

*Galileo*  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACULTAD DE CIENCIAS  
DE LA COMUNICACIÓN**

**DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO DE ALFABETIZACIÓN IMPRESO PARA  
ENSEÑAR A LEER Y ESCRIBIR A LOS ADULTOS QUE RESIDEN EN LA  
COMUNIDAD “MANUEL COLOM ARGUETA” UBICADA DENTRO DEL RELLENO  
SANITARIO DE LA ZONA 3 DE LA CIUDAD DE GUATEMALA. ORGANIZACIÓN NO  
GUBERNAMENTAL BELIEVE GUATEMALA. 2016**

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

**ELABORADO POR**  
Ana Elizabeth Marroquín Juárez  
Carné: 12002830

**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y DISEÑO**

Guatemala, Julio 2016

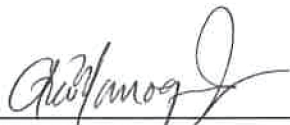
Guatemala 30 de abril de 2015

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 DIDÁTICO DE ALFABETIZACIÓN IMPRESO  
PARA ENSEÑAR A LEER Y ESCRIBIR A LOS ADULTOS QUE RESIDEN EN  
LA COMUNIDAD “MANUEL COLOM ARGUETA” UBICADA DENTRO DEL  
RELLENO SANITARIO DE LA ZONA 3 DE LA CIUDAD DE GUATEMALA.  
ORGANIZACIÓN NO GUBERNAMENTAL BELIEVE GUATEMALA, 2016.**  
Así mismo solicito que la Licda. María Eugenia Aguilar sea quién me asesore en la  
elaboración del mismo.

Atentamente,



**Ana Elizabeth Marroquín Juárez**  
12002830



**Licda. María Eugenia Aguilar**  
Asesora



*Galileo*  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM**

Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala 4 de mayo del 2015

**Señorita**  
**Ana Elizabeth Marroquín Juárez**  
**Presente**

Estimada Señorita Marroquín:

De acuerdo al proceso de titulación profesional de esta Facultad, se aprueba el proyecto titulado: **DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO DE ALFABETIZACIÓN IMPRESO PARA ENSEÑAR A LEER Y ESCRIBIR A LOS ADULTOS QUE RESIDEN EN LA COMUNIDAD “MANUEL COLOM ARGUETA” UBICADA DENTRO DEL RELLENO SANITARIO DE LA ZONA 3 DE LA CIUDAD DE GUATEMALA. ORGANIZACIÓN NO GUBERNAMENTAL BELIEVE GUATEMALA, 2016.** Asimismo, se aprueba al Licda. Marfa Eugenia Aguilar como asesora de su proyecto.

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, 11 de mayo del 2016

**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 DE ALFABETIZACIÓN IMPRESO PARA ENSEÑAR A LEER Y ESCRIBIR A LOS ADULTOS QUE RESIDEN EN LA COMUNIDAD “MANUEL COLOM ARGUETA” UBICADA DENTRO DEL RELLENO SANITARIO DE LA ZONA 3 DE LA CIUDAD DE GUATEMALA. ORGANIZACIÓN NO GUBERNAMENTAL BELIEVE GUATEMALA, 2016.** Presentada por la estudiante *Ana Elizabeth Marroquín Juárez*, con número de carné 12002830, 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,

**Licda. María Eugenia Aguilar**  
**Asesora**



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM**

Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 9 de junio del 2016

Señorita  
Ana Elizabeth Marroquín Juárez  
Presente

Estimada señorita Marroquín:

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**

Ciudad de Guatemala, 21 de julio de 2016.

Licenciado

Leizer Kachler

Decano FACOM

Universidad Galileo

Presente

Señor Decano:

Le informo que la tesis: ***DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO DE ALFABETIZACIÓN IMPRESO PARA ENSEÑAR A LEER Y ESCRIBIR A LOS ADULTOS QUE RESIDEN EN LA COMUNIDAD "MANUEL COLOM ARGUETA" UBICADA DENTRO DEL RELLENO SANITARIO DE LA ZONA 3 DE LA CIUDAD DE GUATEMALA. ORGANIZACIÓN NO GUBERNAMENTAL BELIEVE GUATEMALA, 2016***, de la estudiante Ana Elíizabeth Marroquín Juárez, ha sido objeto de revisión gramatical y estilística, por lo que puede continuar con el trámite de graduación.

Atentamente.



Lic. Edgar Lizardo Porres Velásquez

Asesor Lingüístico

Universidad Galileo



**Galileo**  
UNIVERSIDAD  
La Revolución en la Educación

**FACOM**

Facultad de Ciencias  
de la Comunicación

Guatemala, 21 de julio 2016

**Señorita**  
**Ana Elizabeth Marroquín Juárez**  
**Presente**

Estimada señorita Marroquín:

De acuerdo al dictamen rendido por la terna examinadora del proyecto de graduación titulado **DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO DE ALFABETIZACIÓN IMPRESO PARA ENSEÑAR A LEER Y ESCRIBIR A LOS ADULTOS QUE RESIDEN EN LA COMUNIDAD “MANUEL COLOM ARGUETA” UBICADA DENTRO DEL RELLENO SANITARIO DE LA ZONA 3 DE LA CIUDAD DE GUATEMALA. ORGANIZACIÓN NO GUBERNAMENTAL BELIEVE GUATEMALA, 2016**, presentada por la estudiante **Ana Elizabeth Marroquín Juárez**, el Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación autoriza la publicación del Proyecto de Graduación previo a optar al título de Licenciada en Comunicación y Diseño.

Sin otro particular, me suscribo de usted.

Atentamente,

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

**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 Ms.C.



## **Dedicatoria**

A Dios, el Creador y primer diseñador de la historia, por permitirme culminar esta etapa académica en mi vida.

A mis padres, Eduardo Marroquín y Alicia Juárez de Marroquín, por su apoyo y entrega al acompañarme en el trayecto para ser una profesional.

A mis hermanos, primos y tíos, por animarme a seguir adelante.

## **Resumen**

La ONG Believe Guatemala no cuenta con un manual didáctico de alfabetización impreso para enseñar a leer y escribir a los adultos que residen en la comunidad “Manuel Colom Argueta”, ubicada dentro del relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala.

Por lo que se planteó el siguiente objetivo: Diseñar un manual didáctico de alfabetización impreso para enseñar a leer a los adultos que residen en la comunidad "Manuel Colom Argueta", en el relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala. ONG Believe Guatemala.

Se realizó una herramienta de validación para conocer la percepción del grupo objetivo, conformado por 14 docentes y 3 miembros de la organización, hombres y mujeres y 8 expertos en las áreas de comunicación y diseño.

El resultado obtenido fue que se diseñó un manual didáctico de alfabetización impreso para enseñar a leer a los adultos que residen en la comunidad "Manuel Colom Argueta", en el relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala. ONG Believe Guatemala.

Se recomendó el uso adecuado por parte de los docentes, del manual didáctico impreso, a través de la duración total del programa de alfabetización de la ONG Believe Guatemala.

Para efectos legales únicamente la autora es responsable del contenido de este proyecto.

## Índice.

### Capítulo I:

1.1 Introducción .....	1
------------------------	---

### Capítulo II: Problemática.

2.1 Contexto .....	2
2.2 Requerimiento de comunicación y diseño .....	3
2.3 Justificación .....	3

### Capítulo III: Objetivos de diseño.

3.1 Objetivo general .....	7
3.2 Objetivos específicos .....	7

### Capítulo IV: Marco de referencia.

4.1 Información general del cliente .....	8
---	---

### Capítulo V: Definición del grupo objetivo.

5.1 Perfil geográfico .....	17
5.2 Perfil demográfico .....	17
5.3 Perfil psicográfico .....	18
5.4 Perfil conductual .....	18

### Capítulo VI: Marco teórico.

6.1 Conceptos fundamentales relacionados con el producto o servicio .....	19
6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño .....	22
6.3 Ciencias auxiliares, teorías y tendencias .....	32

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

7.1 Aplicación de la Información obtenida en el Marco Teórico .....	42
7.2 Conceptualización .....	47
7.3 Bocetaje .....	52
7.4 Propuesta preliminar .....	63

### Capítulo VIII: Validación técnica.

8.1 Población y muestreo .....	73
8.2 Método e instrumentos .....	77
8.3 Resultados e interpretación de resultados .....	78
8.4 Cambios en base a los resultados .....	94

<b>Capítulo IX: Propuesta gráfica final</b> .....	98
<b>Capítulo X: Producción, reproducción y distribución.</b>	
10.1 Plan de costos de elaboración .....	110
10.2 Plan de costos de producción.....	110
10.3 Plan de costos de reproducción.....	111
10.4 Plan de costos de distribución.....	111
10.5 Cuadro resumen .....	112
<b>Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones.</b>	
11.1 Conclusiones.....	113
11.2 Recomendaciones .....	114
<b>Capítulo XII: Conocimiento general</b> .....	115
<b>Capítulo XIII: Referencias.</b>	
13.1 Referencias de documentos físicos .....	116
13.2 Referencias de documentos electrónicos .....	116
<b>Capítulo XIV: Anexos</b> .....	123

CAPÍTULO

I

INTRODUCCIÓN



## **Capítulo I**

### **1.1 Introducción**

La ONG Believe Guatemala fue fundada en el 2014 por una junta directiva guatemalteco-americana de la que es presidente Joel Sebastián Juárez López. La organización cuenta con un edificio en la comunidad “Manuel Colom Argueta”, ubicada en el relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala. Dicha organización implementará un programa de alfabetización, pero no cuenta con materiales gráficos impresos que visualicen la forma en que se motivará el aprendizaje de las personas adultas que participen en el programa.

Por lo que se elaboró el tema: Diseño de un manual didáctico de alfabetización impreso para enseñar a leer y escribir a los adultos que residen en la comunidad “Manuel Colom Argueta”, ubicada dentro del relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala.

Se redactó un marco teórico con conceptos que generaron la conceptualización por medio del método “Conexiones morfológicas cruzadas”, que dio origen al bocetaje y propuesta preliminar. Se utilizaron técnicas de validación de enfoque mixto y cuantitativo, que aportaron resultados precisos para obtener la propuesta gráfica final.

Se investigó acerca de las técnicas de enseñanza, orientadas a educar personas adultas y se adaptó el manual a los requerimientos del grupo objetivo. Se recomendó el uso adecuado del manual didáctico impreso, a través de la duración total del programa de alfabetización.

CAPÍTULO



PROBLEMÁTICA





## **Capítulo II: Problemática**

La ONG Believe Guatemala no cuenta con materiales gráficos impresos que visualicen la forma en que se motivará el aprendizaje de las personas adultas que participen en el programa de alfabetización de la organización, parte de la comunidad que no lee ni escribe y docentes.

Para solucionar dicha problemática se determinó realizar el diseño de un manual didáctico de alfabetización impreso para enseñar a leer y escribir a los adultos que residen en la comunidad “Manuel Colom Argueta”, ubicada dentro del relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala.

### 2.1. Contexto

#### 2.1.1. Antecedentes

La ONG Believe Guatemala fue fundada en el 2014 por una junta directiva guatemalteco-americana de la que es presidente Joel Sebastián Juárez López. La organización cuenta con un edificio dentro del relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala.

La organización trabaja actualmente con niños en edad escolar residentes de la comunidad, proporcionándoles becas escolares y tutorías. Los niños provienen de familias de extrema pobreza, donde los padres obtienen su sustento al recolectar y reciclar basura del vertedero municipal y tienen mínima o no cuentan con educación primaria, por lo que no pueden ayudar a sus hijos con sus tareas escolares. Es por eso que la organización empezará con un plan de alfabetización para los adultos de la comunidad, proporcionado por docentes.

### 2.1.2. Crónica

En una reunión con el presidente de la organización, Joel Juárez, se determinó que como parte fundamental del programa de alfabetización, se elabore un manual impreso que facilite la enseñanza a los docentes y el aprendizaje a los adultos de la comunidad.

### 2.2. Requerimiento de Diseño

La ONG Believe Guatemala no cuenta con un manual didáctico de alfabetización impreso para enseñar a leer y escribir a los adultos que residen en la comunidad “Manuel Colom Argueta”, ubicada dentro del relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala.

El educador y el educando se beneficiarán con el material en este proceso de aprendizaje.

### 2.3 Justificación

Para sustentar las razones por las que se consideró importante la realización del manual de alfabetización impreso, se justifica la propuesta a partir de cuatro variables:

### 2.3.1. Magnitud



Según el Instituto Nacional de Estadística -INE-, 15, 470,000 personas conforman la población de la República de Guatemala, que a su vez está dividida en 22 departamentos de los que sólo la Ciudad de Guatemala cuenta con 2, 541,581 habitantes. En la Ciudad de Guatemala hay un vertedero municipal en dónde existen 10 organizaciones no lucrativas que trabajan con las personas que habitan en las comunidades que se encuentran al rededor del vertedero. La ONG Believe Guatemala se encuentra en la comunidad “Manuel Colom Argueta” desde el año 2014, donde 250 personas adultas son beneficiadas con los programas de alfabetización y están a cargo 3 docentes, educadores capacitados. Total 253 personas del grupo objetivo.

### 2.3.2. Vulnerabilidad

Al no contar con el manual didáctico de alfabetización impreso, la ONG Believe Guatemala se verá obligada a adquirir el manual de un proveedor ajeno a la organización, que no cuente con un diseño y una maquetación amigable y adecuada para su grupo objetivo.

### 2.3.3. Trascendencia

Al contar con un manual didáctico de alfabetización impreso, Believe Guatemala tendrá una herramienta indispensable para la educación y superación de los adultos que residen en la comunidad.

Los adultos que los docentes tomen bajo su cargo, que utilicen el manual y asistan al programa de alfabetización, podrán expandir sus horizontes y optar a un mejor nivel de vida.

### 2.3.4. Factibilidad

#### 2.3.4.1 Recursos humanos

La ONG Believe Guatemala cuenta con personal capacitado para crear el proyecto de diseño, didáctico, amigable y efectivo para la funcionalidad del manual de alfabetización.

#### 2.3.4.2 Recursos organizacionales

Joel Juárez, presidente de la ONG Belive Guatemala, giró instrucciones para que se proporcione toda la información necesaria para la creación del manual de alfabetización.

#### 2.3.4.3 Recursos económicos

La ONG Believe Guatemala cuenta con un grupo de patrocinadores que aportarán para sufragar los gastos del diseño y reproducción del material impreso.

#### 2.3.4.4 Recursos tecnológicos

Se cuenta con el equipo y el software necesarios para la diagramación e ilustración del manual.

- Equipo: Computadora Portátil HP.
- Software: Adobe InDesign, Adobe Photoshop e Inkscape.

CAPÍTULO

III

OBJETIVOS DE DISEÑO



## **Capítulo III: Objetivos de Diseño**

### 3.1 Objetivo General

Diseñar un manual didáctico de alfabetización impreso para enseñar a leer a los adultos que residen en la comunidad "Manuel Colom Argueta" en el relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala. ONG Believe Guatemala.

### 3.2 Objetivos Específicos

3.2.1 Investigar acerca de las técnicas de enseñanza orientadas a educar personas adultas para adaptar el manual a los requerimientos de los docentes y personas que no saben leer y escribir.

3.2.2 Recopilar información acerca de la ONG Believe Guatemala para comunicar la filosofía, visión y misión de la organización en el material gráfico.

3.2.3 Identificar las tendencias de diseño gráfico más adecuadas para integrarlas en el diseño del manual didáctico de alfabetización impreso.

3.2.4 Diagramar los elementos gráficos en orden jerárquico para facilitar la enseñanza y el aprendizaje del grupo objetivo.

3.2.5 Ilustrar imágenes para guiar al educador y al educando en el proceso de aprendizaje a través del manual didáctico de alfabetización impreso.

CAPÍTULO

IV

MARCO DE REFERENCIA





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

### 4.1 Información general del cliente.

#### 4.1.1 Datos del estudiante

Nombre del estudiante: Ana Elizabeth Marroquín Juárez

No. de Carné: 12002830

Celular: 5633 8359

Email: anaemarroquin@hotmail.com

Proyecto: Diseño de un manual de alfabetización impreso para enseñar a leer y escribir a los adultos que residen en la comunidad “Manuel Colom Argueta”, ubicada dentro del relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala. ONG Believe Guatemala.

#### 4.2 Datos de la Empresa

Nombre de la empresa: ONG Believe Guatemala

Dirección: 29 Calle final, Asentamiento Manuel Colom Argueta

Email: believeguatemala@gmail.com

Teléfono: 4128 7353

Contacto: Joel Sebastián Juárez López

Celular: 4128 7353

#### 4.2.1 Antecedentes

El Centro de Restauración de la ONG, Believe Guatemala comenzó como un gran desafío. Se encuentra en medio de una comunidad en donde las personas se ganan la vida reciclando desechos del vertedero de la ciudad. Hay 1,200 familias que residen en esta comunidad, que se enfrentan a la falta de oportunidades, a vivir en un ciclo de pobreza, abuso, falta de educación y a una vida sin el conocimiento de Dios.

Este centro se levanta en el año 2014 como una prueba del amor de Dios y como un lugar para crear nuevas oportunidades, en donde las familias de esta comunidad tengan un lugar para aprender, crecer y ser restaurados por el amor de Dios.

#### 4.2.2 Visión

Llegar a los niños y adultos necesitados que viven en zonas afectadas por la pobreza, al crear líderes y proporcionar oportunidades para romper el ciclo de pobreza material, pobreza espiritual y falta de educación.

#### 4.2.3 Misión

Crear programas educativos y de desarrollo centrados en Cristo, permitiendo a las personas que residen en las zonas pobres de la ciudad de Guatemala, tener mejor vida de acuerdo a la voluntad de Dios.

#### 4.2.4 Delimitación Geográfica

La ONG Believe Guatemala está localizada en la comunidad “Manuel Colom Argueta”, dentro del vertedero municipal de la zona 3 de la Ciudad de Guatemala.

#### 4.2.5 Grupo Objetivo

Docentes y adultos que residen y laboran en el vertedero municipal de la zona 3 de la Ciudad de Guatemala, que se encuentran entre las edades de 5 a 60 años, que poseen mínima o nula educación primaria y que se dedican al reciclaje y recolección de materiales de desecho, pertenecientes al nivel socio-económico D y E.

#### 4.2.6 Principal beneficio al grupo objetivo

Los adultos que asistan al programa de alfabetización lograrán expandir sus horizontes, crecer personalmente y optar a nuevas oportunidades de estudio y de trabajo, gracias a los docentes que utilizarán el material gráfico impreso y que enseñan en ese sector.

#### 4.2.7 Competencia

Existen aproximadamente 10 organizaciones que trabajan en el sector que rodea el vertedero municipal de la zona 3 de Guatemala. Entre ellas están Casa del Alfarero, la Asociación del 5, Camino Seguro, Forever Changed International, Cuarto Mundo, Un Techo para mi país, CASNIMA, Guatemaltecos Extraordinarios y Tabernáculo de Esperanza. La ONG Believe Guatemala y la ONG Hope Renewed Internacional, son las únicas dos organizaciones que cuentan con instalaciones ubicadas dentro asentamiento Manuel Colom Argueta.

#### 4.2.8 Posicionamiento:

Believe Guatemala es la principal organización que trabaja en el asentamiento Manuel Colom Argueta, ya que a pesar de ser una organización relativamente nueva, se encuentra en constante movimiento y crecimiento.

La organización fue fundada a inicios del 2014 y cuenta con un centro de restauración dentro del asentamiento Manuel Colom Argueta. El centro es utilizado para diversos programas de ayuda material y espiritual, alimentación, educación y sano entretenimiento.

#### 4.2.9 Factores de diferenciación:

Believe Guatemala es una organización que mantiene su visión en Dios, está activa y en constante innovación, creando nuevos programas para el desarrollo de la comunidad.

#### 4.2.10 Objetivo de comunicación:

El proyecto educativo de la ONG Believe Guatemala ha facilitado 11 becas escolares para niños de la comunidad, así como tutorías para nivelar su nivel académico y se extenderá a los padres de los niños becados y a otros adultos con el programa de alfabetización. La organización informará acerca de este nuevo programa a la comunidad y a sus voluntarios y patrocinadores.

#### 4.2.11 Mensajes claves a comunicar:

Se busca comunicar a las personas que viven en la comunidad, la oportunidad de superación personal a través de una relación con Dios, perseverancia, esfuerzo y educación, con el apoyo de los programas de Believe Guatemala.

Se desea transmitir a las personas que apoyan a la organización del desarrollo de dichos programas en la comunidad.

#### 4.2.12 Estrategia de comunicación:

Se realizará una estrategia de comunicación dentro de la comunidad, primero con las líderes del área, luego con los padres de los niños becados y otras personas que residan cerca del centro de Believe Guatemala, donde se les hará saber que los docentes tienen toda la disposición de enseñarles a leer y escribir.

#### 4.2.13 Reto del diseño y trascendencia:

El manual de alfabetización será una herramienta clave para impulsar el desarrollo de los adultos que viven y trabajan en el vertedero de la zona 3 de la ciudad de Guatemala, como material de apoyo para los maestros del programa de alfabetización de la ONG Believe Guatemala.

#### 4.2.14 Materiales a realizar:

Un manual didáctico de alfabetización impreso para enseñar a leer y escribir a los adultos que residen en la comunidad “Manuel Colom Argueta”, ubicada dentro del relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala.

#### 4.2.15 FODA

### FORTALEZAS

- Trabajo en equipo
- Voluntarios capacitados
- Comunicación interna
- Compromiso
- Confianza

### OPORTUNIDADES

- Asociación inter-organizaciones
- Aumento en las donaciones
- Desarrollo de nuevas tecnologías
- Creación de nuevos programas
- Conciencia solidaria

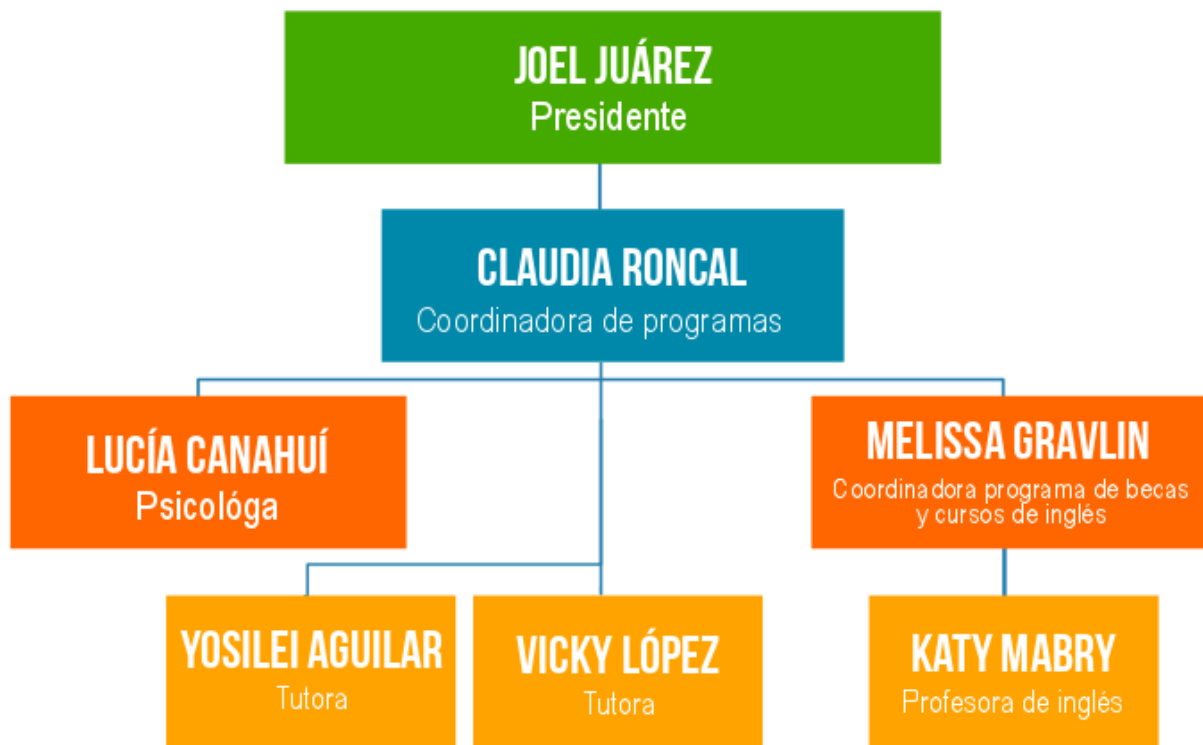
### DEBILIDADES

- Poco personal
- Falta de infraestructura
- Centralización de las decisiones
- Poco reconocimiento en el país
- Falta de constancia de los beneficiarios

### AMENAZAS

- Crisis política en el país
- Deterioro en la situación económica del país
- Disminución de donaciones
- Reducción de voluntarios
- Decisiones gubernamentales adversas

#### 4.2.18 Organigrama de la ONG Believe Guatemala







## 4.2.19 Datos del logotipo

### 4.2.19.1 Isologotipo







### 4.2.19.2 Prueba de colores:

#### Valores RGB

	R: 10	G: 163	B: 215
	R: 189	G: 254	B: 9
	R: 194	G: 108	B: 52
	R: 0	G: 0	B: 0

#### Valores CMYK

	C: 74	M: 12	Y: 12	K: 0
	C: 30	M: 0	Y: 100	K: 0
	C: 21	M: 62	Y: 83	K: 10
	C: 0	M: 0	Y: 0	K: 100



#### 4.2.19.3 Tipografía:

Belta Regular

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 (¡?\*)

CAPÍTULO

V

DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO



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

Hombres y mujeres comprendidos entre las edades de 18 a 60 años que no saben leer ni escribir y laboran en el vertedero municipal de la zona 3. Así como docentes capacitados que realizarán la labor de alfabetización.

