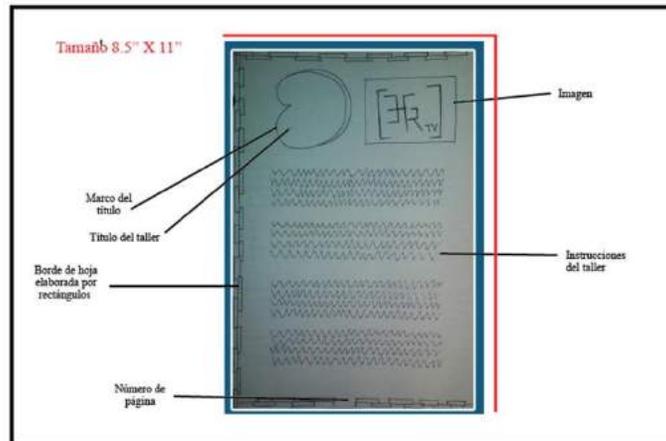
El borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título dirá creatividad con la fuente "Budmo" una letra por cada círculo. El texto será escrito con el tipo de letra (Bellerose) y en la parte inferior izquierda estará un cerebro, la mitad pintada de gris y la otra mitad colorida.

## Página educativa propuesta 2



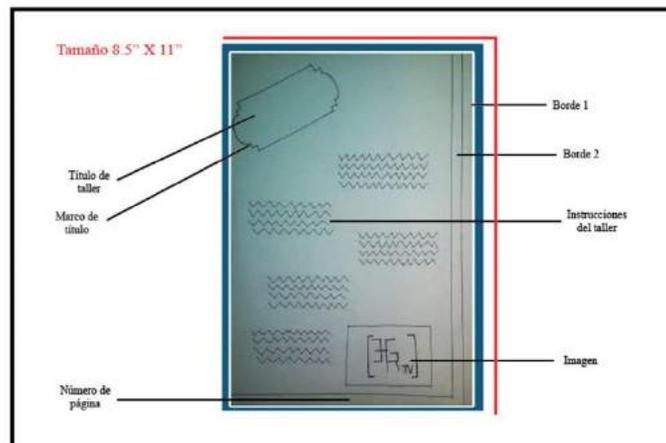
El título "La Creatividad" será escrita con la fuente AHDN, se encontrará en el interior de dos rectángulos en la parte de la mitad habrá una figura irregular en la que se encuentra el concepto de creatividad. En el final habrá un cerebro y de cada lado una breve explicación del funcionamiento de cada hemisferio.

## Página maestra propuesta 1



El borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller se encontrará escrito con la fuente (DK otago), en el interior una figura irregular. Al lado derecho estará la imagen del taller. Las instrucciones del taller aparecerán escritas con la fuente (Century gothic)

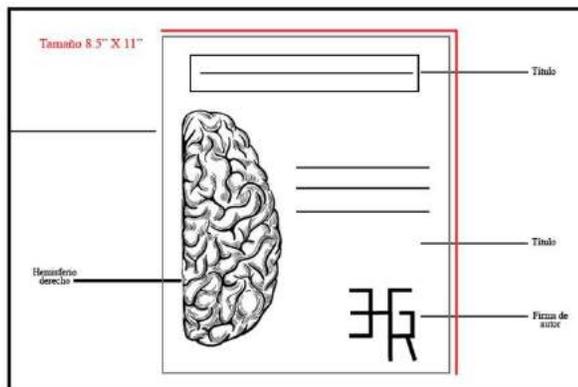
## Página maestra propuesta 2



El borde de la hoja son dos líneas una verde y una azul. El título del taller será escrito con la fuente (AHDN), y el marco es representación de un boleto de cine antiguo. Las instrucciones del taller se darán por bloques con tipo de letra (Bellerose). Abajo a la derecha estará la imagen del taller.

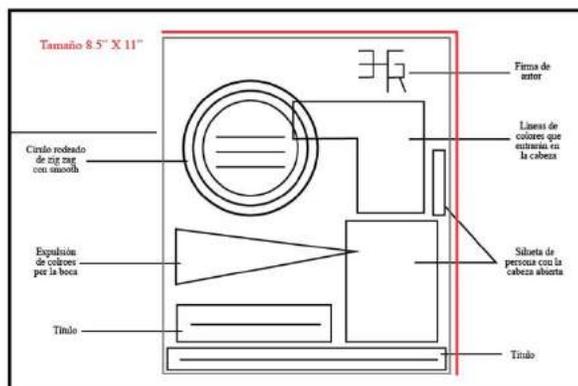
## 7.4 Retícula

### Portada propuesta 1



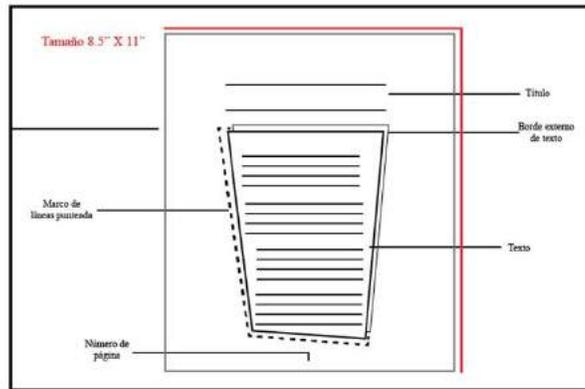
El título e arriba dirá “Manual para tdesarrollar” con fuente (Copaestic). A la mitad de lado izquierdo se colocará el hemisferio derecho del cerebro, estará colorido, a la par tendrá la palabra Creatividad con la fuente (Copaestic). En la parte inferior a la derecha estará la firma del autor.

### Portada propuesta 2



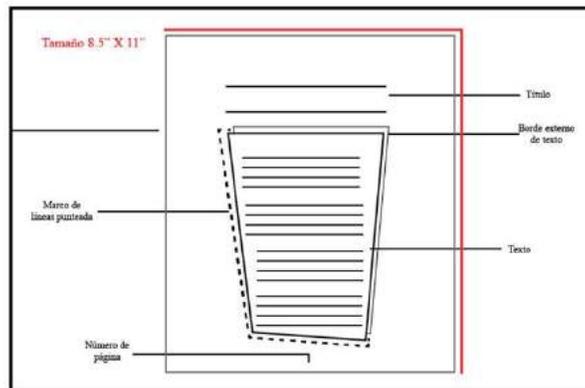
En la parte superior derecha, estará la firma del autor. Adentro del círculo dirá “Creatividad” y se rodeará de 3 círculos con zigzag y smooth, las líneas de colores saldrán del círculo y entrarán en la cabeza, que expulsará los colores. Abajo dirá “Manual para desarrolla la Creatividad” con letra “Market Deco”.

## Hoja de descripción propuesta 1



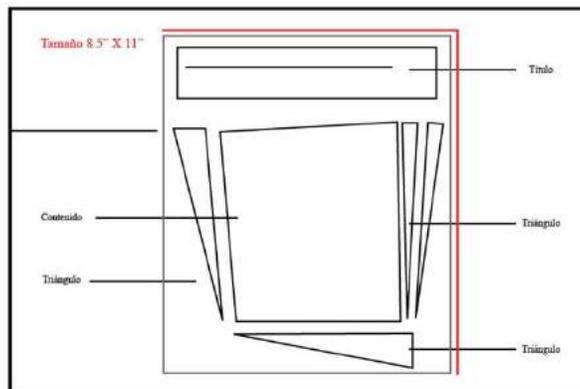
El título dirá “Manual para Desarrollar la creatividad” con tipo de letra Market Deco. El texto estará adentro de un marco irregular, donde se explicará el uso del libro.

## Hoja de descripción propuesta 2



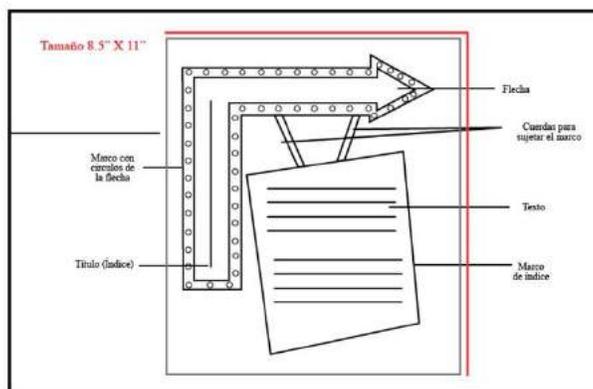
El título dirá “Manual para Desarrollar la creatividad” con tipo de letra Market Deco. El texto estará adentro de un marco irregular, donde se explicará el uso del libro.

## Índice propuesta 1



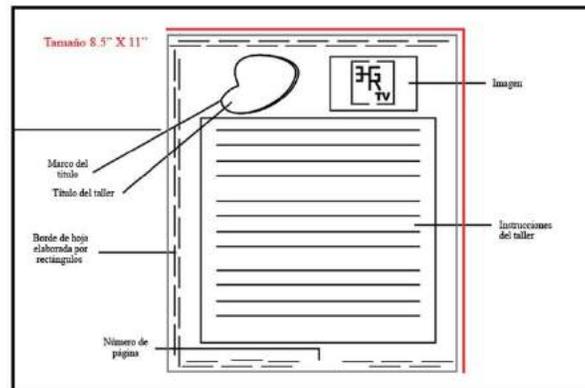
El título (índice) será escrito con la fuente (AHDN), estará rodeado de un rectángulo. El índice se encontrará escrito con la fuente (Dk Otago), y estará adentro de una figura irregular, afuera de ella estarán cuatro triángulos.

## Índice propuesta 2



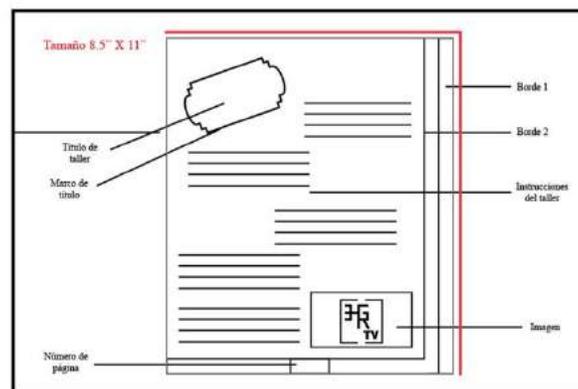
El título (Índice) se escribirá de forma vertical con fuente (AHDN), estará rodeado por una flecha llena de círculos. Se encontrará colgada una figura irregular en la que será escrito el índice con la fuente (DK OTAGO).

## Página maestra propuesta 1



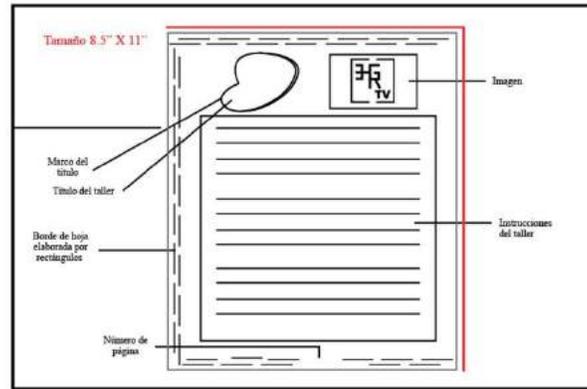
El borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller se encontrará escrito con la fuente (DK otago), en el interior una figura irregular. Al lado derecho estará la imagen del taller. Las instrucciones del taller aparecerán escritas con la fuente (Century gothic)

## Página maestra propuesta 2



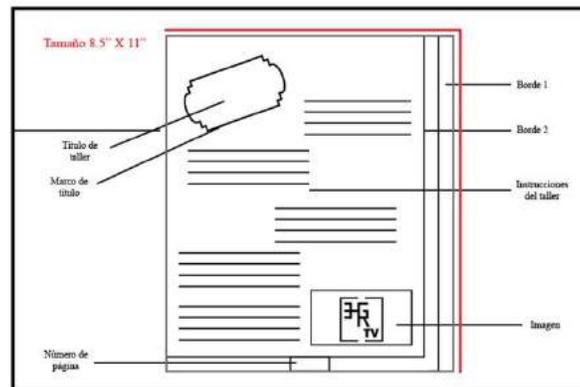
El borde de la hoja son dos líneas una verde y una azul. El título del taller será escrito con la fuente (AHDN), y el marco es representación de un boleto de cine antiguo. Las instrucciones del taller se darán por bloques con tipo de letra (Bellerose). Abajo a la derecha estará la imagen del taller.

## Página maestra propuesta 1



El borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller se encontrará escrito con la fuente (DK otago), en el interior una figura irregular. Al lado derecho estará la imagen del taller. Las instrucciones del taller aparecerán escritas con la fuente (Century gothic)

## Página maestra propuesta 2



El borde de la hoja son dos líneas una verde y una azul. El título del taller será escrito con la fuente (AHDN), y el marco es representación de un boleto de cine antiguo. Las instrucciones del taller se darán por bloques con tipo de letra (Bellerose). Abajo a la derecha estará la imagen del taller.

## 7.5 Digitalización

### Portada propuesta 1



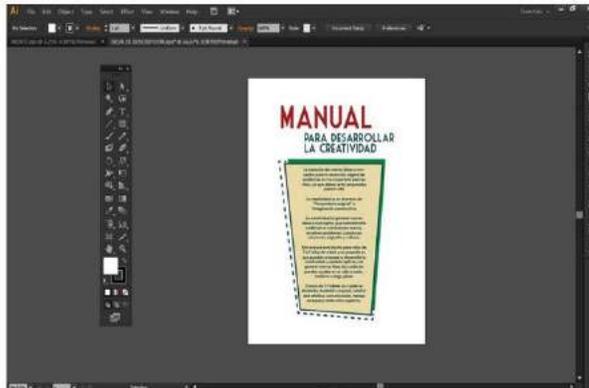
El título de arriba dirá “Manual para tdesarrollar” con fuente (Copaestic). A la mitad de lado izquierdo se colocará el hemisferio derecho del cerebro, estará colorido, a la par tendrá la palabra Creatividad con la fuente (Copaestic). En la parte inferior a la derecha estará la firma del autor.

### Portada propuesta 2



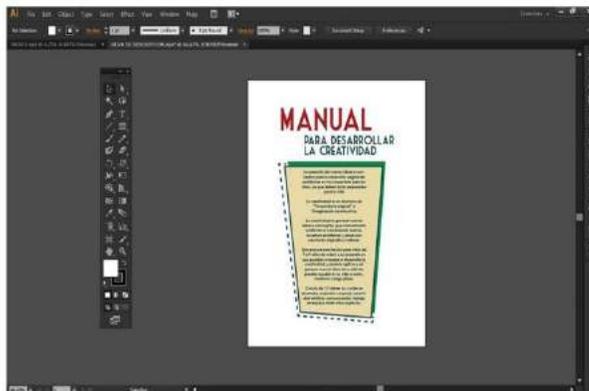
En la parte superior derecha estará la firma del autor. Adentro del círculo dirá “Creatividad” y se rodeará de 3 círculos con zigzag y smooth, las líneas de colores saldrán del círculo y entrarán en la cabeza, que expulsará los colores. Abajo dirá “Manual para desarrolla la Creatividad” con letra “Market Deco”.

## Hoja de descripción propuesta 1



El título dirá “Manual para Desarrollar la creatividad” con tipo de letra Market Deco. El texto estará adentro de un marco irregular, donde se explicará el uso del libro.

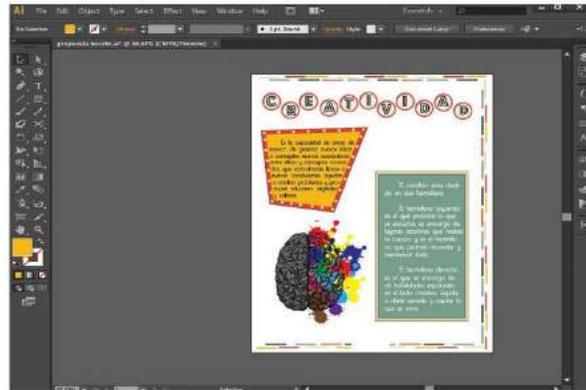
## Hoja de descripción propuesta 2



El título dirá “Manual para Desarrollar la creatividad” con tipo de letra Market Deco. El texto estará adentro de un marco irregular, donde se explicará el uso del libro.



## Página educativa propuesta 1



El borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título dirá creatividad con la fuente “Budmo” una letra por cada círculo. El texto será escrito con el tipo de letra (Bellerose) y en la parte inferior izquierda estará un cerebro, la mitad pintada de gris y la otra mitad colorida.

## Página educativa propuesta 2



El título “La Craetividad” será escrita con la fuente AHDN, se encontrará en el interior de dos rectángulos en la parte de la mitad habrá una figura irregular en la que se encuentra el concepto de creatividad. En el final habrá un cerebro y de cada lado una breve explicación del funcionamiento de cada hemisferio.

## Página maestra propuesta 1



El borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller se encontrará escrito con la fuente (DK otago), en el interior una figura irregular. Al lado derecho estará la imagen del taller. Las instrucciones del taller aparecerán escritas con la fuente (Century gothic)

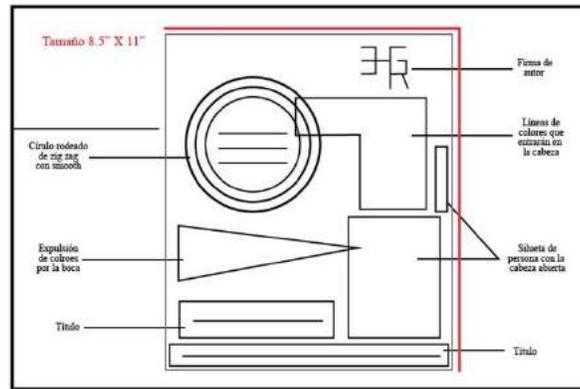
## Página maestra propuesta 2



El borde de la hoja son dos líneas una verde y una azul. El título del taller será escrito con la fuente (AHDN), y el marco es representación de un boleto de cine antiguo. Las instrucciones del taller se darán por bloques con tipo de letra (Bellerose). Abajo a la derecha estará la imagen del taller.

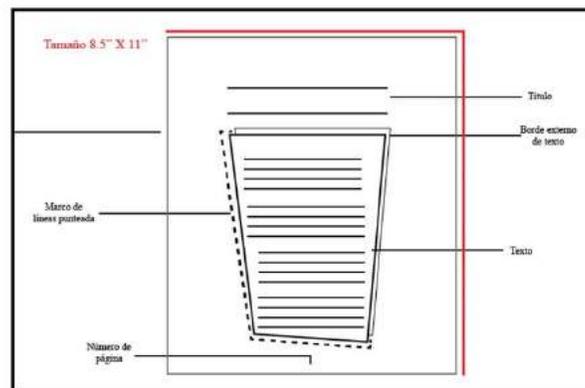
## 7.6 Boceto final con integración de propuestas 1 y 2 sugerido por la directora.

