



Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura y Diseño

Tesis presentada al Consejo de la Facultad
de Arquitectura y Diseño de la
Universidad Rafael Landívar por

Gabriela Hegel Algara

Previo a optar el título
Diseño Gráfico
en el grado académico de licenciada.

Guatemala, Septiembre del 2,004



Propuesta de material gráfico para promover el liderazgo en adolescentes

Programa para la motivación de los líderes del mañana

AGRADECIMIENTO

A DIOS

Por permitirme alcanzar un logro más en mi vida e iluminarme para poder realizar mis estudios con éxito.

A MIS PAPÁS Y HERMANOS

Por todo el amor tan especial y apoyo incondicional que me brindaron.

A KRISTIAN, MI ESPOSO

Por ser la persona que en todo momento estuvo a mi lado apoyándome y motivándome para que pudiera sacar adelante este proyecto que es un logro que comparto con él.

A MI ASESORA LICDA. ROSARIO DE ALEGRIA

Por ser siempre una guía acertada y profesional en la elaboración de esta tesis.

Al personal docente del Colegio Internacional Montessori en especial a LICDA. CYNTHIA DE SERRANO por compartir conmigo sus conocimientos y experiencias de tantos años con sus alumnos.

A MIS AMIGAS

En especial a RUTH Y MELLY por su cariño y ayuda en todo momento.





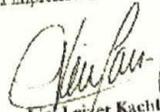
Universidad
Rafael Landívar
Institución fundada en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: 502 219 7500 ext. 2128
Fax: 502 219 6900 ext. 2189
Carrilón Central, Zona Universitaria, Zona 13
Cruz del Comercio, Unidad 6100
Apdo. 50-13000

Reg. No. Arq. 29-2004

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
los once días del mes de agosto de dos mil cuatro.

Con base al dictamen rendido por el asesora Licda. Rosario Muñoz de Alegría el
resultado de la Defensa de Tesis, denominada: "Creciendo hacia un futuro exitoso:
Propuesta de material gráfico para promover el liderazgo en los adolescentes",
presentado por la estudiante Gabriela Hegel Algara, previo a su Graduación
Profesional de Diseñadora Gráfica en el Grado Académico de Licenciada se autoriza
la impresión de dicha Tesis


Lic. Leizer Kaehler
DIRECTOR DE CARRERA




Arq. Karin Lucrécia Grajeda
SECRETARIO



Guatemala, 30 de marzo del 2004.

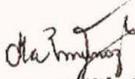
Miembros del Consejo
Facultad de Arquitectura y Diseño
Universidad Rafael Landívar
Campus Central.

Honorables Miembros del Consejo:

Con agrado me dirijo a ustedes para informarles que he asesorado, revisado y aprobado el trabajo de tesis realizado por la estudiante **Gabriela Hegel Algara**, carnet 58308-96, titulado: "CRECIENDO HACIA UN FUTURO EXITOSO". PROPUESTA DE MATERIAL GRÁFICO PARA PROMOVER EL LIDERAZGO EN LOS ADOLESCENTES.

Dicha tesis se encuentra terminada y responde satisfactoriamente a los lineamientos establecidos, por lo que puede ser aceptada para su discusión en el tribunal examinador.

Sin otro particular, atentamente


Licda. María del Rosario Muñoz de Alegria
Asesora



AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

Lic. Gonzalo de Villa, S.J.
Licda. Guillermina Herrera
Dr. René Pointevin
Arq. Carlos Haessler
Lic. Luis Eduardo Quan Mack

Rector
Vicerrectora General
Vicerrector Académico
Vicerrector Administrativo
Secretario General

AUTORIDADES FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

Arq. Sergio Tulio Castañeda Rodas
Arq. Byron Estuardo Rodríguez González
Arq. Karin Lucrecia Grajeda Godinez
Arq. Maria Isabel Valle de Asturias
Lic. Leizer Kachler Solares
Lic. Hernán Ovidio Morales Calderón

Decano
Vicedecano
Secretaria
Directora Depto. de Arquitectura
Director Depto. de Diseño Gráfico
Director Depto. de Diseño Industrial

TERNA QUE PRACTICÓ LA DEFENSA PRIVADA DE TÉSIS

Licda. Lisa Quan
Licda. Ligia Méndez
Licda. Dania de Mollinedo







I. INTRODUCCIÓN

En la actual sociedad, existe una crisis socioeconómica y política por la falta y desenvolvimiento de líderes positivos en distintas áreas de desempeño. Esto se debe a que a este tema no se le da la importancia que merece. Los conocimientos de liderazgo se deben exponer a una temprana edad en donde el niño o adolescente aprenda y absorba los principios que éste posee con el objetivo que haya un desarrollo más integral de la persona y esto también sea de beneficio para todos aquellos a los que influenciará con actitudes positivas el nuevo líder.

Cada vez es más difícil para los seres humanos enfrentar las diferentes situaciones y retos que la sociedad exige, además de mejorar las relaciones sociales.

Hoy en día las causas de actitudes negativas y fracasos en los adultos son consecuencia de la mala formación o poco interés en guiar de manera productiva a los niños y jóvenes que en sus diferentes etapas van desarrollando aptitudes que pueden ser de beneficio para su individualidad y al mismo tiempo para la sociedad.

En el futuro de la sociedad guatemalteca se necesita de personas con actitudes positivas y valores bien cimentados, es por eso que se tiene que incentivar y guiar a los niños y jóvenes para que den buen fruto. Ellos serán los que dirigirán esta sociedad, pero para

esto se les debe mostrar varios caminos, de modo que se desarrollen con actitudes positivas, para ser personas proactivas con iniciativa y metas claras, y definir mejor el camino correcto de su vida.

Existen instituciones que se preocupan por mejorar la situación del país, en cuanto a formar líderes positivos. Ejemplo de ello es el Colegio Internacional Montessori que promueve el liderazgo con sus estudiantes principalmente los de secundaria. Esto con el propósito de que a una temprana edad los conceptos e ideas que aprenden los estudiantes sobre el tema sean de gran ayuda para marcar la diferencia en su desarrollo personal.

Es aquí donde el diseño gráfico ayudará a hacer más efectiva la comunicación mediante materiales atractivos y funcionales que faciliten el proceso de enseñar, motivar e inducir al liderazgo positivo en el centro educativo como parte de su pensus de estudios, en la parte de orientación y formación académica y psicológica.



2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El ser humano necesita una guía o un patrón a seguir para desarrollarse exitosamente en cualquier ámbito que se desenvuelva.

Todo individuo pertenece a una sociedad y en toda sociedad se necesitan jerarquías para llevar un orden y lograr objetivos por el bien común. Dentro de la sociedad guatemalteca, en cualquier ámbito, cada jerarquía necesita un buen líder para sacar adelante las metas y objetivos de un determinado grupo de personas.

En el ámbito educativo se necesitan jóvenes líderes positivos que motiven o influyan a los demás y promuevan un cambio en su grupo, así tendrá un efecto de beneficio para el desarrollo educacional.

Guatemala carece de líderes positivos que ayuden al desarrollo del país. Se necesita empezar a formar los líderes del mañana, que sepan guiar a los demás hacia el bien común.