### **5.1 Perfil geográfico:**

La comunidad “Manuel Colom Argueta” está ubicada en el área que rodea el basurero de la zona 3 de la ciudad de Guatemala. El asentamiento se encuentra sobre el relleno sanitario compuesto por desechos sólidos y tierra. Debido a la naturaleza del suelo, se producen gases tóxicos y un olor desagradable. El clima del área es seco y cálido.

### **5.2 Perfil demográfico:**

Hombres y mujeres que residen en la comunidad "Manuel Colom Argueta", algunos de ellos son maestros y alfabetizarán a los adultos que se dedican a la recolección y reciclaje de desechos del vertedero municipal.

Nivel socioeconómico D y E, con ingresos de Q, 4000.00 y Q. 1,400.00 al mes. Con ánimo de superación para cambiar de estilo de vida.

Viven en casas donadas de dos habitaciones y un baño y se movilizan en transporte público.

### 5.3 Perfil psicográfico:

Las personas a las que está dirigido el manual de alfabetización se esfuerzan por obtener el sustento para sus familias, pero que debido a su bajo nivel académico deben realizar trabajos forzados bajo condiciones climáticas extremas. A diferencia de los docentes, que son maestros de primaria y se ganan la vida dando clases en la comunidad.

Son personas agradecidas, amables y solidarias, dispuestas a trabajar por el bien de la comunidad que utilizan la mayor parte de su tiempo para trabajar, pero también disfrutan de la compañía de sus vecinos y de otras actividades que se realizan en áreas cercanas a sus hogares, como parques o paseos peatonales.

Son personas capaces pero que necesitan ser lideradas para alcanzar metas.

### 5.4 Perfil conductual:

Los adultos que son beneficiados por los programas de la organización Believe Guatemala, son personas agradecidas que buscan aprovechar al máximo la ayuda que reciben para favorecer a quienes les rodean.

CAPÍTULO

VI

MARCO TEÓRICO



## **Capítulo VI: Marco teórico**

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

#### **6.1.1 Organización No Gubernamental (ONG)**

Es cualquier grupo de ciudadanos voluntarios, que está organizado a nivel local, nacional o internacional, con tareas orientadas por un interés común, sin fines de lucro y constituido con intereses culturales, educativos, deportivos, de servicio social, de asistencia, beneficencia, promoción y desarrollo económico y social.

Las ONG realizan una variedad de servicios y funciones humanitarias, llevan los problemas de los ciudadanos a los gobiernos, supervisan las políticas y promueven la participación de la comunidad.

Tiene patrimonio propio proveniente de recursos nacionales o internacionales y personalidad jurídica propia, distinta de la de sus asociados, al momento de ser inscrita en el registro correspondiente. Su organización y funcionamiento se rige por sus estatutos, las disposiciones de la ley específica y demás disposiciones jurídicas de carácter ordinario. (Diccionario Municipal de Guatemala, 2009)

##### **6.1.1.1 Tipos de Organización No Gubernamental**

Una clasificación usada para los tipos de ONG, es la siguiente:

- a. Organizaciones voluntarias: Persiguen una misión social en función de un objetivo explícito.

- b. Agencias u organismos de servicios no lucrativos: Son consultoras u organismos no lucrativos, pero que funcionan según la lógica del mercado y son contratadas por organismos públicos, nacionales e internacionales, para cumplir con finalidades públicas.
- c. Organizaciones comunitarias o populares: Representan los intereses de sus miembros, tienen liderazgo definido y son en buena medida autosuficientes.
- d. Organizaciones no gubernamentales para el desarrollo (ONGD): Son organizaciones que han sido creadas por gobiernos y, aunque formalmente sean independientes, sirven como instrumento de sus políticas. (mgar.net, 2015)

### 6.1.2 Manual

La etimología de esta palabra proviene del latín “*manus*” cuyo significado es mano y el sufijo “*alis*”, que significa relación o pertenencia. Es por eso que se define “manual” a todo lo que se realiza con las manos, algo fácil de operar y entender, simple de ejecutar; que implica mayor destreza física que procesos mentales.

Es una obra didáctica creada para la difusión del conocimiento y a la vez es la exposición general de una materia, tal como una ciencia, técnica o arte. Su característica principal es que está diseñado en estructura y estilo para difundir una materia a todo aquel que quiera iniciarse en ella.

Estos son de lenguaje claro, pueden usar gráficos, diagramas, tablas, ilustraciones, ejercicios de autoevaluación, casos prácticos, para exponer claramente los conocimientos básicos de una materia. (quees.la, 2015)

### 6.1.3 Manual Didáctico

No todos los materiales impresos que se utilizan para enseñar son manuales didácticos. Existen distintos tipos de libros como novelas, ensayos, libros de arte, enciclopedias, y diccionarios, que pueden ser utilizados como recursos educativos de forma óptima, pero, hay un grupo de libros que específicamente han sido diseñados y producidos para enseñar. Estos son los manuales didácticos.

Los hay de tres tipos:

- Libros infantiles: Dedicados para que los más pequeños vayan aprendiendo conceptos básicos y desarrollando sus habilidades intelectuales de forma amena, están enfocados a la lectura en casa por parte de un adulto.
- Manuales escolares: Libros de texto utilizados para la enseñanza reglada en contextos formales.
- Libros universitarios: Destinados a la enseñanza superior, así que su relación con los aspectos de la enseñanza normada es menos estrecha, convirtiéndose en tratados sobre una disciplina o campo del saber que pueden ser utilizados para distintas situaciones de enseñanza o como ejemplares de consulta. (Espinosa, 2001)

### 6.1.4 Alfabetización

Es el proceso de adquisición y desarrollo de habilidades y técnicas en torno al lenguaje, por medio de la transferencia de conocimientos sobre el manejo funcional del código escrito.

Esta transferencia incluye las actividades básicas de leer, escribir y calcular para el logro de desarrollo personal y de inserción en el medio socio-productivo y cultural, pero también incluye



actitudes, creencias y expectativas respecto a la lectura y escritura, así como una valoración sobre el lugar que ocupan en la vida del individuo. (anep, 2015)

#### 6.2.1.8 Docente

Es una persona que se dedica a enseñar o que realiza acciones referentes a la enseñanza. La palabra deriva del término latino *docēre*, que en español significa “enseñar”.

El papel que el docente desempeña en la vida de cualquier persona es muy importante porque le aporta una serie de valores y de conocimientos importantes para su trayectoria profesional y personal.

## **6.2 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación y el diseño**

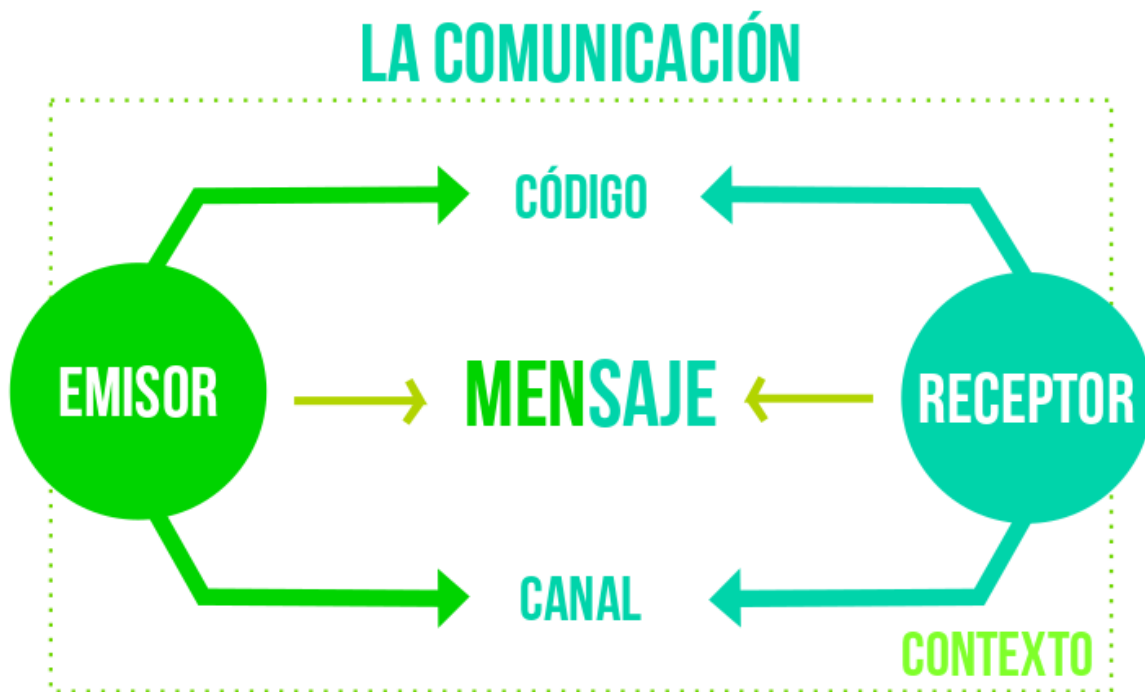
### 6.2.1 Conceptos fundamentales relacionados con la comunicación

#### 6.2.1.1 Comunicación

La palabra comunicación proviene del término latino "*communicare*", que significa "compartir, participar en algo, poner en común". A través de la comunicación, los seres humanos comparten información entre sí, por tanto es vital, al ser una herramienta de integración, de educación e instrucción, de intercambio y de desarrollo.

El proceso de comunicación consiste en el intercambio de información entre un emisor y un receptor –interlocutores, que emiten e interpretan un determinado mensaje. Dicho mensaje está codificado en un sistema de signos definidos que pueden ser gestos, sonidos, signos, un idioma, u otros códigos que tienen un significado y se transporta al destinatario a través de un canal de comunicación, ya sea por una carta, teléfono, televisión, internet, etc.

En el proceso de comunicación se pueden identificar los siguientes elementos: Emisor, receptor, código y canal. Otro elemento presente en el proceso de comunicación es el ruido, que es todo lo que afecta al canal, lo que no permite la perfecta decodificación del mensaje. (Significados, 2013)



#### 6.2.1.1.1 Elementos del proceso de comunicación

##### a. Emisor

Es la fuente que produce o codifica el mensaje y lo difunde con la intención de comunicar algo. En la comunicación humana este puede ser un individuo, un grupo de personas o una institución, también puede ser, o no, una persona.

Dicho emisor es un individuo en el caso de la comunicación interpersonal, por ejemplo, una persona que emite un mensaje a otra en una conversación. Puede ser colectivo en el caso de la

comunicación corporativa, dónde un grupo de personas que conforman una empresa emiten un mensaje a un grupo determinado de personas. Por último, puede no ser una persona, como una señal de tránsito, un mecanismo de detección de alguna falla o un elemento de la naturaleza que alerta un cambio en el clima. (Hernández & Martín, 2013)

#### b. Receptor

Es el destino del mensaje emitido. Como su nombre lo indica, recibe el mensaje y lo descifra o interpreta. (Hernández & Martín, 2013) Al igual que el emisor, puede ser individual, colectivo y también puede no ser una persona.

Es un individuo como un oyente de alguna conversación, o colectivo, como un grupo de clientes a los que va dirigido un producto, e incluso puede no ser una persona como un mecanismo que actúa cuando otro le envía una señal.

#### c. Mensaje

Es la información que el emisor trasmite y el receptor interpreta, es decir, el objeto de la comunicación. El mensaje es enviado a través de un canal o medio de comunicación determinado, como el habla, la escritura, imágenes, signos, etc.

Para que la comunicación se lleve a cabo exitosamente, el interlocutor debe contar con las habilidades que le permitan captar, decodificar e interpretar dicho mensaje. (Definicion.de, 2015)

#### d. Canal

Es el medio físico que pone en contacto al emisor con el receptor y que permite que el mensaje llegue al destino, como un cable telefónico, papel, fax, internet o las bocinas de una computadora.

Este puede ser natural, como el aire por donde viajan las ondas sonoras, desde su articulación hasta que se oyen. Artificiales, como un libro, un cable, la radio y la televisión. (Hernández & Martín, 2013)

#### 6.2.1.2 Didáctica

El estudio de la didáctica se hace necesario para que la enseñanza sea más eficiente, más ajustada a la naturaleza y a las posibilidades del educando y de la sociedad. Puede decirse también, que es el conjunto de técnicas destinado a dirigir la enseñanza mediante principios y procedimientos aplicables a todas las disciplinas, para que el aprendizaje de las mismas se lleve a cabo con mayor eficiencia.

Esta contribuye a hacer más consciente y eficiente la acción del profesor y al mismo tiempo, hace más interesantes y provechosos los estudios del alumno, ya que se interesa no tanto por el contenido sino por cómo va a ser enseñado. (Nérici, 1973)

#### 6.2.1.3 Didáctica tradicional y Didáctica Moderna

La didáctica como disciplina pedagógica se especializa en las técnicas o métodos de dirección y orientación eficaz del educando en su proceso de aprendizaje y ha sido utilizada o aplicada a lo largo de la historia con enfoques distintos, situación que vale la pena presentar a nivel de comparación entre el enfoque de la didáctica en el pasado (tradicional) y su enfoque en la actualidad (moderna).

- a. Desde el enfoque del educando: La didáctica tradicional veía al alumno como la persona a quien se le enseñaba, mientras que la didáctica moderna ve al alumno como la persona

que aprende. Esto permite ver al educando con una visión más profunda y trascendental, que orienta todos los demás componentes de la educación hacia él.

- b. Desde el enfoque del educador: La didáctica tradicional ve al educador como la persona quien enseña, es decir, un transmisor de conocimiento, en cambio la didáctica moderna ve al educador como la persona con quien el educando aprende. Este enfoque permite ver al educando como la razón de ser del educador. (Grande, 2012)

#### 6.2.1.4 Enseñanza

Forma parte intrínseca y plena del proceso educativo y posee como su núcleo básico al aprendizaje. La enseñanza, junto con el aprendizaje, constituye en el contexto escolar un proceso de interacción e intercomunicación entre varios sujetos. Fundamentalmente tiene lugar en forma grupal, en el que el maestro ocupa un lugar de gran importancia como pedagogo, que lo organiza y lo conduce, pero tiene que ser de tal manera, que los miembros de ese grupo tengan un significativo protagonismo y le hagan sentir una gran motivación por lo que hacen.

Entre los rasgos que caracterizan al proceso de enseñanza se señalan: El carácter social, individual, activo, comunicativo, motivante, significativo, cooperativo y consciente. (Grande, 2012)

#### 6.2.1.5 Aprendizaje

Se puede definir como un cambio relativamente permanente en el comportamiento y se refleja en la manera en que respondemos al ambiente, a los estímulos sociales, emocionales y físicos, para entender nueva información. También, refleja la adquisición de conocimientos o habilidades a través de la experiencia, y que pueden incluir el estudio, la instrucción, la observación o la práctica.

Los cambios en el comportamiento son razonablemente objetivos y por lo tanto, pueden ser medidos. Por ejemplo, en una persona que aprende a leer se produce un cambio, -no sabía leer y pasó a la condición de saber leer-. (educativo.utralca.cl)

#### 6.2.1.7 Estilos de Aprendizaje en la Enseñanza

Es el conjunto de características psicológicas, rasgos cognitivos, afectivos y fisiológicos que suelen expresarse conjuntamente cuando una enfrenta una situación de aprendizaje.

Dichos rasgos cognitivos tienen que ver con la forma en que los estudiantes estructuran los contenidos, forman y utilizan conceptos, interpretan la información, resuelven los problemas, seleccionan medios de representación, ya sea visual, táctil, auditivo o kinestésico. Los rasgos afectivos se vinculan con las motivaciones y expectativas que influyen en el aprendizaje, mientras que los rasgos fisiológicos están relacionados con el biotipo y el biorritmo del estudiante.

### **6.2.2 Conceptos fundamentales relacionados con el diseño**

#### 6.2.2.1 Diseño

Todo lo que utilizamos es producto del diseño, la ropa que vestimos, la habitación en la que nos encontramos, el lapicero con que escribimos, la silla en que estamos sentados, las señales de tránsito, incluso la ciudad en que vivimos. Todo se ha diseñado para satisfacer alguna necesidad efectivamente.

La palabra diseñar proviene del latín “designare” que significa designar, marcar o destinar algo para un fin determinado, por eso se afirma que diseñar es un proceso cuya finalidad es la

resolución de problemas que se plantean en función de ciertas necesidades, es decir que para que exista, debe de haber un motivo. (Moguel, 2015)

#### 6.2.2.2 Diseño Gráfico

Es un proceso de creación visual con un propósito, en el que se organizan elementos gráficos y texto con el fin de cumplir una función de comunicación. (Wong, 2002)

El emisor del diseño puede ser una persona, empresa o cualquier tipo de organización que codifica los mensajes cuya función principal es traducir ideas y conceptos a un lenguaje visual que pueda ser comprendido por el receptor o destinatario.

El medio es el canal por el que los mensajes gráficos circulan, puede ser un cartel, un libro o un manual didáctico. Es la vía por la que el emisor se pone en contacto con el receptor. (Moguel, 2015)

#### 6.2.2.3 Diseño Editorial

Es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones, revistas, periódicos o libros. Consiste en equilibrar los elementos a través de las páginas, organizar las masas de texto, las ilustraciones, los espacios en blanco, los títulos y las fotografías, para encontrar la armonía de las partes con el todo. (Román, 2007)

En resumen, es el orden y la dirección que toma la vista cuando se aprecia un documento impreso. Debe moldearse de acuerdo al mercado y a lo que se quiere comunicar, por ejemplo, no es lo mismo diseñar una revista para niños que una revista de temas políticos para adultos. El contenido define el diseño a realizar y el enfoque encierra todo un complejo sistema de tendencias de diseño.

#### 6.2.2.4 Diseño de Manuales Didácticos

A lo largo de la historia el diseño de estos materiales ha sufrido una constante evolución, no solamente en cuanto a su contenido, sino también su forma y estilo. Desde aquellas enciclopedias sin apenas ilustraciones hasta los actuales manuales didácticos con profusión de color e ilustraciones.

Diseñar un manual didáctico implica preguntarse cómo organizar y plasmar en él la información, previamente seleccionada y secuenciada, para poder afirmar que el mismo posee una configuración de acuerdo a pautas de diseño específicas para presentar la información de una manera sistemática de acuerdo a principios de enseñanza y psicológicos que faciliten la comprensión, dominio y retención de la información por parte del estudiante. (Cabero, Duarte y Romero, 2001).

#### 6.2.2.5 Diagramación

Consiste en equilibrar los elementos a través de las páginas mediante criterios de jerarquización, buscando la funcionalidad del mensaje bajo una apariencia estética agradable gracias al uso adecuado de tipografías y colores.

Es organizar las masas de texto, las ilustraciones, los espacios en blanco, los títulos y las fotografías, procurando encontrar la armonía de las partes con el todo.

#### 6.2.2.6 Retícula

Es una estructura en dos dimensiones hecha de líneas verticales y horizontales utilizada para estructurar el contenido, sirve como una armazón para organizar textos, imágenes o videos de



una forma racional y fácil de visualizar, es una herramienta muy útil que proporciona mayor equilibrio a la composición de diseño.

Los orígenes de esta malla se remontan a los arquitectos y pintores antiguos. Los griegos, egipcios y mayas se basaban en la proporción áurea o divina para realizar construcciones y esculturas. Dicha proporción nace de una profunda observación de ciertos elementos de la naturaleza como la concha de un caracol, el cuerpo humano, la forma de los panales de abejas, algunas flores y hojas. Todos cuentan con una armonía en las formas y proporciones que obedecen a una fórmula matemática. (Hernández M. , 2009)

#### 6.2.2.7 Adobe InDesign

Es una aplicación que se utiliza para realizar la maquetación de páginas a nivel profesional. Se encuentra ampliamente difundida en la industria gráfica para diarios, revistas, folletos, etcétera y en publicaciones digitales.

Posee todas las herramientas para que el diseñador obtenga un producto y tenga control de todos los elementos necesarios para producir un material gráfico listo para impresión.

La estructura básica de trabajo consiste en un sistema de marcos donde el diseñador coloca los textos y las imágenes para realizar la composición de la página. Posteriormente, a través de las potentes herramientas incluidas, se les da forma a esos elementos para otorgarles la apariencia final. (Red Users, 2014)

#### 6.2.2.8 Adobe Photoshop

Es uno de los programas más famosos de Adobe, enfocado principalmente al tratamiento de imágenes digitales, pero que abarca la manipulación fotográfica, la pintura digital y el diseño web.

Incluye muchas herramientas y características como el trabajo por capas, diferentes espacios de color, capas alfa vectoriales y filtros fotográficos.

Es una herramienta potente, amplia y es imprescindible para los diseñadores gráficos, diseñadores web, ilustradores y dibujantes en general, fotógrafos, editores de video, creadores en 3D. Cualquier trabajo digital pasa tarde o temprano en alguna de las fases de este software. (Morrison, 2015)

#### 6.2.2.9 Inkscape

Es un editor de gráficos vectoriales de código abierto, similar a programas como Adobe Illustrator, Corel Draw y Freehand. Usa como formato nativo el “*Scalable Vector Graphics*” (SVG), un estándar abierto de W3C basado en XML.

Cualquier proyecto puede ser exportado a formatos ideales tanto para navegadores web como para imprentas. Es multiplataforma, es decir, es fácil de ejecutar en Windows, Mac OS X y distribuciones Linux.

Su desarrollo se adhiere al estándar de código abierto (*open source*) con la intención de proveer a la comunidad de usuarios de un producto sólido y útil. (Owens, 2015)

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

### **6.3.1 Ciencias:**

#### 6.3.1.1 Semiología

Saussure la define en 1908 como "la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social", la hace depender de la psicología general y establece la lingüística como su rama más importante. Su etimología proviene de las palabras griegas *semeion* (signo) y *logos* (estudio). Por tanto, puede decirse que la semiología es el estudio de los signos.

Es considerada una ciencia joven que comienza a tener importancia dentro del análisis teórico de los medios de comunicación social propios del siglo XX. Con mayor interés en el funcionamiento de los signos, su agrupación o no agrupación en diferentes sistemas, que el origen o formación de los mismos. (Definicion.de, 2015)

#### 6.3.1.2 Semiología de la imagen

Es el estudio del signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen. El estudio de la misma y las comunicaciones visuales, desborda lo estrictamente pictórico o visual, tal como pueden ser los análisis de colores, formas, íconos y composición, para dar paso a los elementos históricos y socio-antropológicos que forman parte de esta ciencia.

Presenta una forma, una mirada acerca del modo en que las cosas se convierten en signos y son portadoras de significados, pero esta no se limita a entender y explicar los significados de estos y el proceso de cómo llegan a significar, sino que le presta mucha atención a la dinámica concreta de los mismos en un contexto social y cultural dado.

Puede analizar tres grandes áreas, la imagen estática (imágenes icónicas, simbólicas, estéticas), la imagen dinámica (lenguaje de los sordomudos, mímica, teatro, televisión y otros) y la semiología de la imagen que se puede relacionar con el espacio (arquitectura, escultura).

#### 6.3.1.3 Ciencias de la comunicación

Son una herramienta básica para comprender la naturaleza de las sociedades, así como la comunicación diaria entre personas o entre grupos de personas, ya sea en su dimensión institucional o comunitaria. Constituyen una joven rama que surgió de la sociología, la cual le aportó las bases metodológicas para los primeros estudios llevados a cabo de forma sistemática. (ecured.cu, 2015)

Ya que la comunicación es un intercambio de ideas ente interlocutores, por tanto, es un proceso, no una ciencia, así que es abordado por otras disciplinas, entre las que es posible mencionar la semiología, la sociología, la antropología social, la pedagogía, la psicología, entre otras. (Pérez & López, 2008)

#### 6.3.1.4 Sociología

Es una ciencia que busca comprender las relaciones de los hechos sociales por medio del estudio, descripción y análisis de los procesos de la vida en la sociedad, a través de la historia, y del empleo de métodos de investigación a fin de identificar dónde están los problemas en la sociedad y las relaciones con los individuos.

Compara la sociedad con la cultura y la política y busca la respuesta a las interrogantes: ¿Por qué está estructurada la sociedad de una determinada manera?, ¿Cómo y por qué?, ¿Qué es la naturaleza humana? Para poder responder esas preguntas, realiza un estudio exhaustivo de la

sociedad en general, pero también de ámbitos más reducidos y del individuo en particular, para poder predecir y conocer el comportamiento humano.

#### 6.3.1.5 Psicología

El término proviene de las palabras griegas “*psyche*”, que significa alma y “*logos*”, estudio, lo que revela que en sus orígenes se refería al estudio del alma y posteriormente de la mente. Así que se puede definir como la ciencia de la conducta y los procesos mentales.