### Portada propuesta final



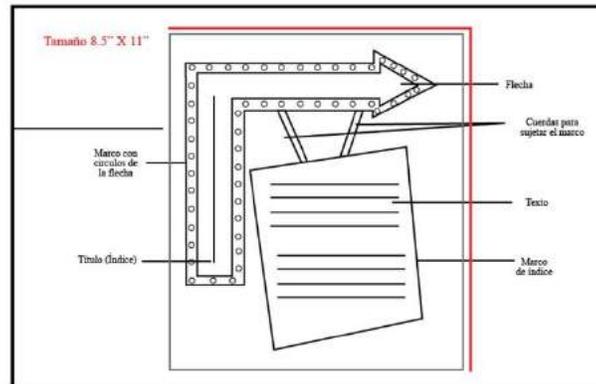
En la parte superior derecha estará la firma del autor. Adentro del círculo dirá “Creatividad” y se rodeará de 3 círculos con zigzag y smooth, las líneas de colores saldrán del círculo y entrarán en la cabeza, que expulsará los colores. Abajo dirá “Manual para desarrolla la Creatividad” con letra “Market Deco”.

### Hoja de descripcion final



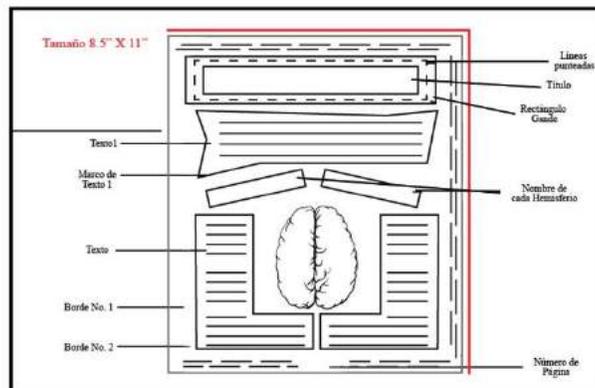
El título dirá “Manual para Desarrollar la creatividad” con tipo de letra Market Deco. El texto estará adentro de un marco irregular, donde se explicará el uso del libro.

## Índice propuesta final



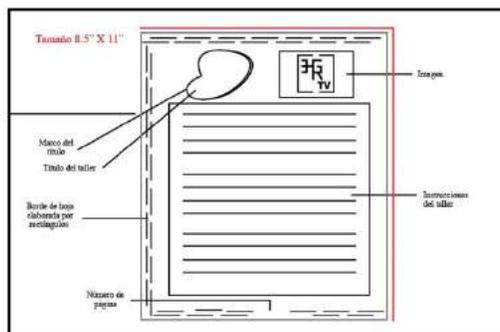
El título (Índice) se escribirá de forma vertical con fuente (AHDN), estará rodeado por una flecha llena de círculos. Se encontrará colgada una figura irregular en la que será escrito el índice con la fuente (DK OTAGO).

## Página educativa propuesta final



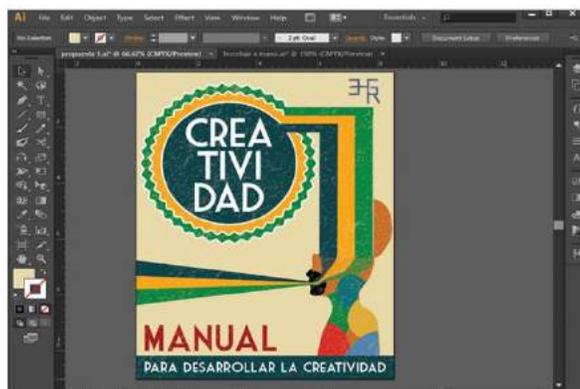
El título “La Craetividad” será escrita con la fuente AHDN, se encontrará en el interior de dos rectángulos en la perte de la mitad habrá una figura irregular en la que se encuentra el concepto de creatividad. En el final habrá un cerecho y de cada lado una breve explicación del funcionamiento de cada hemisferio.

## Página maestra propuesta final



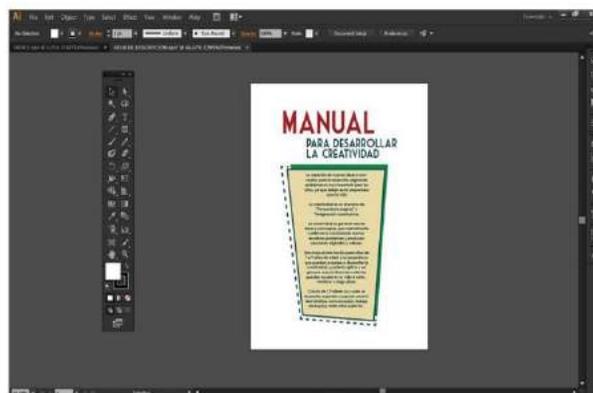
El borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller se encontrará escrito con la fuente (DK otago), en el interior una figura irregular. Al lado derecho estará la imagen del taller. Las instrucciones del taller aparecerán escritas con la fuente (Century gothic)

## Portada propuesta final



En la parte superior derecha estará la firma del autor. Adentro del círculo dirá “Creatividad” y se rodeará de 3 círculos con zigzag y smooth, las líneas de colores saldrán del círculo y entrarán en la cabeza, que expulsará los colores. Abajo dirá “Manual para desarrolla la Creatividad” con letra “Market Deco”.

## Hoja de descripcion final



El título dirá “Manual para Desarrollar la creatividad” con tipo de letra Market Deco. El texto estará adentro de un marco irregular, donde se explicará el uso del libro.

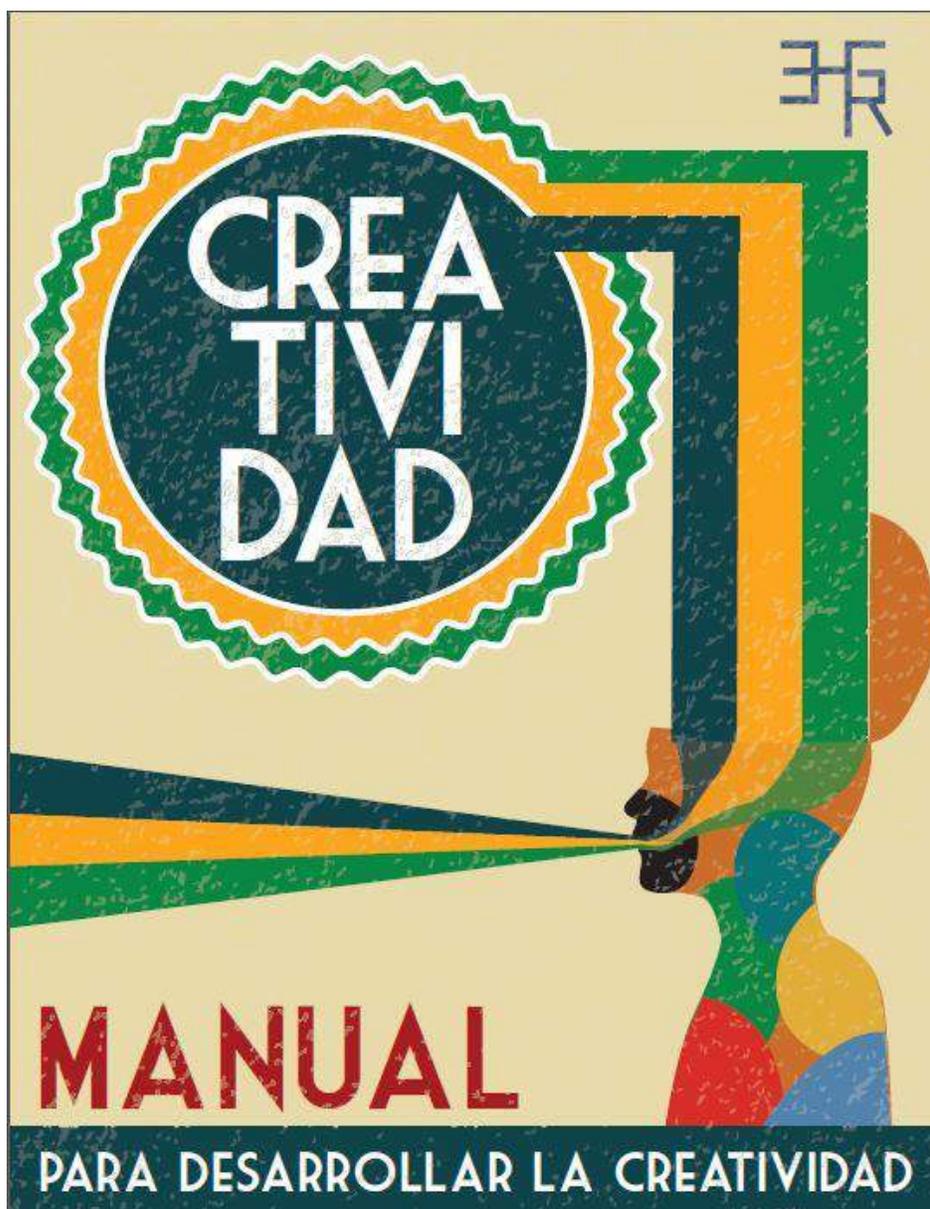


## Página maestra propuesta final



El borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller se encontrará escrito con la fuente (DK otago), en el interior una figura irregular. Al lado derecho estará la imagen del taller. Las instrucciones del taller aparecerán escritas con la fuente (Century gothic)

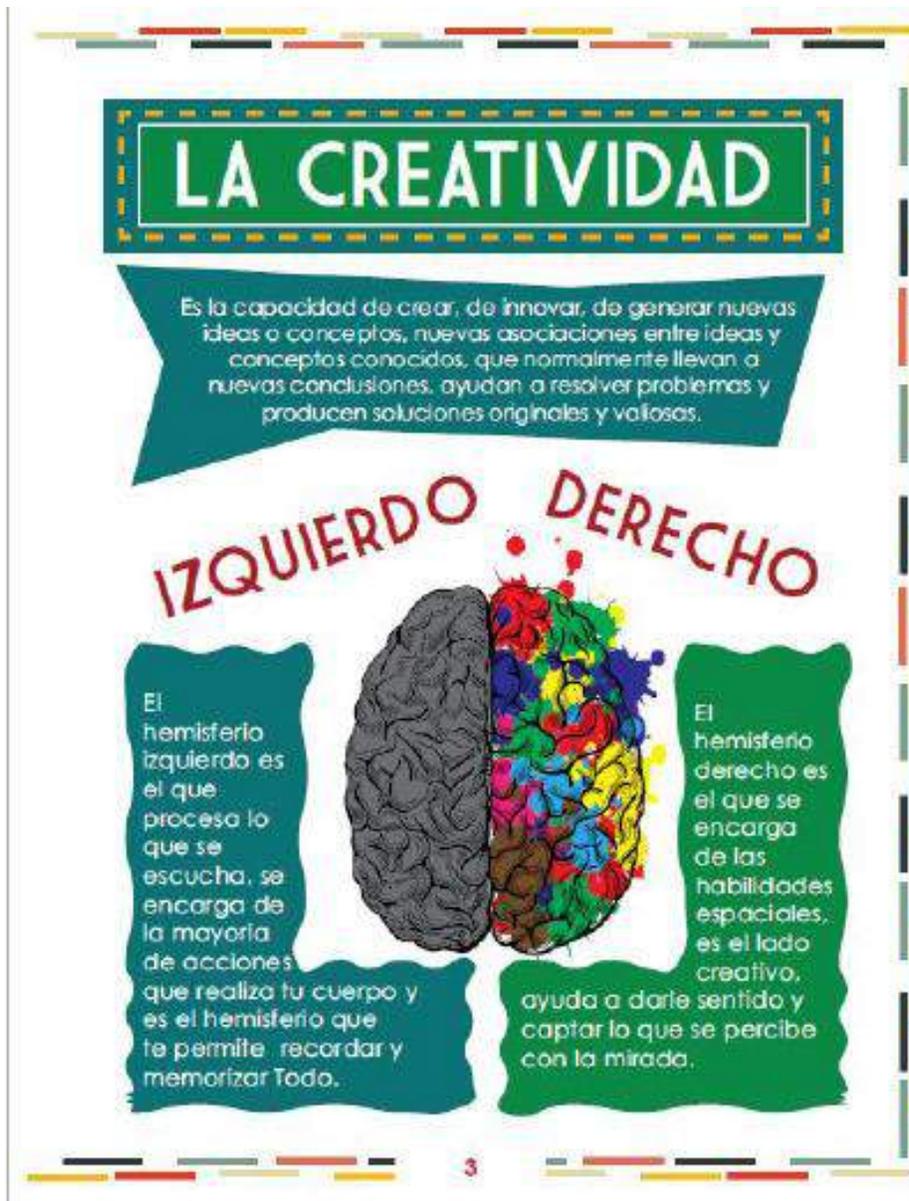
## 7.7 Propuesta preliminar



El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, en la parte superior derecha, estará la firma del autor. Adentro del círculo dirá “Creatividad” y se rodeará de 3 círculos con zigzag y smooth, de color azul amarillo y verde, las líneas de colores saldrán del círculo y entrarán en la cabeza, la cual expulsará los mismos colores. Abajo dirá “Manual para desarrollar la Creatividad” con letra “Market Deco”.



El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el título (Índice) se escribirá de forma vertical con fuente (AHDN), estará rodeado por una flecha llena de círculos. Estarán colgando una figura irregular en la cual estará escrito el índice con la fuente (DK OTAGO).



El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja son dos líneas una verde y una azul. El título estará escrito con fuente (AHDN) y un recuadro punteado y uno liso estarán al rededor. Texto 1, Se explicará lo que es la creatividad. Texto 2 explicará el uso de los hemisferios, y en medio habrá un cerebro pintado mitad gris y mitad colorida.

**EL CUENTO DIVER TIDO**



**CONCEPTO**  
 Crear un cuento utilizando una sola palabra cada participante

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Desarrollar agilidad mental
2. Desarrollar imaginación
3. Desarrollar creatividad

**PARTICIPANTES**  
 Individual

**ASPECTOS**  
 Realizarse dentro del salón de clase. Cada participante debe permanecer sentado.

**MATERIALES**  
 Pizarrón, Marcadores e Imaginación

**REGLAS**

1. Una sola palabra por participante
2. Cada palabra será escrita por el docente presente
3. Nadie puede ayudar al participante
4. Solo el participante en turno puede hablar.

**DINÁMICA**  
 Se debe de crear un cuento, cada participante tiene derecho a decir una sola palabra. El docente se encargará de escribir cada palabra en el pizarrón hasta finalizar el cuento, si al momento que pasen todos los participantes aun no se tiene un final, se continuara la actividad hasta llegar a un final. Se pueden dar las vueltas que deseen.

4

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Al lado derecho habrá una imagen de un cuento para apoyar con las instrucciones del taller que serán escritas con la fuente (Century gothic).

**LA NUEVA HISTORIA**



**CONCEPTO**  
 Crear un acontecimiento dependiendo de la ficha que el participante agarre

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Estimular la creatividad
2. Desarrollar Comunicación
3. Improvisación

**PARTICIPANTES**  
 Individual o grupal

**ASPECTOS**  
 Realizarse dentro o fuera del salón de clase  
 Duración de 5 minutos por participante, o grupo.

**MATERIALES**  
 Fichas con distintas situaciones y estilos de narración.

**REGLAS**

1. Fichas "A" Deben estar escritas con acontecimientos (La pérdida de mi celular, la mordida de mi perro, la caída de edgar)
2. Fichas "B" Deberán tener escritos el estilo de narración (dramatico, cómico, trágico, emotivo)
3. En caso que el participante no tenga el conocimiento de la narración que le toca, se le debera explicar o cambiar de ficha

**DINÁMICA**  
 El participante debera de tomar primero una ficha "A" y conocer cual es el acontecimiento que deberá contar, después tomará una ficha "B" para conocer el estilo de narración.  
 Al tener las dos fichas, tendrá 5 minutos para crear la historia del acontecimiento y contarla dependiendo del estilo de narración que le salió.

5

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Al lado derecho habrá una imagen de un libro con dibujos que representan una historia dibujada la cual apoyara a la comprensión de las instrucciones del taller que serán escritas con la fuente (Century gothic).

**DIRECTOR  
DE PELI  
CULA**



**CONCEPTO**  
Imaginar la película que desean crear sin límites de dinero ni de poderes.

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Liderazgo
2. Creatividad

**PARTICIPANTES**  
Grupo o clase

**ASPECTOS**  
Realizarse dentro o fuera del salón de clase  
Duración una hora

**MATERIALES**  
Lápiz y papel

**REGLAS**

1. La película se deberá de escribir de manera individual.
2. Los participantes decidirán que tipo de película será, la música que tendrá, quienes son los actores y actrices, y que es el trama de la película.

**DINÁMICA**  
Cada participante debe imaginarse que es una director de cine, y que una gran empresa cinematográfica los necesita para la elaboración de una película, no tienen limitación de dinero y tienen el poder de revivir a todos los actores y actrices que estén fallecidos.

Al finalizar todos de escribir, cada uno deberá de exponerlo a toda la clase, entre todos decidirán al menos 3 películas y en grupos deberán de hacer realidad al menos una escena o algún fragmento.

6

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Al lado derecho habrá un niño disfrazado de director de películas para apoyar al entendimiento de las instrucciones del taller que serán escritas con la fuente (Century gothic).

# EL INVENTO DE CA BEZA



## CONCEPTO

hacer un invento contrario a lo que se necesita.

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Creatividad
2. Seguridad y confianza

## PARTICIPANTES

Individual

## ASPECTOS

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Presentar el invento a todos los participantes.

## MATERIALES

Lápiz y papel

## REGLAS

1. No se pueden copiar inventos ya creados.
2. Debe ser algo novedoso y auténtico.

## DINÁMICA

La persona encargada del grupo deberá pasar diciéndole en el oído a cada uno de los participantes, lo que necesita, a lo cual ellos deberán de inventar lo contrario. por ejemplo: (Se le dice a un participante que necesitan unos patines con capacidad de ir muy rápido, entonces deberán inventar lo contrario (patines que vuelen).

Al tener ya el invento deberán dibujarlo y pintarlo. Cada participante deberá presentarlo frente a toda la clase.

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Al lado derecho habrá una imagen de Jimmy neutrón que es un niño inventor, y así ayudar a comprender las instrucciones del taller que serán escritas con la fuente (Century gothic).

**IDEA  
TRAS  
IDEA**

**CONCEPTO**  
Se crean ideas en torno a las ideas de los otros participantes.

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Creatividad
2. El trabajo cooperativo.

**PARTICIPANTES**  
Grupal

**ASPECTOS**

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración de 30 a 40 minutos

**MATERIALES**  
Hoja, y lápiz, pizarrón y marcador

**REGLAS**

1. No se pueden copiar inventos ya creados.
2. Debe ser algo novedoso y auténtico.

**DINÁMICA**  
El primer participante debe de decir una idea sobre algún tema que se desee tratar, el siguiente participante deberá decir otra idea pero debe estar amarrada con la idea anterior, y así sucesivamente hasta que todos los participantes digan todas las ideas. Al tener todas las ideas se debe de hacer una en general.