El problema está en que en los centros educativos no existen programas, estrategias o métodos que enseñen a los jóvenes a ser líderes comprometidos a asumir las responsabilidades que este papel conlleva.

Esta carencia en los colegios tiene consecuencias trascendentales como: el desarrollo de una sociedad mediocre, una juventud con un futuro incierto y limitaciones en el desarrollo del país a todo nivel, empresarial, económico y gubernamental.

Este problema afecta a todos los ciudadanos guatemaltecos, que por falta de responsabilidad y compromiso, generan una cadena en donde los dirigentes no tienen claro el ideal para un bien común.

Todo esto lleva a plantear las siguientes interrogantes...

- ¿Qué es el liderazgo y qué tipos existen?
- ¿Quiénes pueden ser líderes positivos y qué beneficios trae a la sociedad guatemalteca?
- ¿Cómo se maneja el liderazgo en colegios a nivel secundaria?
- ¿Existe algún material gráfico respecto al liderazgo positivo?
- ¿En qué puede contribuir el Diseño Gráfico para motivar a los adolescentes a conocer sobre el liderazgo y practicarlo dentro de su ambiente?

3. OBJETIVOS

- Definir el concepto de liderazgo y los diferentes tipos que existen.
- Determinar quiénes pueden ser líderes positivos a nivel secundaria.
- Analizar los beneficios que el liderazgo trae a la sociedad guatemalteca y la importancia que ocupa actualmente.
- Investigar el manejo del liderazgo en los adolescentes.
- Analizar el material gráfico existente sobre liderazgo y su funcionalidad.
- Definir cómo el diseño gráfico puede contribuir a la realización de una estrategia y/o material que informe a los adolescentes sobre el liderazgo positivo.





4. METODOLOGÍA

4.1 SUJETOS DE ESTUDIO

4.1.1 Maestros del Colegio Internacional Montessori

Se entrevistó a los maestros del Colegio Internacional Montessori los cuales poseen un nivel universitario quienes imparten cursos específicos en el nivel de secundaria, de primero a tercero básico, con el propósito de conocer cuánta información manejan sobre liderazgo positivo.

4.1.2 Estudiantes del Colegio Internacional Montessori

Los adolescentes, de ambos sexos, comprendidos entre las edades de 13 a 15 años (de primero, segundo y tercero básico), fueron cuestionados sobre el liderazgo positivo para tener su opinión al respecto.

4.1.3 Maestros del Instituto Suger Montano

Se entrevistó a maestros de ésta institución que imparten clases de primero a tercero básico, con el propósito de analizar cuánto conocen y promueven en sus alumnos sobre el liderazgo positivo. También sirvió como punto de referencia y comparación con el Colegio Internacional Montessori, para analizar similitudes y diferencias entre ambos colegios con respecto al tema de liderazgo.

4.1.4 Estudiantes del Instituto Suger Montano

Los adolescentes, de ambos sexos, comprendidos entre las edades de 13 a 15 años que cursan de primero a tercero básico, fueron cuestionados sobre el liderazgo positivo para hacer una comparación con los estudiantes del Colegio Internacional Montessori, que poseen las mismas características en esta etapa de su desarrollo. Esto se hizo con la intención de verificar las actitudes y opiniones que poseen estudiantes que reciben una orientación con respecto a liderazgo y con los que no reciben ninguna.

4.1.5 Directora del Programa de Emprendedores de la Universidad Rafael Landívar

La Licenciada María Luisa Cruz Muralles, Directora del Programa de Emprendedores, de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Rafael Landívar. Dentro del Programa de Emprendedores se imparten cursos y talleres enfocados a la empresarrealidad responsable los cuales promueven en los estudiantes: virtudes, principios y el liderazgo como modelo para que en un futuro ellos puedan generar su propia empresa. La Licenciada fue entrevistada con el objeto de obtener información sobre el liderazgo positivo actual en Guatemala y su opinión con respecto a este tema.

4.2 OBJETOS DE ESTUDIO

Se analizó el material gráfico del programa actual del 2002 del departamento de orientación del Colegio Internacional Montessori, para determinar sus contenidos, cualidades y deficiencias que este posee:

- Folletos informativos.
- Acetatos y presentaciones en power point para conferencias.

4.3 INSTRUMENTOS

4.3.1 Cuestionario de entrevista para orientadoras (psicólogas) y maestras

Al principio del cuestionario se define liderazgo con una pequeña cita. Luego aparecen ocho preguntas dirigidas, que cuestionan el conocimiento del tema de liderazgo en los maestros, cómo lo aplican para orientar a los alumnos y su opinión con respecto al liderazgo en Guatemala, las cuales el sujeto respondió según su criterio y experiencia. (Ver Anexo No.1)

4.3.2 Encuesta 1 y Encuesta 2 para estudiantes

Encuesta 1: Se les proporcionó una lista de 25 características que marcaron en escala (siempre, a veces y nunca) para conocer qué tanto se acerca el alumno a las aptitudes de un líder. (Ver Anexo No. 2)

Encuesta 2: Se hicieron 11 preguntas de forma dirigida para medir que información manejan sobre el liderazgo positivo en general y el interés que poseen los estudiantes por el tema. (Ver Anexo No.3)

4.3.3 Cuestionario de entrevista para especialista

Se hizo una serie de siete preguntas directas, las cuales fueron enfocadas a cómo se fomenta el liderazgo positivo y la importancia que ocupa actualmente dentro de la sociedad guatemalteca. (Ver Anexo No.4)

4.3.4 Guía de análisis para objetos de estudio

Se utilizó para analizar el material gráfico actual, con una escala de 2 como muy bueno a 0 como malo y como parámetros para evaluar se observó la diagramación, la unidad de diseño y los colores de una forma general. (Ver Anexo No. 5)

4.4 PROCEDIMIENTO

La investigación se hizo de forma aplicada ya que se propuso material gráfico para contribuir en la solución del problema específico del liderazgo en Guatemala.

Se describe la situación por la cual Guatemala carece de liderazgo, determinando las principales causas del problema a nivel educacional.



Por medio de los instrumentos se analizaron los resultados los cuales se compararon con la teoría para determinar causas del problema, beneficios e importancia que conlleva y en lo que contribuye el diseño gráfico para una solución.

La investigación se basó en datos establecidos y teóricos, pero también se necesitó hacer observaciones y cuestionarios de entrevistas para obtener información más específica sobre el problema en sí.

Se estudió de forma sincrónica el comportamiento actual en relación al liderazgo positivo de la juventud guatemalteca a nivel secundaria.

Se estudió de modo transversal los conceptos aplicados actualmente sobre liderazgo.

El método científico utilizado es el **deductivo** ya que estudia en forma general el concepto de liderazgo y sus repercusiones en el ser humano, para llegar a descubrir los principales problemas que existen en relación a la escasez de líderes positivos en Guatemala.



5. MARCO DE REFERENCIA

5.1 ¿QUÉ ES LIDERAZGO?

Todo adulto tiene la capacidad de definir lo que es un líder basándose en su propia experiencia y es allí donde el concepto se desvía en algunas ocasiones. Los expertos concuerdan en un "denominador común": "Es influir en la conducta de los demás" (folleto del Colegio Internacional Montessori, 2002). El problema está en que las personas que aciertan con esta definición pueden estar de lado equivocado. O sea que pueden influir sobre los demás pero negativamente, y esto va en contra de las cualidades del mismo concepto.