Implica el uso del método científico y herramientas tales como la observación, la descripción y la investigación experimental, para reunir y organizar información. El comportamiento incluye, acciones que pueden ser vistas directamente, tales como actividades físicas o verbales, así como otros procesos mentales que no pueden ser captados directamente, tales como la percepción, la memoria, la atención, etc. Ya que la conducta es visible, esto le permite hacer inferencias sobre los procesos mentales, difícilmente notables. (Vidales & Ismael, 2004)

#### 6.3.1.6 Psicología del color

Es el campo de estudio que analiza el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Ya que habla a nuestros sentidos de manera más precisa y más viva aún que la forma.

Su valor psicológico tiene aplicaciones en las artes aplicadas y en las bellas artes, ya que cada nueva creación puede originar y aportar algo nuevo.

Existen exámenes que han sido establecidos para determinar la reacción de las personas a ciertos tonos. Está comprobado que aún los latidos del corazón y de la respiración varían ante la proyección de diferentes matices.

### 6.3.1.7 Pedagogía

Para Aldana, “La Pedagogía como ciencia de la educación se encarga de estudiar la realidad diversa y compleja llamada “educación”. Como toda ciencia tiene sus divisiones y disciplinas. Una de ellas la más importante se llama Didáctica”. (2004:147)

La palabra pedagogía se deriva del griego “*Paidos*”, que significa niño, y “*Agogía*”, que se traduce como conducción. “*Paidagogo*” o pedagogo, es el nombre que se le asignaba al esclavo que conducía al niño a la escuela. Algunas veces tenía la responsabilidad de instruirlo, no solamente conducirlo. Así que etimológicamente significa: Conducción del niño. (Aldana, 2004:86) En resumen, la pedagogía se define como: El arte y la ciencia de enseñar a los niños.

La pedagogía, además de ciencia, es la técnica o la tecnología de la educación. Según Nassif la pedagogía es una técnica, la técnica de la educación, porque trata de acumular un conjunto de procedimientos para realizar el hecho educativo. (1958:40)

### 6.3.1.8 Andragogía

Es la ciencia y el arte de una educación permanente, donde el facilitador del aprendizaje, permite incrementar el pensamiento, la autogestión, la calidad de vida y la creatividad del participante adulto, con el propósito de proporcionarle una oportunidad para que logre su autorrealización.

También se le conoce como una disciplina educativa que toma en cuenta los componentes del individuo, como ente psicológico, biológico y social, lleno de experiencias en su entorno social y cultural, participantes en el proceso de formación. (Marroquín, 2015)

El aprendizaje del adulto se fomenta mediante conductas y actividades de formación en las que se demuestre respeto, confianza y preocupación por el que aprende. (USAC.edu, 2015)

### **6.3.2. Artes:**

#### 6.3.2.1 Ilustración

Según el Diccionario de la Real Academia Europea, su etimología proviene del latín “*illustrāre*” y significa: Dar luz al entendimiento. Aclarar un punto o materia con palabras, imágenes, o de otro modo. Adornar un impreso con láminas o grabados alusivos al texto. Hacer ilustre a alguien o algo. Instruir, civilizar. Relativo a Dios que dice: Alumbrar interiormente a las criaturas con luz sobrenatural.

En base a estas definiciones, surge una nueva. Ilustrar es dar luz a un concepto por medio de la interpretación y plasmarlo a través de la creación de imágenes. No solamente como un elemento estético sino como un elemento didáctico y comunicativo.

Las técnicas son ilimitadas, puede realizarse a mano alzada, a lápiz, tinta, acrílico, óleo, acuarela o reciclando materiales. Tecnológicamente hablando, existe mucho software de diseño como Adobe Illustrator, Inkscape, Adobe Photoshop, Corel Draw y otros. (arted dinamico.com, 2003)

#### 6.3.2.2 Tipografía

El término se deriva de tres vocablos griegos: “*Tipos*” que significa molde, “*graphos*” que se traduce como escribir o grabar y el sufijo “*ia*” que es equivalente a cualidad o acción.

Los tipos móviles fueron desarrollados por Johannes Gutenberg, aunque dichos experimentos ya eran realizados por los chinos en el siglo XI. Gutenberg se dedicó a grabar los caracteres en

relieve de manera inversa sobre una matriz hecha de acero y en 1445 logró crear el primer libro impreso de Occidente, la Biblia. (Definicion.de, 2015)

En la actualidad, se define como: El arte y la técnica de crear y componer tipos para comunicar un mensaje. También se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas para desarrollar una labor de impresión en soporte físico o digital.

Una fuente tipográfica es el estilo o apariencia de un grupo completo de caracteres, números y signos, regidos por características comunes.

### **6.3.3. Teorías:**

#### **6.3.3.1 Teorías del Aprendizaje:**

##### 6.3.3.1.1 Teoría del Conductismo

Es una corriente de la psicología inaugurada por John B. Watson (1878-1958) que defiende el empleo de procedimientos estrictamente experimentales para estudiar el comportamiento observable, es decir la conducta y niega toda posibilidad de utilizar los métodos subjetivos como la introspección. (wikispaces, 2015)

El fundamento teórico está basado en que a cada estímulo le sigue una respuesta, como resultado de la interacción entre el organismo que lo recibe y el medio ambiente. La observación externa es la única herramienta posible para la constitución de una psicología científica.

Watson no negaba la existencia de los fenómenos psíquicos internos, pero insistía en que tales experiencias no podían ser objeto de estudio científico porque no eran observables.



#### 6.3.3.1.2 Teoría del Constructivismo

Es una corriente psicológica que determina que los alumnos deben construir un propio conocimiento a través de un proceso de descubrimiento relativamente autónomo, en el que el papel del profesor es proponer experiencias y situaciones que ayuden en ese proceso. Figuras importantes y claves fueron Jean Piaget y Lev Vygotski.

Esta teoría define la existencia de una relación dinámica entre el sujeto y el objeto del conocimiento, en donde debe desarrollarse un proceso de reestructuración y reconstrucción, para generar nuevo conocimiento. (Granel & Salvador, 1994)

El sujeto es quien construye su propio conocimiento. Sin una actividad mental constructiva propia e individual, que obedece a necesidades internas vinculadas al desarrollo evolutivo, el conocimiento no se produce.

#### 6.3.3.2 Teorías del Diseño:

##### 6.3.3.2.1 Teoría C-K

Es una teoría que nos muestra cómo es el razonamiento en los procesos de diseño. Construida por Armand Hatchuel y Benoît Weil sobre la base de diferentes teorías tradicionales, busca superarlas con un enfoque globalizado.

La propuesta central de la teoría C-K cuyas siglas pertenecen a las palabras inglesas “*concept*” = concepto y “*knowledge*” = conocimiento, se encuentra en la distinción formal entre conceptos y conocimientos. Se conoce como K al “espacio de conocimiento”, al espacio de proposiciones que tienen un status lógico para un diseñador. Se conoce como C o “espacio de concepto” a una proposición o conjunto de proposiciones que no tienen status lógico en K.

Asumiendo que existen un espacio de conceptos C y un espacio de conocimientos K, el diseño es el proceso en el que los conceptos generan otros conceptos o se transforman en conocimientos, es decir, en proposiciones de K. No existe el diseño sin conceptos y no existe un concepto per se, sino en relación con K. De esta manera, el proceso de diseño transforma el concepto y en conocimiento. (energíacreadora.es, 2015)

#### 6.3.3.2.2 Teoría del Color

El color es un hecho de la visión que resulta de las diferencias de percepciones del ojo a distintas longitudes de onda que componen lo que se denomina el "espectro" de luz blanca reflejada en una hoja de papel. Estas ondas visibles son aquellas cuya longitud de onda está comprendida entre los 400 y los 700 nanómetros, más allá de estos límites siguen existiendo radiaciones aunque no perceptibles al ojo humano.

Un aspecto importante de la teoría del color es saber la diferencia entre el color luz (el que proviene de una fuente luminosa coloreada) y el color pigmento o color materia (óleo, témpera, lápices de color, etcétera).

Más allá de su identificación o asociación, se puede emplear para crear experiencias ya que puede llegar a ser la traducción visual de los sentidos, o despertarlos mediante la gama que se utilice.

El ojo humano puede distinguir entre 10.000 colores, por tanto se pueden emplear tres dimensiones físicas para relacionar experiencias de percepción con propiedades materiales: Saturación, brillantez y tono. (netdisseny.com, 2015)

#### 6.3.3.2.3 Tecnología

Es el conjunto de conocimientos y técnicas que, aplicados de forma lógica y ordenada, permiten al ser humano modificar el entorno material o virtual para satisfacer necesidades, es decir que es el resultado de un proceso de pensamiento y acción para crear soluciones útiles.

Responde a la motivación humana para facilitar su forma de vida, por medio de nuevas y mejores formas de satisfacer los deseos propios y de quienes lo rodean.

La acción es el desarrollo, el diseño y la ejecución y el producto resultante son bienes y servicios, o métodos y procesos. Utiliza conocimientos científicos, pero también se basa en la experiencia y otros conocimientos empíricos. (peapt.blogspot.com, 2015)

La tecnología ha provisto muchas herramientas para facilitar los procesos de diseño gráfico, como las computadoras personales y software de diseño.

### **6.3.4. Tendencias de Diseño:**

#### 6.3.4.1 Diseño Plano

También conocido como “flat design”, es una tendencia muy usada en el ámbito del diseño web y de aplicaciones móviles. Es un tipo de diseño gráfico que existe desde hace unos años gracias a su supuesta fácil elaboración, ya que este estilo deja atrás las sombras, relieves, texturas y degradados por un diseño más limpio, utilizando tipografías nítidas y elegantes y colores sólidos como base principal. (todographicdesign.es, 2014)

Los elementos que componen este tipo de diseño buscan comunicar la máxima información a través de la mínima representación gráfica. Entre las características básicas del diseño plano encontramos:

- Composiciones limpias y minimalistas
- Colores planos y vivos
- Tipografías elegantes y sencillas
- Ausencia de efectos innecesarios
- Uso de formas geométricas
- Íconos y botones sencillos

#### 6.3.4.2 Low Poly

El nombre proviene de “*low polygon*” o pocos polígonos y hace referencia a la apariencia de los objetos 3D con poco detalle. La intención de utilizar estos objetos en el diseño gráfico es tener fondos con mayor detalle pero manteniendo la simplicidad del diseño plano.

La principal ventaja es que con las diferentes caras de los polígonos, se puede jugar con la iluminación y obtener gráficos más interesantes. (epymedigital.blogspot.com, 2014)

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 Manual Didáctico

Se aplicarán las bases del diseño para crear un manual impreso fácil de utilizar y de entender para facilitar la enseñanza y el aprendizaje de las personas que participarán en el programa de alfabetización de la ONG Believe Guatemala.

#### 7.1.2 Alfabetización

Es el objetivo principal y la razón de ser del manual didáctico que se realizará. Mediante los diversos ejercicios de enseñanza que llevarán a los alumnos de un estado de “analfabetas” a personas que puedan leer, escribir y comprender para que puedan insertarse en el medio productivo y cultural de la sociedad en que viven.

#### 7.1.3 Didáctica

Será la base para el bocetaje y la diagramación del proyecto, ya que se necesita que se genere hacer más consciente y eficiente la acción del profesor y al mismo tiempo, hace más interesantes y provechosos los estudios del alumno, ya que se interesa no tanto por el contenido sino por cómo va a ser enseñado.

#### 7.1.4 Estilos de aprendizaje en la enseñanza

Proporcionarán diversidad a las actividades que se incluyan en el manual didáctico, ya que consideran las diferentes formas en que los educandos aprenderán a leer y a escribir. Puede ser de forma visual, táctil, auditiva o kinestésica.

### 7.1.5 Diseño Gráfico

Será el eje principal de la elaboración del manual de alfabetización, porque el fin principal es comunicar a través de la imagen y en este caso, es educar a través de elementos gráficos.

### 7.1.6 Diagramación

Crearé una jerarquía para diseñar todo el proyecto adecuadamente, a través del orden y una secuencia de líneas, retícula y formas, que facilite la experiencia educativa del maestro y del alumno a través del manual.

### 7.1.7 Adobe InDesign

Constituirá la herramienta base para la diagramación del manual, ya que facilitará la implementación de la retícula y la distribución balanceada de los elementos gráficos, tanto ilustraciones como texto. Agilizará el proceso de digitalización e impresión del proyecto.

### 7.1.8 Inkscape

Proporcionaré las herramientas necesarias para realizar las ilustraciones que se utilizarán en las páginas del manual didáctico. Se presenta como un software “open source”, es decir, que está disponible para los diseñadores sin ningún costo y facilitará la creación de los elementos gráficos para luego poder incluirlos en la diagramación del proyecto.

### 7.1.9 Semiología y semiología de la imagen

Tomará un papel muy importante en la elaboración del manual, ya que establecerá qué signos, íconos e imágenes son los más adecuados para utilizar, a fin de que los estudiantes puedan relacionar los sonidos de las letras con su representación gráfica.

#### 7.1.10 Sociología

Analizará las distintas características de las personas que residen en la comunidad “Manuel Colom Argueta” y que participarán en el programa de alfabetización, su nivel socio-económico y su estilo de vida para adaptar el manual didáctico a sus necesidades, así como proporcionar una herramienta educativa de superación personal.

#### 7.1.11 Psicología del color

Ayudará a escoger estratégicamente los tonos a utilizar en el diseño del manual, ya que establece científicamente las reacciones y emociones que los matices producen en el ser humano y cuáles de ellos son los más adecuados para facilitar el aprendizaje del educando.

#### 7.1.12 Andragogía

Proporcionará las bases para facilitar la enseñanza y el aprendizaje de los adultos que asistirán al programa de alfabetización de la ONG Believe Guatemala, desde el ambiente en el salón de clase, las técnicas de enseñanza utilizadas y la motivación al alumno para participar en el proceso de formación.

#### 7.1.13 Ilustración

Será la base de la representación icónica de los sonidos y las letras que los alumnos aprenderán por medio del manual didáctico. Cada imagen creada y utilizada propiciará la relación del ícono con su significado y la personalización de los conceptos.



#### 7.1.14 Tipografía

La correcta elección y aplicación de los tipos de letra que se utilizarán en la diagramación del proyecto representará el éxito del mismo, ya que no sólo será el fundamento para la comprensión del maestro, sino para que pueda utilizarlo adecuadamente en el proceso de formación del alumno. Podemos considerar la tipografía como el objeto mismo del aprendizaje, debido a que los alumnos aprenderán a leer y a escribir en base a ella.

#### 7.1.15 Teoría del Constructivismo

Proporcionará herramientas clave para el desarrollo de la clase que se impartirá con el manual, ya que establece que el alumno es quien construye su propio aprendizaje en base a experiencias proporcionadas por el maestro que ayuden a este proceso. Los maestros deberán utilizar este tipo de situaciones en clase para que los alumnos adquieran conocimiento, paso a paso, hasta cubrir la totalidad del material didáctico y puedan aplicarlo en la vida cotidiana.

#### 7.1.16 Teoría C-K

Ampliará el espacio creativo del diseñador, contrastando los ámbitos de “K” *knowledge* que significa conocimiento y de “C” concepto. Este contraste propicia al diseño de un proceso creativo en el que los conceptos generan otros conceptos o se transforman en conocimientos.

#### 7.1.17 Tecnología

Permitirá crear un diseño moderno, estético y funcional, a través de la implementación de herramientas como software especializado para ilustración y diagramación, así como maquinaria de impresión.

#### 7.1.18 Diseño Plano

Formará parte esencial del estilo que se utilizará en el diseño del manual didáctico de alfabetización, debido a que su simplicidad y limpieza ayudarán a la unificación de la tendencia del proyecto y a facilitar el aprendizaje de los usuarios del manual.

#### 7.1.19 Low Poly

Constituirá la base para la creación de las ilustraciones que se implementarán en el material a realizar, ya que la principal ventaja serán las diferentes caras de los polígonos, modificadas con la iluminación y obtener gráficos más interesantes.

## 7.2 Conceptualización

### 7.2.1 Método

La palabra creatividad es muchas veces utilizada cuando se habla de diseño gráfico y se le relaciona con el uso de muchos colores simultáneamente o formas caprichosas, pero realmente ¿qué significa ser creativo?

Es la capacidad que Dios le ha dado al ser humano para ver más allá de un problema, tener una idea al respecto y crear soluciones que den lugar a resultados positivos. El pensamiento creativo está estrechamente relacionado con la imaginación y de este derivan dos tipos de pensamiento: Convergente y divergente. Mientras el pensamiento divergente crea una múltiple cantidad de respuestas, algunas incluso absurdas, para resolver un problema, el pensamiento convergente selecciona una de las tantas alternativas como la más apta y hace posible la ejecución.

Ambos tipos de pensamiento son necesarios y en la resolución creativa de los problemas tienen un impacto y una significación crucial.

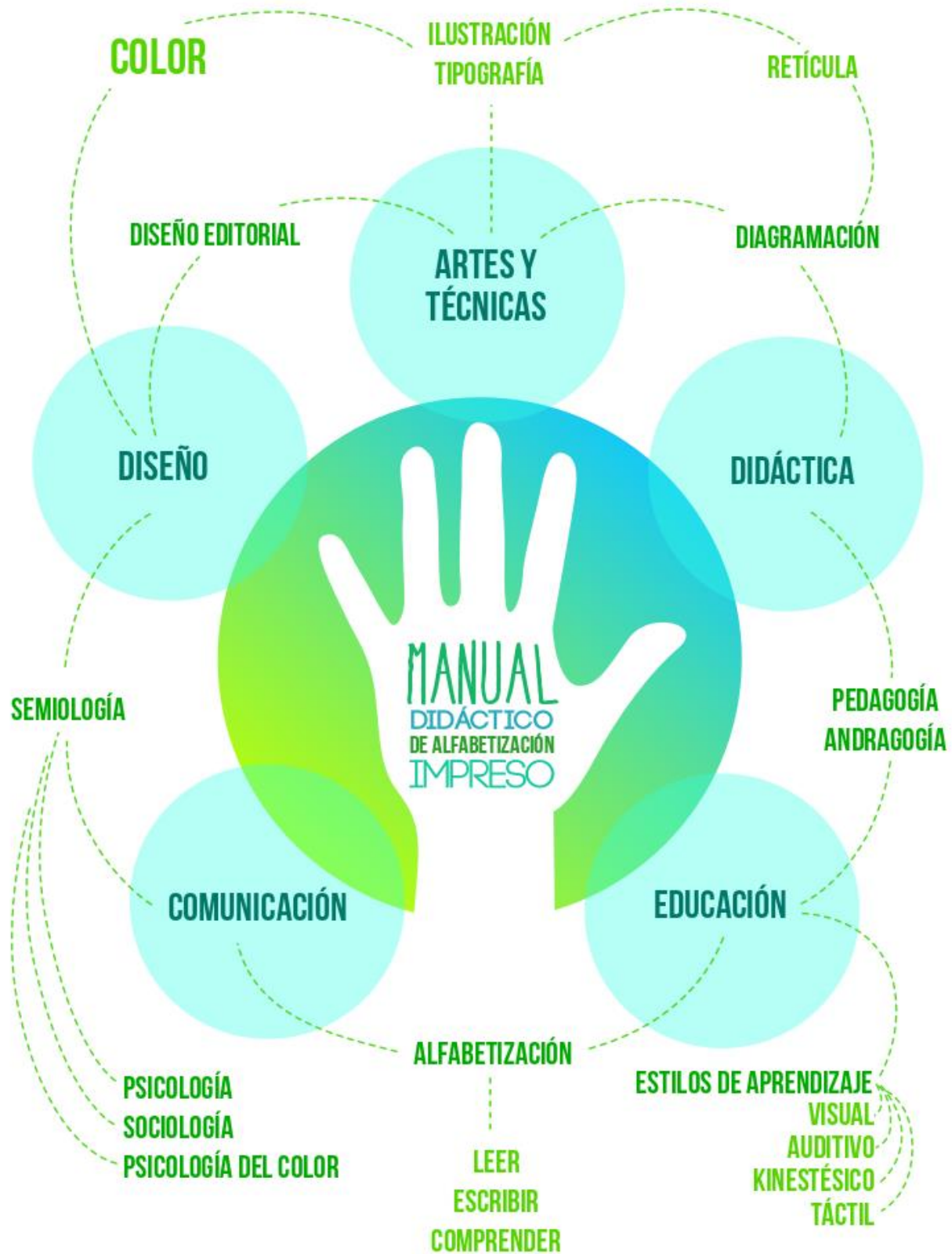
En dicho proceso creativo del diseño de un manual de alfabetización impreso se consideró importante la inclusión de estos dos tipos de pensamiento y se utilizó el método creativo: “Conexiones morfológicas cruzadas”.

Este método es una propuesta de Koberg y Bagnall resultado de la suma de los principios básicos de dos técnicas: El “Listado de Atributos” creado por R. P. Crawford y las “Relaciones Forzadas” de Charles S. Whiting. (neuronilla.com, 2011)

Facilita que surjan ideas sobre aspectos que no habíamos tenido en cuenta y en la segunda provoca analogías muy inspiradoras.

Para llevarlo a cabo se debe definir previamente el objetivo creativo y generar ideas a partir del mismo. Este se descompone en componentes o bloques y es posible que surjan áreas que no se había explorado, seguidamente, se lista en cada bloque distintos aspectos o partes. Por último, se conectan diversos aspectos de varios bloques. Esto provocará conexiones muy estimulantes e ideas muy inusuales.

## 7.2.2 Aplicación del método



### **7.2.3 Idea del concepto**

Luego de haber aplicado la técnica de creatividad de conexiones morfológicas cruzadas, se obtuvieron las siguientes frases: “Aprendo a leer y escribir a colores”, “Educación a todo color”, “Alfabetización y diversión”, “Leer y escribir es un arte” y “Yo leo y escribo a color”. De las que se escogió la última: *“Yo leo y escribo a color”*

Esta frase estará representada en todo el diseño del manual de alfabetización, ya que constituye el objetivo principal del proyecto: Que los adultos que participen en el programa aprendan a leer y escribir de una forma distinta, no de la forma tradicional, en blanco y negro, sino por medio de la aplicación de un diseño gráfico llamativo que estimule sus sentidos y facilite la forma en que ellos adquieran nuevo conocimiento.

### **7.3 Bocetaje**

Es plasmar de forma preliminar las ideas básicas en relación a la composición de una pieza gráfica, para dar lugar a la producción de un arte final que cumpla con las funciones estética y comunicativa.

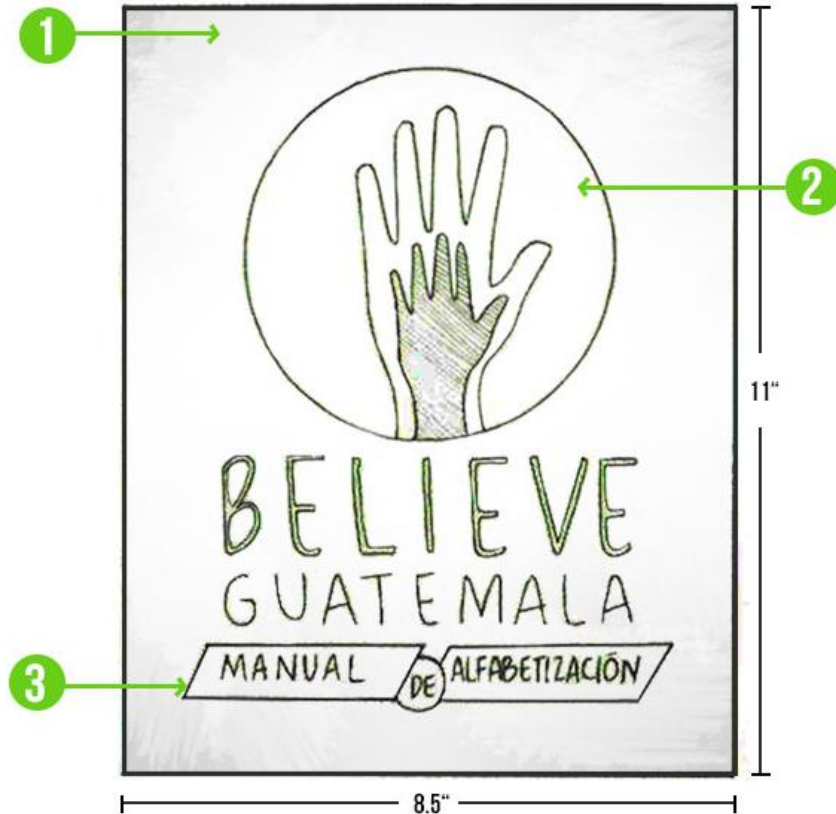
Permite visualizar las propuestas de diseño al considerar varias opciones que contengan ilustración, diagramación, composición, tipografía, uso de color, texturas, formas, medidas del formato y todos aquellos elementos que se utilizarán en el proyecto.

- **Tabla de requisitos**

ELEMENTO GRÁFICO	PROPÓSITO	TÉCNICA	EMOCIÓN
Diagramación	Unificar el diseño a través del manual.	Adobe InDesign.	Estabilidad
Retícula	Regir la posición de todos los elementos gráficos.	Adobe InDesign: Líneas guías.	Orden
Fondo	Crear un balance entre el colorido de las ilustraciones y el área de práctica de escritura.	Adobe InDesign: Herramienta de página maestra.	Seguridad
Tipografía	Establecer la jerarquía entre los títulos y el contenido del documento.	Adobe InDesign: 2 a 3 tipos de letra.	Continuidad
Líneas	Practicar en áreas de escritura para reforzar el conocimiento adquirido.	Adobe InDesign. Herramienta de figuras geométricas.	Perseverancia
Ilustraciones	Formar un vínculo visual con nuevos conceptos.	Inkscape: Herramienta de pluma y leves gradientes.	Curiosidad
Banners	Enfatizar la jerarquía de los títulos y las páginas capitulares.	Inkscape: Herramienta de pluma y recuadros de color.	Confianza
Color	Facilitar el aprendizaje de los usuarios del manual por medio de los tonos adecuados.	Inkscape: Recuadros de color.	Alegría

- **Propuestas**

- Portada - propuesta A



#### Identificación de elementos

1. Fondo sombreado que imita un degradado.
2. Isologo de Believe Guatemala.
3. Título “Manual de alfabetización” en estilo de banner.