Ejemplo:  
- Idea 1: ir al espacio para destruir los asteroides.  
- Idea 2: Llevar un rayo laser para que sea fácil destruirlos.

8

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y estará rodeado de una figura irregular. Hay un dibujo de un niño con un foco encendido lo que significa que tiene un idea y así apoyar al entendimiento de las instrucciones del taller. Las instrucciones serán escritas con la fuente (Century Gothic).

**EL CANAL DE TV**

**canal 3**  
*el super Canal*

**CONCEPTO**  
Consiste en hacer realidad los canales de televisión.

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. El buen humor
2. Aumentar la creatividad
3. Aumentar la concentración

**PARTICIPANTES**  
Grupos numerosos

**ASPECTOS**

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración de 30 a 40 minutos

**MATERIALES**  
Cualquier objeto que pueda ser parte de un canal de televisión.

**REGLAS**

1. Respetar el turno del grupo que está actuando
2. No se pueden hacer canales de música, ni canales de gente mayor.

**DINÁMICA**  
Se deben crear 2 grupos, el primero serán los encargados de mirar la televisión y decidir el canal que quieren ver, el segundo grupo deberá de hacer realidad algún programa del canal.

Ejemplo  
- Grupo 1: Le gustaría ver Telesiete  
- Grupo 2: Puede actuar haciendo el noticiero

9

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Al lado derecho habrá una logotipo de Canal 3, representando un canal de TV esta imagen ayudará con la comprensión de las instrucciones del taller.

Las instrucciones serán escritas con la fuente (Century Gothic)



**RECICLANDO  
Y  
CREAM  
DO**



**CONCEPTO**  
 Crear nuevas maneras de usar materiales, y aprender que materiales son reciclables.

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Creatividad
2. Conciencia ambiental

**PARTICIPANTES**  
 Grupos de 3 o 4 personas

**ASPECTOS**

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración 20 minutos

**MATERIALES**  
 Papel y lápiz.

**REGLAS**

1. Generar mínimo 7 usos diferentes para algún material reciclable.
2. Todas las ideas son aceptadas por el grupo.

**DINÁMICA**

La persona encargada deberá de introducir el concepto de reciclaje, en el grupo de los participantes.

Acto seguido se deben formar los grupos y el docente le pide a los grupos que hagan una lista de cosas que podrían haber sido usadas para algo práctico en vez de ser arrojadas.

Se les dice que escriban o dibujen formas en las que podrían cambiar estos objetos poniéndolos juntos o cambiando sus formas.

10

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Al lado derecho habrá una imagen de un niño reciclando la cual ayudará con la comprensión de las instrucciones del taller.

Las instrucciones serán escritas con la fuente (Century Gothic)

**CREANDO CON LOS NUMEROS**

9 5 8 0 1 3 4  
4 6 5 0 2 7 6  
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

**CONCEPTO**  
Tener como resultados todos los números de 1 a 10 realizando distintas operaciones matemáticas.

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Agilidad mental
2. Lenguaje matemático

**PARTICIPANTES**  
Individual o en grupos

**ASPECTOS**

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración 30 minutos

**MATERIALES**  
Papel y lápiz.

**REGLAS**

1. Utilizar sumas, restas, multiplicaciones, divisiones y cualquier operación matemáticas.
2. No se puede utilizar la misma operación para descubrir dos números distintos.

**DINÁMICA**  
El docente deberá de recordarles a los participantes las operaciones de suma, resta, multiplicación y división.  
  
Acto seguido en la hoja deberán escribir las operaciones matemáticas necesarias para tener como resultado todos los números de 1 a 10 o más.

11

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Al lado derecho habrá se encuentran los números con los cuales harán las operaciones.

Las instrucciones serán escritas con la fuente (Century Gothic).

**LA  
CONS  
TELA  
CIÓN**



**CONCEPTO**  
Conocer sobre todo lo maravilloso del universo

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Creatividad
2. Dibujo
3. Nuevo conocimiento

**PARTICIPANTES**  
Grupos

**ASPECTOS**

1. Realizarse dentro o fuera del salón de clase
2. Duración 40 minutos

**MATERIALES**  
Marcadores y donde dibujar

**REGLAS**

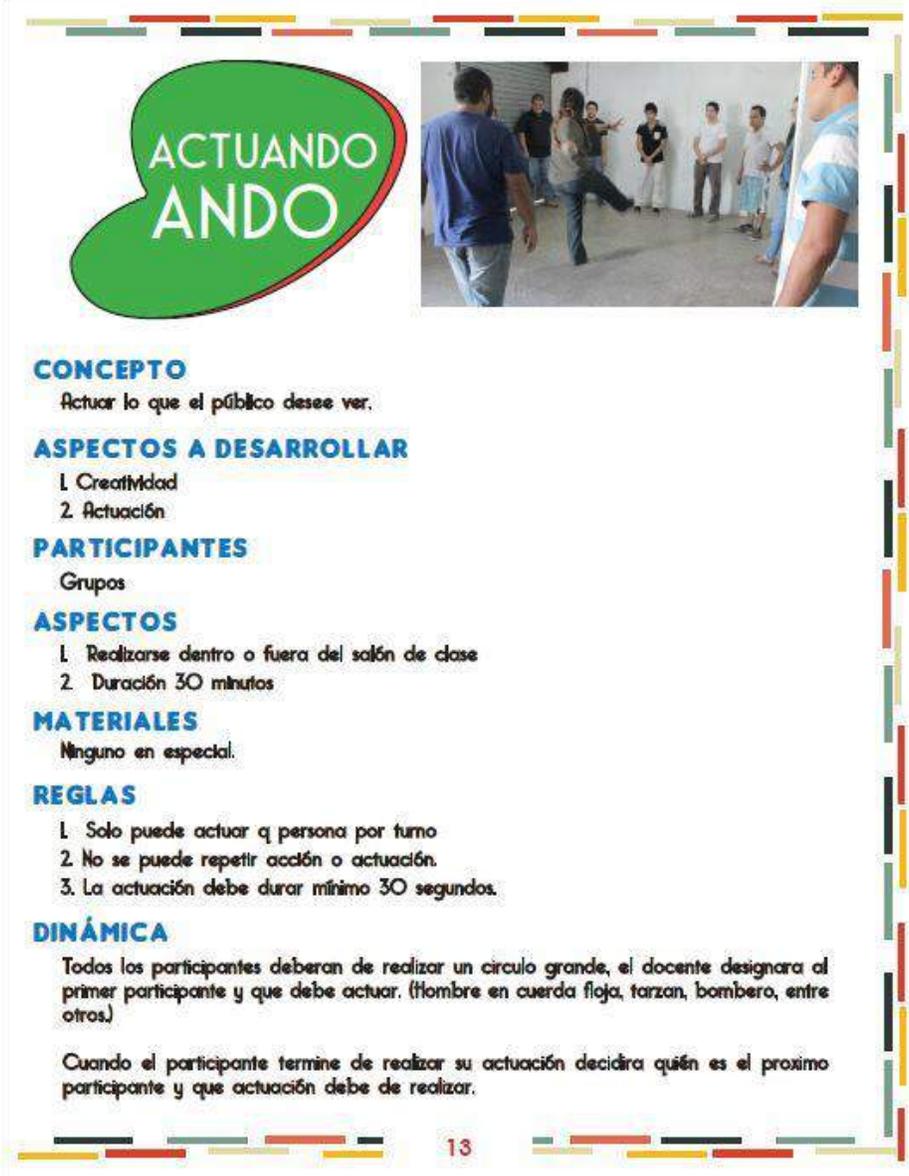
1. Se pueden hacer cuantos dibujos deseen
2. Respetar el espacio del compañero.

**DINÁMICA**  
Explicarles a los participantes que es el universo de que consta ( planetas, estrellas, constelaciones, meteoros, entre otros).  
En una cartulina o cualquier papel hacer que los participantes dibujen como se imaginan el universo ya teniendo conocimiento sobre lo que es..

12

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Al lado derecho habrá una imagen de una constelación, esta imagen ayudará con la comprensión de las instrucciones del taller, ya que hablan sobre el universo.

Las instrucciones serán escritas con la fuente (Century Gothic)



# ACTUANDO ANDO



**CONCEPTO**  
Actuar lo que el público desee ver.

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Creatividad
2. Actuación

**PARTICIPANTES**  
Grupos

**ASPECTOS**

1. Realizarse dentro o fuera del salón de clase
2. Duración 30 minutos

**MATERIALES**  
Ninguno en especial.

**REGLAS**

1. Solo puede actuar q persona por turno
2. No se puede repetir acción o actuación.
3. La actuación debe durar mínimo 30 segundos.

**DINÁMICA**  
Todos los participantes deberán de realizar un círculo grande, el docente designara al primer participante y que debe actuar. (hombre en cuerda floja, tarzan, bombero, entre otros.)  
  
Cuando el participante termine de realizar su actuación decidirá quién es el proximo participante y que actuación debe de realizar.

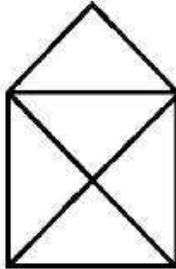
13

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Al lado derecho habrá una foto de personas actuando la cual apoyara con el entendimiento de las instrucciones del taller.

Las instrucciones serán escritas con la fuente (Century Gothic)



**DIBUJO  
DE UN  
SOLO  
TRAZO**



**CONCEPTO**  
Dibujar todo lo que se pueda sin levantar el lápiz del papel.

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Creatividad
2. Habilidad para el dibujo

**PARTICIPANTES**  
Individual

**ASPECTOS**

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración 20 minutos

**MATERIALES**  
Papel y lápiz.

**REGLAS**

1. En ningún momento se puede quitar el lápiz del papel hasta terminar el dibujo.
2. Pueden hacer todos los dibujos que deseen.

**DINÁMICA**

El docente se encargará de darles a los participantes una hoja y un lápiz, deberá explicarles que el lápiz no se puede levantar hasta que el dibujo este completo.

Al finalizar deberán explicar lo que dibujaron y porque lo hicieron.

14

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. En la esquina superior derecha, hay una casa dibujado con un solo trazo. Este dibujo ayudará a comprender el ejercicio a realizar.

Las instrucciones de este taller se usará la fuente (Century Gothic)



**QUIERO  
SER  
MUSI  
CO**



**CONCEPTO**  
Expresarse por medio de las canciones

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Creatividad
2. Expresión
3. Comunicación

**PARTICIPANTES**  
Individual

**ASPECTOS**

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración 40 minutos

**MATERIALES**  
Papel y lápiz

**REGLAS**

1. La canción debe durar mínimo 1 minuto.
2. La letra no debe contener malas palabras, ni nada en doble sentido.
3. El ritmo de la canción debe ser original.

**DINÁMICA**  
Es muy importante que todas las personas se expresen y dejen salir todo lo que sienten, por eso los participantes deberán de escribir una canción sin groserías, después deberán inventarle un ritmo, y al terminar todos deberán pasar al frente a cantarla con todos los ánimos del mundo.

15

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Del lado derecho del título esta la foto de un cantante, para representar las instrucciones y así comprender el taller que se realizará.

Las instrucciones serán escritas con la fuente (Century Gothic)



**SIGUIENDO  
LAS  
REGLAS**

- **masaje**
- **aprendizaje**
- **salvaje**
- **carruaje**
- **garaje**
- **lenguaje**
- **homenaje**
- **sabotaje**
- **friaje**
- **mensaje**
- **ropaje**
- **plumaje**
- **menaje**
- **linaje**
- **coraje**
- **brebaje**

**CONCEPTO**  
Seguir al pie de la letra las instrucciones

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Creatividad
2. Lenguaje
3. Comunicación

**PARTICIPANTES**  
Individual

**ASPECTOS**

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración 20 a 25 minutos

**MATERIALES**  
Papel y lápiz

**REGLAS**

1. Escribir 5 palabras mínimo por regla.
2. No se pueden repetir palabras
3. Mínimo 5 reglas por participante.

**DINÁMICA**  
Escribir la mayor cantidad de palabras que cumplan con las reglas impartidas por la persona encargada.

Ejemplo.  
Regla: Usar palabras terminadas en 'O'  
Palabras: 'carro', 'libro', 'ejército'

17

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Al lado derecho habrá una imagen con palabras terminados en “AJE” esto es para que entiendan como es la actividad a realizar.

Las instrucciones serán escritas con la fuente (Century Gothic)

**LA ESCENA**



**CONCEPTO**  
Realizar una escena en tiempo real.

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Expresión corporal
2. Creatividad
3. Trabajo en equipo

**PARTICIPANTES**  
Grupos de 5 a 6 participantes

**ASPECTOS**

1. Realizarse dentro o fuera del salón de clase
2. Duración 50 minutos

**MATERIALES**  
Lo necesario para la realización de la escena.

**REGLAS**

1. Entre las 2 escenas deben durar mínimo 5 minutos.
2. Deben ser escenas de película o programas reales (no caricaturas)

**DINÁMICA**

El docente explicará a los niños lo que es una escena, después los dividirá en grupos de 5 o 6.

El grupo debe ponerse de acuerdo en que escenas de películas o programas representarán no importa de que género sea (miedo, acción, comedia, entre otros).

Después de practicarla por 10 minutos deberán presentarse frente a todo los grupos y se decidirá que grupo tuvo mejor actuación, mejor representación, mejor argumento.

18

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Al lado derecho habrá una imagen de la escena de una película, esto ayudará con la comprensión del taller.

Las instrucciones serán escritas con la fuente (Century Gothic)

**EL SALUDO Y LA DESPEDIDA**



**CONCEPTO**  
Saludarse y despedirse de todos los compañeros.

**ASPECTOS A DESARROLLAR**

1. Expresión corporal
2. Creatividad

**PARTICIPANTES**  
Parejas o tríos

**ASPECTOS**

1. Realizarse dentro o fuera del salón de clase
2. Duración 40 minutos

**MATERIALES**  
Todos los que necesiten.

**REGLAS**

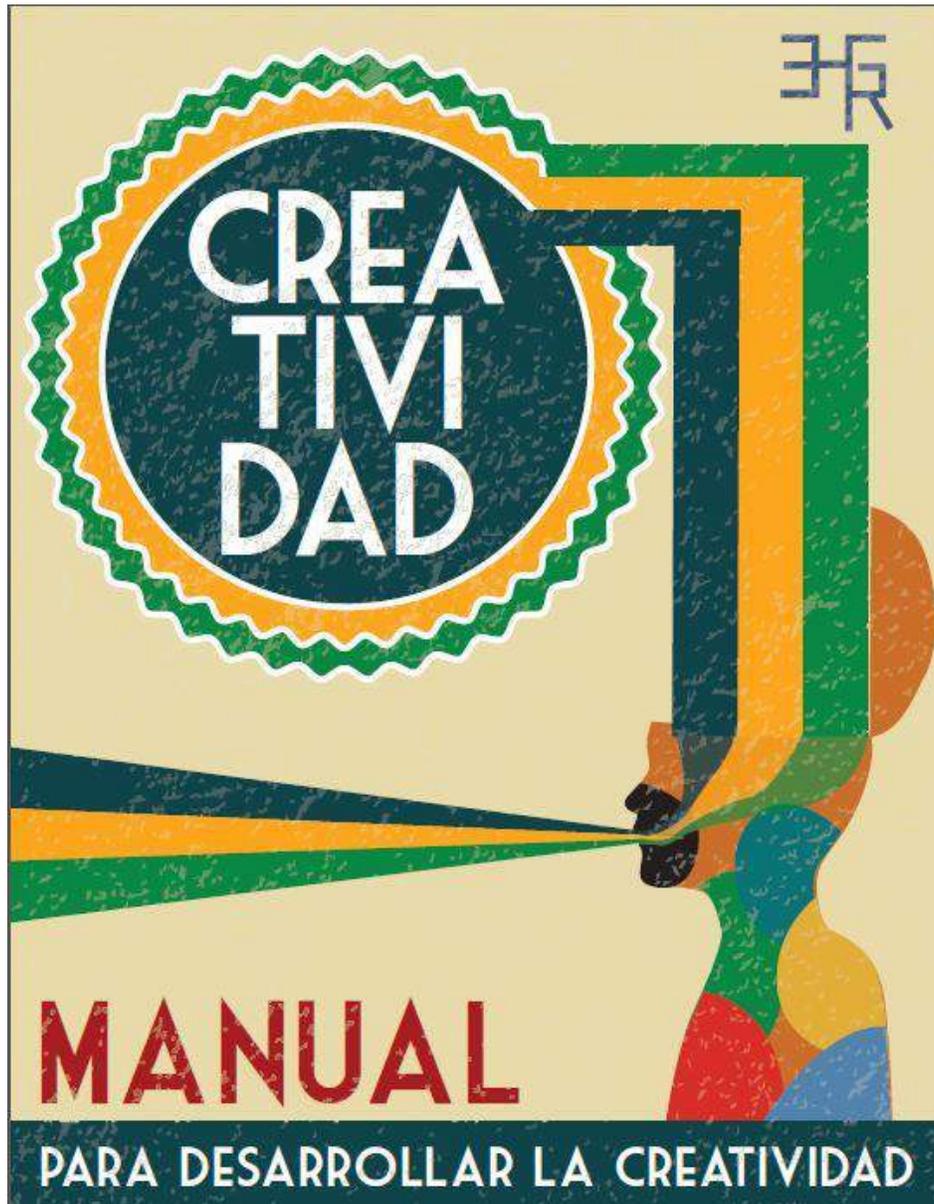
1. El máximo de personas para el saludo o despedida es de 3.
2. El saludo y la despedida debe durar mínimo 10 segundos.

**DINÁMICA**  
Siempre es importante el saludarse y despedirse de todas las personas que nos rodean. Por eso deben inventarse los saludos y las despedidas.

En parejas o tríos deben idear un saludo y una despedida usando las manos, pies, cabeza, brazos o cualquier objeto. Al tener los dos ya hechos deben presentárselo a la persona encargada del grupo, al ser aceptado el saludo y la despedida, deberán buscar a otra pareja o hacer otro trío.

19

El tamaño de la hoja es de 8.5 x 11, el borde de la hoja será elaborado con rectángulos de colores. El título del taller estará escrito con la fuente (DK otago), y se encontrará adentro de una figura irregular. Al lado derecho habrá una imagen de dos personas saludándose, para que los estudiantes que lean las instrucciones sepan que se debe hacer en el taller. Las instrucciones serán escritas con la fuente (Century Gothic)



# **Capítulo VIII:**

# **Validación Técnica**

## **Capítulo VIII: Validación Técnica**

### **8.1 Población y Muestreo**

Al haber finalizado el proceso de diseño de la propuesta 1 y 2, se le presentaron al cliente ambas propuestas para su debida aprobación. El cliente se decidió por la portada y el índice de la propuesta 1 con el interior de la propuesta 2. Al tomar una decisión se procedió con la elaboración de la propuesta preliminar.