Según Jiménez (S/F), hablar de liderazgo es referirse a un concepto polémico, cuya práctica ha sido objeto de muchas investigaciones sociales, que abarcan desde el perfil de los líderes que se han desarrollado y adaptado a lo largo de la historia, hasta la identificación de los elementos o circunstancias que los generan y mantienen al frente de los grupos sociales.

En la sociedad moderna, que puede describirse como deseosa de alguien que la conduzca, el líder está obligado a ser un constante agente de cambio.

Por su parte, las organizaciones demandan una nueva generación de directivos, con capacidad de retar, inspirar una visión compartida, levantar los ánimos y canalizar positivamente la inconformidad, así como de capacitar a otros para la acción.

El líder enfrenta el reto cotidiano de desarrollar habilidades para conducir el cambio y a la vez influir en su rumbo, dirección y amplitud.

En este contexto hay un sin número de definiciones de liderazgo, en las que hay un denominador común: influir en la conducta de los demás, persona o grupo de personas.

En general, **liderazgo** es aquel proceso por el cual sistemáticamente un individuo ejerce más influencia que otros en el desarrollo de las funciones grupales. No se trata, pues, de influencias ocasionales o esporádicas, ni de influencias ligadas al ejercicio de una tarea grupal concreta. Se trata de una influencia permanente, que tiene un referente colectivo, toda vez que se dirige sobre un número relativamente amplio de personas y durante un tiempo considerable. Jiménez (S/F)

UN LÍDER ES AQUELLA PERSONA QUE CON SU INFLUENCIA LOGRA LLEVAR UN EQUIPO A SU MÁXIMO DESEMPEÑO.

Tiguiani (S/F)



CARACTERÍSTICAS DE UN LÍDER

En la dirección de las organizaciones se encuentran las élites formadas por líderes y por técnicos.

Los líderes se ubican siempre en las élites compartiendo el poder con los técnicos. (Individuos súper especializados).

Aunque no todas las élites poseen técnicos, entendemos como líder a la persona que posea las siguientes características:

- a) El líder tiene que tener el carácter de miembro, es decir, debe pertenecer al grupo que encabeza, compartiendo con los demás miembros los patrones culturales y significados que ahí existen.
- b) La primera significación de líder no resulta de sus rasgos individuales únicos, universales (estatura alta o baja, aspecto, voz, etc.)
- c) Cada grupo considera líder al que sobresalga en algo que le interesa, o más brillante o mejor organizador, el que posea más tacto, el que sea más agresivo, más santo o más bondadoso. Cada grupo elabora su prototipo ideal y por lo tanto no puede haber un ideal único para todos los grupos.
- d) El líder debe organizar, vigilar, dirigir o simplemente motivar al grupo a determinadas acciones o inacciones según sea la

necesidad que se tenga. Estas cuatro cualidades del líder, son llamadas también carisma.

- e) Por último, otra exigencia que se demanda del líder es la de tener la oportunidad de tener ese rol en el grupo, si no se presenta dicha posibilidad, nunca podrá demostrar su capacidad de líder.

El líder debe manifestar que ama lo que hace y a quienes lo ayudan su personalidad debe transmitir paz en los momentos de crisis, mostrándose gozoso por la responsabilidad que se le ha encomendado.

El líder orientado a resultados debe ser:

- Directivo: informa a sus subordinados lo que espera de ellos, da guías específicas de cómo realizar el trabajo y presenta como hacerlo.
- Apoyador: es amistoso, accesible, de buena voluntad, es cercano a las necesidades de sus subordinados, es cálido.
- Participativo: consulta con los subordinados, pide sugerencias, toma en cuenta las opiniones antes de tomar decisiones.
- Orientado hacia el logro: pone los retos, espera que los subordinados tengan altos niveles de desarrollo, busca el mejoramiento continuo, proporciona confianza a los subordinados para que asuman responsabilidades, busca esfuerzos sucesivos y mayores retos.

“SI LOS OJOS DE UN LÍDER
VISUALIZAN, LOS MÁS GRANDES
SUEÑOS SE REALIZAN”

(Cuahtémoc, 1999)



De ahí la importancia de comprender las necesidades de los seguidores, y a partir del grado de madurez de éstos, establecer el estilo apropiado. El dirigente o líder deberá constantemente “sentir” a sus seguidores para poder determinar los estilos que deberá de utilizar en las diferentes situaciones que se presenten. Tratando siempre de anticiparse a los hechos y no actuar cuando ya es demasiado tarde. Esta forma de liderazgo es llamada liderazgo situacional y tiene sus ventajas y deficiencias según se utilice.

Más tarde o más temprano todos los líderes tratan de influir o reforzar la confianza de sus seguidores. En el fondo de una motivación bien sustentada, están la actitud positiva hacia el futuro, la confianza de lo que se puede lograr con el propio esfuerzo, y la conciencia de que nada es sencillo, y que nada es seguro para siempre.

Los líderes adoptan una personalidad y actitud activa hacia los objetivos y metas. La influencia del líder se ejerce en cambios de humor, evocando imágenes y expectativas, y estableciendo deseos específicos y propósitos que determinan la dirección y el enfoque hacia donde se quiere llegar. El resultado neto del liderazgo, es lograr cambios en lo que la gente piensa acerca de lo que es deseable, posible y necesario.

Por otra parte, el éxito de los grandes líderes depende también de su habilidad para construir una base de seguidores leales y también capaces. Nutrirse de un grupo efecto de adeptos, requiere igualmente dejar de pensar que el líder es el único que debe realizar el trabajo intelectual y que los seguidores sólo cumplen órdenes, para entender ahora que es: la comunicación sincera, el

esfuerzo conjunto y la corresponsabilidad; aunados al trabajo arduo, dinámico y comprometido; la garantía del éxito del grupo.

5.2 TIPOS DE LIDERAZGO

Según Jiménez (S/F) hay muchos, muy variados y muy diversos, los hay malos, exitosos y efectivos, fastos y nefastos, inclusive los hay para todo tipo de personas, gustos y necesidades. Hay tantos tipos de liderazgos como tipos de líderes hay.

Existe interés en los tipos de liderazgo precisamente porque cuando hay tanto de donde escoger no siempre se elige adecuadamente.

Los líderes son pioneros por naturaleza, se atreven a salir de lo convencional y buscan nuevas formas de hacer las cosas. Esta práctica la realizan mediante dos compromisos: la búsqueda de oportunidades y la toma de decisiones.

No obstante, antes de poder ejercer un liderazgo efectivo, es preciso que el líder aprenda a auto dirigirse. Es decir, genere la habilidad para dirigir su propio avance.

El verdadero líder es quien comienza a auto educarse y perfeccionarse en la práctica de las virtudes humanas. Con su ejemplo estará marcando la pauta para que otros a su vez busquen desarrollarse y desempeñarse de una manera integral. Debiendo de predicar con el ejemplo.

Como aspecto primordial, el líder de cualquier grupo social, debe estar comprometido con el reto de incrementar el valor o la importancia de su propia organización.