#### Descripción

La propuesta de portada A busca introducir el manual a sus usuarios de forma amigable. Utilizará el isologotipo de la ONG a gran formato para conectar al estudiante con la misma.



○ Portada - propuesta B



Identificación de elementos

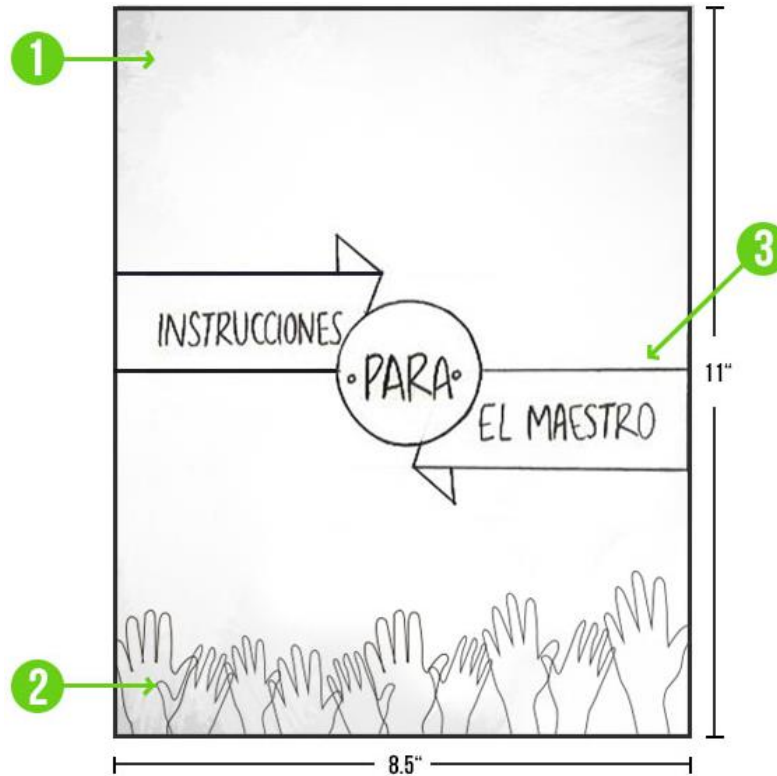
1. Fondo sombreado que imita un degradado.
2. Título "Manual de alfabetización" en estilo de banner.
3. Isologo de Believe Guatemala.
4. Efecto de hoja volteada.

Descripción

La propuesta de portada B presenta el manual por medio del título "Manual de Alfabetización" a gran escala e identifica a la ONG con su isologo en la esquina derecha inferior, a menor escala.

### 7.3.1 Bocetos a base de dibujo natural

- Hoja capitular



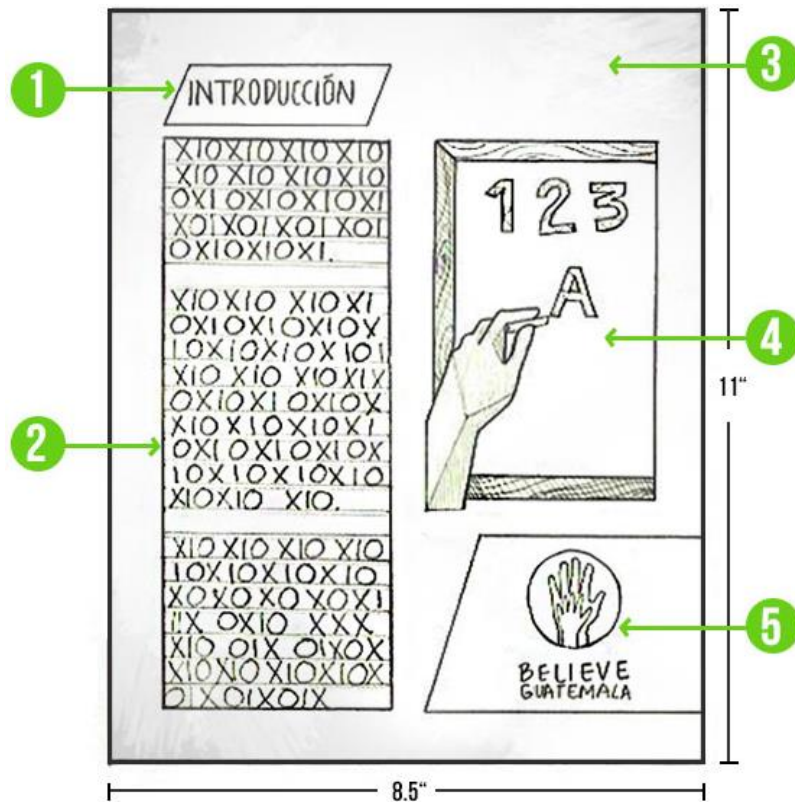
#### Identificación de elementos

1. Fondo sombreado que imita degradado.
2. Ilustración de manos sobrepuestas que hacen énfasis en el isologo de Believe Guatemala.
3. Título “Instrucciones para el maestro” en estilo de banners.

#### Descripción

La hoja capitular representará una división entre cada capítulo y en este caso, da inicio a capítulo del manual en que se refiere al docente que lo utilizará.

- Página interior 1



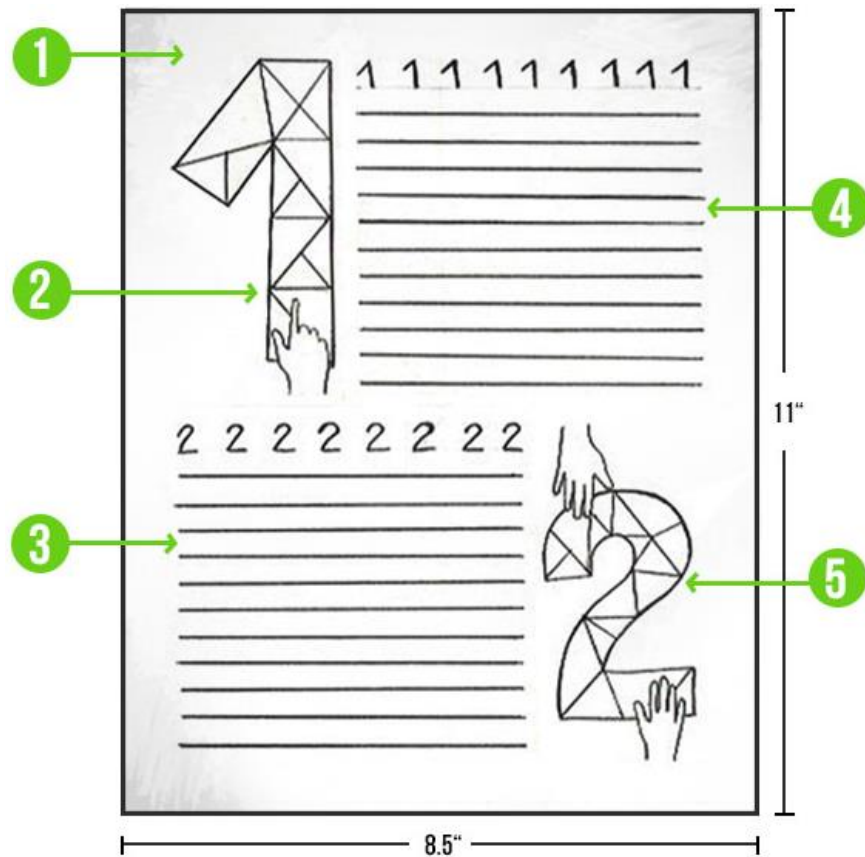
#### Identificación de elementos

- |   |  |
|---|--|
| 1. Título “Introducción” en estilo de banner.           | 3. Fondo sombreado que imita degradado.                      |
| 2. Texto simulado de las instrucciones para el docente. | 4. Ilustración realizada bajo la tendencia <i>low poly</i> . |

#### Descripción

La primera página del capítulo de instrucciones para el maestro presenta una introducción para la utilización del manual así como los requisitos que un docente debe cumplir para llevar a cabo la alfabetización efectivamente.

- Página interior 2



### Identificación de elementos

- |  |  |
|--|--|
| 1. Fondo sombreado que imita degradado.        | 4. Área de práctica de escritura del número 2. |
| 2. Ilustración <i>low poly</i> del número 1.   | 5. Ilustración <i>low poly</i> del número 2.   |
| 3. Área de práctica de escritura del número 1. |  |

### Descripción

La página 2 dará inicio al área de práctica de los números en el manual de alfabetización, incluye ilustraciones que ayudarán a fijar el nuevo conocimiento en la mente de los estudiantes.

### 7.3.2 Proceso de Bocetaje formal

- Portada



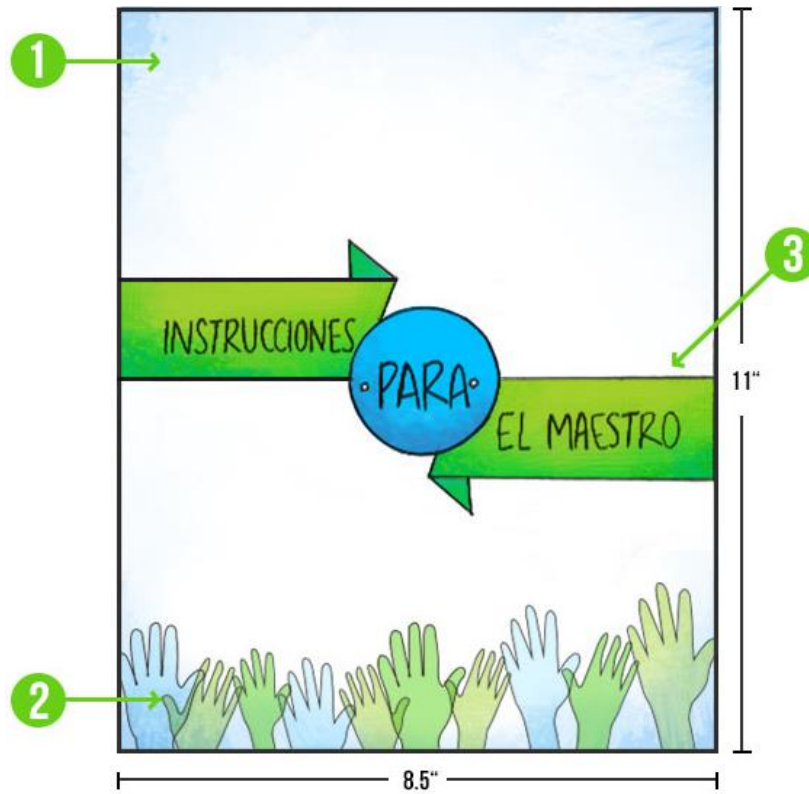
#### Identificación de elementos

1. Fondo sombreado que imita degradado de azul claro a blanco.
2. Isologo de Believe Guatemala con degradado de azul claro a verde y texto en tipografía “Belta Regular”.
3. Título “Manual de alfabetización” en estilo de banners verdes y círculo azul claro. Tipografía Belta Regular.

#### Descripción

La propuesta introduce el manual a sus usuarios de forma amigable. El isologo a gran formato conecta al estudiante con la ONG, los colores azul y verde predominan como base del diseño.

- Hoja Capitular



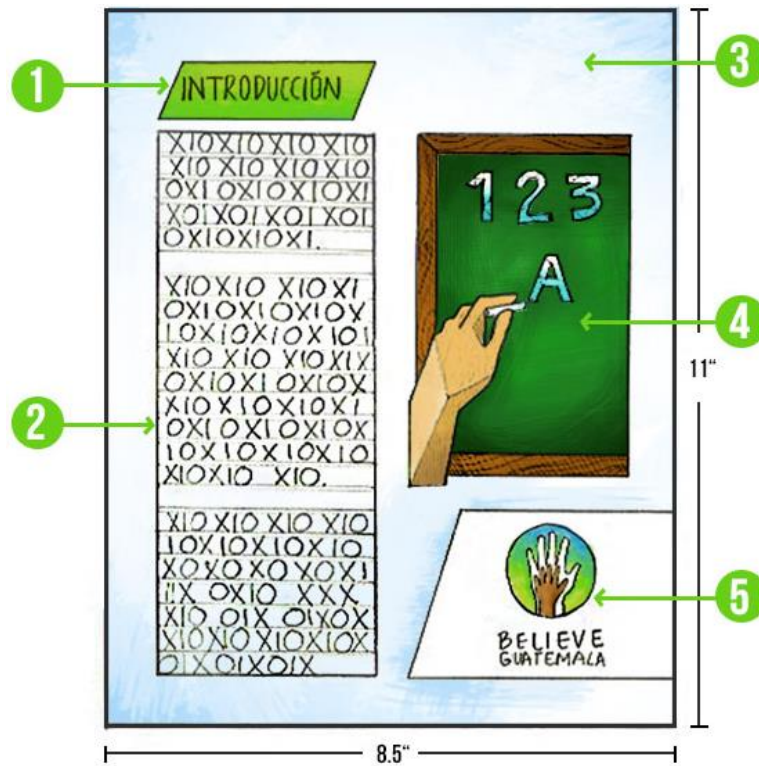
#### Identificación de elementos

- |   |   |
|---|---|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fondo sombreado que imita degradado de azul claro a blanco.</li> <li>2. Ilustraciones de manos sobrepuestas en tonos fríos, azul, verde y turquesa, en la parte inferior de la página.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Título “Instrucciones para el maestro” en estilo de banners y tipografía Belta Regular, en color verde y círculo azul claro.</li> </ol> |
|---|---|

#### Descripción

La hoja capitular representará una división entre cada capítulo y en este caso, da inicio a capítulo del manual en que se refiere al docente que lo utilizará.

- Página interior 1



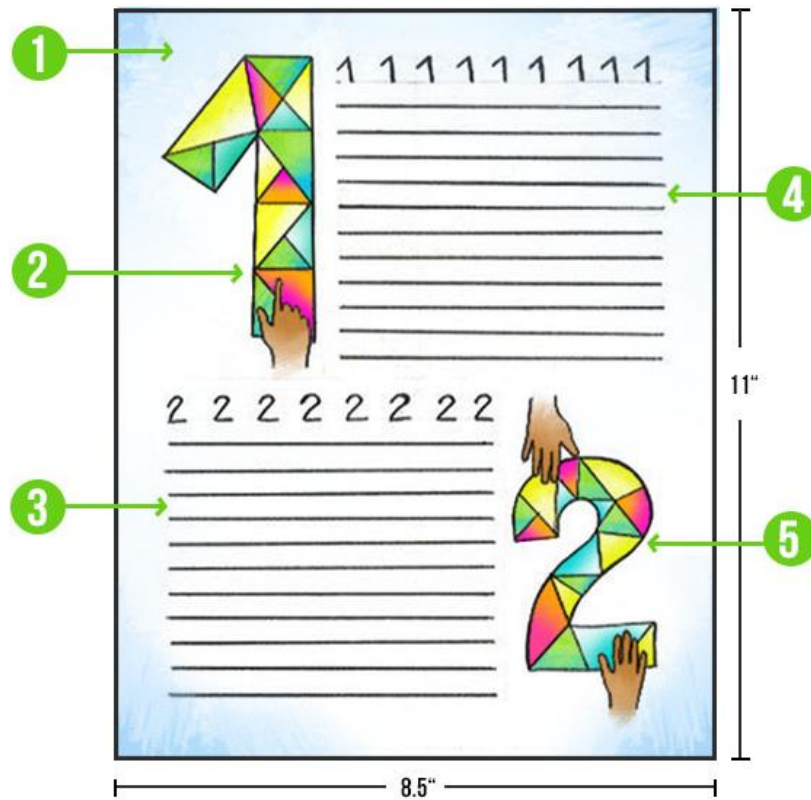
#### Identificación de elementos

- |  |  |
|--|--|
| <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Título “Introducción” en estilo de banner en color verde.</li> <li>2. Texto simulado de las instrucciones para el docente. Se utiliza tipografía Verdana a 12 puntos.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>3. Fondo sombreado que imita degradado de azul claro a blanco.</li> <li>4. Ilustración de una mano escribiendo sobre un pizarrón, realizada bajo la tendencia <i>low poly</i>.</li> </ol> |
|--|--|

#### Descripción

La primera página del capítulo de instrucciones para el maestro presenta una introducción para el uso adecuado del manual por parte del docente.

- Página interior 2



#### Identificación de elementos

- |  |  |
|--|--|
| 4. Fondo sombreado que imita degradado de azul claro a blanco. | 7. Líneas de práctica de escritura del número 2. |
| 5. Ilustración low poly del número 1.                          | 8. Ilustración low poly del número 2.            |
| 6. Líneas de práctica de escritura del número 1.               |  |

#### Descripción

Esta página da inicio al área de práctica de los números en el manual de alfabetización, incluye ilustraciones coloridas que ayudarán a fijar el nuevo conocimiento en la mente de los estudiantes.



### 7.3.3 Proceso de digitalización

- Isologotipo Believe Guatemala

1. A partir del boceto se realizaron los trazados vectoriales en Adobe Illustrator.



2. Se utilizó el mismo trazado en tono marrón y blanco para las manos.



4. Se realizó una forma circular y se le aplicó el efecto "scribble" o garabato y luego un degradado de verde a celeste.



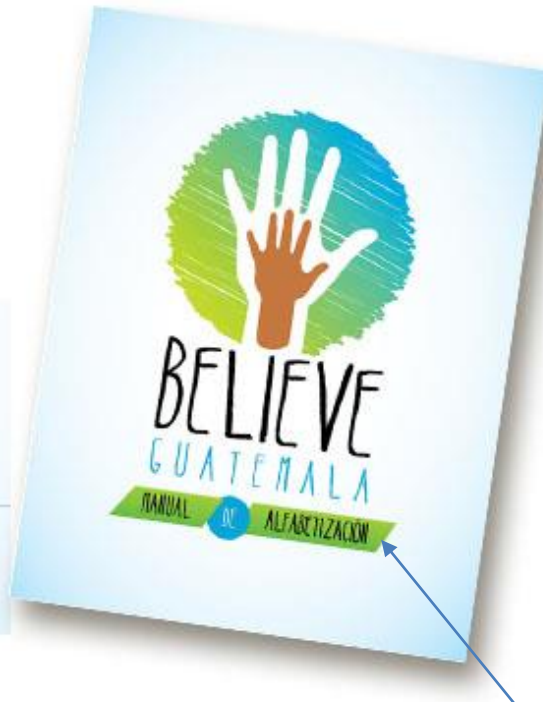
3. Se utilizó la tipografía: Belta Regular, para el texto del logotipo.

- **Portada**

1. A partir del boceto se realizó un documento en Adobe InDesign con fondo degradado y se colocó en el centro la imagen del isologo previamente realizada.



2. Se trazaron los banners en que se escribió el título del manual. Se utilizó un degradado de verde claro a verde oscuro.

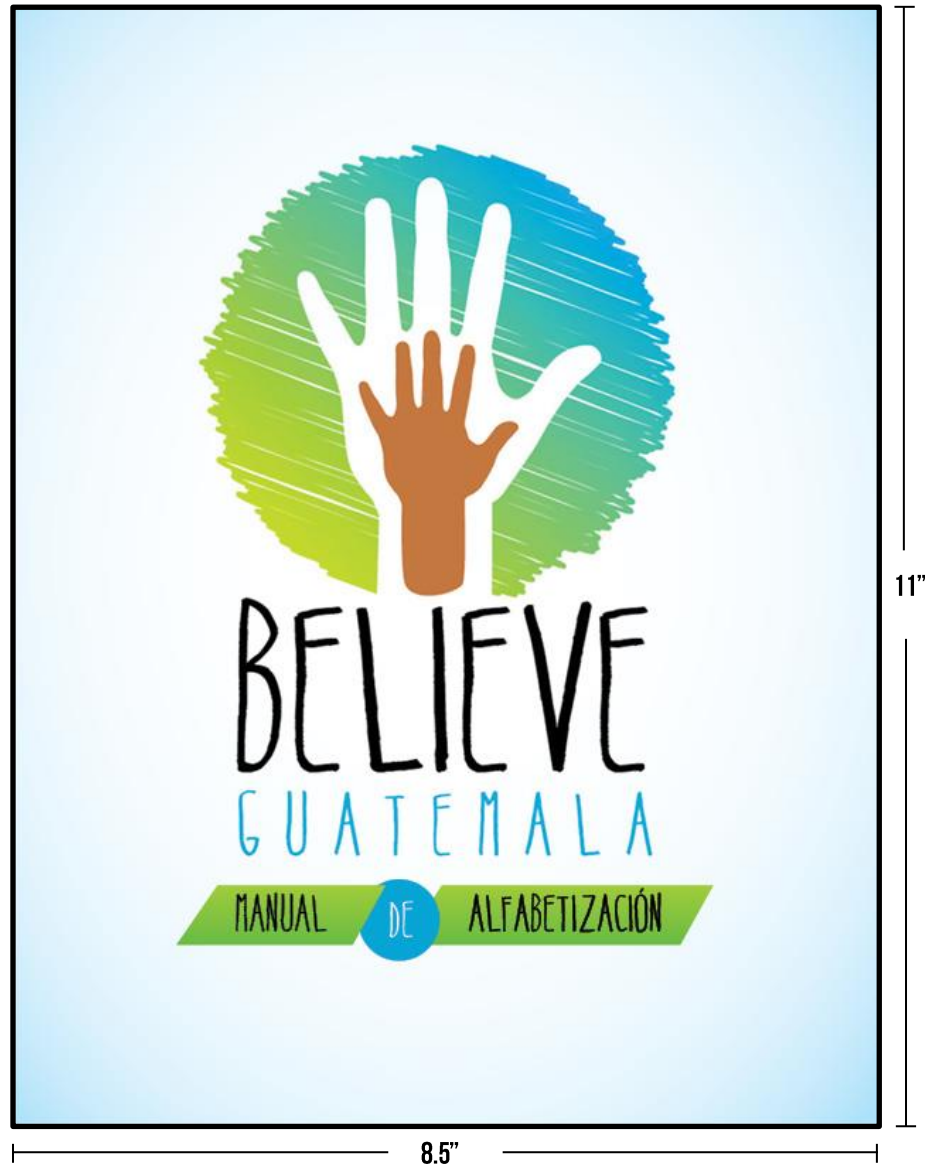


5. Se utilizó la tipografía: Belta regular, para el texto del título, se realizó una prueba en color blanco.

6. Se escogió el color negro para la tipografía de la propuesta preliminar.

## 7.5 Propuesta preliminar

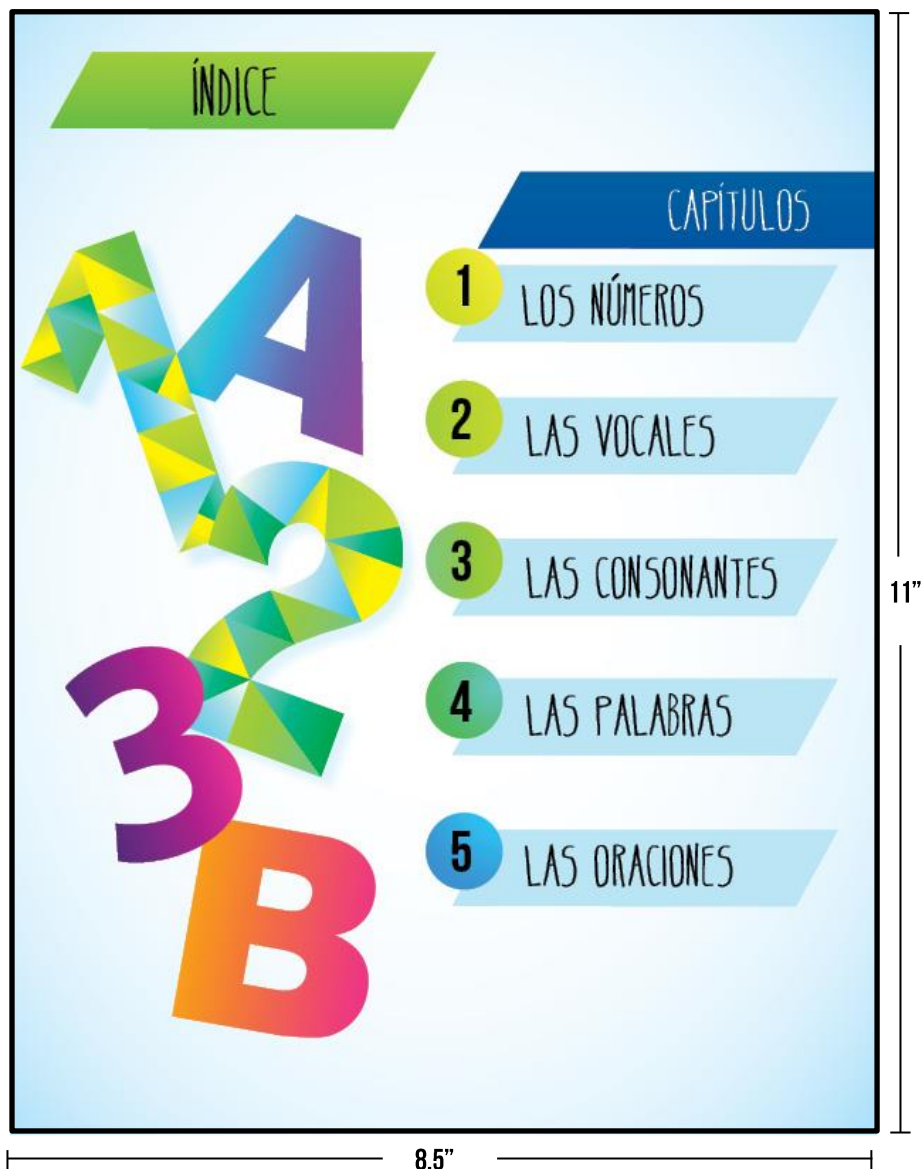
- Portada



### Descripción

La propuesta introduce el manual a sus usuarios de forma amigable. El isologo a gran formato conecta al estudiante con la ONG, los colores azul y verde predominan como base del diseño.