En base a la propuesta preliminar se elabora un proceso de validación en el que se determina la calidad del contenido que posee el manual didáctico impreso. Para continuar con el proceso se realizó una reunion con el cliente para poder obtener evaluaciones y sugerencias en base al material gráfico impreso.

La validación se realizó con la clase de segundo primaria “B” de la Escuela Rural Mixta No. 679, con un total de 25 alumnos los cuales son parte del grupo objetivo que se pretende alcanzar con el manual. Al finalizar con los estudiantes se procedió con la validación de expertos en el área de comunicación y diseño.

A estas personas se les presentó el proyecto del manual didáctico impreso previo a llenar la encuesta, la cual se presentarán los resultados obtenidos en el apartado 8.3 de este capítulo.

### **8.2 Métodos e Instrumentos**

Después del pre validación que se llevó a cabo con el cliente (Directora de la Escuela Rural Mixta No. 679, de San Miguel Petapa) y la elaboración final del manual didáctico impreso para desarrollar la creatividad, se procedió a realizar la validación técnica con el cliente, grupo objetivo y expertos de comunicación y diseño. Se pretende evaluar la aceptación que obtendrá el proyecto, para ello se enfocó la encuesta en 3 áreas importantes.

- Parte objetiva: Permitirá o no, validar los objetivos del proyecto.
- Parte Semiológica: Aquí se evalúa los elementos utilizados en el manual didáctico.
- Parte Operativa: Esta parte verifica la utilidad de dicho manual.

Al tener las encuestas resueltas por el grupo objetivo y los profesionales, cada una de las preguntas se va a tabular de manera gráfica con su respectiva interpretación, y así se obtendrá un conocimiento sobre el nivel de aceptación que tuvo dicho proyecto.

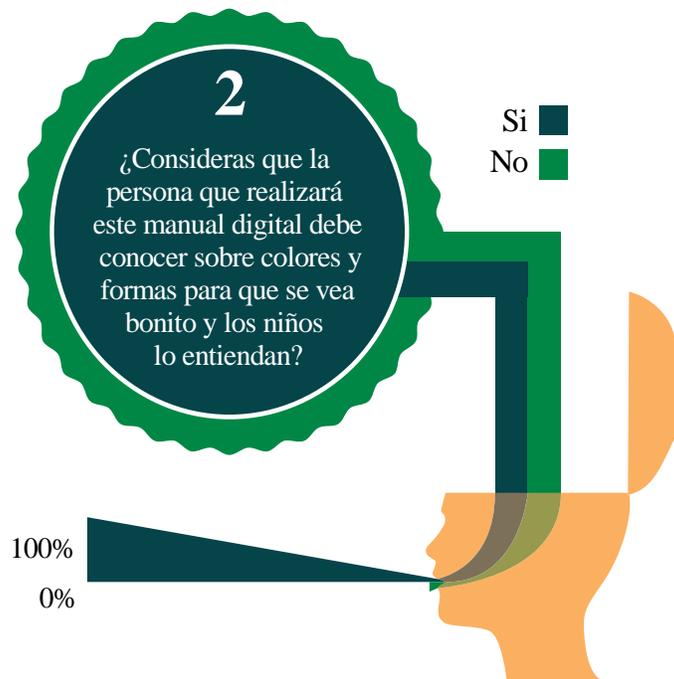
### 8.3 Resultado e Interpretación de Resultados

(Grupo objetivo)

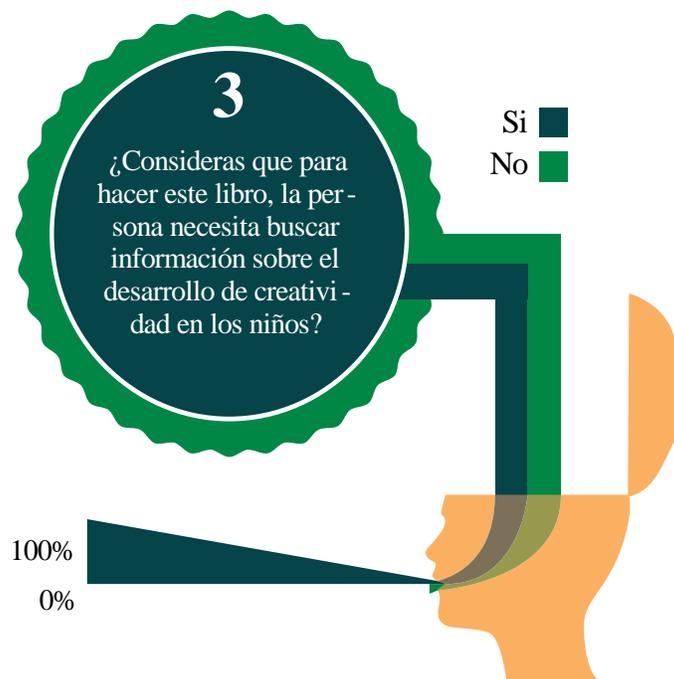
Parte objetiva.



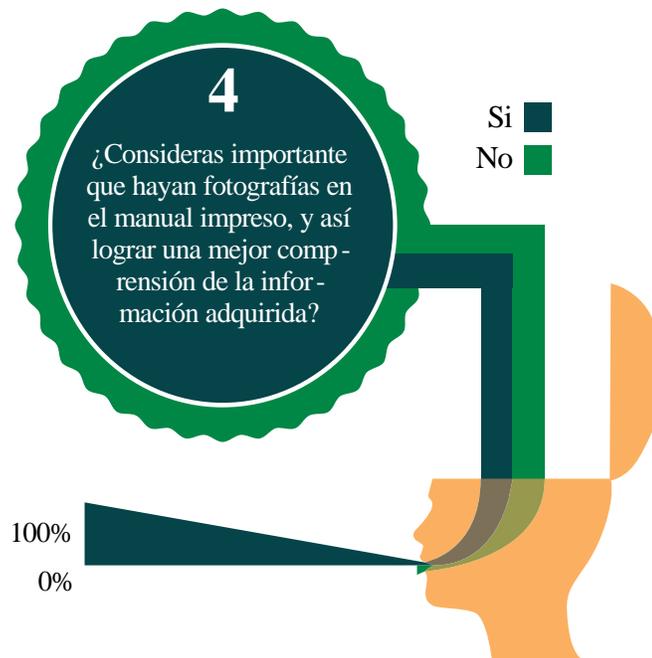
El 100% del grupo objetivo considera necesaria la creación de un manual didáctico impreso que ayude con el desarrollo de la creatividad de niños de 7 a 9 años.



El 100% del grupo objetivo considera necesario que el creador del manual debe conocer sobre colores y formas para diseñarlo. de 7 a 9 años.

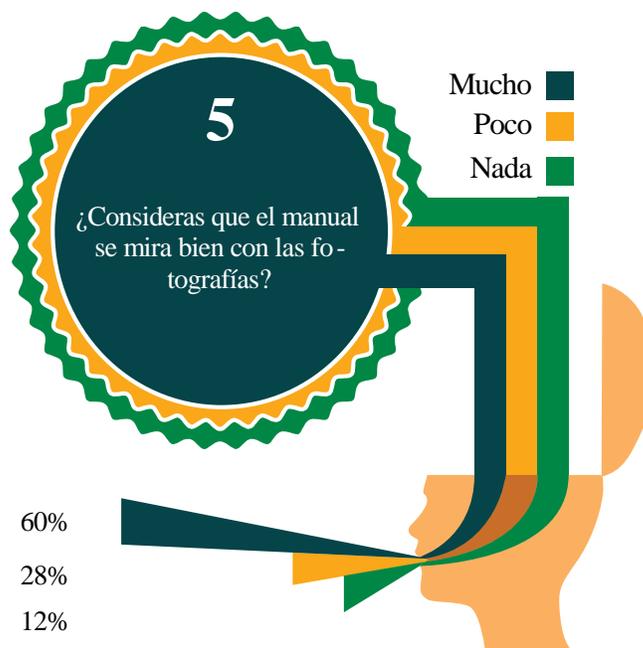


El 100% del grupo objetivo considera que el creador del libro debe tener conocimiento sobre todo lo relacionado con la creatividad.



El 100% del considera importante que contenga fotografías el manual impreso, y así lograr una mejor comprensión de la información adquirida.

Parte semiológica



El 60% considera que el manual se mira bien con las fotografías El 28% considera que poco y un 12% considera que no.

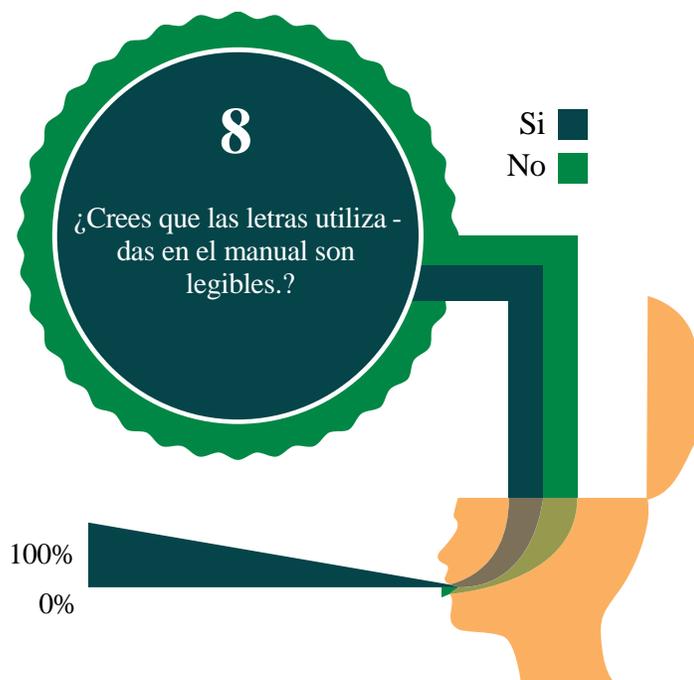


El 76% del grupo objetivo considera que los colores utilizados en el manual didáctico impreso son llamativos, el 20% cree que un no mucho y el 4% considera que no.



El 92% cree que, la letra utilizada en el libro son legibles, y el 8% considera que no mucho.

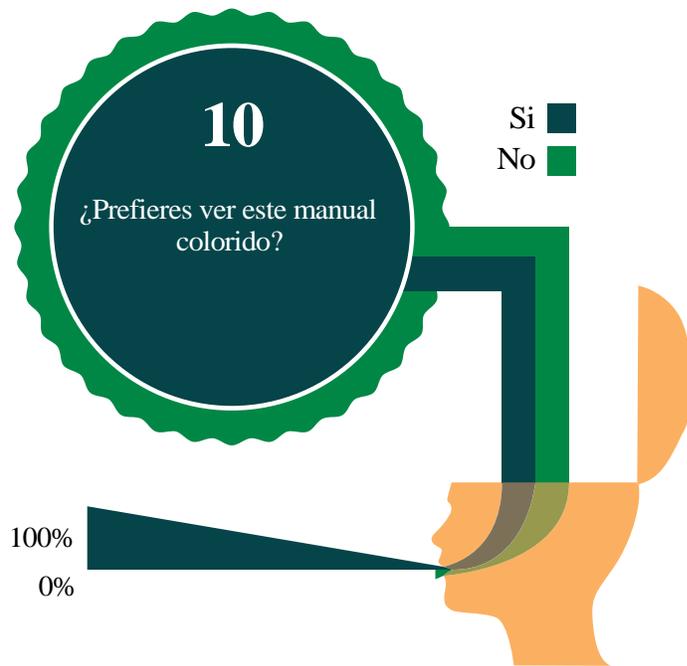
Parte Operativa



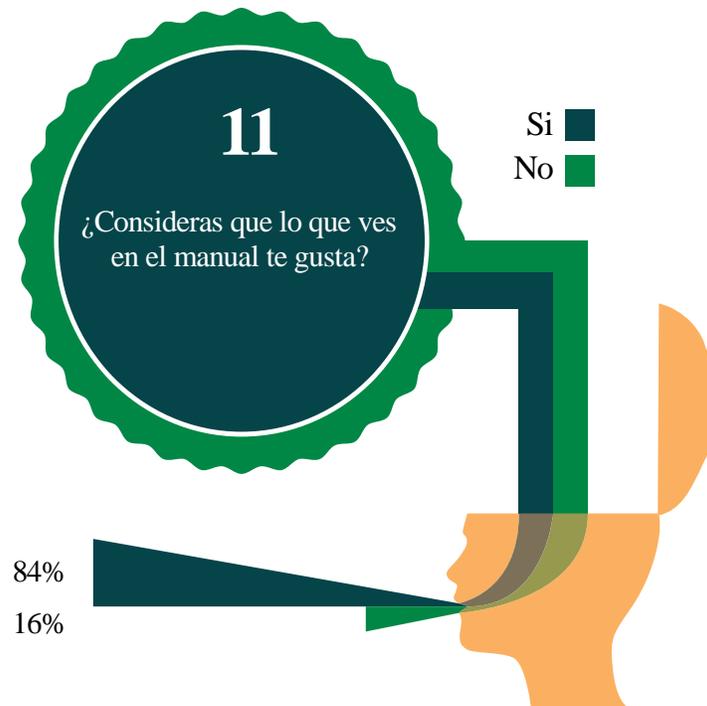
El 100% indica que el tipo de letra utilizado en el manual son legibles en todo el manual.



El 96% cree que las palabras y fotografías ayudan a comprender las instrucciones del manual, el 4% cree que no ayudan a comprender las instrucciones



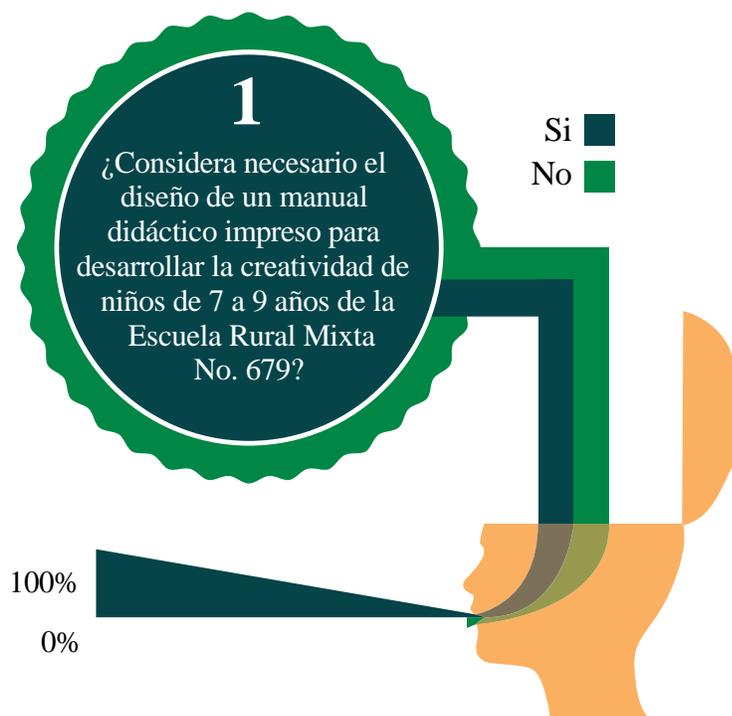
El 100% del grupo objetivo, prefiere ver el manual colorido.



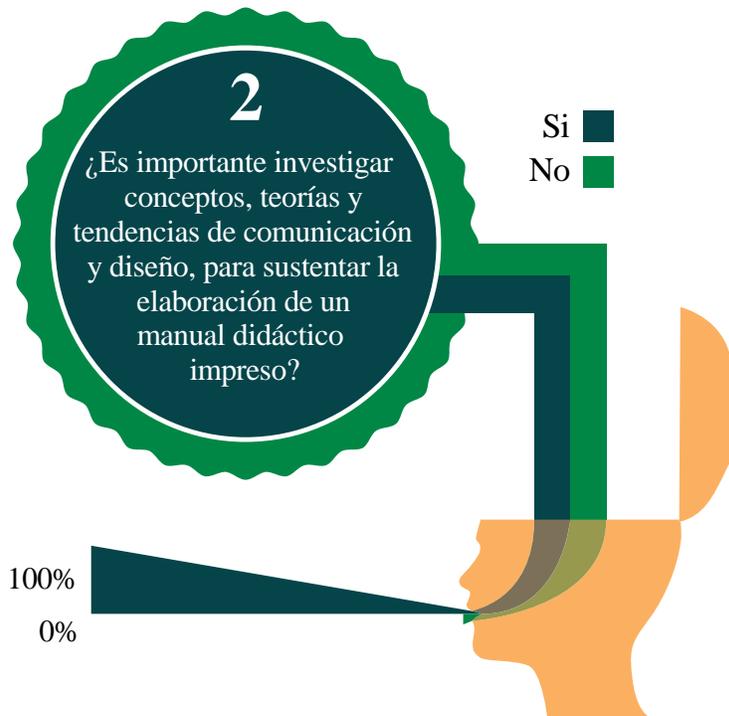
El 84% del grupo objetivo les gusta el manual, el 16% no les gusta.

(Expertos)

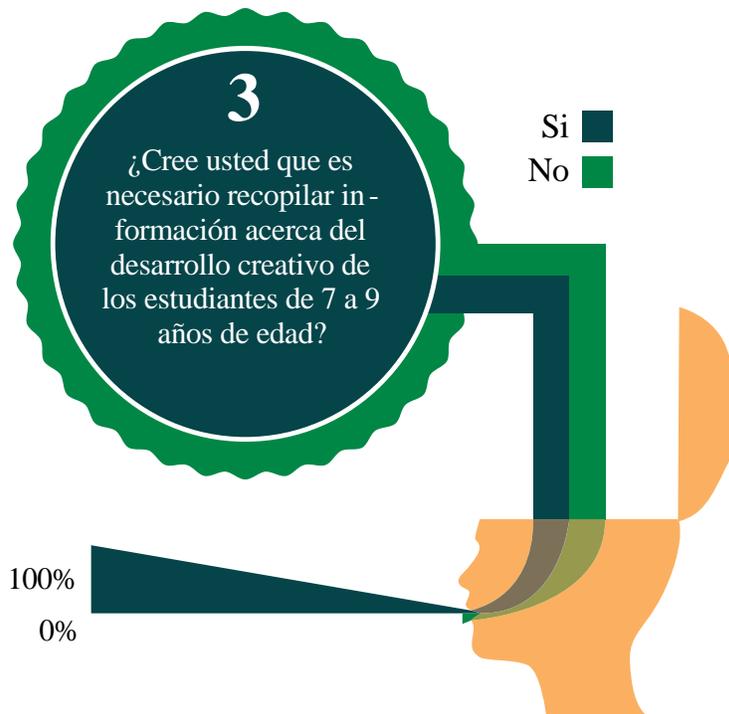
Parte objetiva.