LÍDERES, LOS HAY POSITIVOS Y NEGATIVOS

En el folleto informativo del Colegio Internacional Montessori (2002), contraponen las actitudes de un líder positivo contra un líder negativo, empezando porque un **líder positivo**...

- Siempre guía a los demás.
- Obtiene la colaboración voluntaria.
- Inspira confianza y despierta el entusiasmo en sus seguidores.
- Dice nosotros, un líder trabaja por un grupo.
- Señala la infracción. Cuando alguien del grupo comete un error el habla en privado con la persona y le dice que la acción que realizó estuvo mal. No ataca a la persona.
- Enseña como hacer. Este tiene la capacidad técnica y puede enseñar a otros como hacer las cosas. Incluso en los pequeños puede enseñar como tirar la basura en el basurero a otro compañero.
- Dice vamos. No manda a un miembro del grupo a hacer algo que el no este dispuesto a hacer.

Por lo contrario un **líder negativo**...

- Impone autoridad. Ya que este tiene colaboración voluntaria.
- Ruega o suplica para que se haga un trabajo.
- Inspira temor o inquietud.
- Dice "yo..." en vez de "nosotros...".
- Señala el castigo. El líder positivo, señala en que fallo, y busca entre él y el afectado una solución para esta infracción.
- Sabe cómo se hace y por eso se cree "la mamá de los pollitos".
- Dice "vaya usted" en vez de vamos.

ESTILO DE LIDERAZGO

El estilo de liderazgo se refiere al patrón de conducta de un líder, según como lo perciben los demás. El estilo se desarrolla a partir de experiencias, educación y capacitación.

Es importante que el líder descubra su estilo, lo conozca, lo depure y lo comprenda, ya que afectará a los miembros del grupo o seguidores. Y será su estilo de liderazgo el estímulo que mueva a cada uno ante diferentes circunstancias.

Cuando alguien adopta un papel de líder dentro de una organización, mucho de su estilo depende de cómo maneje sus habilidades, tanto técnicas humanas y conceptuales.

Como habilidad técnica nos referimos a la capacidad para poder utilizar a su favor o para el grupo, los recursos y relaciones necesarias para desarrollar tareas específicas y afrontar problemas. Otro elemento es su habilidad humana a través de la cual influye en las personas a partir de la motivación y de una aplicación efectiva de la conducción del grupo para lograr determinados propósitos.

El tercer elemento corresponde a la habilidad conceptual, aquella capacidad que se tiene para comprender la complejidad de la organización en su conjunto, y entender dónde engrana su influencia personal dentro de la organización.

Conociendo a fondo estos tres elementos, el líder puede actuar de forma más óptima. Cada individuo en la práctica va perfeccionando, o en su caso, deteriorando estas habilidades de acuerdo a su posición y resultados dentro de la organización a lo

largo del tiempo, y va conformando su propio estilo de liderazgo. El cual puede oscilar entre los extremos del dejar hacer sin intervenir hasta el de controlarlo todo y del orientado a la persona hasta el orientado al trabajo, las metas o resultados

Desafortunadamente no hay una respuesta absoluta acerca de cuál es el estilo de liderazgo más adecuado, o cual es el más eficiente, ya que adoptar una u otra manera de liderazgo o posiciones intermedias estará en función del concepto que tenga el dirigente sobre el comportamiento humano en general y del grado de madurez del grupo de sus seguidores.

FUNCIONES DE UN LÍDER

Hammons (1993) considera que las funciones de un líder son:

- Estimulador: es una persona alegre, entusiasta e inyecta el entusiasmo en los demás.
- Relacionador: Este busca tener una buena relación con los miembros de un grupo y busca que los miembros de un grupo se lleven bien entre sí.
- Comprometedor: Se compromete con el trabajo a realizar.
- Entrenador: un líder es un agente que busca el cambio, siempre un nuevo aprendizaje. Y los conocimientos que adquiere, no los deja para sí mismo, sino que lo comparte con los miembros.

5.3 CUALIDADES DEL LIDERAZGO

En su informe, CALIDAD se escribe con "C" (de liderazgo), Tiguiani (S/F) se propone enmarcar algunas características del

liderazgo en cualquier organización que desea analizar posibilidades reales para alcanzar la excelencia.

Si la calidad de liderazgo no llega a los niveles de la mediocridad, la organización no podrá consolidar un equipo, con posibilidades reales.

Nadie puede dar lo que no tiene y es el liderazgo quien delinea las dimensiones en que medirá la calidad del equipo.

Un experimentado y exitoso líder, autor de catorce libros que forman parte de la colección más leída de toda la historia, recomendó a su más destacado discípulo, que tuviera cuidado con personas que mostraban ciertas características peligrosas. Se trata de dieciocho aspectos negativos que puede darse solos o en conjunto. El consejo consiste en tratar de no asociarse con: egoístas, avaros, jactanciosos, arrogantes, mal hablados, desobedientes, ingratos, impíos, insensibles, implacables, calumniadores, libertinos, despiadados, negativos, traicioneros, impetuosos, vanidosos y hedonistas.

Al mismo tiempo el líder está ayudando a que su discípulo se examine para ver si se reconoce en alguna de estas actitudes peligrosas, porque su influencia en sus colaboradores será inevitable y sino se corrigen a tiempo, cosechará lo que sembró.

Sus virtudes afectarán al grupo positivamente y deberá velar porque sus defectos no sean replicados en versiones corregidas y aumentadas de sí mismo. Su compromiso de hacer las cosas bien debe ser profundo, y sin que esto afecte su benignidad y paciencia. No siempre las cosas salen bien a la primera vez y todos merecemos otra oportunidad. Un verdadero líder es fiel a la



causa en la que está comprometido, respetando la autoridad para mantener firme su propia autoridad dominándose a si mismo sin salirse de control, aunque sabe que será tentado a descontrolarse permanentemente.

A continuación se enumeran doce cualidades con “C” para un liderazgo excelente.

1. CAPACIDAD

Es la diferencia entre declarar una visión y lograr que se concrete. La responsabilidades del liderazgo van de menor a mayor y primero serán demostrar capacidad para cosas menores antes de encarar desafíos grandes.

2. CONOCIMIENTO

Un ciego no puede guiar a otro ciego. La capacidad de improvisar es siempre apreciada pero tiene que ser el último recurso.

3. CARÁCTER

Convicciones de una mentalidad firme, profundas y bien fundamentadas. Las personas fluctuantes son inconstantes y no llegan a ningún lugar, es preferible asumir el liderazgo a riesgo de equivocarse, que dejar que las cosas caigan por su peso en la seguridad y comodidad que conduce a la mediocridad.

4. CARISMA

Para alcanzar el consenso, desde el corazón. El líder debe tener la capacidad para conseguir apoyo por afecto. Un

equipo sin misión no tiene liderazgo. La calidad es una pasión y el servicio excelente, un sentimiento.

5. COMPROMISO

Dar lo mejor de sí mismo y proponerse honestamente como modelo de administración de prioridades. El líder debe demostrar que ha puesto mucho más que el resto del equipo y que realmente vale la pena.

6. CONSTANCIA

Perseverancia dejando de lado las circunstancias pasajeras en busca del logro definitivo. Es imposible que no aparezcan tropiezos y dificultades pero no nos vamos a detener fácilmente.