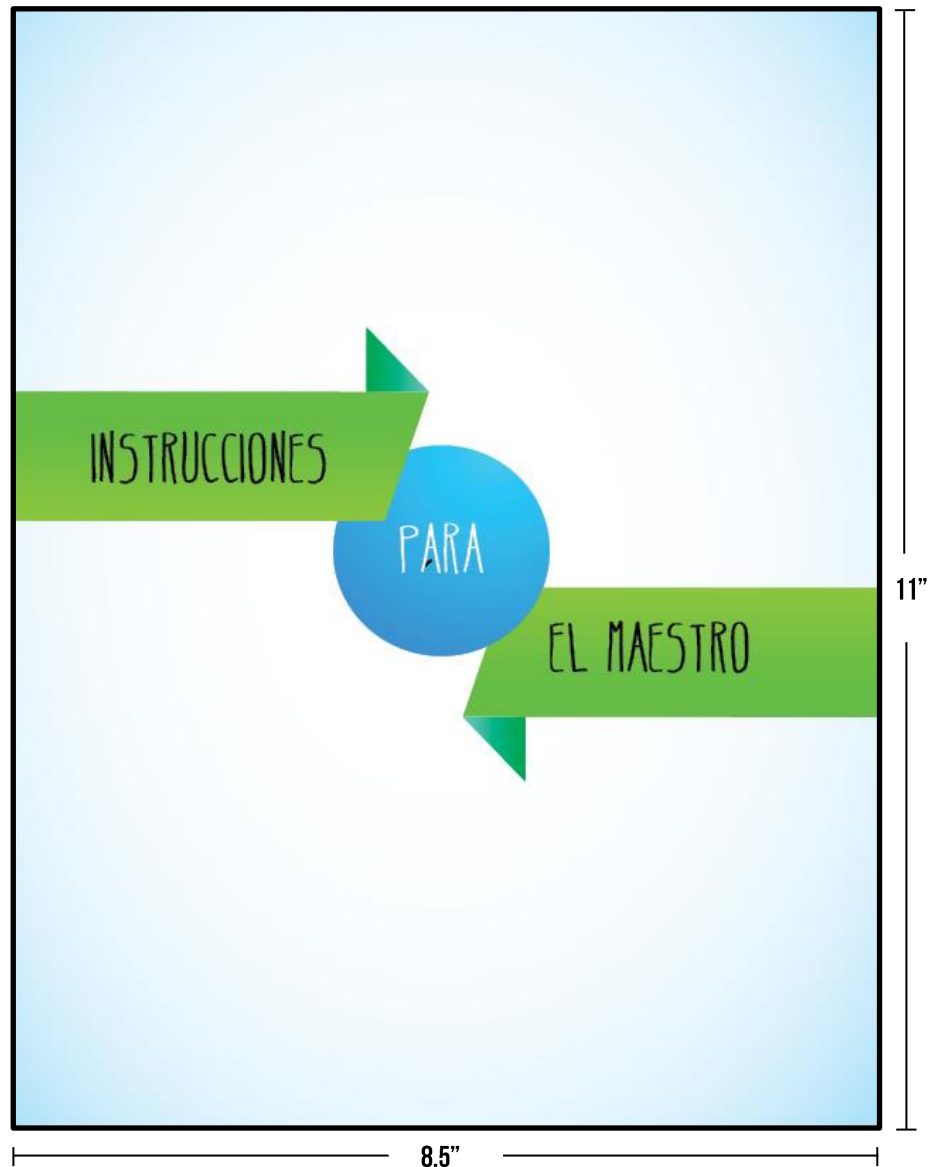
- Índice



Descripción:

Facilitará el uso del manual, ya que indicará qué capítulos estarán en el material y la página en que se encuentran, para guiar al tutor y al alumno, participantes principales del proyecto.

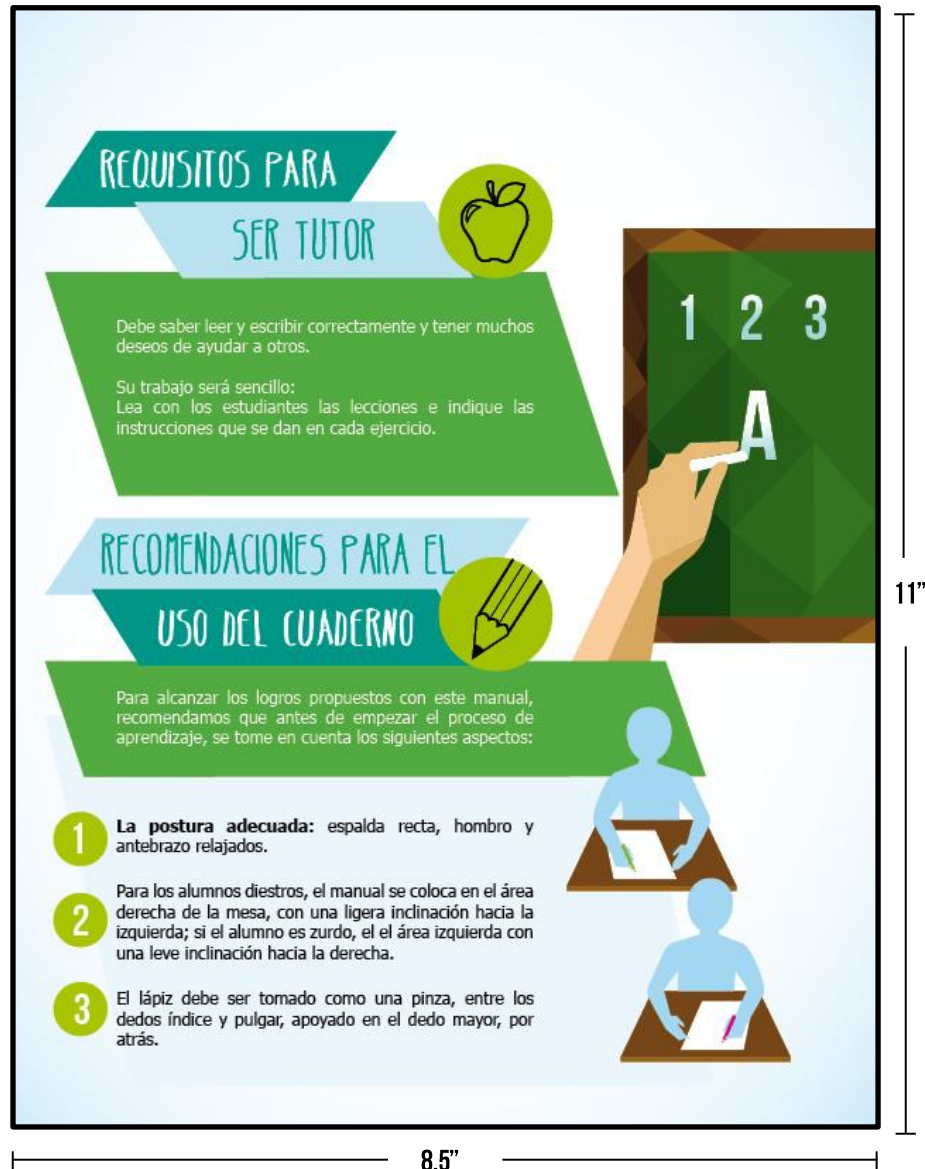
- Hoja Capitular 1



Descripción:

La hoja capitular representará una división entre cada capítulo y en este caso, da inicio al apartado del manual en que se refiere al docente que lo utilizará.

- Página interior 1



Descripción:

Esta página presenta los requisitos para ser el tutor que utilice el manual para alfabetizar a los estudiantes. Presenta instrucciones claras e ilustraciones para optimizar el uso del material.

- Página interior 2

**1** APRESTAMIENTO

Sigue el ejemplo y realiza los trazos.



11"

8.5"

The image shows a worksheet for handwriting practice. At the top left, there is a blue circle with the number '1' and the word 'APRESTAMIENTO' in a light blue banner. Below this, a green banner contains the instruction 'Sigue el ejemplo y realiza los trazos.' and a circular icon of a hand holding a pencil. The main area of the page is filled with two sets of handwriting lines. Each set starts with a dashed line for tracing, followed by several solid lines. The first set of lines is for tracing a horizontal line, and the second set is for tracing a series of dots. On the right side, a vertical dimension line indicates a height of 11 inches. At the bottom, a horizontal dimension line indicates a width of 8.5 inches.

Descripción:


En esta página da inicio el aprestamiento del estudiante, los primeros trazos que realizará para luego aprender a trazar letras y números.


- Página interior 3

2

## LAS VOCALES

**Tutor:** Enseñe al alumno las vocales en mayúsculas y minúsculas. Anímele a escribir la misma letra en los espacios en blanco debajo de cada figura, repitiendo en voz alta y al mismo tiempo el nombre de esa figura.







\_\_beja



Iglesi\_\_



Im\_\_n



Bibli\_\_



Igu\_\_n\_\_

▶ A A A A

▶ a a a a

▶ A A A

▶ a a a

▶ A A A

▶ a a a

8.5"

11"

Descripción:

Esta página se introduce la letra A utilizando ilustraciones y un área de práctica para que el estudiante pueda reforzar y practicar lo aprendido.



- Página interior 4

Uu

Aguja

Iglu

Uva

Igana

8.5"

11"

Descripción:

Esta página se introduce la letra U por medio de ilustraciones y un área de práctica para que el estudiante pueda reforzar y practicar lo aprendido.

- Página interior 5

2

LAS VOCALES

**Tutor:** Anime a los estudiantes a completar las palabras utilizando las vocales que han aprendido.

C \_ r \_ z \_ n

\_ g \_ n \_

\_ gl \_ s \_

\_ m \_ n

\_ j \_

\_ gl \_

B \_ bl \_ \_

\_ v \_

\_ b \_ j \_

\_ sc \_ b \_

11"

8.5"

Descripción:

Esta página evalúa el conocimiento del primer capítulo. El estudiante será capaz de completar las palabras utilizando las vocales aprendidas.

- Página interior 6

**1** **LOS NÚMEROS**

Sigue las líneas y escribe los números.

**1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1**

**2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2**

8.5"

11"

Descripción:

Esta página da inicio al área de práctica de los números en el manual de alfabetización, incluye ilustraciones coloridas que ayudarán a fijar el nuevo conocimiento en la mente de los estudiantes.

CAPÍTULO

VIII

VALIDACIÓN TÉCNICA



## **Capítulo VIII: Validación técnica**

El enfoque del trabajo de investigación es mixto, por cuanto se utilizará el enfoque cualitativo para cuantificar los resultados de la encuesta aplicada a los sujetos y se intentará evaluar el nivel de percepción de los encuestados con respecto a la propuesta del diseño.

La herramienta a utilizar es una encuesta de respuesta múltiple que se aplicará a 3 colaboradores de la ONG Believe Guatemala, a 14 integrantes del grupo objetivo y a 8 expertos en el área de comunicación y diseño.

### **8.1 Población y muestreo**

Una población es el conjunto total de individuos que poseen características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. El grupo al que está dirigido el manual didáctico de alfabetización impreso es amplio y variado, ya que está formado por el conjunto de estudiantes y docentes que participarán en el programa, por lo que se necesita extraer una muestra para realizar el proceso de validación del material.

Según Murria R. Spiegel, (1991) se llama muestra a una parte de la población a estudiar que sirve para representarla. De la población total del proyecto se extrajo una muestra de 21 personas, constituida por el cliente del proyecto, es decir, miembros de la ONG Believe Guatemala, el grupo objetivo, conformado por docentes y adultos que serán alfabetizados y un conjunto de expertos en comunicación y diseño.

### 8.1.1 Cliente

Personal de la Organización Believe Guatemala que será participante activo del programa de alfabetización.

- Joel Sebastián Juárez López  
Presidente de Believe, Guatemala.
- Claudia Roncal  
Coordinadora de programas de Believe, Guatemala.
- Lucía Canahuí  
Psicóloga de Believe, Guatemala.

### 8.1.2 Grupo Objetivo

Debido a que el grupo objetivo del proyecto son personas analfabetas, se encuestará a un grupo de 14 docentes que evaluarán la efectividad del manual para que se pueda utilizar para alfabetizar a los adultos que residen en la comunidad “Manuel Colom Argueta”.

- Alicia Juárez de Marroquín  
Profesora de Matemática.
- Rocío Estrada.  
Licenciada en Pedagogía.
- Paola Barrios  
Maestra de Educación Primaria.
- Martina Mejía  
Maestra de Educación Primaria.

- Antonieta España  
Maestra de Educación Primaria.
- Claudia Álvarez  
Maestra de Educación Primaria.
- Hania Sánchez  
Maestra de Educación Preprimaria.
- Delia Marroquín  
P.E.M. Lengua y Literatura.
- Violeta Morales  
Docente.
- Laura Cabrera  
Docente.
- Mitchell Molina  
Docente.
- Iliana Orellana  
Lic. Investigación Educativa.
- Emily Ochaeta  
Docente.
- Iliana Beteta  
Traductor Jurado y Docente.

### 8.1.3 Expertos

Un selecto grupo de expertos de distintas áreas de comunicación, diseño y pedagogía, evaluará el diseño del proyecto.

#### FACOM

- Lic. Carlos Franco  
Catedrático de Diseño editorial.
- Lic. Ingrid Ordóñez  
Mercadóloga.
- Lic. Guillermo García  
Publicista.
- Lic. José Monroy  
Publicista.

#### IGA – Instituto Guatemalteco Americano

- Lic. Patricia Mendizábal  
Coordinadora de Mercadeo y Diseñadora Gráfica.

#### Colegio Privado Cristiano Vida

- M.Sc. Eduardo Marroquín y Marroquín  
Pedagogo y Director.
- Lic. Patricia González  
Docente y Coordinadora del establecimiento.



- P.E.M Brenda Flores de Colindres

Profesora de Enseñanza Media de Lengua y Literatura.

## **8.2 Método e Instrumentos**

Con el objetivo de validar y mejorar el proyecto, se desarrollará un método de investigación cualitativo por medio de una técnica cuantitativa, por lo que se realizará una entrevista donde se aplicará una encuesta que permitirá a través de la tabulación e interpretación de los resultados, proponer una solución funcional a la problemática de diseño.

La encuesta a utilizar de 16 preguntas con respuestas dicotómicas y de escala de Likert se compone de tres partes: Objetiva, semiológica y operativa, para evaluar respectivamente, los objetivos del proyecto, la percepción de los elementos del diseño y la funcionalidad de la propuesta.

### 8.3 Resultados e interpretación de resultados

- **Parte objetiva**

#### **Pregunta 1**

¿Considera necesario diseñar un manual didáctico de alfabetización impreso para enseñar a leer a los adultos que residen en la comunidad "Manuel Colom Argueta" en el relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala. ONG Believe Guatemala?



#### Interpretación

El 100% de los encuestados considera que es necesario diseñar un manual didáctico de alfabetización impreso, para enseñar a leer a los adultos que residen en la comunidad "Manuel Colom Argueta".

## Pregunta 2

¿Considera usted que sea necesario investigar acerca de las técnicas de enseñanza orientadas a educar personas adultas para adaptar el manual didáctico de alfabetización impreso a los requerimientos de los docentes y personas que no saben leer y escribir?



### Interpretación

100% de los encuestados opina que investigar acerca de las técnicas de enseñanza orientadas a educar personas adultas es fundamental para el diseño del manual didáctico de alfabetización impreso.

### Pregunta 3

¿Considera usted que sea necesario recopilar información acerca de la ONG Believe Guatemala para comunicar la filosofía, visión y misión de la organización en el manual didáctico de alfabetización impreso?



### Interpretación

88% de los encuestados considera necesario recopilar información acerca de la ONG Believe Guatemala para transmitir la filosofía, visión y misión de la organización en el manual didáctico de alfabetización impreso, mientras que 12% no lo considera necesario.

#### Pregunta 4

¿Considera usted fundamental identificar las tendencias de diseño gráfico más adecuadas para integrarlas en el diseño del manual didáctico de alfabetización impreso?



#### Interpretación

92% de los encuestados opina que es fundamental identificar las tendencias de diseño gráfico más adecuadas para integrarlas en el diseño del manual didáctico de alfabetización impreso, por el contrario 8% considera que no es necesario.

### Pregunta 5

¿Considera que la diagramación de los elementos gráficos en orden jerárquico facilitará la enseñanza y el aprendizaje del grupo objetivo?



### Interpretación

96% de los encuestados considera que la diagramación de los elementos gráficos en orden jerárquico facilitará la enseñanza y el aprendizaje del grupo objetivo. 4% de la muestra opina que la diagramación de los elementos gráficos en orden jerárquico, no facilitará el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## Pregunta 6

¿Considera importante ilustrar imágenes para guiar al educador y al educando en el proceso de aprendizaje a través del manual didáctico de alfabetización impreso?



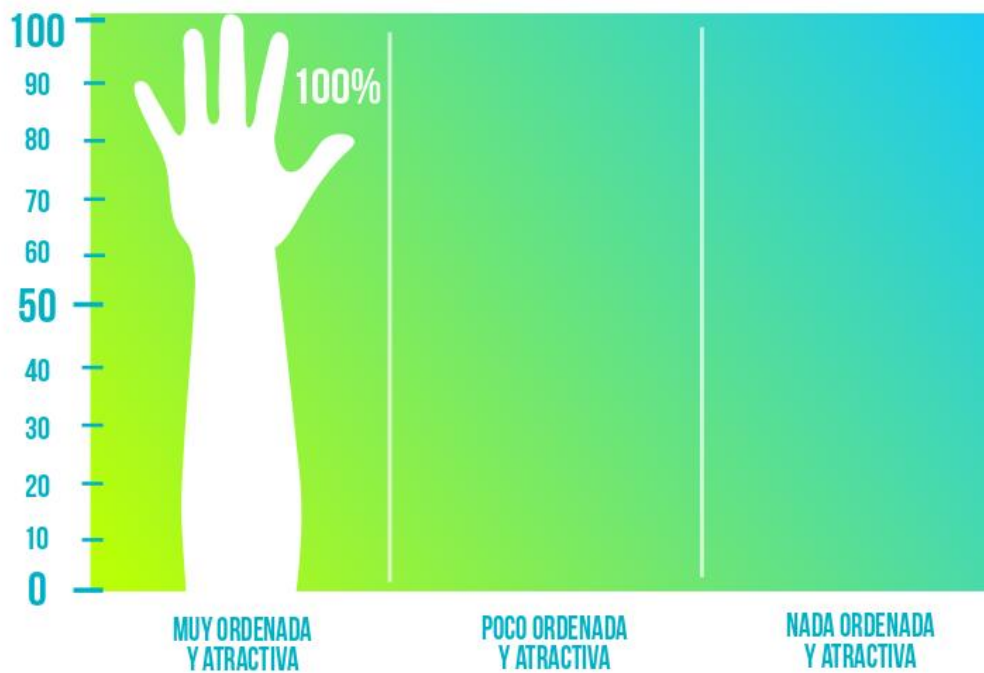
### Interpretación

El 96% de los encuestados considera que es importante ilustrar imágenes para guiar al educador y al educando en el proceso de aprendizaje a través del manual didáctico de alfabetización impreso, mientras que 4% no lo considera importante.

- Parte semiológica

### Pregunta 7

¿Considera que la diagramación es ordenada y atractiva?



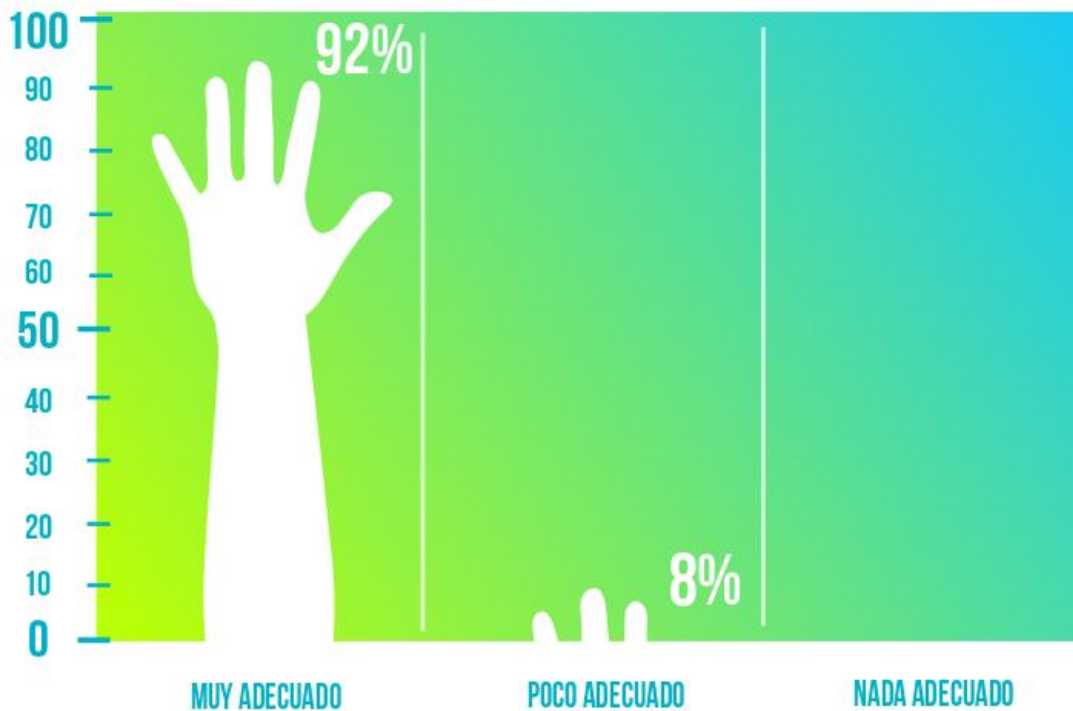
### Interpretación

Todos los encuestados respondieron que la diagramación del manual didáctico es muy ordenada y atractiva.



### Pregunta 8

Según su criterio ¿qué tan adecuado para el aprendizaje es el fondo utilizado en el manual?

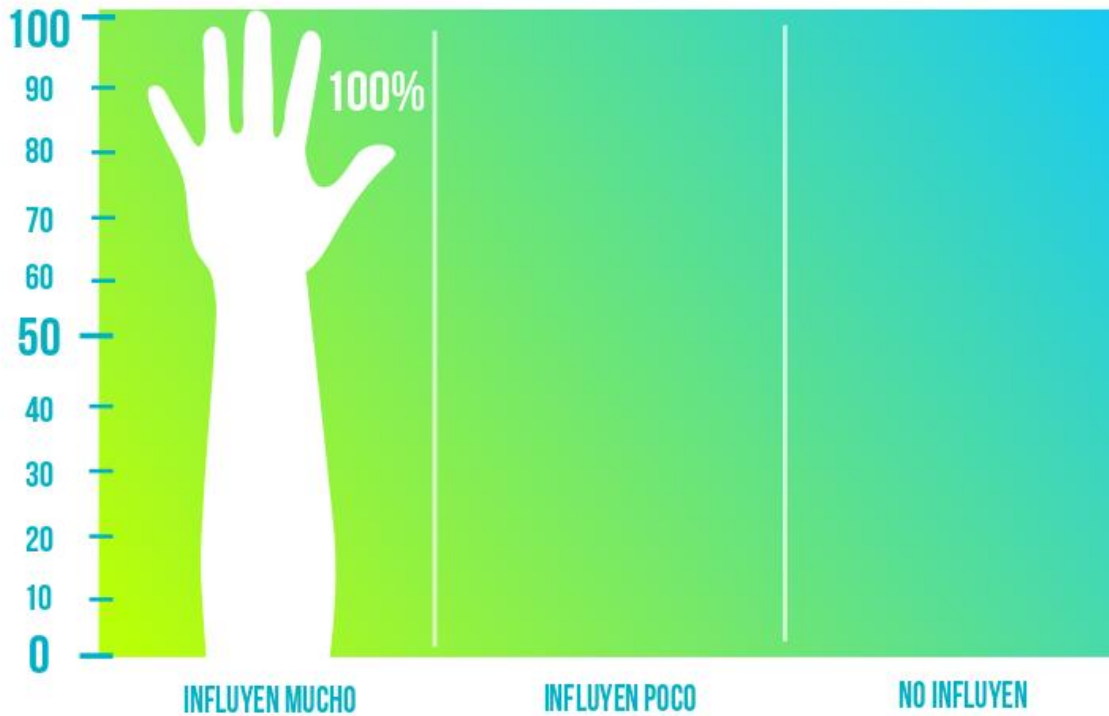


### Interpretación

92% de los encuestados considera que el fondo utilizado en el manual es muy adecuado para el aprendizaje, mientras que 8% respondió que el fondo es poco adecuado para la enseñanza.