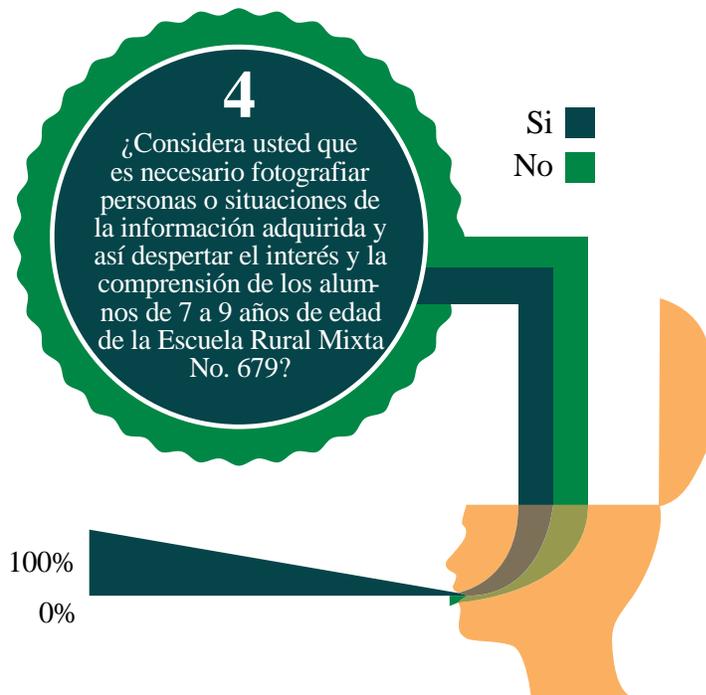
El 100% de los expertos considera necesaria la creación de un manual didáctico impreso que ayude con el desarrollo de la creatividad de niños de 7 a 9 años.



El 100% de los expertos considera importante investigar conceptos, teorías y tendencias para realizar la elaboración de un manual didáctico impreso.

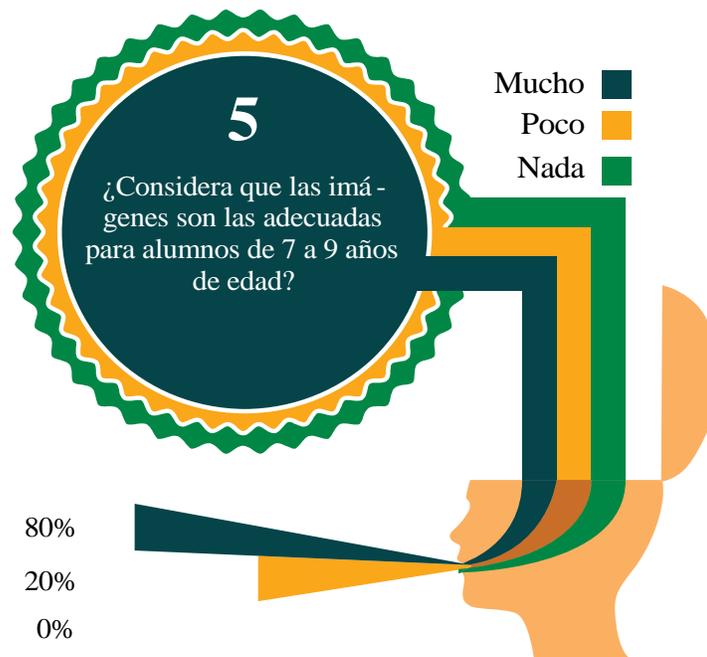


El 100% de los expertos cree que es importante recopilar información sobre el desarrollo creativo.



El 100% de los expertos considera importante que contenga fotografías el manual impreso, y así lograr una mejor comprensión de la información adquirida.

Parte semiológica



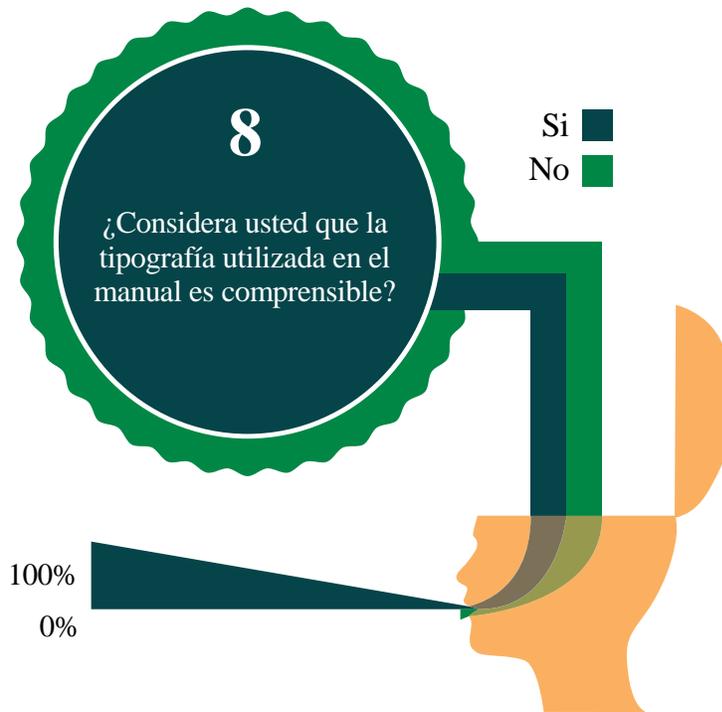
El 60% considera que el manual se mira bien con las fotografías, el 20% poco.



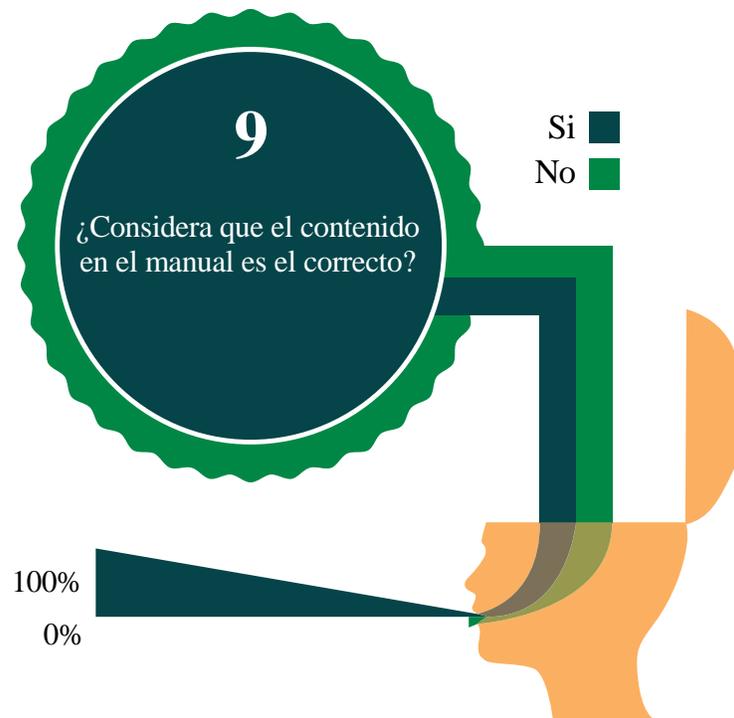
El 80% de los expertos considera que los colores utilizados en el manual didáctico impreso son llamativos, el 20% cree que solo un poco.



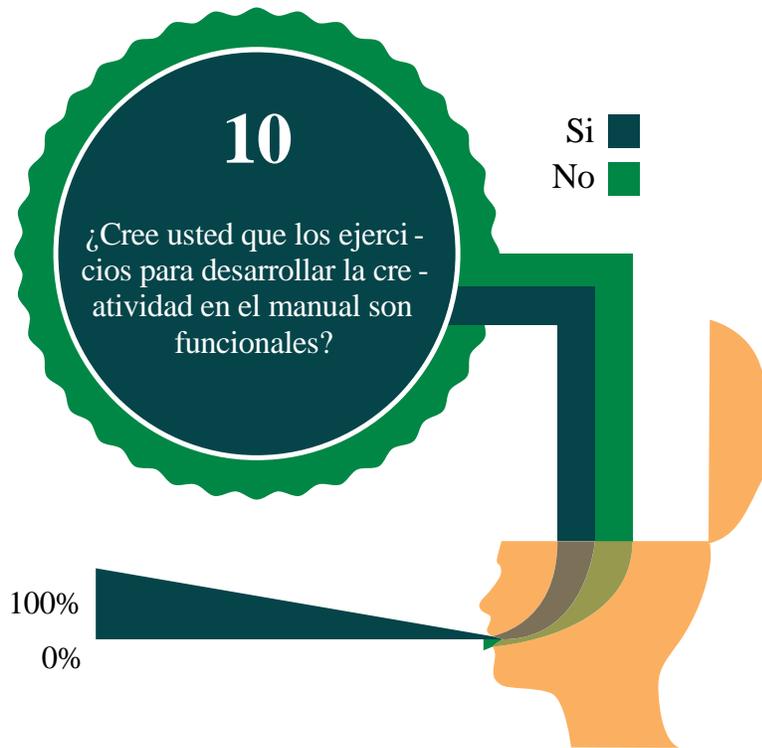
El 80% cree que, la letra utilizada en el libro son legibles, y el 20% considera que no mucho.



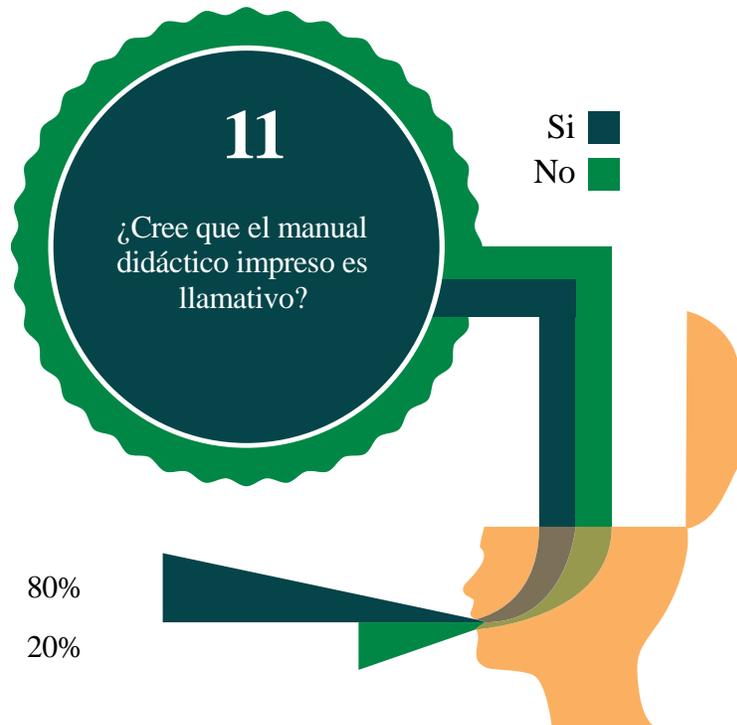
El 100% considera que la tipografía utilizada en el manual es comprensible



El 100% considera que el contenido en el manual es correcto.



El 100% cree que los ejercicios para desarrollar la creatividad e el manual son funcionales.



El 80% de los expertos cree que el manual impreso es llamativo, el otro 20% considera que no.

## 8.4 Cambio con base a resultados

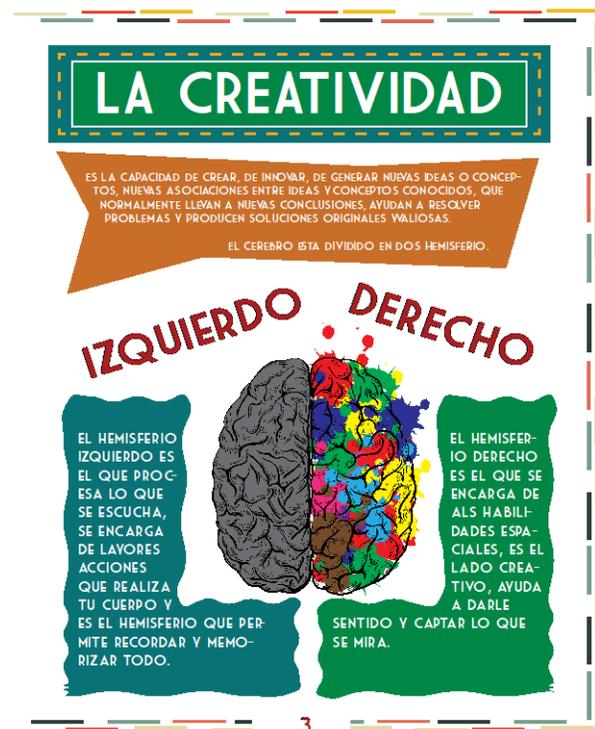
Siguiendo el proceso de validación, el grupo de expertos realizaron observaciones bajo su punto de vista. El grupo objetivo compartió su opinión al terminar la encuesta, y después de aprobar el proyecto del manual didáctico impreso.

El comentario dado por los expertos es muy importante, ya que ayudarán con las mejoras del dicho manual para tener una mejor manera de atraer al grupo objetivo.

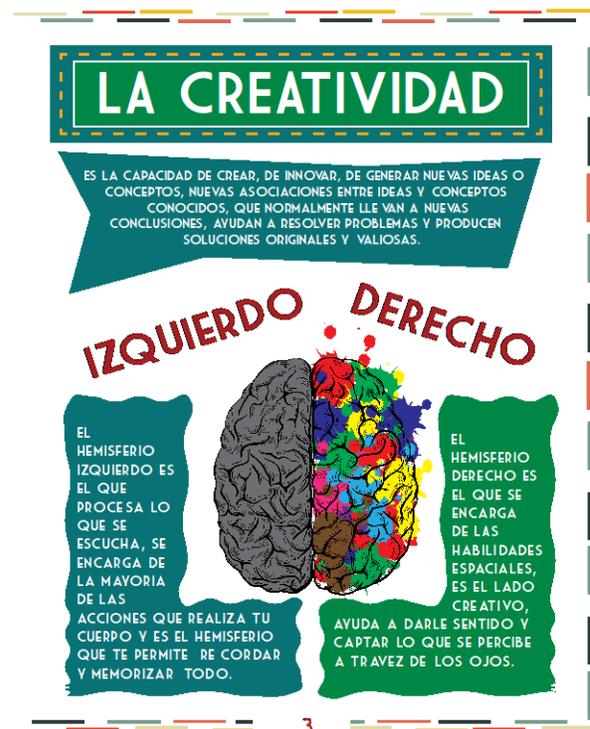
En base a las observaciones se realizaron los siguientes cambios en el manual didáctico impreso.

En la hoja 3 el primer párrafo, el fondo anaranjado se solicitó cambiarlo por un fondo en el cual el texto fuera más legible. En los párrafos que se habla de los hemisferios se debía quitar los guiones y escribir la palabra completa.

Antes



Después

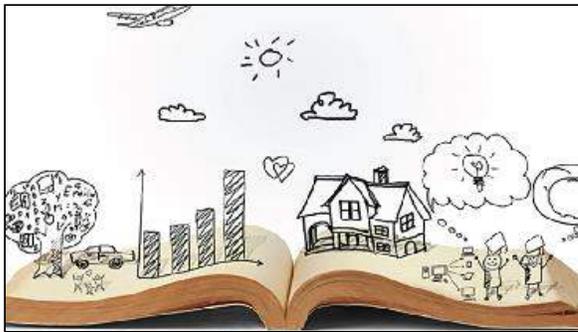


Se solicitó el cambio de imágenes que se encontraban en el manual debido los derechos de autor, ya que las imágenes no eran propiedad del diseñador Erwin Gómez.

Antes



Después



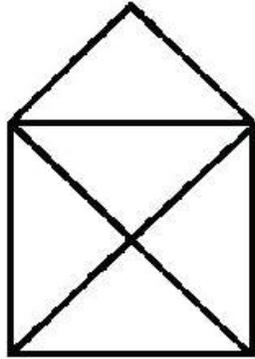
Antes



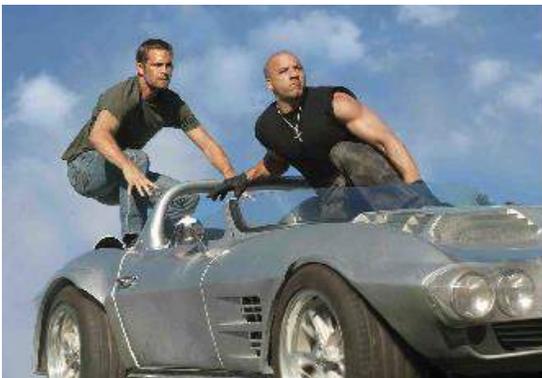
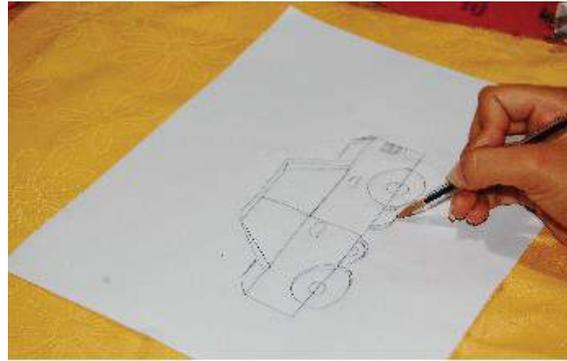
Después



Antes

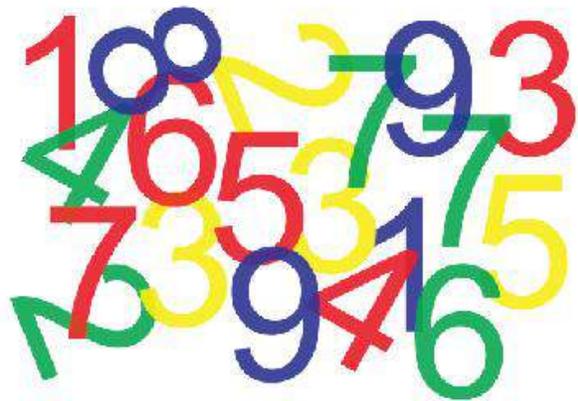


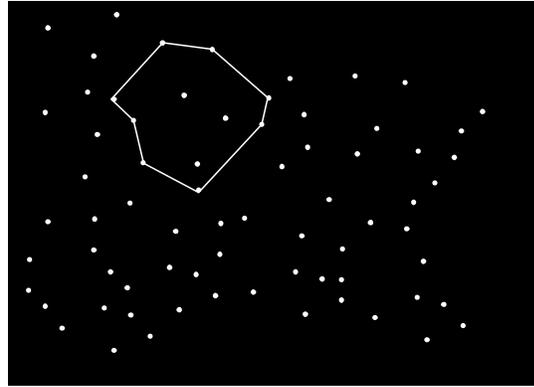
Después



Antes

Después





Entre algunas de las recomendaciones de los expertos está el de la corrección de la ortografía, debido a que el manual poseía ciertas faltas ortográficas en algunas de sus hojas.

Antes

### DINÁMICA

El participante deberá de tomar primero una ficha "A" y conocer cual es el acontecimiento que debe contar, después tomará una ficha "B" para conocer el estilo de narración.

Al tener las dos fichas, tendrá 5 minutos para crear la historia del acontecimiento y contarla dependiendo del estilo de narración que le salió.