7. COMUNICACIÓN

Escuchar bien y explicar mejor. Podría ser que un cangrejo resuelva por si mismo ecuaciones de tercer grado, pero si no puede comunicar, seguirá su destino de crustáceo.

8. CREATIVIDAD

Entender que los problemas de hoy no se resuelven con las soluciones de ayer. Se debe tener la mente abierta y entender que no hay mejor solución que los cambios.

9. CORAJE

Enfrentar los riesgos con soltura. Un líder no puede amedrentarse ante las dificultades y mucho menos ahogarse en un vaso de agua. Toda acción tiene riesgos y el líder debe tener un buen piloto de tormentas.

10. COMPRENSIÓN

Si nadie entiende al líder lo dejarán solo y aunque sea genial tendrá que abandonar el liderazgo. Por otra parte si el que está a cargo no entiende a su gente, jamás podrá liderarla.

Las creencias y valores de las personas están escondidos debajo del comportamiento y comprender es más que observar superficialmente.

11. CONCENTRACIÓN

Enfoque claro y agudeza para saber donde aplicar cada esfuerzo con rumbo definido un camino concreto.

Facilidades para saber si lo están logrando. El líder disperso divide al equipo, porque cada uno se toma el rumbo que le convenga y competirán en la asignación de prioridades.

12. CLARIDAD

La transparencia genera la confianza necesaria para que nadie sospeche que hay objetivos ocultos. La información debe ser fluida y accesible. La moral real del líder debe mantenerse visible. No puede haber intrigas y sorpresas en la relación de líder con su equipo.

Las cualidades de liderazgo no se consiguen de un día para otro, en muchos cursos y seminarios brillantes. El líder debe hacer firme su vocación y elegir en un proceso continuo. Aquellos que conscientemente acepten el desafío que implica el liderazgo, tendrán que dedicarle tiempo a su crecimiento porque un roble no se forma en un año. Las cualidades fructíferas son de carácter espiritual y es vital el desarrollo del espíritu tanto como el intelectual y el físico.

Tiguiani (S/F) afirma: "Personalmente superviso grupos de meditación cristiana para profesionales, ejecutivos, y empresarios que se reúnen todas las semanas un par de horas con excelentes resultados. Recomiendo seriamente la lectura de la Biblia para aquel que se sienta llamado a marcar una diferencia positiva".

5.4 EL LIDERAZGO COMIENZA CON LA INTEGRIDAD

La integridad comprende la honestidad, la verdad y el carácter.

Una persona que vive bajo el precepto de la integridad debe conducirse con honestidad y hablar con la verdad, Sin honestidad y verdad una persona no tiene carácter. (Hammons, 1993).

VALORES

El ser íntegro significa el ser honrado, recto, intachable e irreprochable, decente y virtuoso. (Diccionario de sinónimos y antónimos, Larousse).

Según Claudia Sierra (2000) la conducta humana y desenvolvimiento en la sociedad depende de los valores, ya que son la forma de vida, creencias y realidades. Algunas definiciones para el concepto de valores son: "Valor es todo lo bueno y deseable", "Es todo lo que favorece el desarrollo y la realización del hombre como persona", "es una cualidad o calidad que se



percibe en un objeto o en una persona y que puede completarse y perfeccionar” y “es algo digno de ser buscado por alguien”.

Todo individuo debe poseer y procurar adquirir valores mediante la voluntad, esfuerzo y practicarlos en el desempeño de su trabajo y en el medio en donde se desenvuelve. En las definiciones de valores resalta la palabra bien. El bien es un valor y es un valor de alto concepto, que hace al hombre un ser superior moralmente a los demás y que lo eleva en su posición social.

Los valores constituyen la base sobre la cual el individuo decide lo que hace o deja de hacer, lo que piensa y cree que es importante o no, correcto o incorrecto, y en concordancia le permiten definir su plan de vida.

Según De Irías (1995) citada por Cruz (2003) el individuo vive constantemente para acrecentar su escala de valores que lo hace disfrutar de una interior, pero esa escala no es definitiva y cambia al anteponerse un valor a otro, a la importancia que se le de en cierta época de la vida, o al tomar una decisión.

Clasificación de los valores

Cruz (2003) menciona a Rubio/Galí (1999), quienes afirman que entre los valores hay unos que son más estimables que otros; de allí que pueden clasificarse en:

- | | | |
|--------------------|---------------|--------------|
| - religiosos | - morales | - cívicos |
| - sociales | - afectivos | - teóricos |
| - económicos | - utilitarios | - estéticos |
| - supervivenciales | - políticos | - hedonistas |

- ciudadanos
- humanos

Se puede hacer una gran lista de los valores y las escalas son diferentes para cada persona. Algunos de los valores se consideran importantes para la convivencia de los hombres en la sociedad son:

- **Responsabilidad:** La responsabilidad viene de “responder”, que es la facultad que permite al hombre interactuar, comprometerse y aceptar las consecuencias de un hecho libremente realizado. Nunca se limita al juicio o evaluación de los demás y la meta que tiene es la perfección. Todo ser humano es responsable de sus decisiones y acepta las consecuencias de las mismas.
- **Sinceridad:** Es poder expresarse sin fingir, diciendo la verdad pero de manera sencilla. Se puede ser sincero hacia uno mismo, hacia los demás y hacia la sociedad. La sinceridad es importante y necesaria para gozar de una óptima salud mental; para establecer relaciones interpersonales; para vivir en un mundo justo.
- **Diálogo:** Es un intercambio de ideas entre dos o más personas. Para toda persona humana es una capacidad básica. Es una comunicación, por medio del buen uso de las palabras, donde se pueden expresar las ideas, pensamientos, los hechos de unas personas a las otras.
- **Confianza:** Depende de la personalidad de cada individuo ya que es parte del o más íntimo de cada uno. Se presenta cuando existe respeto, compromiso, acogida, y seguridad hacia la persona. La confianza se mantiene siendo sinceros,