### Pregunta 9

¿Considera que los colores aplicados en el diseño del manual influyen positivamente en la motivación del estudiante?

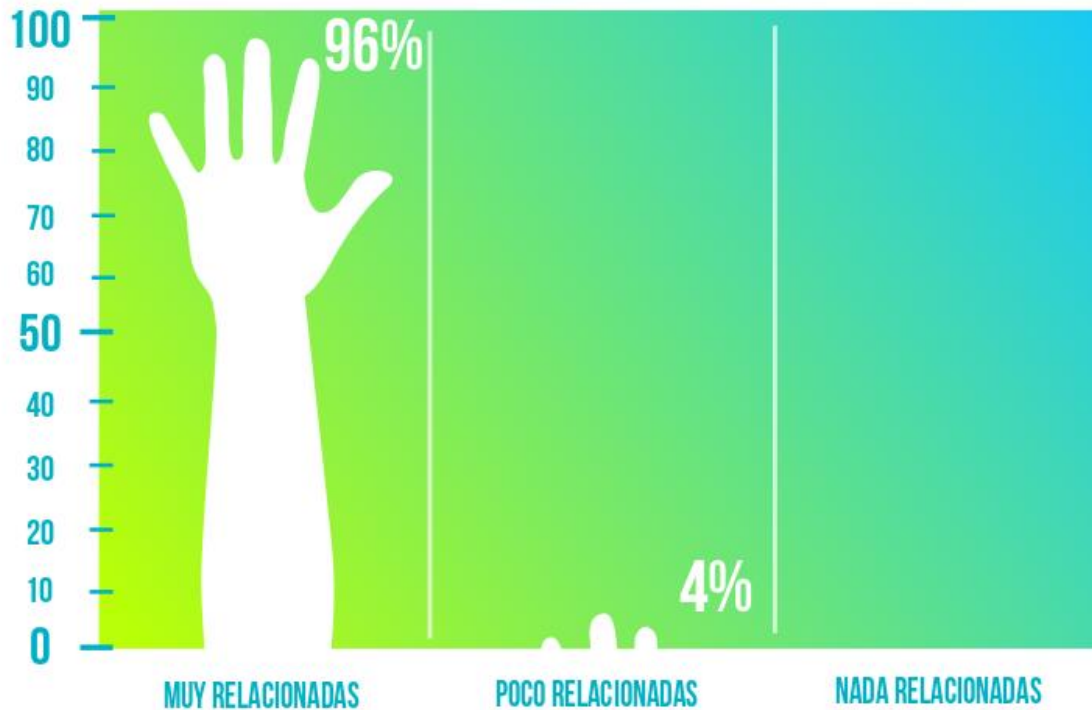


### Interpretación

El 100% de los encuestados percibe que los colores aplicados en el diseño del manual impreso influyen positivamente en la motivación de los estudiantes que lo utilicen.

### Pregunta 10

Según su criterio ¿las ilustraciones utilizadas están relacionadas con el contenido del material?

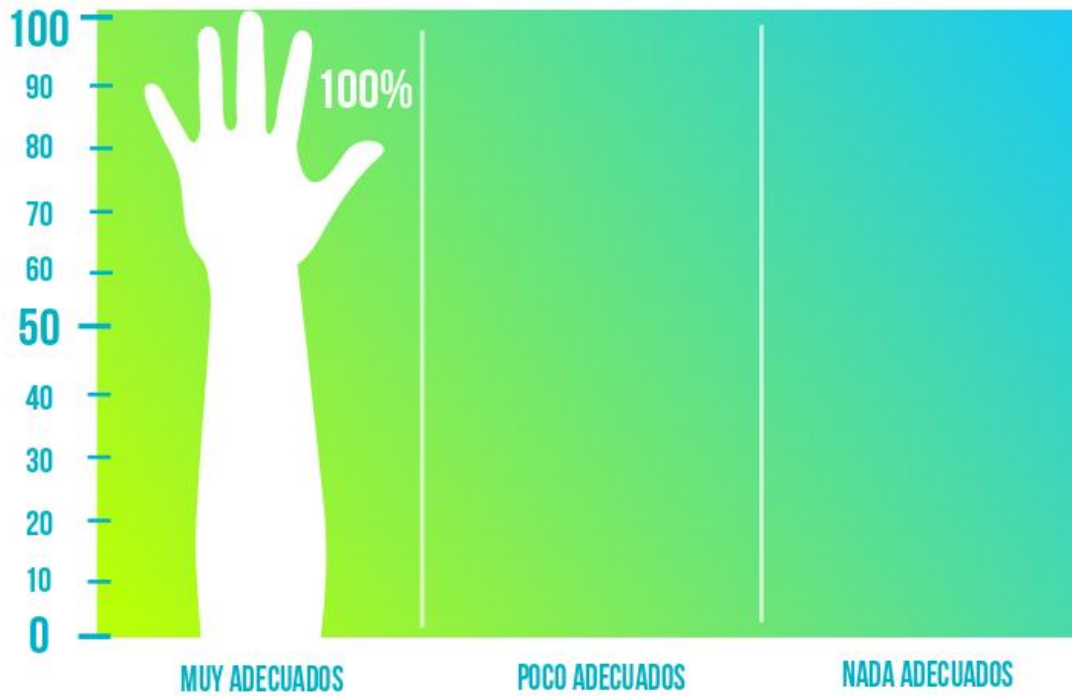


### Interpretación

96% de los encuestados opina que las ilustraciones utilizadas en el manual están muy relacionadas con el contenido del material, mientras que 4% considera que están poco relacionadas al mismo.

### Pregunta 11

¿Qué tan adecuados son los banners utilizados en el diseño?

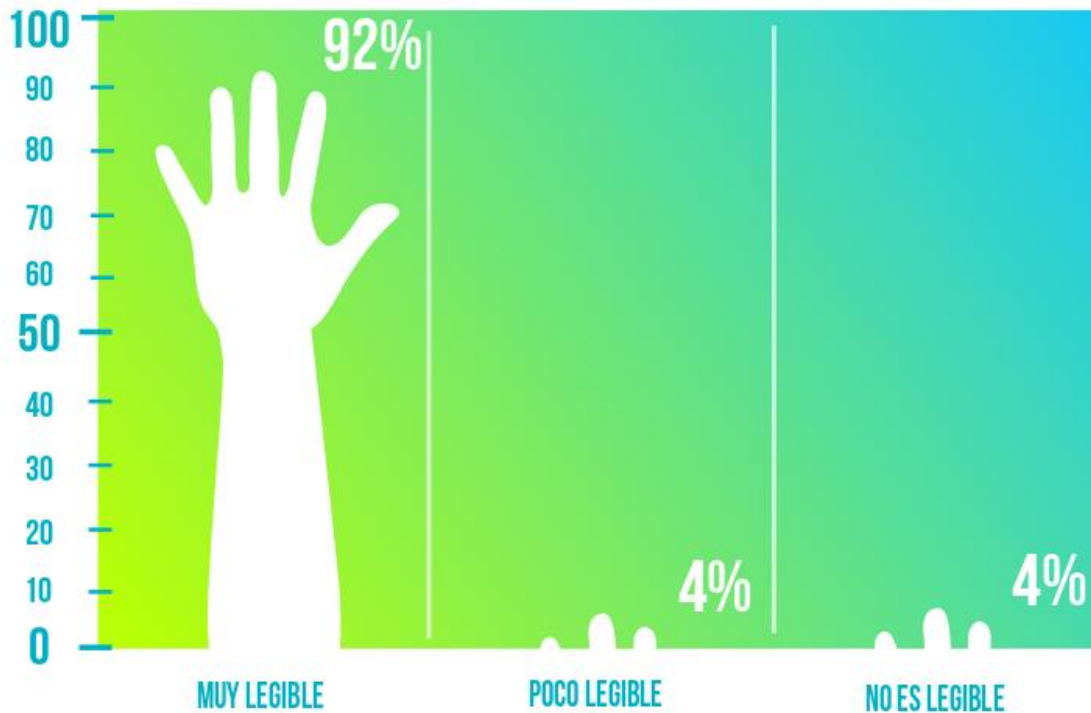


### Interpretación

Todos los encuestados opinan que los banners utilizados en el diseño del manual son muy adecuados.

## Pregunta 12

¿Considera que la tipografía utilizada en el manual es legible?



### Interpretación

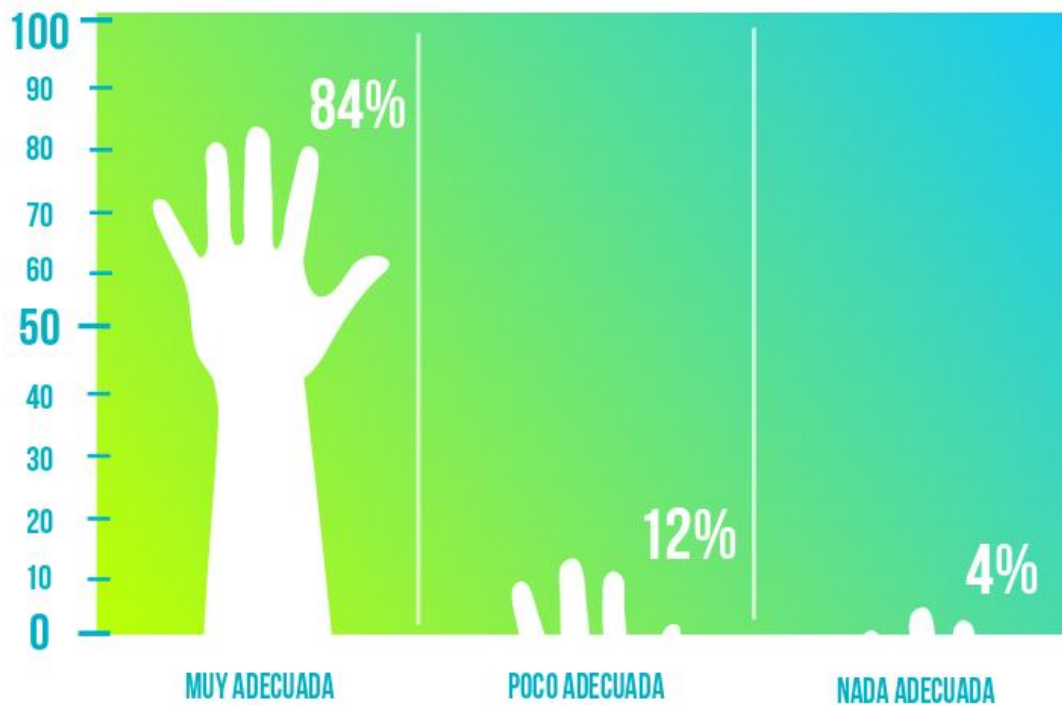
92% de los encuestados considera que la tipografía utilizada en el material es muy legible, mientras que 4% opina que es poco legible y otro 4% considera que no es nada legible.

Por lo tanto, se utilizará una tipografía más clara para cumplir con el objetivo de la presente investigación.

- Parte Operativa

### Pregunta 13

Según su criterio ¿Qué tan adecuada es la orientación vertical del manual?

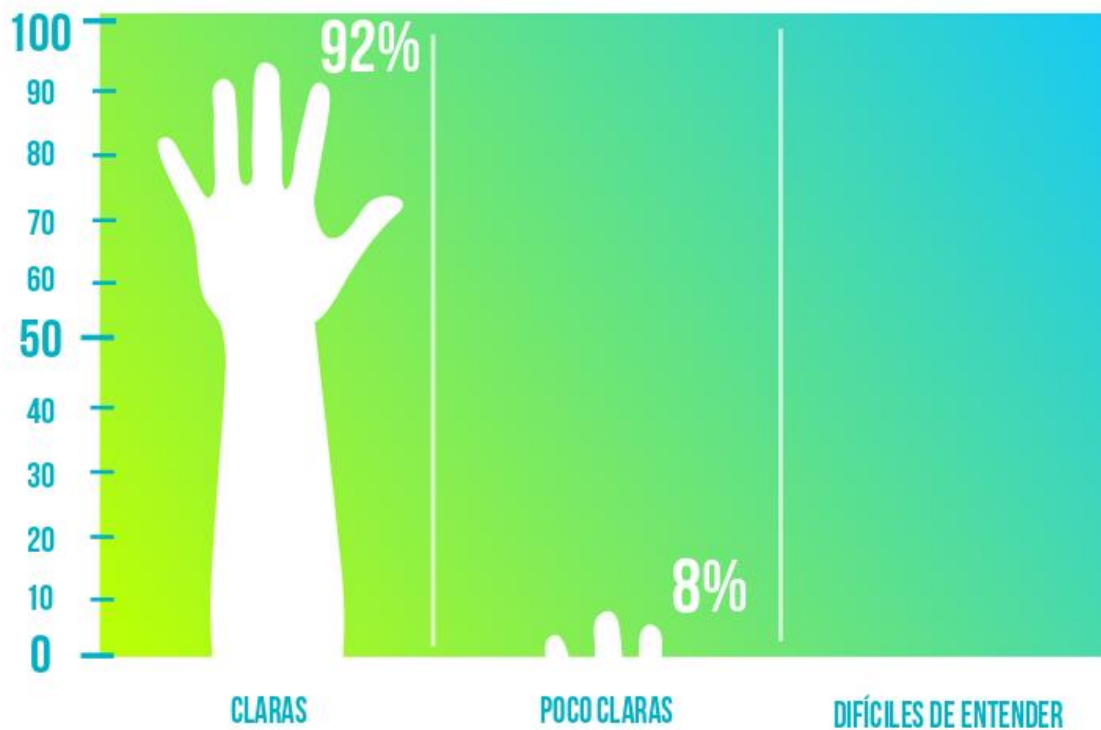


#### Interpretación

84% de los encuestados opina que la orientación vertical del manual es muy adecuada, mientras que 12% considera que es poco adecuada y 4% que no es adecuada. Los docentes encuestados consideran que la orientación vertical es la ideal, pero que se deben diagramar mejor los elementos gráficos.

#### Pregunta 14

¿Considera las instrucciones claras y fáciles para que el docente las traslade a los adultos que no saben leer y escribir?

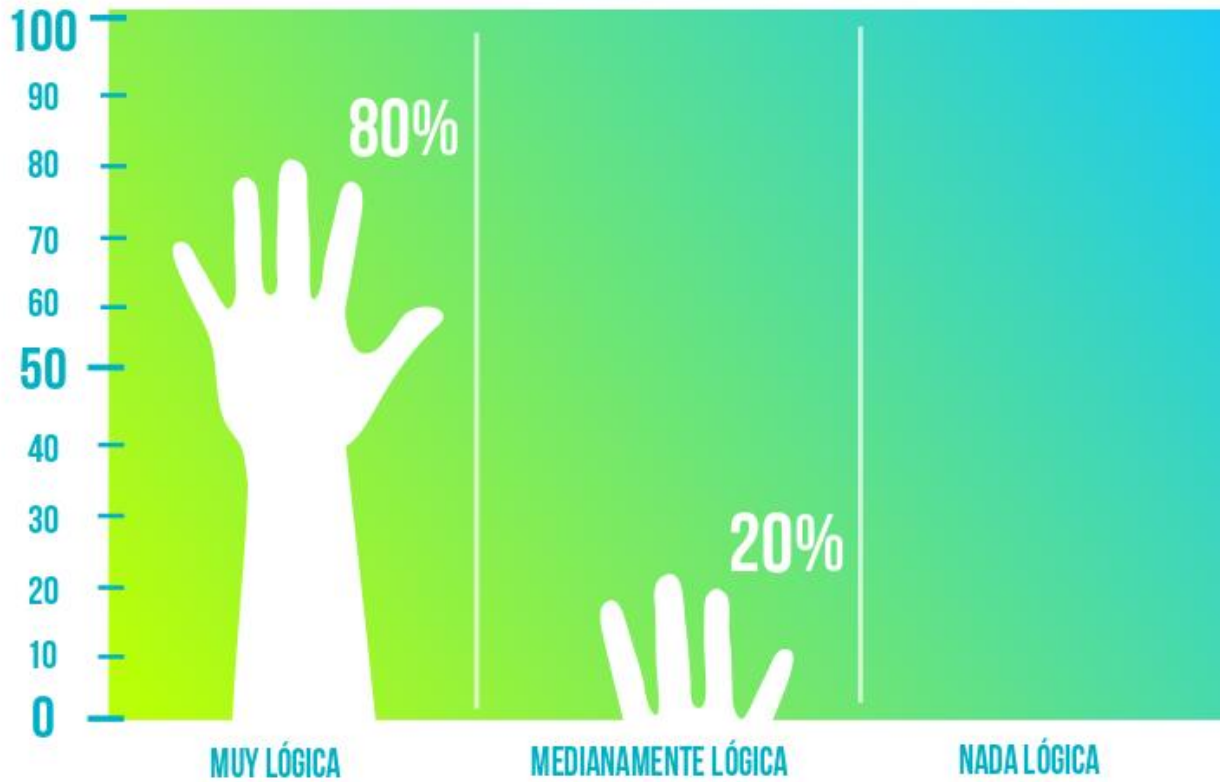


#### Interpretación

92% de los encuestados considera que las instrucciones utilizadas en el manual son claras y fáciles para que el docente las traslade a los adultos que no saben leer y escribir, mientras que 8% opina que las instrucciones utilizadas en el manual son poco claras.

### Pregunta 15

¿Considera que la secuencia en que se desarrolla el manual es lógica para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?



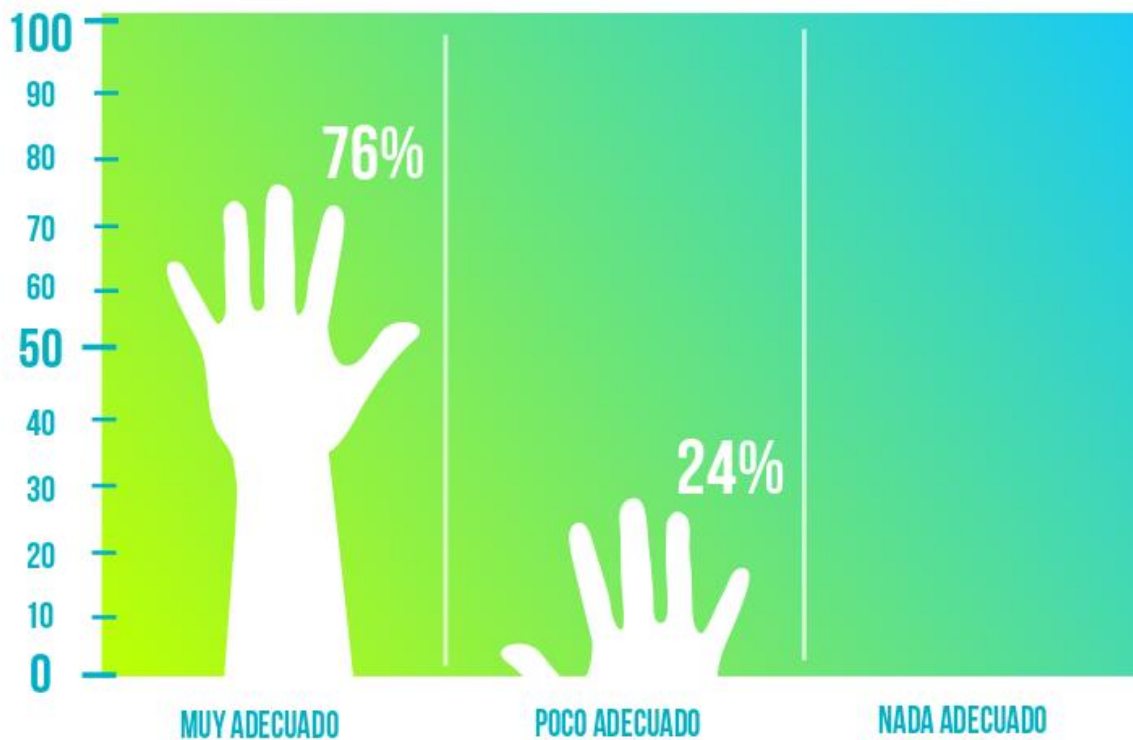
### Interpretación

80% de los encuestados considera que la secuencia en que se desarrolla el manual es muy lógica, mientras que 20% opina que es medianamente lógica.



## Pregunta 16

¿Considera que el espacio de líneas es el adecuado para practicar del nuevo conocimiento?



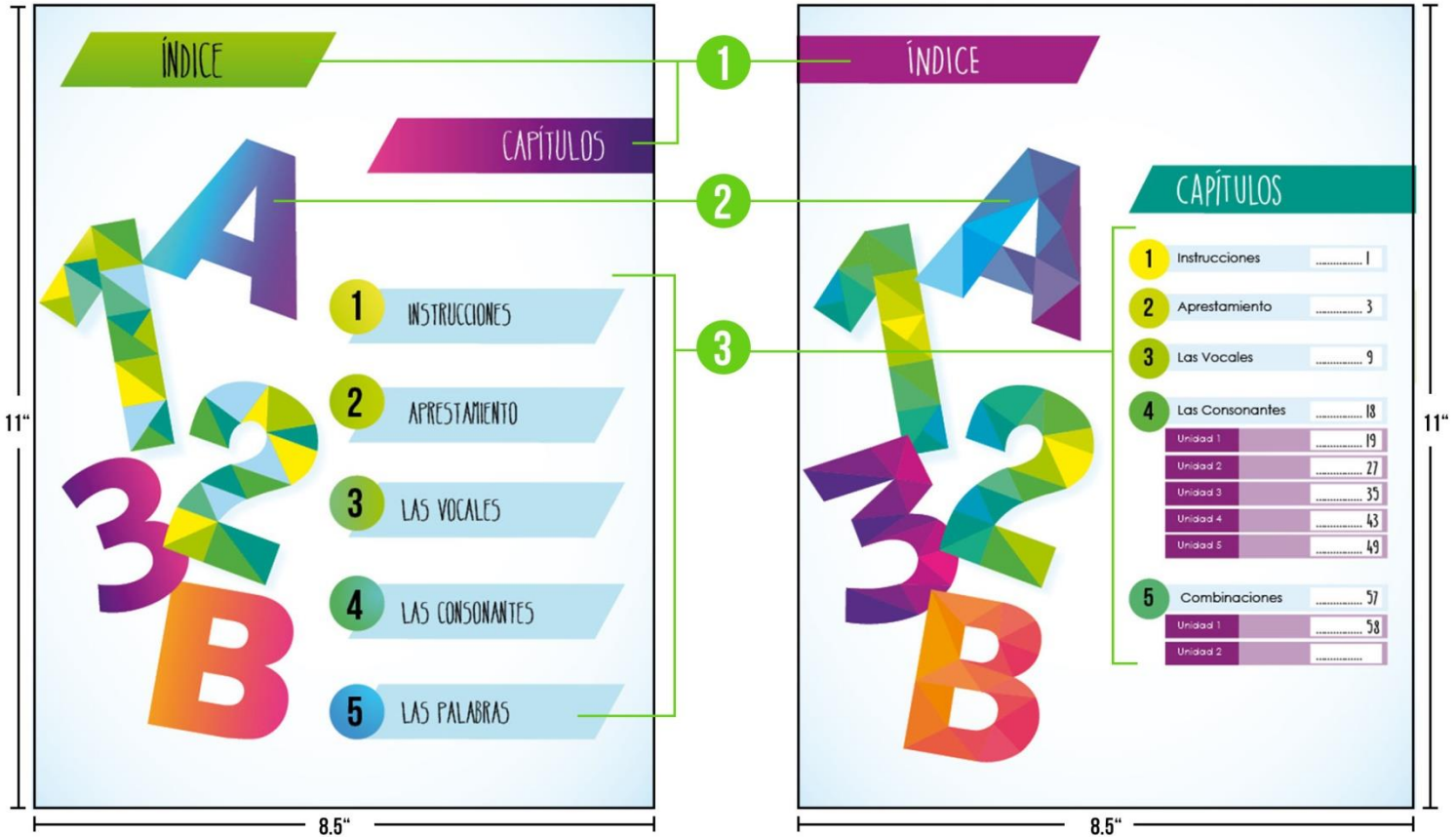
## Interpretación

El 76% de las personas encuestadas opina que el espacio de líneas para que los estudiantes practiquen los trazos es muy adecuado, mientras que 24% considera que es poco adecuado y que debe ser más grande.