Después

### DINÁMICA

El participante deberá de tomar primero una ficha "A" y conocer cual es el acontecimiento que debe contar, después tomará una ficha "B" para conocer el estilo de narración.

Al tener las dos fichas, tendrá 5 minutos para crear la historia del acontecimiento y contarla dependiendo del estilo de narración que le salió.

Antes

### REGLAS

1. Solo puede actuar q persona por turno
2. No se puede repetir acción o actuación.
3. La actuación debe durar mínimo 30 segundos..

Después

### REGLAS

1. Solo puede actuar 1 persona por turno
2. No se puede repetir acción o actuación.
3. La actuación debe durar mínimo 30 segundos.

Antes

## DINÁMICA

El primer participante debe de decir una idea sobre algún tema que se desee tratar, el siguiente participante deberá decir otra idea pero debe estar amarrada con la idea anterior, y así sucesivamente hasta que todos los participantes digan todas las ideas. Al tener todas las ideas se debe de hacer una en general.

Ejemplo:

- Idea 1: ir al espacio para destruir los asteroides.
- Idea 2: Llevar un rayo laser para que sea fácil destruirlos.

Después

## DINÁMICA

El primer participante debe de decir una idea sobre algún tema que se desee tratar, el siguiente participante deberá decir otra idea pero debe estar amarrada con la idea anterior, y así sucesivamente hasta que todos los participantes digan todas las ideas. Al tener todas las ideas se debe de hacer una en general.

Ejemplo:

- Idea 1: ir al espacio para destruir los asteroides.
- Idea 2: Llevar un rayo laser para que sea fácil destruirlos.

Antes

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Agilidad mental
2. Lenguaje matemático

Después

## ASPECTOS A DESARROLLAR

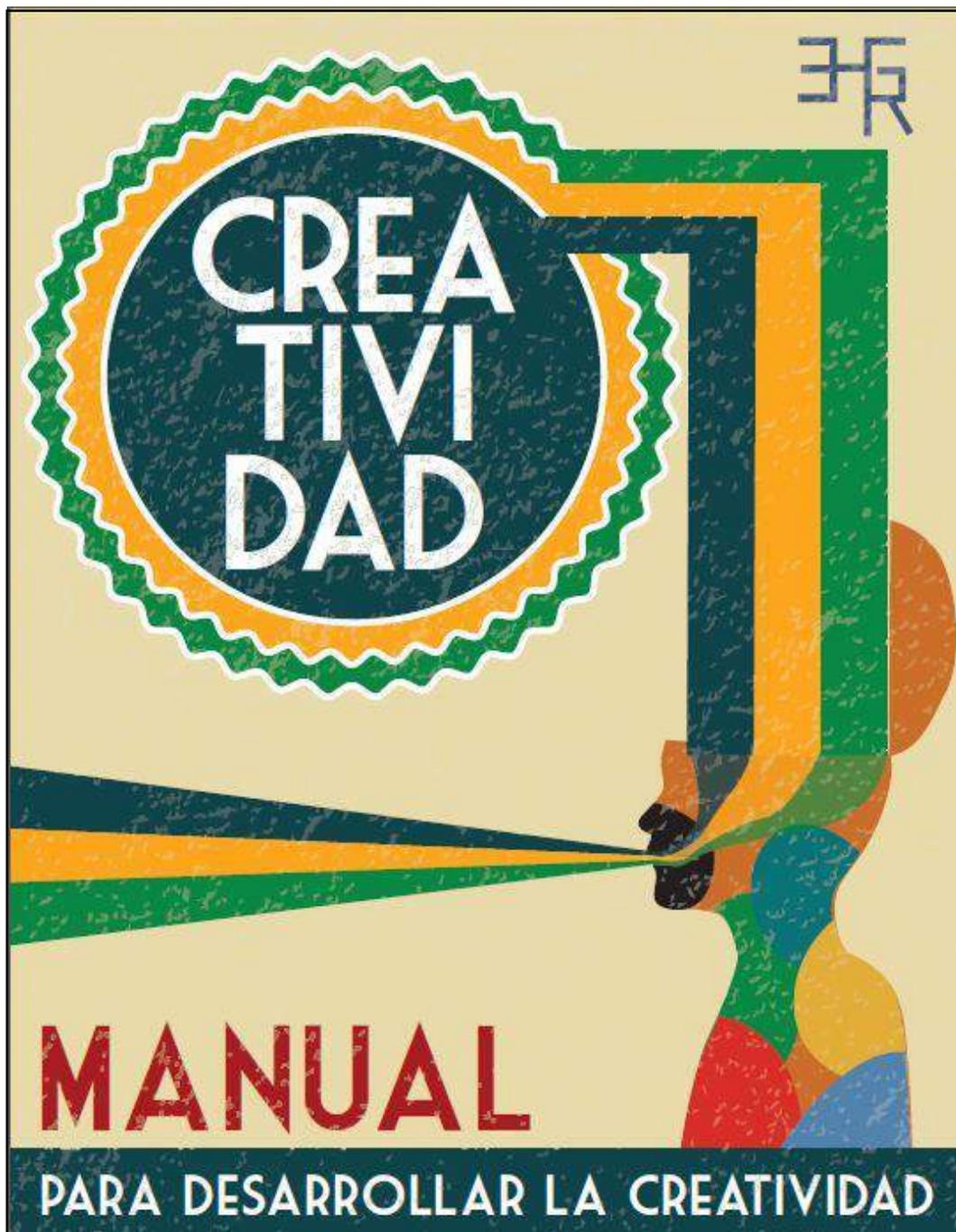
1. Agilidad mental
2. Lenguaje matemático

El experto en pedagogía el Licenciado Marvin Ramírez solicitó la elaboración de una página la cual contenga una pequeña descripción de que trata el Manual didáctico impreso para desarrollar la creatividad. La cual estará en la propuesta final que se presentará junto con todos los cambios solicitados, con los profesionales en diseño.

# **Capítulo IX:**

## **Propuesta gráfica final**

## Capítulo IX: Propuesta gráfica final



La portada será impresa en papel couche a un tamaño de 8.5 x 11 pulg.

# MANUAL

## PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD

La creación de nuevas ideas o conceptos para la resolución original de problemas es muy importante para los niños, ya que deben estar preparados para la vida

La creatividad es un sinonimo de "Pensamiento original" o "Imaginación constructiva.

La creatividad es generar nuevas ideas o conceptos, que normalmente conllevan a conclusiones nuevas, resuelven problemas y producen soluciones originales y valiosas.

Este manual esta hecho para niños de 7 a 9 años de edad, y su proposito es que puedan empezar a desarrollar la creatividad, y poderla aplicar y así generar nuevas ideas las cuales les pueden ayudar en su vida a corto , mediano o largo plazo.

Consta de 15 talleres los cuales se desarrolla, expresión corporal, creatividad artistica, comunicación, trabajo en equipo, entre otros aspectos.

La hoja de presentación será impresa couche de 8.5 x 11 pulg.



El índice será en papel couche de 8.5 11 pulg.

# LA CREATIVIDAD

Es la capacidad de crear, de innovar, de generar nuevas ideas o conceptos, nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que normalmente llevan a nuevas conclusiones, ayudan a resolver problemas y producen soluciones originales y valiosas.

IZQUIERDO DERECHO

El hemisferio izquierdo es el que procesa lo que se escucha, se encarga de la mayoría de acciones que realiza tu cuerpo y es el hemisferio que te permite recordar y memorizar Todo.



El hemisferio derecho es el que se encarga de las habilidades espaciales, es el lado creativo, ayuda a darte sentido y captar lo que se percibe con la mirada.

# EL CUENTO DIVERTIDO



## CONCEPTO

Crear un cuento utilizando una sola palabra cada participante

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Desarrollar agilidad mental
2. Desarrollar imaginación
3. Desarrollar creatividad

## PARTICIPANTES

Individual

## ASPECTOS

Realizarse dentro del salón de clase. Cada participante debe permanecer sentado

## MATERIALES

Pizarrón, Marcadores e Imaginación

## REGLAS

1. Una sola palabra por participante
2. Cada palabra será escrita por el docente presente
3. Nadie puede ayudar al participante
4. Solo el participante en turno puede hablar.

## DINÁMICA

Se debe de crear un cuento, cada participante tiene derecho a decir una sola palabra.

El docente se encargará de escribir cada palabra en el pizarrón hasta finalizar el cuento. Si al momento que pasen todos los participantes aun no se tiene un final, se continuara la actividad hasta llegar a un final. Se pueden dar las vueltas que deseen.

# LA NUEVA HISTORIA



## CONCEPTO

Crear un acontecimiento dependiendo de la ficha elegida.

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Estimular la creatividad
2. Desarrollar Comunicación
3. Improvisación

## PARTICIPANTES

Individual o grupal

## ASPECTOS

Realizarse dentro o fuera del salón de clase  
Duración de 5 minutos por participante, o grupo.

## MATERIALES

Fichas con distintas situaciones y estilos de narración.

## REGLAS

1. Fichas "A" Deben estar escritas con acontecimientos (La pérdida de mi celular, la mordida de mi perro, la caída de Edgar)
2. Fichas "B" Deberán tener escritos el estilo de narración (dramático, cómico, trágico, emotivo)
3. En caso que el participante no tenga el conocimiento de la narración que le toco, se le deberá explicar o cambiar de ficha

## DINÁMICA

El participante deberá de tomar primero una ficha "A" y conocer cual es el acontecimiento que debe contar, después tomará una ficha "B" para conocer el estilo de narración.

Al tener las dos fichas, tendrá 5 minutos para crear la historia del acontecimiento y contarla dependiendo del estilo de narración que le salió.

# DIRECTOR DE UNA PELÍCULA



## CONCEPTO

Imaginar la película que desan crear sin límites de dinero ni de poderes.

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Liderazgo
2. Comunicación
3. Creatividad

## PARTICIPANTES

Grupo o clase

## ASPECTOS

Realizarse dentro o fuera del salón de clase  
Duración una hora

## MATERIALES

Lápiz y papel

## REGLAS

1. La película se deberá de escribir de manera individual.
2. Los participantes decidirán que tipo de película será, la música que tendrá, quienes son los actores y actrices, y que es el trama de la película.

## DINÁMICA

Cada participante debe imaginarse que es una director de cine, y que una gran empresa cinematográfica los necesita para la elaboración de una película, no tienen limitación de dinero y tienen el poder de revirir a todos los actores y actrices que esten fallecidos.

Al finalizar todos de escribir, cada uno deberá de exponerlo a toda la clase, entre todos decidirán al menos 3 películas y en grupos deberán de hacer realidad al menos una escena o algún fragmento.

# EL INVENTO DE CABEZA



## CONCEPTO

Hacer un invento contrario a lo que se necesita.

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Creatividad
2. Seguridad y confianza
3. Expresión
4. Comunicación

## PARTICIPANTES

Individual

## ASPECTOS

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Presentar el invento a todos los participantes.

## MATERIALES

Lápiz y papel

## REGLAS

1. No se pueden copiar inventos ya creados.
2. Debe ser algo noedoso y auténtico..

## DINÁMICA

Cada participante debe imaginarse que es una director de cine, y que una gran empresa cinematográfica los necesita para la elaboración de una película, no tienen limitación de dinero y tienen el poder de revivir a todos los actores y actrices que esten fallecidos.

Al finalizar todos de escribir, cada uno deberá de exponerlo a toda la clase, entre todos decidirán al menos 3 películas y en grupos deberán de hacer realidad al menos una escena o algún fragmento.

# IDEA TRAS IDEA



## CONCEPTO

Se crean ideas en torno a las ideas de los otros participantes.

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Creatividad
2. Lógica
3. El trabajo en equipo.

## PARTICIPANTES

Grupal

## ASPECTOS

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración de 30 a 40 minutos

## MATERIALES

Hoja, y lapiz, pizarrón y marcador

## REGLAS

1. No se pueden copiar inventos ya creados.
2. Debe ser algo novedoso y auténtico.

## DINÁMICA

El primer participante debe de decir una idea sobre algún tema que se desee tratar, el siguiente participante deberá decir otra idea pero debe estar amarrada con la idea anterior, y así sucesivamente hasta que todos los participantes digan todas las ideas. Al tener todas las ideas se debe de hacer una en general.

Ejemplo:

- Idea 1: ir al espacio para destruir los asteroides,
- Idea 2: Llevar un rayo laser para que sea fácil destruirlos.



### CONCEPTO

Consiste en hacer realidad los canales de televisión.

### ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Creatividad
2. Trabajo en equipo
3. Liderazgo
4. Comunicación
5. Coordinación

### PARTICIPANTES

Grupos numerosos

### ASPECTOS

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración de 30 a 40 minutos

### MATERIALES

Cualquier objeto que pueda ser parte de un canal de televisión

### REGLAS

1. Respetar el turno del grupo que esta actuando
2. No se pueden hacer canales de música, ni canales de gente mayor.

### DINÁMICA

Se deben crear 2 grupos, el primero seran los encargados de mirar la televisión y decidir el canal que quieren ver, el segundo grupo deberá de hacer realidad algún programa del canal.

#### Ejemplo

- Grupo 1: Le gustaría ver Televisiete
- Grupo 2: Puede actuar haciendo el noticiero



## CONCEPTO

Crear nuevas maneras de usar materiales, y aprender que materiales son reciclables.

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Creatividad
2. Conciencia ambiental

## PARTICIPANTES

Grupos de 3 o 4 personas

## ASPECTOS

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración 20 minutos

## MATERIALES

Papel y lápiz.

## REGLAS

1. Generar mínimo 7 usos diferentes para algún material reciclable.
2. Todas las ideas son aceptadas por el grupo.

## DINÁMICA

La persona encargada deberá de introducir el concepto de reciclaje, en el grupo de los participantes.

Acto seguido se deben formar los grupos y el docente le pide a los grupos que hagan una lista de cosas que podrían haber sido usadas para algo práctico en vez de ser arrojadas.

Se les dice que escriban o dibujen formas en las que podrían cambiar estos objetos poniéndolos juntos o cambiando sus formas.



### CONCEPTO

Tener como resultados todos los números de 1 a 10 realizando distintas operaciones

### ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Agilidad mental
2. Lógica
3. Lenguaje matemático

### PARTICIPANTES

Individual o en grupos

### ASPECTOS

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración 30 minutos

### MATERIALES

Papel y lápiz.

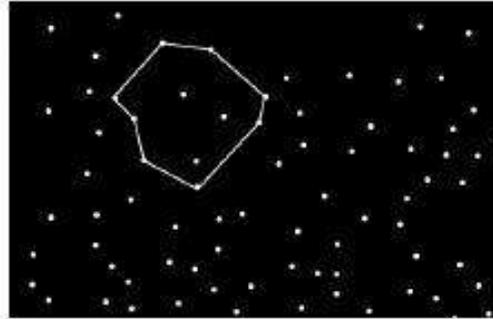
### REGLAS

1. Utilizar sumas, restas, multiplicaciones, divisiones y cualquier operación matemáticas.
2. No se puede utilizar la misma operación para descubrir dos números distintos.

### DINÁMICA

El docente deberá de recordarles a los participantes las operaciones de suma, resta, multiplicación y división.

Acto seguido en la hoja deberán escribir las operaciones matemáticas necesarias para tener como resultado todos los números de 1 a 10 o más.



## CONCEPTO

Conocer sobre todo lo maravilloso del universo

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Creatividad
2. Dibujo
3. Nuevo conocimiento

## PARTICIPANTES

Grupos

## ASPECTOS

1. Realizarse dentro o fuera del salón de clase
2. Duración 40 minutos

## MATERIALES

Marcadores y donde dibujar

## REGLAS

1. Se pueden hacer cuantos dibujos deseen
2. Respetar el espacio del compañero.

## DINÁMICA

Explicarles a los participantes que es el universo de que consta ( planetas, estrellas, constelaciones, meteoros, entre otros).

En una cartulina o cualquier papel hacer que los participantes dibujen como se imaginan el universo ya teniendo conocimiento sobre lo que es.

# ACTUANDO ANDO



## CONCEPTO

Actuar lo que el público desee ver.

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Creatividad
2. Expresión
3. Actuación
4. Trabajo en equipo

## PARTICIPANTES

Grupos

## ASPECTOS

1. Realizarse dentro o fuera del salón de clase
2. Duración 30 minutos

## MATERIALES

Ninguno en especial.

## REGLAS

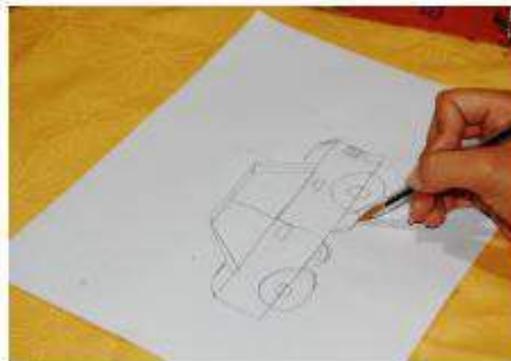
1. Solo puede actuar q persona por turno
2. No se puede repetir acción o actuación.
3. La actuación debe durar mínimo 30 segundos.

## DINÁMICA

Todos los participantes deberan de realizar un circulo grande, el docente designara al primer participante y que debe actuar. (Hombre en cuerda floja, tarzan, bombero, entre otros.)

Cuando el participante termine de realizar su actuación decidira quién es el proximo participante y que actuación debe de realizar.

# DIBUJO DE UN SOLO TRAZO



## CONCEPTO

Dibujar todo lo que se pueda sin levantar el lápiz del papel.

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Creatividad
2. Habilidad para el dibujo

## PARTICIPANTES

Individual

## ASPECTOS

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración 20 minutos

## MATERIALES

Papel y lápiz

## REGLAS

1. En ningún momento se puede quitar el lápiz del papel hasta terminar el dibujo.
2. Pueden hacer todos los dibujos que deseen.

## DINÁMICA

El docente se encargará de darles a los participantes una hoja y un lápiz, deberá explicarle que el lápiz no se puede levantar hasta que el dibujo este completo.

Al finalizar deberán explicar lo que dibujaron y porque lo hicieron.



## CONCEPTO

Expresarse por medio de las canciones

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Creatividad
2. Expresión
3. Comunicación

## PARTICIPANTES

Individual

## ASPECTOS

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración 40 minutos

## MATERIALES

Papel y lápiz

## REGLAS

1. La canción debe durar mínimo 1 minuto.
2. La letra no debe contener malas palabras, ni nada en doble sentido.
3. El ritmo de la canción debe ser original.

## DINÁMICA

Es muy importante que todas las personas se expresen y dejen salir todo lo que sienten, por eso los participantes deberán de escribir una canción sin groserías, después deberán inventarle un ritmo, y al terminar todos deberán pasar al frente a cantarla con todos los ánimos del mundo.

# UNIENDO FRASES



## CONCEPTO

Arma tu oración usando 2 frases

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Creatividad
2. Lenguaje
3. Comunicación

## PARTICIPANTES

Individual

## ASPECTOS

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración 20 a 25 minutos

## MATERIALES

Papel y lápiz

## REGLAS

1. Es necesario utilizar las 2 frases en cada oración.
2. Realizar mínimo 4 oraciones.
3. Las oraciones no pueden ser parecidas.