- espontáneos, respetando, dialogando, y fijando reglas de disciplina y de convivencia.
- Autoestima: Es la manera en que la persona valora sus méritos, actitudes y capacidades. Durante la vida van surgiendo experiencias, vivencias y sentimientos hacia las personas que nos rodean, lo cuál forma la autoestima de cada persona. La niñez y adolescencia son las etapas donde se adquiere.
 - Creatividad: Según Maslow citado por Cruz (2003), “las personas creativas muestran espontaneidad, expresividad, ingenuidad, capacidad de aceptar el ensayo provisional y la incertidumbre, toleran fácilmente la bipolaridad, y poseen la habilidad de integrar los contrarios”. “El autoritarismo es el mayor freno de la creatividad porque no hay respeto, ni diálogo, ni aceptación del punto de vista del otro, siendo necesario estimular la imaginación, la fantasía, la curiosidad, para que el niño investigue y llegue por sí mismo a varias alternativas”.
 - Paz: el concepto de paz es muy subjetivo y con variedad de significados, pero se hará la distinción entre:
 - Paz interna: toda persona que posee paz interna, tiene equilibrio psíquico, sentimientos altruistas, ausencia de conflictos entre su corazón y su mente.
 - Paz externa: O sea la paz del objeto, es la que recae sobre un fenómeno cultural, jurídico, político y social.
 - Amistad: Se define como un afecto puro y desinteresado que nace y se fortalece con el trato. La amistad debe ser recíproca y se forma por la sinceridad, la generosidad y el afecto mutuo. Se puede demostrar de diferentes maneras: interesándose por los demás, estar dispuesto a ayudar cuando es necesario, sin esperar nada a cambio. La amistad, para que sea verdadera, se debe ser desinteresada.
 - Respeto: Es la consideración, atención, deferencia que se debe a una persona. Es el sentimiento que lleva a reconocer los derechos y la dignidad del otro y es la base de toda educación, siendo indispensable para toda persona humana. Se deben respetar los derechos de los demás y se debe exigir respeto a los propios derechos. Con el respeto se exige un trato amable y cortés; el respeto es la base de las relaciones humanas, de la vida en comunidad, del trabajo en equipo, de la vida conyugal, de cualquier relación.
 - Justicia: La justicia y la injusticia se van descubriendo con la convivencia. Justicia es la actitud moral o voluntad decidida de dar a cada uno lo que es suyo. Es un valor y es la virtud de equidad, de la medida, de la igualdad y el orden.
 - Cooperación: La cooperación se realiza juntamente con otras personas para conseguir un mismo fin. Casi siempre beneficia a los demás. Debe existir una reciprocidad, ya que si ésta no existe, no se puede hablar de cooperación, sino que sólo de ayuda. La competición es un aspecto negativo y contrario a cooperación.
 - Compartir: Es participar mutuamente en algo que puede ser material o inmaterial. Lleva el valor de dar y el de recibir,



aceptar o acoger. Al compartir no se cimienta el egoísmo del que cree que es autosuficiente. Nos ayuda a no ser egoístas, orgullosos y prepotentes.

- **Libertad:** Es un hecho, es algo que no se puede negar. Cada ser humano es dueño de su vida, existen decisiones que dependen de cada persona y que van ir marcando el rumbo a la existencia propia, y a tener consecuencias en las vidas de los demás.

La libertad se manifiesta con la ausencia de obstáculos o impedimentos. Esta radica en el querer y el querer no tiene limitaciones.

- **Dignidad:** Para la persona humana, la dignidad es la fuente de los valores morales. La dignidad de la persona humana se opone a todo tipo de violencia, como la guerra, la violencia estructural, leyes injustas, corrupción a todos los niveles. El ser humano debe desempeñarse en el cuidado de la salud, la educación, fomentar la solidaridad, la libertad, la justicia y el bienestar de la sociedad, evitando que este sea oprimido y marginado, racial y políticamente.

- **Amor:** Toda persona debe saber como dar amor sin condiciones o sea, no esperando nada a cambio de su amor. Se debe amar incondicionalmente. Hay amor por la belleza, por la naturaleza, por las artes. El amor a sí mismo es un deber del hombre, ya que para llegar al amor de los demás se tiene que estimar a sí mismo en primer lugar. Este amor es natural y nunca falta, aunque muchas veces existe el exceso.

El amor hacia los demás es el que se obtiene desde el cuidado de los animales y plantas que lo rodean, actos de servicialidad con sus hermanos, ayuda a los pobres, etc.

- **Lealtad:** Con la lealtad y sin que le interesen las circunstancias, una persona puede mantenerse firme en su respaldo a una causa, a un ideal a una institución o a otra persona. Esta se manifiesta con autenticidad, siendo la amistad y el apoyo incondicionales.

- **Honestidad:** Para ser una persona honesta se debe ser recta, honrada, razonable y justa. No se debe aprovechar de la confianza, la inocencia o la ignorancia de otros. Es la demostración del alma, la rectitud de los sentimientos. Al tener honestidad se es enemigo de la mentira, del hurto y del engaño; se defiende la verdad, la honradez y el respeto.

- **Perseverancia:** El empuje para empezar y continuar aunque las cosas se pongan difíciles.

- **Aprecio:** Considerar la realidad circundante y las necesidades de las cosas.

5.5 LIDERAZGO EN JÓVENES

El Dr. Luis Castañeda (1994), autor de la guía para jóvenes triunfadores "Excelencia Juvenil", hace énfasis en que el futuro está en manos de los millones de jóvenes, que tienen que estar preparados mental e intelectualmente para dirigir el mundo que los rodea. Muchos de sus pensamientos están altamente relacionados con el perfil de un líder por excelencia.

“Esa etapa llamada juventud determina el éxito o el fracaso de la vida adulta, donde pasamos la mayor parte del tiempo, máxime que la ciencia medica, continua alargando la vida de las personas. ¿No es, pues razonable utilizar la juventud como una etapa de preparación para el resto de nuestra vida, para que lo que nos falta por vivir sea lo mas placentero enriquecedor que sea posible? ¿Qué puede justificar el acabarnos la vida en tan solo unos cuantos años, cuando podemos disfrutarla muchos años más? Nadie puede justificarlo.”

“No importa condición social. El éxito verdadero lo determina la actitud mental, no lo material. Muchos jóvenes hoy contribuyen al bienestar de su país y del mundo, con sus empresas, con su talento, con su arte o con su participación en causas sociales. Solo la actitud mental determinara el futuro. La buena noticia es que cada quien determina su actitud.” (Castañeda, 1994).

En su vida el Dr. Castañeda (1994), se dirige al joven con frases directas que encabeza con “el joven triunfador;”, y explica brevemente cada afirmación.

“El joven triunfador...es un líder verdadero”

El liderazgo no abunda en estos días. Se podrá decir que existe una profunda crisis de liderazgo en todo el mundo. No tenemos líderes verdaderos en las escuelas, en las empresas, en los gobiernos. Como que la corrupción ha hecho que el poder lo tenga quien más dinero tiene. Bien dice la regla de oro: Quien tiene oro hace las reglas. Pero ese tipo de liderazgo esta conduciendo el mundo al abismo. Urge que surjan líderes, elegidos libremente por sus seguidores. Líderes que se ganen el puesto por meritos propios. El joven triunfador es un líder verdadero, que logro convencer a sus seguidores con sus

resultados y con su habilidad para dirigir. Es directivo, es decir, que sabe a donde y por donde llegar a su gente para estar mejor. Un verdadero líder se prepara, quizás no sea experto en todo, pero entiende de todo y principalmente es un experto estratega. Llegar a ser un líder es una de las metas más valiosas de cualquier persona.

“...Sabe controlar su mente”

El éxito, como el fracaso, es un estado mental. Es producto del pensamiento. Se dice que el cerebro tiene más de 13,000 millones de células, 10% de las cuales se dedican a la actividad conciente y el 90% restante se dedican a la actividad subconsciente. Lo que significa que si no se usa apropiadamente el subconsciente se desaprovecha el 90% de la capacidad mental. Lo que será de la vida dependerá de la mayor parte de lo que se tenga en la computadora mental. Como en las computadoras físicas, si le metemos basura se obtendrá basura. Se comenta que para cuando una persona haya cumplido 18 años habrá recibido más de 150,000 negativas, y eso representa programación mental. La buena noticia: Se puede cambiar esa programación negativa en programación positiva. Cuando cierto estímulo se repite muchas veces, más grabado queda en el disco duro (el subconsciente), a tal grado que empieza a usarlo para generar cierta reacción o comportamiento automático. Se puede decir que vuelve programa.