## 8.4 Cambios en base a los resultados

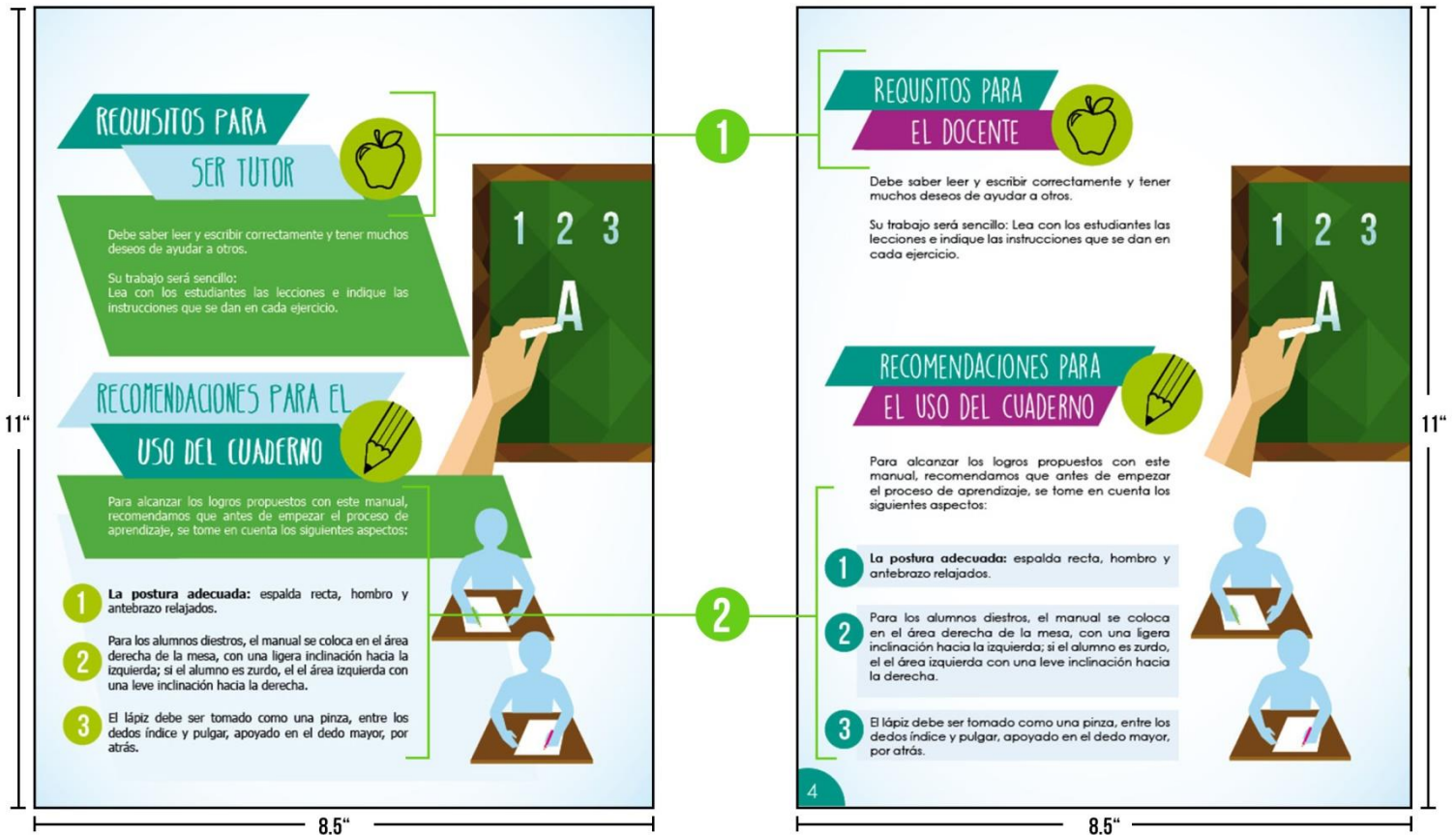
### 8.4.1 Índice - Antes

### Índice - Después



### Cambios en base a resultados

1. Se utilizó la tipografía DK Lemon Yellow Sun para los títulos para mejorar la legibilidad de la tipografía.
2. Se utilizaron colores sólidos para unificar la tendencia poligonal del diseño del manual didáctico de alfabetización impreso.
3. Se simplificó la diagramación de los títulos en el índice, para crear un diseño limpio y funcional.

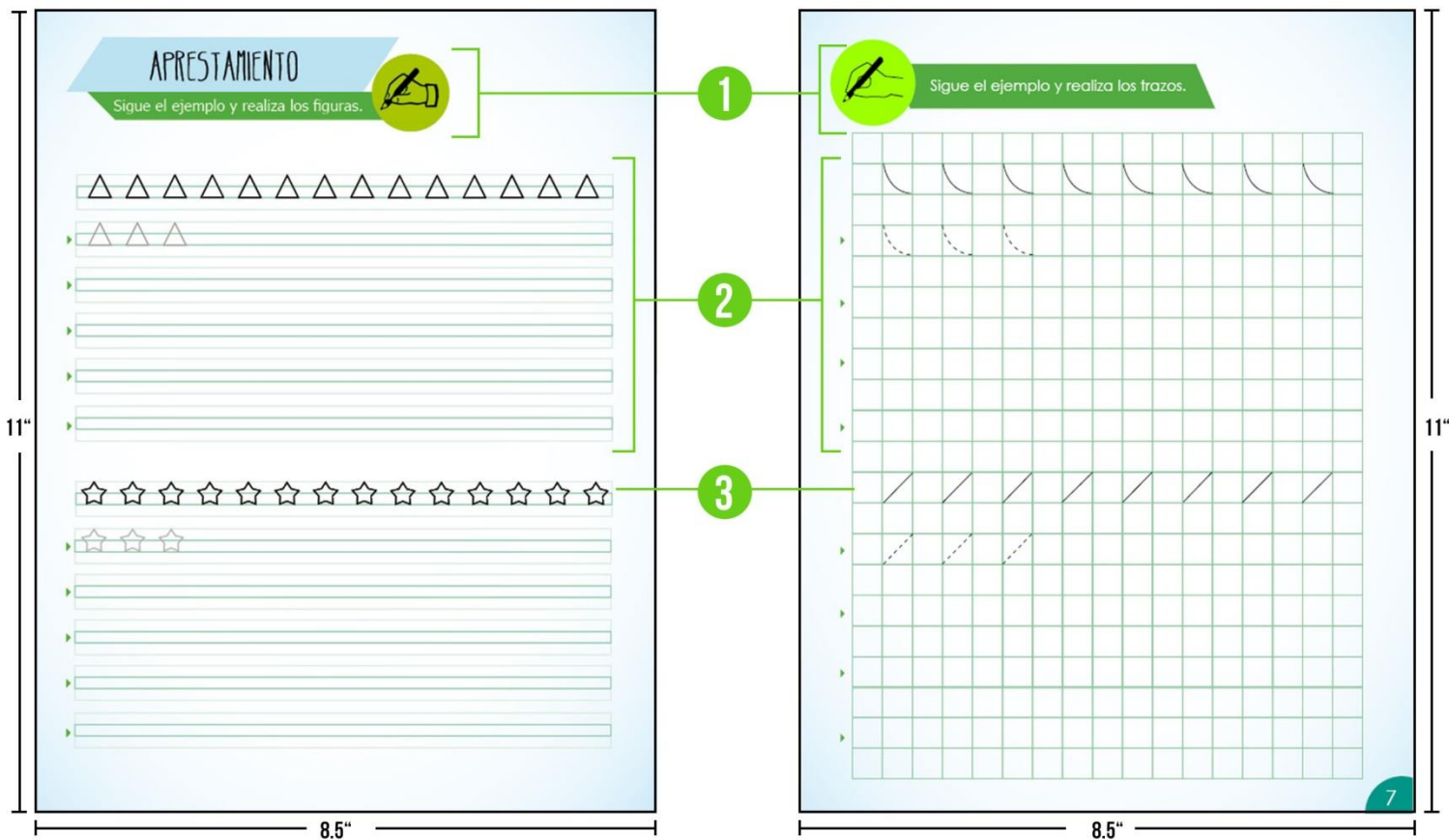


## Cambios en base a resultados

1. Se utilizó la tipografía DK Lemon Yellow Sun para los títulos para mejorar la legibilidad de la tipografía.
2. Se simplificó la diagramación de los textos para facilitar la lectura y enseñanza del documento.

### 8.4.3 Aprestamiento – Antes

### Aprestamiento – Después



#### Cambios en base a resultados

1. Se simplificaron las instrucciones para facilitar la enseñanza del docente y la comprensión del alumno.
2. Se sustituyó cuadrícula en lugar de doble línea para incentivar la motricidad de los alumnos.
3. Se utilizaron figuras más simples para que el alumno pueda realizar sus primeros trazos.

**2 LAS VOCALES**

**Tutor:** Enseñe al alumno las vocales en mayúsculas y minúsculas. Anímele a escribir la misma letra en los espacios en blanco debajo de cada figura, repitiendo en voz alta y al mismo tiempo el nombre de esa figura.

\_\_\_beja      Iglesi\_\_\_

Im\_\_\_n      Bibli\_\_\_      Igu\_\_\_n\_\_\_

A A A A

a a a a

A A A

a a a

A A A

a a a

8.5"

**2 LAS VOCALES**

**Docente:** Enseñe al alumno las vocales en mayúsculas y minúsculas. Anímele a escribir la misma letra en los espacios en blanco debajo de cada figura, repitiendo en voz alta y al mismo tiempo el nombre de esa figura.

\_\_\_beja      \_\_\_vión

Bibli\_\_\_      Iguan\_\_\_

A A A A A A A

a a a a a a a

A A A

a a a

A A A

a a a

A A A

12

8.5"

Cambios en base a resultados

1. Se simplificaron las instrucciones para facilitar la enseñanza del docente y la comprensión del alumno. Se utilizó la tipografía Century Gothic.
2. Se aumentó el tamaño de la letra que se utiliza en los ejercicios de cada letra para mejorar la legibilidad del material.
3. Se aumentó el tamaño del área de doble línea en el área de práctica.

CAPÍTULO

IX

PROPUESTA GRÁFICA FINAL



## Capítulo IX: Propuesta gráfica final

- Portada



### Descripción

La portada introduce el manual a los usuarios de forma amigable. El isologo a gran formato conecta al estudiante con la ONG, los colores azul y verde predominan como base del diseño.

- Índice

The index page features a purple header with the word 'ÍNDICE' and a green header with 'CAPÍTULOS'. Large, colorful, geometric numbers 1, 2, 3, and B are displayed on the left. The table of contents on the right lists chapters and units with their corresponding page numbers.

CAPÍTULOS	
1	Instrucciones ..... 1
2	Aprestamiento ..... 3
3	Las Vocales ..... 9
4	Las Consonantes ..... 18
	Unidad 1 ..... 19
	Unidad 2 ..... 27
	Unidad 3 ..... 35
	Unidad 4 ..... 43
	Unidad 5 ..... 49
5	Combinaciones ..... 57
	Unidad 1 ..... 58
	Unidad 2 ..... .....

Dimensions: 8.5" width, 11" height.

Descripción:

El índice facilitará el uso del manual, ya que indicará qué capítulos estarán en el material y la página en que se encuentran, para guiar al tutor y al alumno, participantes principales del proyecto.



- Hoja Capítular 1



Descripción:

La hoja capítular representará una división entre cada capítulo y en este caso, da inicio al primer apartado del manual.

- Página interior 1

**REQUISITOS PARA EL DOCENTE**

Debe saber leer y escribir correctamente y tener muchos deseos de ayudar a otros.

Su trabajo será sencillo: Lea con los estudiantes las lecciones e indique las instrucciones que se dan en cada ejercicio.

**RECOMENDACIONES PARA EL USO DEL CUADERNO**

Para alcanzar los logros propuestos con este manual, recomendamos que antes de empezar el proceso de aprendizaje, se tome en cuenta los siguientes aspectos:

- 1 La postura adecuada:** espalda recta, hombro y antebrazo relajados.
- Para los alumnos diestros, el manual se coloca en el área derecha de la mesa, con una ligera inclinación hacia la izquierda; si el alumno es zurdo, el área izquierda con una leve inclinación hacia la derecha.
- El lápiz debe ser tomado como una pinza, entre los dedos índice y pulgar, apoyado en el dedo mayor, por atrás.

4

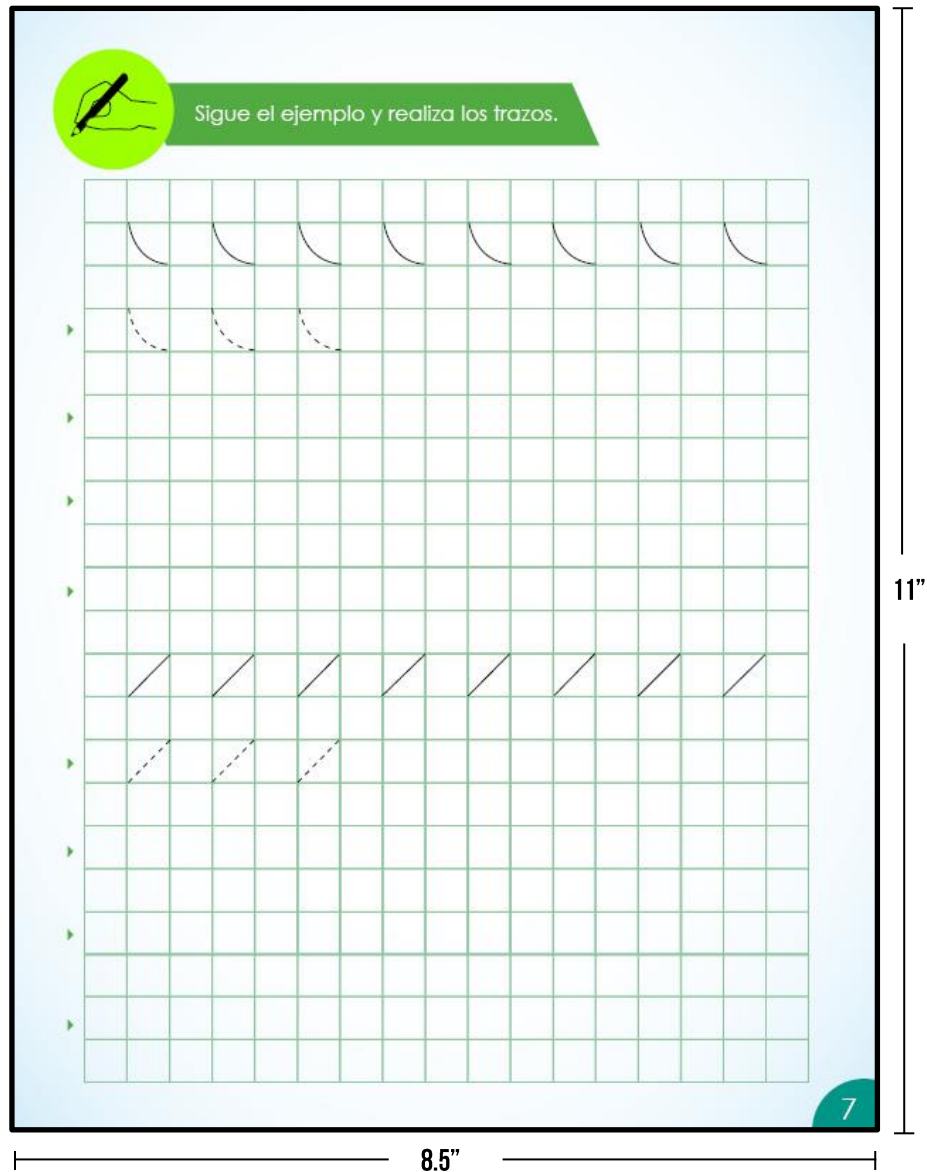
8.5"

11"

Descripción:

Esta página presenta los requisitos y recomendaciones para orientar al docente que utilice el manual para alfabetizar a los estudiantes. Presenta instrucciones claras e ilustraciones para optimizar el uso del material.

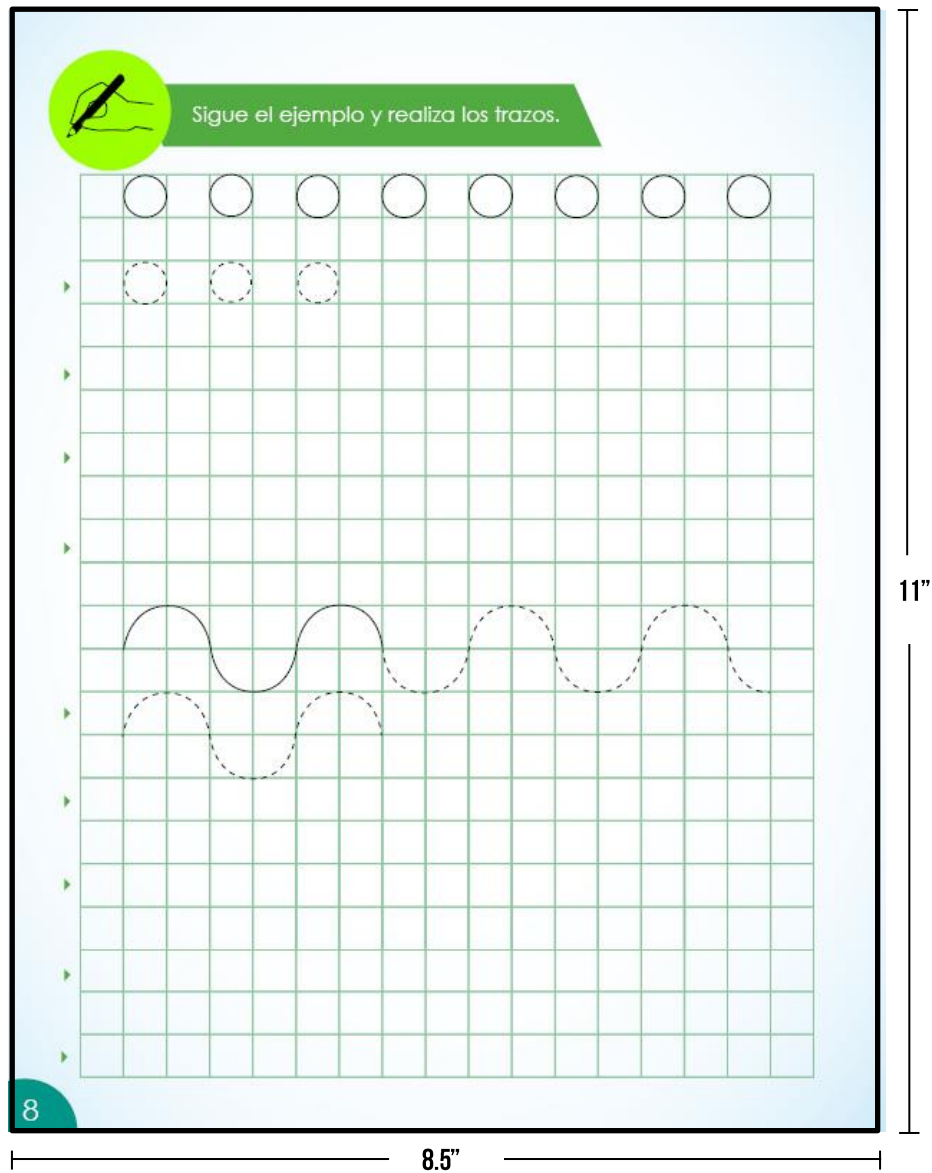
- Página interior 7



Descripción:

En esta página da inicio el aprestamiento del estudiante. La cuadrícula ayudará al estudiante a realizar los primeros trazos para luego aprender a escribir letras y números.

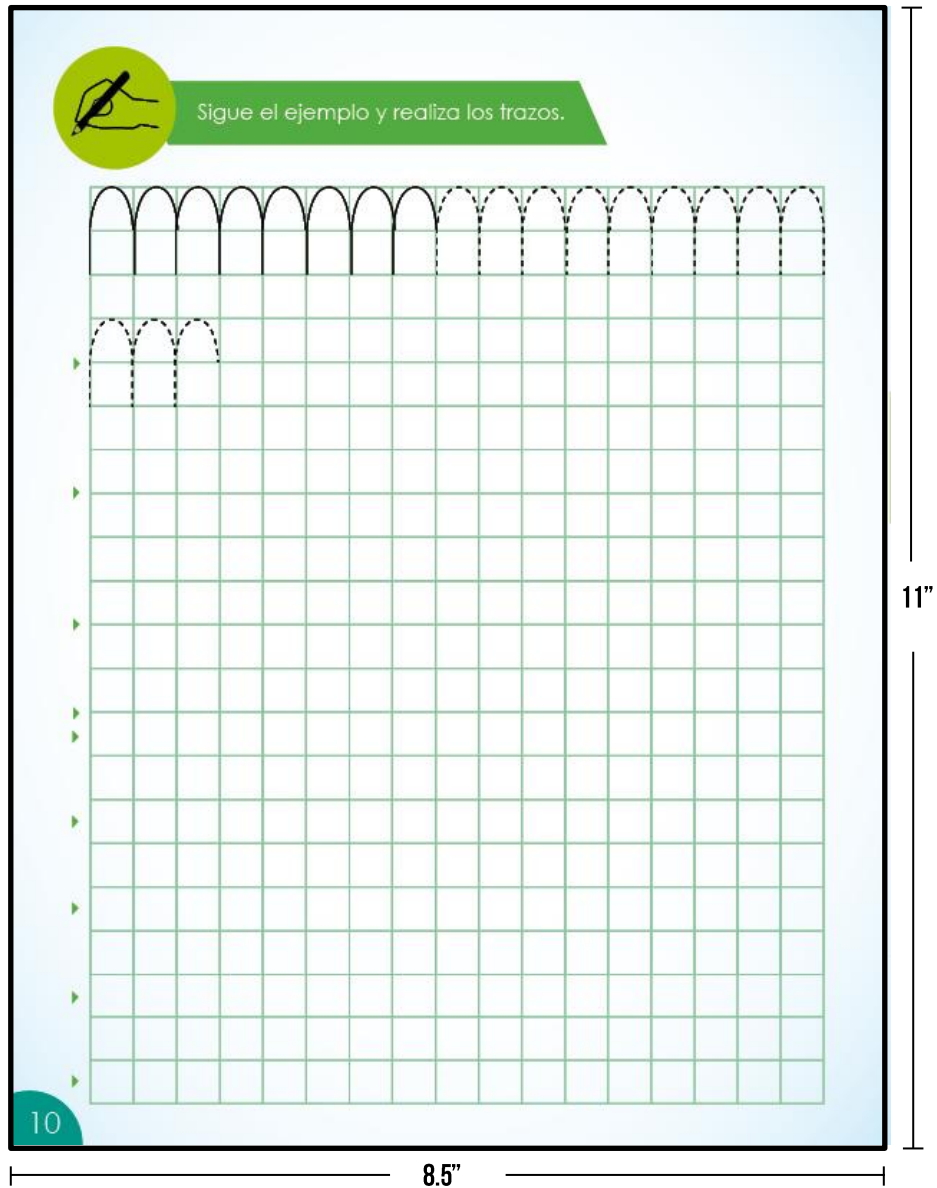
- Página interior 8



Descripción:

En esta página del aprestamiento del estudiante se integran líneas curvas y círculos para desarrollar la motricidad de los estudiantes.


- Página interior 10





Descripción:



En esta página del aprestamiento del estudiante se integran líneas curvas para mejorar los trazos de los estudiantes.

- Página interior 12

**2 LAS VOCALES** 

Docente: Enseñe al alumno las vocales en mayúsculas y minúsculas.  
Anímele a escribir la misma letra en los espacios en blanco debajo de cada figura, repitiendo en voz alta y al mismo tiempo el nombre de esa figura.

**Aa**    
\_\_beja \_\_vión

   
Bibli\_\_ Iguan\_\_

**A** A A A A A A A  
**a** a a a a a a a  
A A A  
a a a  
A A A

12

8.5" 11"

Descripción:

En esta página da inicio el aprendizaje del estudiante. El estudiante relacionará el sonido de la vocal “A” y aprenderá a trazarla en mayúsculas y minúsculas.

- Página interior 13

**Ee**

\_lefante    \_scoba

ab\_ja    \_scalera

▶ E E E E E E E

▶ e e e e e e e

▶ E E E

▶ e e e

▶ E E E

▶ e e e

▶ E E E

13

8.5"    11"

Descripción:

En esta página el estudiante será introducido al sonido de la letra “E” y la trazará en mayúsculas y minúsculas.

- Página interior 14

14

8.5"

11"

Descripción:

En esta página el estudiante aprenderá el sonido de la vocal “I” y aprenderá a trazarla en mayúsculas y minúsculas.



- Página interior 15

\_jo      C\_razón

Esc\_ba      P\_illo

15

8.5"      11"

Descripción:

En esta página el estudiante será introducido al sonido de la letra “O” y la trazará en mayúsculas y minúsculas.

- Página interior 16

The worksheet is titled 'Uu' in a large green circle at the top left. It features four illustrations: a needle with a red thread labeled 'Ag\_\_ja', a bunch of purple grapes labeled '\_\_va', a blue turtle labeled 'Igl\_\_', and a green lizard labeled 'Ig\_\_ana'. Below these are ten rows of handwriting practice lines. Each row starts with a green arrow pointing to a letter: the first row has a solid 'U' followed by three dashed 'U's; the second row has a solid 'u' followed by three dashed 'u's; the remaining eight rows each have a dashed uppercase 'U' followed by two dashed lowercase 'u's. The page number '16' is in a small green circle at the bottom left. Dimensions are indicated as 8.5" wide and 11" high.

Descripción:

En esta página el estudiante aprenderá el sonido de la vocal “U” y aprenderá a trazarla en mayúsculas y minúsculas.

CAPÍTULO

X

PRODUCCIÓN, REPRODUCCIÓN  
Y DISTRIBUCIÓN



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

### **10.1 Plan de costos de elaboración**

Se utilizaron 8 horas diarias por dos semanas para el proceso creativo del proyecto. En las que se consideró la magnitud de la problemática y las propuestas para solucionarla. Derivado de esto se determinó elaborar un manual didáctico de alfabetización impreso para enseñar a leer y escribir a los adultos que residen en la comunidad.