## DINÁMICA

Realizar frases lo más diferentes posibles, usando al menos dos palabras que el docente va a proporcionar.

Ejemplo, Palabras: "Carro y semáforo", Oración: "El carro azul está viendo el semáforo verde." los participantes deben leer mínimo dos oraciones

# SIGUIENDO LAS REGLAS

Carro	Confuso
Moto	Correo
Corto	Mareo
Terremoto	Edificio
Música	Teléfono
Partido	Escrito

## CONCEPTO

Seguir al pie de la letra las instrucciones

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Creatividad
2. Lenguaje
3. Comunicación

## PARTICIPANTES

Individual

## ASPECTOS

1. Realizarse dentro del salón de clase
2. Duración 20 a 25 minutos

## MATERIALES

Papel y lápiz

## REGLAS

1. Escribir 5 palabras mínimo por regla.
2. No se pueden repetir palabras
3. Mínimo 5 reglas por participante.

## DINÁMICA

Escribir la mayor cantidad de palabras que cumplan con las reglas impartidas por la persona encargada.

Ejemplo.

Regla: Usar palabras terminadas en "O"  
Palabras: "carro", "libro" "ejercito"

# LA ESCENA



## CONCEPTO

Realizar una escena en tiempo real.

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Expresión corporal
2. Creatividad
3. Trabajo en equipo

## PARTICIPANTES

Grupos de 5 a 6 participantes

## ASPECTOS

1. Realizarse dentro o fuera del salón de clase
2. Duración 50 minutos

## MATERIALES

Lo necesario para la realización de la escena.

## REGLAS

1. Entre las 2 escenas deben durar mínimo 5 minutos.
2. Deben ser escenas de película o programas reales (no caricaturas)

## DINÁMICA

El docente explicará a los niños lo que es una escena, después los dividirá en grupos de 5 o 6.

El grupo debe ponerse de acuerdo en que escenas de películas o programas representarán no importa de que género sea (Miedo, acción, comedia, entre otros).

Después de practicarla por 10 minutos deberán presentarse frente a todo los grupos. y se decidirá que grupo tuvo mejor actuación, mejor representación, mejor argumento.

# EL SALUDO Y LA DESPEDIA



## CONCEPTO

Saludarse y despedirse de todos los compañeros.

## ASPECTOS A DESARROLLAR

1. Expresión corporal
2. Creatividad

## PARTICIPANTES

Parejas o tríos

## ASPECTOS

1. Realizarse dentro o fuera del salón de clase
2. Duración 40 minutos

## MATERIALES

Todos los que necesiten.

## REGLAS

1. El máximo de personas para el saludo o despedida es de 3.
2. El saludo y la despedida debe durar mínimo 10 segundos.

## DINÁMICA

Siempre es importante el saludarse y despedirse de todas las personas que nos rodean. Por eso deben inventarse los saludos y las despedidas.

En parejas o tríos deben idear un saludo y una despedida usando las manos, pies, cabeza, brazos o cualquier objeto. al tener los dos ya hechos deben presentárselo a la persona encargada del grupo, al ser aceptado el saludo y la despedida, deberán buscar a otra pareja o hacer otro trío.

# CREDITOS

**Diseño:**

Erwin Gómez

**Diagramación:**

Erwin Gómez

**Digitalización:**

Erwin Gómez

**Elaboración:**

Erwin Gómez

**Redacción:**

Erwin Gómez

**Fotografía:**

Erwin Gómez

**Modelos:**

Juan de león

Alejandra Alvarez

Juan Gómez

# TELLERES

## **Director de película**

Mexicanos, S. (2013). Improteatro.

## **El canal de TV**

Mexicanos, S. (2013). Improteatro.

## **Actuando ando**

Mexicanos, S. (2013). Improteatro.

## **La escena**

Mexicanos, S. (2013). Improteatro.

## **El saludo y la despedida**

Mexicanos, S. (2013). Improteatro.

## **Reciclando y creando**

Fundación Séneca. (2019).

Proyecto "Suelta tu mente" (Talleres)  
(1st ed.). Murcia, España.

## **Creando con los números**

Fundación Séneca. (2019).

Proyecto "Suelta tu mente" (Talleres)  
(1st ed.). Murcia, España.

**El cuento divertido - Idea tras idea**  
**La constelarción - Siguiendo las reglas**

Gómez, E. (2017)

**Director de película**

Martinez, A. (2019). Lifeder.

Retrieved from

<https://www.lifeder.com/dinamicas-de-creatividad/>

**Invento de Cabeza**

Martinez, A. (2019). Lifeder.

Retrieved from

<https://www.lifeder.com/dinamicas-de-creatividad/>

**Saludo y despedida**

Martinez, A. (2019). Lifeder.

Retrieved from

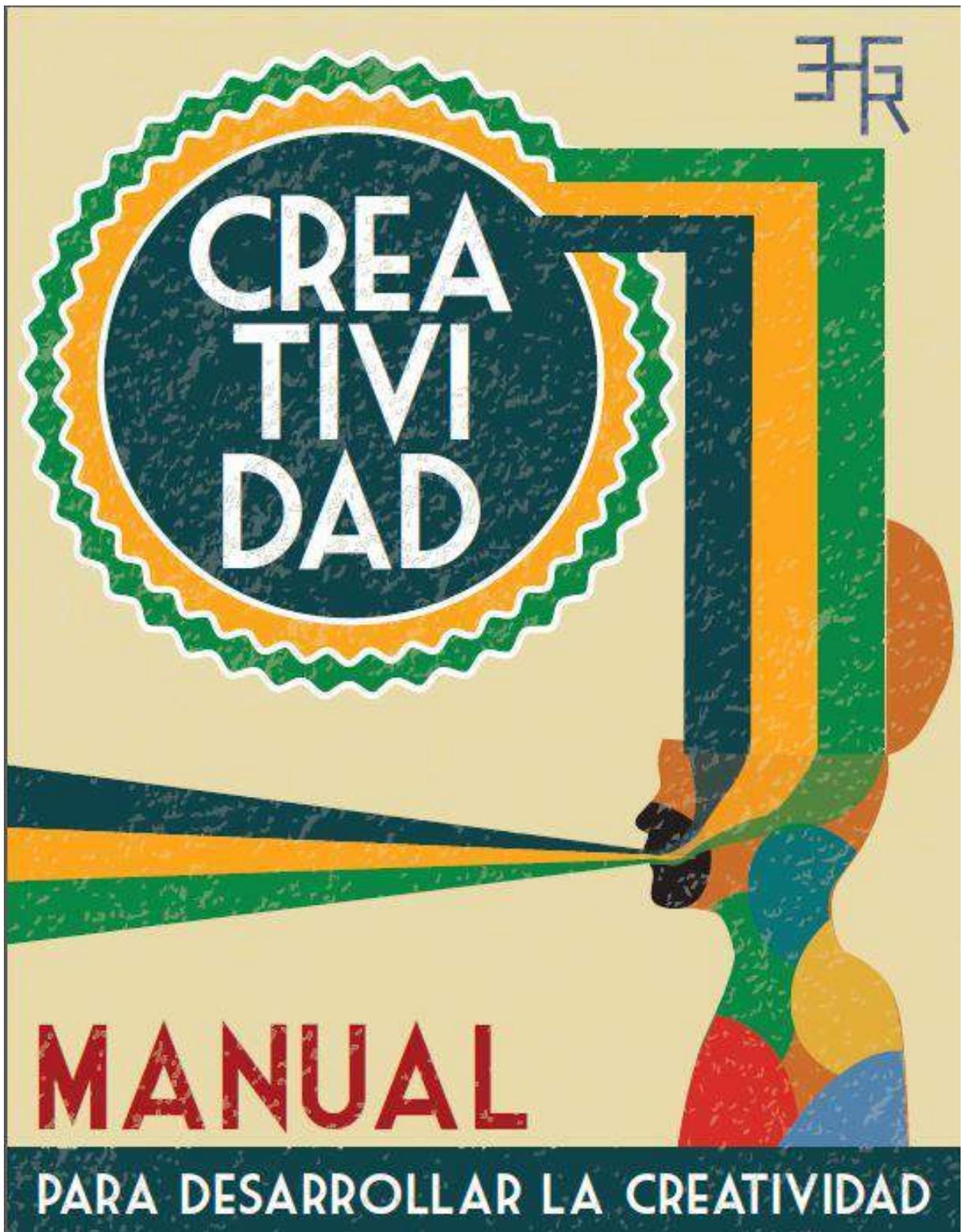
<https://www.lifeder.com/dinamicas-de-creatividad/>

**La nueva historia**

Martinez, A. (2019). Lifeder.

Retrieved from

<https://www.lifeder.com/dinamicas-de-creatividad/>



La contraportada será impresa en papel couche de 8.5 x 11pulg.

# **Capítulo X:**

## **Producción, reproducción y distribución**

## **Capítulo X: Producción, reproducción y distribución**

Para lograr que el manual didáctico impreso para desarrollar la creatividad en niños de 7 a 9 años de edad de la Escuela Rural Mixta No. 679, cumpla con su función será necesario la disponibilidad de recursos económicos y tiempo.

El objetivo a cumplir del manual es el de ayudar a desarrollar la creatividad de niños de 7 a 9 años de edad, a base de talleres, ejercicios y juegos individuales y grupales. Para la producción de este manual didáctico impreso se deberá de tomar en cuenta los siguientes aspectos.

Plan de costos de elaboración: Ayudará a establecer el proceso creativo y elaboración de la propuesta.

Plan de costos de producción: Auxiliará con la base de costos de los artes finales del manual didáctico impreso.

Plan de costos de reproducción: El cual contribuirá a establecer los costos de la impresión del manual didáctico impreso, esto con el objetivo de incluirlo en el presupuesto del proyecto que se está llevando a cabo.

Plan de costos de distribución: Establecerá los costos necesarios para la repartición del manual didáctico impreso al establecimiento que lo solicitó.

Margen de utilidad: Indicara el porcentaje de utilidad en base al subtotal del plan de costos de elaboración, producción y distribución.

IVA: Es el 12% que se le deberá agregar al monto final de el plan de elaboración, producción y reproducción.

### 10.1 Plan de costos de elaboración

Recopilación de información y ejercicios a desarrollar para el manual didáctico impreso, proceso de diseño y elaboración de propuesta pre eliminar en el cual se realizaron los bocetos para dar respuestas a las necesidades del cliente y grupo objetivo.

Tiempo empleado: 11 semanas.

Costos de elaboración	
Total de semanas laboradas	5 semanas
Total de días laboradas	25 Días (5 días a la semana)
Total de horas laboradas	145 Horas (7 horas al día)
Total de costos de elaboración: 145 horas por Q25.00 cada hora.	
Q 3,625.00	

### 10.2 Plan de costos de producción

La labor realizada dentro del plan de costos de producción corresponde a la elaboración de la propuesta final.

Costos de Producción	
Total de semanas laboradas	1 semana
Total de días laboradas	7 Días (5 días a la semana)
Total de horas laboradas	35 Horas (7 horas al día)
Total de costos de producción: 35 horas por Q25.00 cada hora.	
Q 875.00	

### 10.3 Plan de costos de reproducción

La cotización se realizó con la empresa “Copias día y noche SA.” 5 unidades a full color tamaño 8x11.5 pulgadas en papel couche, portada y contra portada brillante.

Costo de reproducción.	Q 660.00
------------------------	----------

#### 10.4 Plan de costos de distribución

La distribución del manual didáctico impreso será un costo el cual el diseñador gráfico Erwin Gómez cubrirá. Este costo estará distribuido, en gasolina y tiempo.

Costo de distribución	Q 150.00
-----------------------	----------

#### 10.5 Cuadro de resumen general de costos

En esta etapa se detalla el resumen de todos los planes de costos incluyendo el margen de utilidad y el IVA.

<b>Plan de costos total</b>	
Plan de costos de elaboración	Q 3,625.00
Plan de costos de producción	Q 875.00
Total de costos de reproducción	Q 660.00
Total de costos de distribución	Q 150.00
<i>Subtotal</i>	<b>Q 5,310.00</b>
Margen de utilidad 10%	Q 531.00
<i>Subtotal</i>	<b>Q 5,841.00</b>
IVA	Q 700.92
	<b>Q 6,541.92</b>

**Capítulo XI:**

**Conclusiones y**

**recomendaciones**

## **Capitulo XI Conclusiones y recomendaciones**

### **11.1 Conclusiones**

- Se diseñó un manual didáctico impreso que contribuye a desarrollar la creatividad en estudiantes de 7 a 9 años de la Escuela Mixta No 679 Jornada Matutina.
- Se investigó conceptos, teorías y tendencias de comunicación y diseño para sustentar la elaboración de un manual didáctico impreso.
- Se recopiló información y tendencias acerca del desarrollo creativo en estudiantes de 7 a 9 años.
- Se Fotografió personas y/o situaciones de la información adquirida y así despertar un interés y mejor comprensión de los niños de la Escuela Rural Mixta No 679 Jornada Matutina.

### **11.2 Recomendaciones**

- Se recomienda un diseño atractivo del manual didáctico impreso que contribuye a desarrollar la creatividad de estudiantes de 7 a 9 años de edad de la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina.
- Que el manual didáctico impreso tenga una redacción en las instrucciones lo suficientemente entendibles para los estudiantes que los usarán.
- Se recomienda la utilización de fotos o imágenes relacionadas con el taller a practicar para que los estudiantes tengan otra manera de poder comprender la actividad a realizar.

**Capítulo XII:**  
**Conocimiento General**

# CONOCIMIENTO GENERAL



Se realizaron encuestas al grupo objetivo y a expertos, por lo cual fue necesario la realización de estadísticas para ver los resultados

Para la elaboración ya que se debe de transmitir el mensaje de manera muy clara para los niños.



Las técnicas de redacción fue necesaria para revisar la ortografía y corrección de todo lo escrito.

Se necesitó de un buen lenguaje y gramática para que las instrucciones del manual fueran comprensibles para los niños.



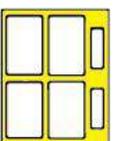
La psicología infantil fue usada para conocer como es el desarrollo que de los niños desde muy corta edad.



La creatividad es necesaria, ya que sin su ayuda el manual no se hubierapodido elaborar.

Se utilizó la lógica para poder crear talleres que ayuden con el desarrollo de la creatividad.

Al ser un manual didactico impreso de 8.5 x 11 pulg se utilizarón técnicas de diseño editorial apoyado en la diagramación del mismo.



La fotografía fue clave al momento de realizar este manual, ya que gracias al curso las fotos que se tomaron son de muy buena calidad.



El conocimiento adquirido en visualización gráfica fue necesario para la elaboración de todos los bocetajes, y distribución de elementos previo al diseñoe impresión del manual.



Los programas de Illustrator, photoshop e InDesign fueron necesarios para la elaboración del manual.

# **Capítulo XIII:**

## **Referencias**

## Capítulo XIII Referencias.

### Bibliografía

#### A

Alpizar, J. S. (2002). *Educación y aprendizaje*. Costa Rica : Editorama.8

#### B

Bue, J. d. (2013). *Manual de diseño editorial*. Mexico: Santillana.

#### D

Diaz, M. d. (2001). *Evaluación del aprendizaje estudiantil*. Republica dominicana : Isla Negra .

#### G

Garcia, P. d. (2003). *Compendio de pedagogía teórica y práctica*. Editorial del cardo.

gonzalez, D. L. (2013). *Psicología Social*. Jalisco, Mexico : Helénica S.A.

#### K

Kaplun, M. (2002). *Una Pedagogia de la Comunicación*. Habana Cuba: La Habana.

#### L

*Lenguaje y Comunicación*. (2009). países bajos: Editorama

#### M

Maldonado, H. T. (2009). *Didactica General*. San Jose, Costa Rica: EDITORAMA S.A.

#### O

Osterrieth, P. (1999). *psicología ingantil*. Madrid: Ediciones Morata.

#### P

Pepe, E. G. (2001). *Tipos formales: La tipografía como forma*. Cordoba: Ediciones de la utopia.

#### U

Unna, D. O. (2000). *Manual de Diseño Editorial*. Mexico: Santillana.

## V

Victoria, N. (2009). *lenguaje y comu*. España: Editorama, S.A.

## Bilioweb

### Libros Virtuales

#### A

Aguirre, L. M. (2012). *Administración educativa* . Mexico: Red de Tercer Milenio.

Alvarez, L. D. (s.f.). *coreditec*. Obtenido de  
[http://coreditec.com.co/libros/intoducccion\\_tipografia.pdf](http://coreditec.com.co/libros/intoducccion_tipografia.pdf)

Araiza, N. (2012). *Filosofía de la Psicología*. Mexico: Red de Tercer milenio.

#### B

Bustos, G. (2012). *Teorias del diseño gráfico*. Mexico: Red de Tercer Milenio.

#### C

Culajay, H. D. (3 de 11 de 2017). *biblioteca.usac*. Obtenido de  
[http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02\\_2524.pdf](http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_2524.pdf)

#### F

Fernandez, J. L. (s.f.). *Puce* . Obtenido de  
<ftp://ftp.puce.edu.ec/Facultades/CienciasEducacion/ModalidadSemipresencial/Psicolog%C3%ADa%20General-Jos%C3%A9%20Luis%20Fernandez/UNIDAD%201/concepto%20e%20historia%20de%20%20la%20psicl.pdf>

#### L

Lopez, J. (2012). *Educacion permanente*. Mexico: Red de Tercer Milenio.

#### P

Perez, C. R. (2012). *Psicología Social* . Mexico : Red de tercer milenio .

#### S

Santos, D. V. (2012). *Fundamentos de la comunicación*. Mexico: Red de tercer Milenio .

## U

UNESCO. (2005). *Protagonismo docente* . Chile: Prelac.

## W

Williamso, L. G. (2012). *Aprender a aprender* . Ciudad de Mexico: Red de tercer milenio.