El subconsciente no distingue entre lo falso y lo verdadero, si se le repite una mentira el suficiente número de veces, el subconsciente creará que es una verdad. Por esta razón Hitler, a través de su inmensa, eficaz y repetida propaganda, logró convencer al pueblo alemán de todas sus falsedades. Repite al cerebro lo que se quiera que crea y cambiará el comportamiento. Cambiar la manera de



pensar y cambiará la vida, para bien o para mal según sea la calidad de los pensamientos.

Los malos hábitos y costumbres, esos que no permiten avanzar en el camino del éxito, pueden desaparecer si se lo propone. El éxito es como una carrera de cuota que hay que pagar para llegar a nuestro destino con más seguridad. Si se persevera a pesar de las recaídas, tarde o temprano se termina por lograrlo y de paso, se fortalece mental y espiritualmente-. La imaginación también juega un papel importante en la programación mental. Emile Coué (citado por el Dr. Castañeda), un psicólogo francés de principios de siglo expuso una ley que lleva su nombre. Dice: "Cuando la imaginación y la fuerza de voluntad están en conflicto, predomina la imaginación".

"...Siempre ve los vasos medios llenos, nunca medios vacíos".

La actitud mental determina el éxito o el fracaso de las personas. Si tus pensamientos son mayormente negativos, tu destino puede ser el fracaso; pero si tu manera de pensar es, por lo general positiva, tus probabilidades de triunfar son muy grandes.

"...Tiene una misión en la vida y la busca con ilusión "

La persona que tiene metas para todos los aspectos de su vida, que explotan al máximo sus potencialidades, puede descubrir su misión vital en cualquier momento. Todas las metas logradas, aunque no parezcan muy importantes, de alguna manera dan forma a la misión, al propósito fundamental de la vida de una persona al designo divino. Si por fin tienes perfectamente definida tu misión vital, trabaja con todo tu ser para hacerlo realidad.

"...Irradia confianza, aun en las situaciones más apremiantes"

Una de las cualidades más deseables en un líder es su capacidad para enfrentar con prestancia y valor las circunstancias más difíciles que la vida le presente. El líder verdadero demuestra confianza ante tales situaciones, porque sabe que su gente estará atenta, a todas sus reacciones en los momentos de crisis. El líder irradia confianza, tranquiliza a sus seguidores en los peores momentos y les infunde valor para soportarlos y resolverlos.

"...Se caracteriza por su sentido de responsabilidad a toda prueba"

Las persona responsable hace las cosas no por que la obliguen a hacerlas sino porque sabe que es necesario hacerlas. El sentido de responsabilidad se manifiesta de muchas maneras, en casa, en la escuela, en el trabajo, etc. Se sabe que las personas responsables requieren menos supervisión, por un lado, por otro lado son más productivas y su trabajo es de mayor calidad. Acepta la responsabilidad de sus errores y omisiones y jamás busca chivos expiatorios para los problemas que la causa. Sabe que desde que tuvo uso de razón, él y solo él es responsable de todos sus pensamientos, palabras, acciones y decisiones. Aprende a decir: "Soy responsable y acepto las consecuencias de todos mis actos".

"...Desborda energía y la contagia"

Por lo general, son personas que se mueven, que caminan y que hablan con una vitalidad que llama la atención, con fuerza que, además, ejerce una especie de atracción sobre las otras personas. Un alto nivel de energía es el resultado de cuidar nuestro cuerpo, tanto físico como mental. Anthony Robbins, es su libro "Poder Ilimitado ", llama a la energía el combustible de la excelencia, porque a mayor eficiencia del cuerpo mayor la cantidad de



energía, y mayor la capacidad del logro. La excelencia viene por añadidura, porque si el cuerpo y la mente esta fusionando en su máximo nivel de eficacia, solo pueden producirse logros excelentes. El entusiasmo siempre va de la mano de la motivación. El entusiasmo es el combustible del éxito y se encuentra en todas las actividades de los triunfadores. Un líder siempre rebosa de entusiasmo, lo denota cuando habla y cuando actúa, y además, lo contagia a los que lo rodean. Es el motor de todo grupo: En la escuela, en el deporte y en el trabajo. Incluso, las tareas más difíciles y aburridas las aborda con gusto, porque sabe que representa las pequeñas cargas que hay que llevar en la senda del éxito. Además entusiasmo significa calidad, calidad en todo lo que se emprende.

“...Es honesto a carta cabal”

A pesar de las presiones para que no lo sea, es honesto porque la ética, es uno de los principios fundamentales que guían su vida, porque ha decidido que si quiere triunfar en la vida debe de tener a la honestidad como un estandarte. La integridad personal sigue siendo uno de los principales atributos de toda persona de éxito. La honestidad es la llave que abre todas las puertas.

“...Posee en alto grado el espíritu emprendedor”

Estas personas son las que hacen progresar al mundo. De no haber sido con gente con iniciativa aun estaríamos viviendo en cavernas. Gracias a los emprendedores se crean más empleos, mejores productos de consumo, se mejora la educación, se ha iniciado el rescate de la ecología. Siempre esta dispuesto a dar el primer paso, nunca espera a que las cosas sucedan, es el o ella quien hace que las cosas sucedan. Siempre esta buscando la forma de todo lo que esta a su alcance.

“El joven triunfador siempre esta dispuesto a dar más de lo que se espera de el”

No se detiene en los límites de lo indispensable; Todo lo contrario: Busca siempre que más puede hacer y lo hace, y muy bien. Su iniciativa es un arma que le servirá a donde quiera que vaya. En la escuela, en la casa, en el trabajo en todas partes será altamente apreciado por todos porque esta dispuesto a dar lo mejor de si, todo el tiempo.

“...Es el principal promotor del cambio”

La juventud no teme al cambio, por el contrario, es la materia prima con que construye el mundo. El joven es un ser que esta en continua transformación corporal, mental y espiritual; Es decir, vive el cambio en cada instante, posee una mente abierta al cambio, siempre que sea para mejorar; Un mente que sabe que la innovación es el motor del desarrollo, no solo personal sino universal. El joven triunfador busca el cambio, es mas, lo anhela, porque sabe que el tiempo es inexorable y que en su pasado irremisiblemente deja huellas en las personas y las cosas. Por esto utiliza el tiempo en su favor, para cambian de acuerdo sus conveniencia y no al azar.

“...Es eficiente y eficaz en todo lo que hace”

Meter Drucker, dice que eficiencia es hacer bien las cosas, y eficacia es hacer las cosas que deben hacerse para lograr los resultados requeridos, En las empresas se busca la eficiencia y la eficacia, y ambas cualidades son la base de la calidad total, y la mejora continua. La eficacia selecciona las actividades que darán los resultados que se desean. La eficiencia se encarga en realizar las actividades con alta calidad. El joven triunfador tiene el lema “Hacer las cosas bien desde el principio “, porque no tiene tiempo para volverlas hacer. Siempre planea con muchos cuidados todas



sus actividades y se toma el tiempo necesario para realizarlas con calidad. Pero no se conforma planear bien y darle el tiempo necesario a sus proyectos, también se preparara técnicamente para realizarlos con maestría.-

“...Posee un alto grado de disciplina”

El una de las grandes virtudes del triunfador, el éxito comienza con el control de uno mismo, de todo su ser, principalmente de sus pensamientos. El control significa sacrificio, porque deja de hacer a veces lo que a uno le encanta, y a veces el sacrificio es muy grande. Mediante el sacrificio los seres humanos metemos en cintura al cuerpo y sus instintos, y obtenemos gran fortaleza espiritual. La disciplina se adquiere controlando nuestros pensamientos, como te dije antes. Quien controla sus pensamientos, controla su vida. Quien controla los pensamientos de los demás, pueden controlarlos en sus actos, y en forma positiva o negativa.