Para esto fue necesario investigar al grupo objetivo, conceptos, ciencias y tendencias para fundamentar el diseño de la propuesta gráfica preliminar del manual didáctico.

Se estimó valorar cada hora del tiempo utilizado para la elaboración del manual en Q.25.00  
Se emplearon 48 horas, que hacen un total de Q.2, 000.00

### **10.2 Plan de costos de producción**

Se emplearon 8 horas diarias por 8 días para realizar la validación del proyecto, hacer cambios en base a resultados y elaborar los artes finales del diseño de la propuesta final del manual didáctico impreso de alfabetización.

Para esto se utilizaron 64 horas valoradas en Q.25.00 c/u, que suman un total de Q.1,600.00

### **10.3 Plan de costos de reproducción: Impresión**

Para validar el proyecto se realizó una impresión de prueba del manual didáctico de alfabetización con un valor de Q.80.00.

El costo de impresión por un ejemplar fue de Q.520.00, en base a las siguientes especificaciones:

#### Portada

- Soporte: Texcote
- Impresión: Full color
- Acabados: Sizado, compaginado, engrapado, lomo cuadrado
- Tamaño: 8.5” x 11”

#### Interior

- Soporte: Bond
- Impresión: Full color tiro y retiro
- 82 páginas

### **10.4 Plan de Costos de Distribución**

Debido a que la ONG Believe Guatemala distribuirá su propio material en su centro de restauración, no hay costos de distribución.

### 10.5 Cuadro con resumen general de costos

PLANES	COSTO
ELABORACIÓN	Q.2,000.00
PRODUCCIÓN	Q.1,600.00
REPRODUCCIÓN DE UN EJEMPLAR	Q.520.00
TOTAL	Q.4,120.00

CAPÍTULO

XI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES



## **Capítulo XI: Conclusiones y recomendaciones**

### **11.1 Conclusiones**

11.1.1 Se diseñó un manual didáctico de alfabetización impreso para enseñar a leer a los adultos que residen en la comunidad "Manuel Colom Argueta", en el relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala. ONG Believe Guatemala.

11.1.2 Se investigó acerca de las técnicas de enseñanza orientadas a educar personas adultas y se adaptó el manual a los requerimientos del grupo objetivo.

11.1.3 Se recopiló información acerca de la ONG Believe Guatemala y se comunicó la filosofía, la visión y la misión de la organización en el material impreso.

11.1.4 Se identificaron las tendencias de diseño gráfico más adecuadas y se integraron en el diseño del manual didáctico.

11.1.5 Se diagramaron los elementos gráficos en orden jerárquico para facilitar el aprendizaje del grupo objetivo.

11.1.6 Se realizaron ilustraciones para guiar al educador y al educando en el proceso de aprendizaje a través del manual didáctico.



## **11.2 Recomendaciones**

11.2.1 Se sugiere el uso adecuado del manual didáctico impreso a través de la duración total del programa de alfabetización de la ONG Believe Guatemala.

11.1.2 En el caso de la elaboración de un manual didáctico, es recomendable investigar previamente acerca de técnicas de enseñanza para orientar el diseño a lo requerido por el grupo objetivo.

11.1.3 Es necesario recopilar información acerca del cliente, es decir, quien emite la información para comunicar efectivamente su filosofía, visión y misión en el diseño del material gráfico.

11.1.4 Identificar las tendencias de diseño gráfico más adecuadas e integrarlas en el diseño de materiales didácticos impresos.

11.1.5 Diagramar los elementos gráficos en orden jerárquico es indispensable para facilitar el aprendizaje en el diseño de un manual de alfabetización.

11.1.6 Se propone realizar ilustraciones atractivas y a la vez sencillas, para guiar al educador y al educando en el proceso de aprendizaje al utilizar un material didáctico.

CAPÍTULO

XII

CONOCIMIENTO GENERAL



### SOFTWARE DE DISEÑO UTILIZADOS

Adobe InDesign  
Adobe Photoshop  
Adobe Illustrator

### TÉCNICAS DE REDACCIÓN

La redacción requiere de coherencia y cohesión textual. Dado que el orden de las palabras dentro de una oración puede modificar la intención del autor, es necesario organizar las ideas que desea trasladar al papel o a la computadora.

### PSICOLOGÍA DEL COLOR

La psicología del color es un campo de estudio que está dirigido a analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana. Es parte fundamental para diseñar materiales didácticos.

### TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

La investigación científica se encarga de producir conocimiento. El conocimiento científico se caracteriza por ser: Sistemático, ordenado, metódico, racional o reflexivo y crítico.

### SOCIOLOGÍA

La sociología es una ciencia que se dedica al estudio de los grupos sociales. Esta ciencia es fundamental para analizar el grupo objetivo del manual de alfabetización a realizar.

### DISEÑO EDITORIAL

Es la rama del diseño gráfico dedicada al diseño, maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos, libros o arte de tapa en discos. Se basa en un rejilla base, para delimitar los márgenes del área, donde se justifica el texto y las imágenes.

### COMUNICACIÓN

Comunicar significa “compartir algo, poner en común”. Por lo tanto, la comunicación es un fenómeno inherente a la relación que los seres vivos mantienen cuando se encuentran en grupo. A través de la comunicación, las personas o animales obtienen información respecto a su entorno y pueden compartirla con el resto.

CAPÍTULO

XIII

REFERENCIAS



## Capítulo XIII: Referencias

### 13.1 Referencia de documentos físicos

1. Diccionario Municipal de Guatemala. (2009). Guatemala, Guatemala.: Fundación Konrad Adenauer.
2. Giddens, A. (1991). *Sociología*. Madrid, España: Alianza Editorial.
3. Marroquín, E. M. (2015). *Ausencia de la Didáctica y de la Pedagogía en el Departamento Educativo de la Iglesia*. Guatemala: Universidad Panamericana.
4. Nérci, I. G. (1973). *Hacia una Didáctica General Dinámica*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Kapelusz.
5. Pérez, M. C., & López, N. P. (2008). *Ciencias de la Comunicación I*. Sonora, México: Colegio de Bachilleres del Estado de Sonora.
6. Román, I. C. (2007). *Manual de diseño y diagramación de documentos*. Costa Rica: CENADI.
7. Vidales, Ismael (2004). *Psicología general*. México: Limusa.
8. Wong, W. (2002). *Fundamentos del Diseño*. España: Editorial GG.

### 13.2 Referencia de documentos electrónicos

1. anep. (2015). Recuperado el 21 de 07 de 2015, de *La Alfabetización en el Siglo XXI*:  
<http://www.anep.edu.uy/anep/phocadownload/dsea/DocumentosRelacionados/la%20alfabetizacin%20eb%20el%20siglo%20xxi%20-%20por%20julia%20cerredelo.pdf>
2. artedinamico. (2003) Recuperado el 15 de 07 de 2016, de *Arte Dinámico, Inspiración + Creatividad*:  
[http://www.artedinamico.com/portal/sitio/articulos\\_mo\\_comentarios.php?it=243](http://www.artedinamico.com/portal/sitio/articulos_mo_comentarios.php?it=243)

3. Definicion.de. (2015). Recuperado el 29 de 7 de 2015, de <http://definicion.de/comunicacion/>
4. educativo.utralca.cl. (s.f.). Recuperado el 22 de 07 de 2015, de <http://www.educativo.utralca.cl/medios/educativo/profesores/basica/aprender.pdf>:  
<http://www.educativo.utralca.cl/medios/educativo/profesores/basica/aprender.pdf>
5. energíacreadora.es. (2015). Recuperado el 15 de Agosto de 2015, de ***Los procesos de diseño: la teoría C-K***: <http://www.energiacreadora.es/ec-10/los-procesos-de-diseno-la-teoria-c-k/>
6. epymedigital.blogspot.com. (2 de Febrero de 2014). Recuperado el 15 de Agosto de 2015, de ***Low Poly, Tendencia de Diseño Web***:  
<http://epymedigital.blogspot.com/2014/02/low-poly-tendencia-de-diseno-web-en-2014.html>
7. Espinosa, M. P. (2001). ***El diseño y la producción de manuales escolares***. Recuperado el 11 de 8 de 2015, de OCW.UM:  
<http://ocw.um.es/gat/contenidos/mpaz/tema4/evaluacionlibrostexto.pdf>
8. Grande, A. (29 de 03 de 2012). Blog La Didáctica en la Educación. Recuperado el 22 de 07 de 2015, de ***Comparación entre didáctica tradicional y moderna desde los enfoques del educando y educador***:  
<http://ladidacticaenlaeducacion.blogspot.com/2012/03/comparacion-entre-didactica-tradicional.html>
9. Granel, C. G., & Salvador, C. C. (1994). ***De qué hablamos cuando hablamos de constructivismo***. Cuadernos de Pedagogía.

10. Hernández, J., & Martín, B. (2013). *Elementos del proceso comunicativo*. Recuperado el 22 de 07 de 2015, de Apuntes de Lengua: <http://www.apuntesdelengua.com/blog/>
11. Hernández, M. (25 de Junio de 2009). *La Reticula en el Diseño Gráfico*. Recuperado el 12 de Agosto de 2015, de Usabilidad y UX en Colombia: [file:///C:/Users/Ana/Desktop/La%20ret%EDcula%20en%20el%20dise%F1o%20gr%El%20fi%20coUsabilidad%20y%20UX%20en%20Colombia%20\\_%20Usabilidad%20y%20UX%20en%20Colombia.html](file:///C:/Users/Ana/Desktop/La%20ret%EDcula%20en%20el%20dise%F1o%20gr%El%20fi%20coUsabilidad%20y%20UX%20en%20Colombia%20_%20Usabilidad%20y%20UX%20en%20Colombia.html)
12. mgar.net. (2015). Recuperado el 20 de 07 de 2015, de *Documentos ONGs*: <http://www.mgar.net/soc/ong.html>
13. Moguel, P. R. (4 de Agosto de 2015). *Graphia*. Recuperado el 4 de Agosto de 2015, de [http://www.graphia.com.mx/pdf/que\\_es\\_dis'eno.pdf](http://www.graphia.com.mx/pdf/que_es_dis'eno.pdf)
14. Morrison, M. (2015). *Qué es Photoshop*. Recuperado el 12 de Agosto de 2015, de Manuel Morrison Blog: <http://manuelmorrison.com/blog/que-es-photoshop/>
15. netdisseny.com. (2015). Recuperado el 15 de Agosto de 2015, de *Nociones básicas de diseño, Teoría del color*: [www.netdisseny.com](http://www.netdisseny.com)
16. Owens, M. (2015). *Inkscape*. Recuperado el 12 de Agosto de 2015, de Acerca de Inkscape: <https://inkscape.org/es/acerca-de/>
17. peapt.blogspot.com. (2015). Recuperado el 15 de 8 de 2015, de *¿Qué es la tecnología?*: <http://peapt.blogspot.com/p/que-es-la-tecnologia.html>
18. quees.la. (2015). Recuperado el 20 de 07 de 2015, de <http://quees.la/manual/>
19. Red Users. (14 de Marzo de 2014). Recuperado el 12 de Agosto de 2015, de Introducción a Adobe InDesign: <http://www.redusers.com/noticias/introduccion-indesign-cs6/>

20. Significados.com (2013). Recuperado el 22 de 07 de 2015, de  
<http://www.significados.com/comunicacion/>
21. todographicdesign.es. (2014). Recuperado el 15 de Agosto de 2015, *de El Diseño gráfico o flat design, la tendencia de moda en el diseño web actual:*  
<http://www.todographicdesign.es/art/el-diseno-plano-o-flat-design-la-tendencia-de-moda-en-el-diseno-web-actual>
22. USAC.edu. (2015). *Andragogía, el aprendizaje de los adultos*. Recuperado el 14 de Agosto de 2015, de usac.edu.gt:  
[http://www.usac.edu.gt/archivos/econtPRESENTACIONANDRAGOGIA\[Mododecompabilidad\].pdf](http://www.usac.edu.gt/archivos/econtPRESENTACIONANDRAGOGIA[Mododecompabilidad].pdf)
23. wikispaces. (2015). Obtenido de <http://uocitic-grupo6.wikispaces.com/Conductism>



CAPÍTULO

XIV

ANEXOS



## Capítulo XIV: Anexos

### 14.1 Encuesta



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN – FACOM  
Licenciatura en Comunicación y Diseño  
Proyecto de Tesis  
Octubre 2015, Guatemala

Género: M  F

Edad: \_\_\_\_\_ años

Experto:

Cliente

Grupo objetivo:

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

Profesión: \_\_\_\_\_

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

Años de experiencia: \_\_\_\_\_

Encuesta de validación del proyecto

**DISEÑO DE UN MANUAL DIDÁCTICO DE ALFABETIZACIÓN IMPRESO PARA  
ENSEÑAR A LEER Y ESCRIBIR A LOS ADULTOS QUE RESIDEN EN LA  
COMUNIDAD “MANUEL COLOM ARGUETA” UBICADA DENTRO DEL RELLENO  
SANITARIO DE LA ZONA 3 DE LA CIUDAD DE GUATEMALA. ONG BELIEVE  
GUATEMALA. 2016**

---

Objetivo de la investigación

La ONG Believe Guatemala trabaja actualmente con niños en edad escolar residentes de la comunidad, proporcionándoles becas escolares y tutorías. Los niños provienen de familias de extrema pobreza, dónde los padres obtienen su sustento recolectando y reciclando basura del vertedero municipal y tienen mínima o no cuentan con educación primaria, por lo que no pueden ayudar a sus hijos con sus tareas escolares. Es por eso que la organización empezará con un plan de alfabetización los adultos de la comunidad, por lo que es necesario diseñar un manual didáctico impreso para el programa.

## 14.1 Encuesta

### Instrucciones

En base a la información anterior, responda las siguientes preguntas según su criterio profesional, marcando el recuadro de su respuesta con una "X".

---

#### Parte objetiva

1. ¿Considera necesario diseñar un manual didáctico de alfabetización impreso para enseñar a leer a los adultos que residen en la comunidad "Manuel Colom Argueta" en el relleno sanitario de la zona 3 de la ciudad de Guatemala. ONG Believe Guatemala?

Sí

No

2. ¿Considera usted que sea necesario investigar acerca de las técnicas de enseñanza orientadas a educar personas adultas para adaptar el manual didáctico de alfabetización impreso a los requerimientos de los docentes y personas que no saben leer y escribir?

Sí

No

3. ¿Considera usted que sea necesario recopilar información acerca de la ONG Believe Guatemala para comunicar la filosofía, visión y misión de la organización en el manual didáctico de alfabetización impreso?

Sí

No

4. ¿Considera usted fundamental identificar las tendencias de diseño gráfico más adecuadas para integrarlas en el diseño del manual didáctico de alfabetización impreso?

Sí

No

#### 14.1 Encuesta

5. ¿Considera que la diagramación de los elementos gráficos en orden jerárquico facilitará la enseñanza y el aprendizaje del grupo objetivo?

Sí

No

6. ¿Considera importante ilustrar imágenes para guiar al educador y al educando en el proceso de aprendizaje a través del manual didáctico de alfabetización impreso?

Sí

No

#### Parte semiológica

7. ¿Considera que la diagramación es ordenada y atractiva?

Muy ordenada y  
atractiva.

Poco ordenada y  
atractiva.

Nada ordenada y  
atractiva.

8. Según su criterio ¿qué tan adecuado para el aprendizaje es el fondo utilizado en el manual?

Muy adecuado.

Poco adecuado.

Nada adecuado.

9. ¿Considera que los colores aplicados en el diseño del manual influyen positivamente en la motivación del estudiante?

Influyen mucho.

Influyen poco.

No influyen.

10. Según su criterio ¿las ilustraciones utilizadas están relacionadas con el contenido del material?

Muy relacionadas.

Poco relacionadas.

Nada relacionadas.

#### 14.1 Encuesta

11. ¿Qué tan adecuados son los banners utilizados en el diseño?

- Muy adecuados.                       Poco adecuados.                       Nada adecuados.

12. ¿Considera que la tipografía utilizada en el manual legible?

- Muy legible.                       Poco legible.                       No es legible.

#### Parte Operativa

13. Según su criterio ¿Qué tan adecuada es la orientación vertical del manual?

- Muy adecuada.                       Poco adecuada.                       Nada adecuada.

14. ¿Considera las instrucciones claras y fáciles para que el docente las traslade a los adultos que no saben leer y escribir?

- Claras.                       Poco claras.                       Difíciles de entender.

15. ¿Considera que la secuencia en que se desarrolla el manual es lógica para el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje?

- Muy lógica.                       Medianamente lógica.                       Nada lógica.

16. ¿Considera que el espacio de líneas es el adecuado para practicar del nuevo conocimiento?

- Muy adecuado.                       Poco adecuado.                       Nada adecuado

## 14.1 Encuesta

Observaciones:

---

---

---

Gracias por proporcionar su valiosa opinión, tiempo y dedicación para responder esta encuesta que será de beneficio para mejorar el diseño del manual didáctico impreso que se utilizará en el programa de alfabetización de la ONG Believe Guatemala.

## 14.2 Tabla de resultados

- Parte objetiva

### Pregunta 1

	Sí	No
Expertos	8	
Clientes	3	
G.O.	14	
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>0</b>

### Porcentaje

Sí	No
32%	
12%	
56%	0%

### Pregunta 2

	Sí	No
Expertos	8	
Clientes	3	
G.O.	14	
<b>Total</b>	<b>25</b>	<b>0</b>

### Porcentaje

Sí	No
32	
12	
56	0%

### Pregunta 3

	Sí	No	NR
Expertos	7	1	
Clientes	3		
G.O.	12	1	1
<b>Total</b>	<b>22</b>	<b>2</b>	<b>1</b>

### Porcentajes

Sí	No	NR
28%	4%	
12%	0%	
48%	4%	4%
<b>Total: 88%</b>	<b>8%</b>	<b>4%</b>

### Pregunta 4

	Sí	No
Expertos	8	
Clientes	3	
G.O.	12	2
<b>Total</b>	<b>23</b>	<b>2</b>

### Porcentajes

Sí	No
32%	0%
12%	0%
48%	8%
<b>Total: 92%</b>	<b>8%</b>

- Parte Objetiva

Pregunta 5

	Sí	No
Expertos	8	
Clientes	3	
G.O.	13	1
Total	24	1

Porcentajes

	Sí	No
	32%	0%
	12%	0%
	52%	4%
Total:	96%	4%

Pregunta 6

	Sí	No
Expertos	8	
Clientes	3	
G.O.	13	1
Total	24	1

Porcentajes

	Sí	No
	32%	0%
	12%	0%
	52%	4%
Total:	96%	4%

- Parte Semiológica

Pregunta 7

	Muy ordenada y atractiva	Poco ordenada y atractiva	Nada ordenada y atractiva	Porcentaje
Expertos	8			32%
Clientes	3			12%
G.O.	14			56%
Total	25	0	0	Total: 100%

Pregunta 8

	Muy adecuado	Poco adecuado	Nada adecuado	Porcentaje Muy adecuado	Poco adecuado
Expertos	8			32%	
Clientes	12	1		8%	4%
G.O.	13	1		52%	4%
Total	23	2	0	Total: 92%	8%



- Parte Semiológica

Pregunta 9

	Influyen mucho	Influyen poco	No influyen	Porcentaje Influyen mucho
Expertos	8			32%
Clientes	3			12%
G.O.	14			56%
Total	25	0	0	Total: 100%

Pregunta 10

	Muy relacionadas	Poco relacionadas	Nada relacionadas	Porcentaje Muy relacionadas	Poco relacionadas
Expertos	8			32%	
Clientes	3			12%	
G.O.	13	1		52%	4%
Total	24	1	0	Total: 96%	4%

Pregunta 11

	Muy adecuados	Poco adecuados	Nada adecuados	NR	Porcentaje Muy adecuados	NR
Expertos	8				32%	
Clientes	3				12%	
G.O.	13			1	52%	4%
Total	24	0	0	1	Total: 96%	4%

Pregunta 12

	Muy legible	Poco legible	No es legible	Porcentaje Muy legible	Poco legible	No es legible
Expertos	6	1	1	24%	4%	4%
Clientes	3			12%		
G.O.	14			56%		
Total	23	1	1	Total: 92%	4%	4%

- Parte Operativa

Pregunta 13

	Muy adecuada	Poco adecuada	Nada adecuada	Porcentaje Muy adecuada	Poco adecuada	No adecuada
Expertos	6	1	1	24%	4%	4%
Clientes	2	1		8%	4%	
G.O.	13	1		52%	4%	
Total	21	3	1	Total: 84%	12%	4%

Pregunta 14

	Claras	Poco claras	Difíciles de entender	Porcentaje Muy legible	Poco legible
Expertos	8			32%	
Clientes	3			12%	
G.O.	12	2		48%	8%
Total	23	2		Total: 92%	8%

Pregunta 15

	Muy lógica	Medianamente lógica	Nada lógica	Porcentaje Muy legible	Poco legible
Expertos	7	1		28%	4%
Clientes	2	1		8%	4%
G.O.	11	3		44%	12%
Total	20	5		Total: 80%	20%

Pregunta 16

	Muy adecuado	Poco adecuado	Nada adecuado	Porcentaje Muy legible	Poco legible
Expertos	5	3		20%	12%
Clientes	3			12%	
G.O.	11	3		44%	12%
Total	19	6		Total: 76%	24%





- Visión Digital



**Fecha: 7 diciembre de 2015**

**ATENCIÓN: Ana Marroquín**  
**FORMA DE PAGO: Contado**

DESCRIPCIÓN	PRECIO UNITARIO	UNIDADES	TOTAL
Impresión de folleto a full color tamaño carta cerrado con lomo cuadrado, de 50 paginas interiores en bond 80 y pasta en texcote solo tiro pegado con goma	<b>Q325.00</b>	<b>1</b>	<b>Q325.00</b>

**Tiempo de entrega: 24 horas**

**Atentamente,**

**Nancy Alvarado**  
**Tel. 2419-3817/18**  
**Cel. 5616-5708**

#### 14.4 Fotografías de los encuestados.

- Cliente



Joel Sebastián Juárez López  
Presidente Believe Guatemala



Claudia Roncal  
Coordinadora Believe Guatemala

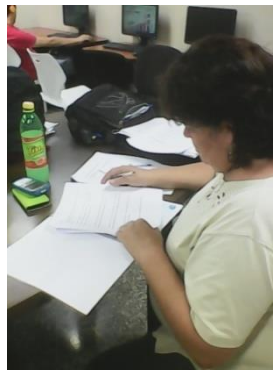


Lucía Canahuí  
Psicóloga Believe Guatemala

- Grupo Objetivo



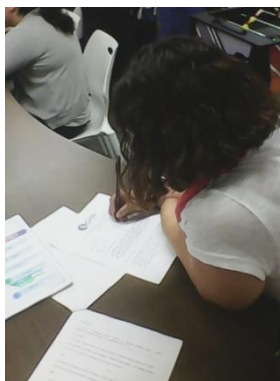
Emily Ochaeta  
Docente



Licda. Ileana Orellana  
Docente



Ileana Beteta – Violeta Morales  
Docente



Laura Cabrera  
Docente



Mitchell Molina  
Docente



Rosario García  
Docente



PEM. Delia Marroquín  
Docente



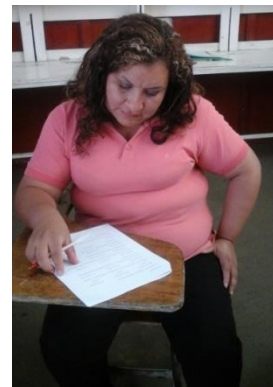
Claudia Álvarez  
Docente



Antonieta España  
Docente



Hania Sánchez  
Docente



Martina Mejía  
Docente



Alicia de Marroquín  
Docente

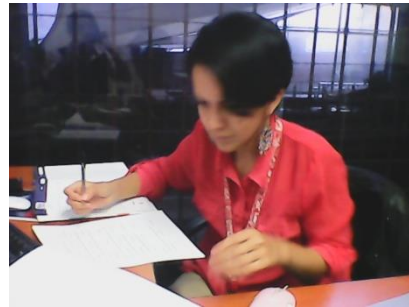
- Expertos



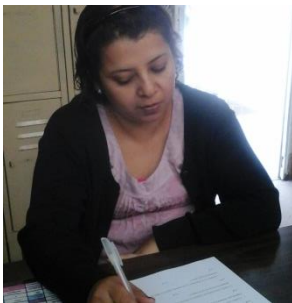
M.Sc. Eduardo  
Marroquín y Marroquín  
Pedagogo



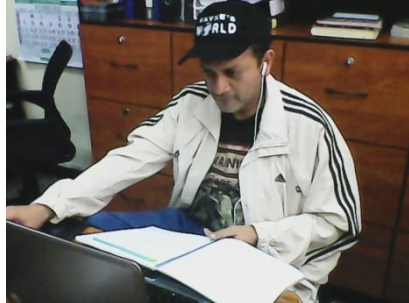
Lic. Carlos Franco  
Catedrático de Diseño Editorial



Lic. Patricia Mendizábal  
Mercadóloga



P.E.M Brenda Flores de  
Colindres



Lic. Guillermo García  
Publicista



Lic. José Monroy  
Publicista