## Biblioweb

### Fuentes

#### A

artediamico. (16 de 11 de 2013). *artediamico*. Obtenido de [https://www.artediamico.com/portal/sitio/articulos\\_mo\\_comentarios.php?it=718](https://www.artediamico.com/portal/sitio/articulos_mo_comentarios.php?it=718)

#### C

Castillo, E. (7 de mayo de 2015). *prezi*. Obtenido de <https://prezi.com/5nm5xsfsqfzz/funciones-del-director-de-un-centro-educativo/>

chile, e. (s.f.). *educar chile*. Obtenido de [http://ww2.educarchile.cl/psu/Resources/pdf/Textos\\_literarios\\_1medio.pdf](http://ww2.educarchile.cl/psu/Resources/pdf/Textos_literarios_1medio.pdf)

COLEF. (s.f.). *COLEF*. Obtenido de <https://www.colef.mx/emif/metodologia/catalogos/emifsur/>

Conceptodifinición. (13 de 4 de 2015). *Conceptodifinición* . Obtenido de <http://conceptodifinicion.de/fotografia/>

cuidateplus. (2015). *cuidate plus*. Obtenido de <http://www.cuidateplus.com/familia/nino/diccionario/psicologia-infantil.html>

#### D

Deconceptos. (2016). *Deconceptos*. Obtenido de <https://deconceptos.com/general/catalogo>

definición. (2008). Obtenido de <http://definicion.de/escuela/>

diagramciónteoria. (2010). *diagramciónteoria*. Obtenido de <http://diagramacionteoria.blogspot.com/2010/08/fundamentos-de-la-diagramacion.html>

## **I**

ieslaasuncion. (s.f.). *ieslaasuncion*. Obtenido de [http://www.ieslaasuncion.org/castellano/generos\\_literarios.htm](http://www.ieslaasuncion.org/castellano/generos_literarios.htm)

## **M**

Martinez, F. G. (2005 ). *Teorias del Desarrollo cognitivo* . España: McGRAW-HILL/INTERAMERICANA DE ESPAÑA, S.A.U.

## **N**

Neuronilla. (s.f.). *Neuronilla*. Obtenido de <https://www.neuronilla.com/mapas/>

## **O**

Ongallo, C. (2017). *Manual de comunicacion*. Madrid: Dykinson S.L.

## **P**

Porto, J. P. (s.f.). *Definición*. Obtenido de <http://definicion.de/estudiante/>

## **R**

R, G. (2014). *Concepto Definición*. Obtenido de <http://conceptodefinicion.de/revista/>

rosas, S. (5 de 2012). *wordpress*. Obtenido de <https://dinfoanahuac.files.wordpress.com/2012/07/bitacorafinal.pdf>

## **W**

Wikipedia. (s.f.). *wikipedia*. Obtenido de [https://es.wikipedia.org/wiki/Ministerio\\_de\\_Educaci%C3%B3n\\_de\\_Guatemala](https://es.wikipedia.org/wiki/Ministerio_de_Educaci%C3%B3n_de_Guatemala)

## **Z**

Zavaleta, u. E. (18 de 9 de 2015). *Prezi*. Obtenido de <https://prezi.com/dtw1cui6rnfd/recorrido-visual-elementos-del-diseno/>

# **Capítulo XIV:**

## **Anexos**

## Capítulo XIV: Anexos

Visita a la Escuela Oficial Rural Mixta No 679, al momento de realizar la validación.



Validación con la directora de la Escuela.



Validación con Expertos



Licda. Janeth Juárez



Lic. Rolando Barahona



Licenciado. Luis Orellana



Licenciado. Manuel Monroy



Licenciado Mario Vasquez



Licenciado David castillo

Validación por el experto en pedagogía, Licenciado Marvin Estuardo Ramírez Córdón



Carta de Validación elaborada por el pedagogo, Licenciado Marvin Estuardo Ramírez Cordón.

Guatemala, marzo 1 del 2018

A requerimiento de **Erwin Humberto Gómez Rivera**, estudiante de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Galileo, Carné: 14001439, se procedió a efectuar un análisis del Diseño de un Manual didáctico impreso para desarrollar la creatividad en estudiantes de 7 a 9 años de la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679, jornada matutina, San Miguel Petapa.

Para el efecto, se realizó una revisión del manual, especialmente en lo que corresponde a contenido, estructura y forma de la propuesta. Para este caso, se tomo como referencia el contexto en el cual se aplicará, grupo etario a quien se dirige y propósitos establecidos en la propuesta.

Se describen a continuación -a manera de sugerencia- algunos aspectos que se consideran relevantes y que pudiesen ser incluidos en la propuesta.

**a) Información general**

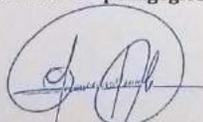
- ✓ Agregar entre otros, datos en portada y contraportada. Ejemplo Manual para desarrollar creatividad en niños de 7 a 9 años. Fecha de elaboración e impresión.
- ✓ Incluir una página que explique al menos en uno o dos párrafos en que consiste el manual, a quienes va dirigido y los propósitos

**b) En las actividades propuestas dentro del manual**

- ✓ En los aspectos a desarrollar en los estudiantes, incluir todos los posibles, de esa manera será más relevante la propuesta.
- ✓ En el manual, hacer referencia al diseño de expresión de artes
- ✓ En los aspectos a desarrollar siempre que se refiera a comunicación escrita y oral según sea el caso.
- ✓ En lo referente a director de película, es importante referirse a la creatividad artística
- ✓ Es preciso sustentar el diseño del trabajo con fuentes documentales que sirvieron de soporte.

*En el marco de lo ya descrito y en mi calidad de experto en materia educativa, observo que la propuesta cumple con los componentes técnicos, pedagógicos y científicos requeridos en todo trabajo orientado al desarrollo de los aprendizajes en niños.*

En atención a lo expuesto, **valido** los criterios pedagógicos y didácticos que sustentan el contenido de la referida propuesta.



Licenciado Marvin Estuardo Ramírez Cordón  
Colegiado No. 5454  
Colegio Profesional de Humanidades

Lic. Marvin Estuardo Ramírez Cordón  
Colegiado No. 5454

Lic. Marvin Estuardo Ramírez Cordón  
amarv0608@gmail.com Teléfono 49385014



Guatemala, 2 de diciembre del 2017

CLIENTE	Erwin Gómez
CORREO	erwinhgr.96@gmail.com
CELULAR	4259 9555

Impresión en papel couche de 5 manuales de 18 hojas con medidas de 8x11.5 pulg.

Cant.	Descripción	Pre. Unitario	Total
100	Impresiones a full color	Q 5.00	Q 500.00
55	Hojas couche tamaño carta	Q 3.00	Q 165.00
Total			Q 665.00

1a Avenida "A" 1-47 Zona 1 Boca del Monte  
Teléfono 5072 - 2715





Guatemala, 26 de noviembre de 2017

Atención  
Erwin Gomez

Le enviamos la cotización que amablemente nos solicitó.

Cantidad	Descripción	Precio Unidad	Precio Total
100	impresiones color tamaño carta	Q5.50	Q550.00
55	hojas papel couche	Q2.00	Q110.00
<b>TOTAL</b>			<b>Q660.00</b>

\* Para este tipo de servicio el tiempo de entrega estimado es de 7 días hábiles.

Agradecemos su confianza y ponemos a su orden nuestros servicios las 24 horas.  
Le recordamos que la forma de pago puede ser en Efectivo, tarjeta o cheque de empresa

Att. Herbert



4a calle, Zona 1, Guatemala, Guatemala

Teléfono: 22326383

<b>LUGAR</b>	GUATEMALA	<b>FECHA</b>	28 DE NOVIEMBRE 2017
<b>CLIENTE</b>	ERWIN GÓMEZ	<b>TELÉFONO</b>	4259-9555

<b>CANTIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>TOTAL</b>
55	HOJAS COUCHE 8X11.5	Q 220.00
100	HOJAS CARTA IMPRESAS FULL COLOR	Q 400.00
	<b>TOTAL FINAL</b>	Q 620.00

**BENDICIONES**

## BRIEF de la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina

**FACOM** Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

# BRIEF

**BRIEF:** Es un documento escrito que debe contener toda la información necesaria para el desarrollo del proyecto de graduación. Es un instrumento de mercadeo que sirve como la plataforma el cual define los objetivos de mercadeo y de comunicación de la organización.

### DATOS DEL ESTUDIANTE

Nombre del estudiante: Erwin Humbert Gómez Rivera

No. de Carné: 14001439 Celular: 4259 - 9555

Email: erwinhgr.96@gmail.com

Proyecto: Diseño Diseño de Un manual didáctico impreso para desarrollar la creatividad en estudiantes de 7 a 9 años de la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina. San Miguel Petapa, Guatemala 2018.

### DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

Nombre del cliente (empresa): Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina.

Dirección: 3ra. Avenida 3 -48 zona 6 colonia Los Álamos San Miguel Petapa.

Email: Vilma175janeth@gmail.com

Tel: \_\_\_\_\_

Contacto: \_\_\_\_\_

Celular: \_\_\_\_\_

Antecedentes: El señor Cesar de los Rios impartía clases a niños de escasos recursos en su casa, después de 3 años los papás de los alumnos hablaron con Don Cesar para construir una escuela, uno de los padres, tenía un terreno grande en el Caserio de Los Álamos y con ayuda de los padres levantaron un par de cuartos, Don Cesar fue al Ministerio de Educación a inscribir la escuela, al pasar unos meses, el establecimiento estaba inscrito y el Ministerio colaboro con la finalización de la Escuela, que actualmente esta ubicada en Los Álamos.

Oportunidad identificada: La escuela no cuenta con un manual didáctico impreso para desarrollar la la creatividad en estudiantes de 7 a 9 años de la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679 Jornada Matutina.

San Miguel Petapa.

# BRIEF

## DATOS DEL CLIENTE (EMPRESA)

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

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

Delimitación geográfica: Caserío Los Álamos: 124, 898 habitantes

Grupo objetivo: Alumnos de 7a 9 años de edad de la Escuela oficial Rural Mixta Jornada Matutina No. 679.

Principal beneficio al grupo objetivo: El desarrollar la creatividad para la realización de futuras actividades.

Competencia: La Escuela no cuenta con una competencia directa.

Posicionamiento: Ayudar a los niños de 7 a 9 años a desarrollar muy bien la creatividad, para planes futuros.

Factores de diferenciación: Se diferencia por tener un personal capacitado para la educación de los alumnos, el terreno es bastante amplio para tener a una gran cantidad de niños para recibir su educación.

Objetivo de mercadeo: Desarrollar la creatividad en los niños, para trabajar de una manera más fácil las actividades en los grados superiores o en los trabajos, y a poder socializar de manera más fácil al pasar los años.

Objetivo de comunicación: Generar el interés en los estudiantes de 7 a 9 años de la Escuela Oficial Rural Mixta No. 679, para desarrollar aptitudes creativas.

Mensajes claves a comunicar: - Creatividad - Desarrollar - Socializar - Interacción

Estrategia de comunicación: Diseño de un manual didáctico impreso, con actividades que desarrollen la creatividad de los niños de 7 a 9 años mediante un manual atractivo que despierte su ingenio

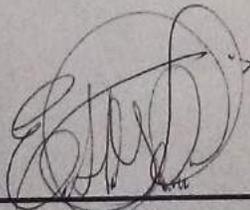
Reto del diseño y trascendencia: Diseñar un manual didáctico que contribuya al desarrollo de la creatividad de 7 a 9 años, por medio de talleres y actividades tanto individuales como grupales.

# BRIEF

**Materiales a realizar:** Se realizará el diseño del manual didáctico impreso para el desarrollo de la  
la creatividad de niños de 7 a 9 años de la Escuela Rural Mixta No. 679

**Presupuesto:** El Diseñador Gráfico Erwin Gómez Donará el costo total del proyecto que son Q13, 678.00

La Escuela no cuenta con un logotipo por el cual pueda ser identificado.



Erwin Gómez Rivera



Profa. Vilma Janeth Juárez Morales

Tabla NSE

CARACTERÍSTICAS	NIVEL A	NIVEL B	NIVEL C+	NIVEL C	NIVEL C-	NIVEL D	NIVEL E
<b>EDUCACIÓN</b>	Superior, Licenciatura, Maestría, Doctorado	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Superior, Licenciatura	Media completa	Primaria completa	Primaria incompleta
<b>DESEMPEÑO</b>	Propietario, Director Profesional exitoso	Empresario, Ejecutivos de alto nivel, Profesional, Comerciante	Ejecutivo medio, comerciante, vendedor	Ejecutivo, comerciante, vendedor, dependiente	Comerciante, vendedor, dependiente	Obrero, dependiente	Obrero, dependiente
<b>INGRESO</b>	Piso Q70 mil	Piso Q45 mil	Piso Q20 mil	Q12 mil	Q8 mil	Q4 mil	Q1.4 mil
<b>VIVIENDA</b>	Casa/departamento de lujo, en propiedad, 5-6 recámaras, 4 a 6 baños, 3-4 salas, pantry, alacena, estudios area de servicio separada, garage para 5-6 vehículos	Casa/departamento de lujo, en propiedad, financiado, 3-4 recámaras, 2-3 baños, 2 salas, pantry, alacena, 1 estudio area de servicio separada, garage para 2-4 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 2-3 recámaras, 2-3 baños, 1 sala, estudio area de servicio, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala, garage para 2 vehículos	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1-2 baños, sala,	Casa/departamento, rentada o financiado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala	Casa/cuarto rentado, 1-2 recámaras, 1 baños, sala-comedor
<b>OTRAS PROPIEDADES</b>	Finca, casas de descanso en lagos, mar, Antigua, con	Sitios/terrenos condominios cerca de costas	Sitios/terrenos interior por herencias				
<b>PERSONAL DE SERVICIOS</b>	Personal de planta, en el hogar, limpieza, cocina, jardín, seguridad y chofer	1-2 personas de tiempo completo, chofer	Por día	Por día, eventual	Eventual		
<b>EDUCACIÓN GRUPO</b>	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U del extranjero	Hijos menores colegios privados caros, mayores en U local, post grado extranjero	Hijos menores colegios privados, mayores en U privadas y post grado extranjero con beca	Hijos menores colegios privados, mayores en U estatal	Hijos menores escuelas, mayores en U estatal	Hijos en escuela	Hijos en escuela
<b>POSESIONES</b>	Autos del año, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, Lancha, moto acuatica, moto, helicoptero-avion-	Autos de 2-3 años, asegurados contra todo riesgo, 4x4, Van, moto	Autos compactos de 3-5 años, asegurados por Financiera	Auto compacto de 4-5 años, sin seguro	Auto compacto de 8-10 años, sin seguro	moto, por trabajo	
<b>BIENES DE COMODIDAD</b>	3 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, cable, internet dedicada, 2 o + equipos de audio, 3-5 TV, varias planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadoras/miembro, internet porton eléctrico, todos los electrodomesticos	2 tel, minimo, cel cada miembro de la familia, Direct TV, internet dedicada, cable, 2 equipos de audio, 3 TV, 1 planas o plasma, maquinas de lavar secar, platos ropa, computadora, internet porton eléctrico y todos los electrodomesticos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, internet dedicada, equipo de audio, 2 TV, maquina de lavar ropa, computadora/familia electrodomesticos básicos	1 tel, minimo, 1-2 cel, cable, radio, 2 TV, electrodomesticos básicos	1 tel, 1 cel, cable, equipo de audio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, cable, radio, TV, electrodomesticos básicos	1 cel, radio, TV, estufa
<b>DIVERSIÓN</b>	Clubes privados, vacaciones en el exterior	Clubes privados, vacaciones en el interior o exterior	Cine, CC, parques temáticos locales,	Cine, CC, parques temáticos locales,	CC, parques, estadio	CC, parques, estadio	Parques
<b>SERVICIOS BANCARIOS FINANCIEROS</b>	3-4 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	2-3 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, TC intl, Seguros y ctas en US\$	1-2 ctas Q monetarios y ahorro, Plazo fijo, 1-2 TC intl, Seguro colectivo	1 cta Q monetarios y ahorro, 1 TC local	1 cta Q ahorro, TC local	cta Q ahorro	

Encuesta



Universidad Galileo  
Facultad de Comunicación (FACOM)  
Licenciatura en Comunicación y Diseño  
Gráfico Proyecto de tesis

**Tesis:** Manual didáctico impreso para desarrollar la creatividad de niños de 7 a 9 años de la Escuela Rural Mixto No. 679

Edad: \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

Género M \_\_\_\_\_ F \_\_\_\_\_

Profesión: \_\_\_\_\_

Cliente \_\_\_\_\_ Experto \_\_\_\_\_

Puesto: \_\_\_\_\_

Años de experiencia: \_\_\_\_\_

Escuela Oficial Rural Mixta Jornada Matutina No. 679, San Miguel Petapa

Hace unos años, en el Municipio de San Miguel etapa, había un pequeño caserío llamado Los Álamos. En el lugar vivía un señor llamado Cesar de los Ríos, él impartía clases en su casa a niños de escasos recursos. Durante 3 años estuvo haciendo lo mismo, los papás de los niños que tenía don Cesar, le hablaron para poner una escuela.

Uno de los padres tenía un terreno en el caserío, el cual decidió donar, los padres y don Cesar comenzaron a levantar un par de cuartos pequeños, al terminar fue al ministerio de educación para inscribir la escuela, recibió el apoyo suficiente del ministerio para pintarlo y terminar de construir.

La creatividad es una habilidad la cual se debe desarrollar para poder resolver problemas de manera creativa para el futuro, y desde a muy corta edad se debe de ayudar a practicarla, la escuela no cuenta con un programa o taller para ayudar a los alumnos.

Por ese motivo se elaboró un Manual didáctico impreso para el desarrollo de los alumnos de 7 a 9 años de edad.

**Instrucciones:** En base a la explicación previa, observe el manual didáctico impreso para desarrollar la creatividad en niños de 7 a 9 años de edad y según su criterio conteste las siguientes preguntas de validación, marcando su respuesta con una X.

### **Objetiva**

**1. ¿Considera necesario el diseño de un manual didáctico impreso para desarrollar la creatividad de niños de 7 a 9 años de la Escuela Rural Mixto No. 679?**

Si \_\_\_\_

No \_\_\_\_

**2. ¿Es importante investigar conceptos, teorías y tendencias de comunicación y diseño, para sustentar la elaboración de un manual didáctico impreso?**

Si \_\_\_\_

No \_\_\_\_

**3. ¿cree usted que es necesario recopilar información acerca del desarrollo creativo de los estudiantes de 7 a 9 años de edad?**

Si \_\_\_\_

No \_\_\_\_

**4. ¿Considera usted que es necesario fotografiar personas o situaciones de la información adquirida y así despertar el interés y la comprensión de los alumnos de 7 a 9 años de edad de la Escuela Rural Mixta No. 679?**

Si \_\_\_\_

No \_\_\_\_

### **Parte semiológica**

**5. ¿Considera que la gama de colores utilizados en el manual te llaman la atención?**

Mucho \_\_\_\_

Poco \_\_\_\_

Nada \_\_\_\_

**6. ¿Considera que las imágenes son las adecuadas para alumnos de 7 a 9 años de edad?**

Mucho \_\_\_\_\_

Poco \_\_\_\_\_

Nada \_\_\_\_\_

**7. ¿Consideras que los diseños utilizados en el manual son atractivos y alegres?**

Mucho \_\_\_\_\_

Poco \_\_\_\_\_

Nada \_\_\_\_\_

### **Parte operativa**

**8. ¿Considera usted que la tipografía utilizada en el manual es comprensible?**

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

**9. ¿Considera que el contenido en el manual es el correcto?**

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

**10. ¿Cree usted que los ejercicios para desarrollar la creatividad en el manual son funcionales?**

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_

**11. ¿Cree que el manual didáctico impreso es llamativo?**

Si \_\_\_\_\_

No \_\_\_\_\_