“El joven triunfador tiene personas modelo para imitar”

Parece natural que el ser humano busque modelos para imitar, lo vemos en toda la sociedad. El joven triunfador busca modelos para imitar en personas exitosas en todos los aspectos, no solo en lo económico, o bien toma lo mejor de varios modelos; ni solo busca sus modelos entre gente importante, empieza buscando en casa, sus padres son los primeros en los que busca imitar en sus cualidades.

“...Sabe luchar por sus derechos pero sin pisotear los derechos de los demás”

Existe la palabra, asertividad, que sirve para describir un atributo de los triunfadores y que implica que una persona debe de exigir sus derechos que le corresponde por ley o por otro designio,

pero uno de los principales principios de la asertividad es que no deben afectarse los derechos de otras personas cuando uno exige el respeto de los propios derechos. La diplomacia se invento justamente para resolver los conflictos entre las naciones sin llegar a la guerra. De la misma forma, el ser humano debe de solicitar el respeto de sus derechos mediante la diplomacia personal.

“...Conoce el valor de la discreción en las relaciones humanas”

Es discreto, evita los chismes porque respeta la vida de los demás, Nunca lo escucharán hacer algún comentario negativo sobre alguna persona, aun cuando ésta haya hablado mal de El. La discreción absoluta que es una forma de lealtad, es un elemento básico en la verdadera amistad.

“...Sabe trabajar en equipo”

Los verdaderos líderes, los que regirán el mundo en el siglo XXI, son expertos en trabajar en colaboración con otras personas, solo trabajando en equipo pueden surgir los nuevos líderes, porque dentro del grupo y en forma natural, logran el reconocimiento de quienes serán sus seguidores.

“...Comparte el crédito de los logros obtenidos en equipo”

Un buen líder nunca se encumbra haciendo suyos los meritos de sus seguidores. Por el contrario, acostumbra a dar a cada uno el crédito por los logros que haya obtenido. Cuando eres líder pierdes tu individualidad y asume la personalidad del grupo. Tú eres el grupo y el grupo eres tú. Un buen líder también asume la responsabilidad por los fracasos de su grupo.

“...Es sensible a los problemas de otras personas”

Si alguna persona se considera líder, pero no es sensible a los problemas de su gente, entonces no es líder; En todo caso, es un capataz o un dictador. La cualidad que es común a todos los triunfadores y que consiste en comprender y preocuparse por su prójimo se conoce como empatía. El joven triunfador no puede darse el lujo de burlarse de nadie, pues sabe que las personas actúan de cierta manera por causas que a veces son anormales o por problemas de otra índole.

“...Triunfador sabe callar cuando debe y escucha siempre”

Indudablemente aprende más quien escucha que quien habla, porque el que sabe escuchar se convierte en una Esponja de conocimientos. Aunque hacer notar que es importante ser selectivo en lo que se escucha, pues también hay mucha basura en forma de ondas sonoras. La juventud tiende a hablar más que a escuchar. El joven triunfador posee el buen hábito de saber escuchar, adquirir el hábito de callar, es más difícil que aprender a escuchar, pero se ganan más amigos y conocimientos.

“...Tiene una gran capacidad de decisión”

Reflexiona y analiza todas sus decisiones antes de tomarlas y aplicarlas a la situación que las requiere, siempre selecciona con cuidado las diferentes opciones y luego determina los pros y contras de cada una de esas opciones. También prevé los posibles impactos inmediatos y futuros de cada posibilidad de acción. Determina si la opción elegida está en concordancia con los objetivos de la decisión y mide todos los riesgos. Y una vez que escoge la decisión, prepara el plan para implantarla y un plan de contingencia, por si las cosas no salen como si se proyectaran. Además, siempre toma decisiones con la cabeza “fría” para evitar que las pasiones y los sentimientos interfieran en el análisis.

“...Ama a su patria”

El amor a la Patria es uno de los sentimientos más bellos que existen. Por amor a la patria muchas personas, hombres y mujeres, muchos de ellos jóvenes, han ofrendado su vida. Pero no es necesario llegar al martirio para demostrar amor al país que nos vio nacer. Basta con actuar como ciudadano responsable y cumplir contadas las obligaciones que la sociedad nos impone basta con cuidar la ecología y las riquezas naturales y culturales de la nación. Basta con elegir cuidadosamente los gobernantes. El joven triunfador es un ciudadano ejemplar, es incapaz de promover la corrupción y la injusticia. Ama a su país porque ama a sus conciudadanos.; por tanto, no es capaz que pueda dañar a otros habitantes: no contamina, paga sus impuestos honesta y oportunamente, paga sueldos justos, aprovecha eficazmente todos los recursos que han sido puestos a su cuidado, estudia con ahínco especialmente si la educación es gratuita; no derrocha el dinero que recibe de sus padres, porque sabe que ese dinero forma parte de la riqueza nacional, porque sabe que otra gente podría aprovecharlo, incluso para sobrevivir. El joven triunfador se siente orgulloso de su país aunque este gobernado por malos dirigentes. Es un luchador social positivo, es decir no busca el camino de la violencia. Sus “armas”, son la verdad, la justicia, su amor al prójimo, la ley y la democracia y con ellas lucha para lograr que su patria sea un mejor lugar para vivir.

5.6 EL LIDERAZGO SE RELACIONA CON LA AUTOESTIMA

Según Clemens y Bean (1995), la autoestima es el punto de partida para el desarrollo positivo de las relaciones humanas, el aprendizaje, de la creatividad y de la responsabilidad personal.



¿Qué es la autoestima y por qué es importante?

Clemes y Bean (1995) describen la autoestima como “un sentimiento que surge de la sensación de satisfacción que experimenta el niño cuando en su vida se han dado ciertas condiciones”.

En un niño puede detectarse su autoestima por lo que hace y por cómo lo hace. La autoestima no es conocerse a uno mismo, aunque con frecuencia se confundan estos conceptos. El conocimiento de uno mismo es una “teoría”; es lo que el niño cree de sí mismo aunque lo que cree no se corresponda con su comportamiento. Puede creer de sí mismo que es una persona amigable, pero no tener amigos. Pueden gustarle los deportes pero rechazar formar parte de los equipos del colegio.

El conocimiento y la autoestima están relacionados porque la satisfacción que consigue el niño, aumenta cuando:

- Ha aplicado en la práctica, y con éxito, el conocimiento que tiene de sí mismo.
- Cumple con las exigencias que él mismo se ha marcado.
- Otros confirman la idea que de sí mismo tienen.

Características de la autoestima

Un niño con mucha autoestima...

- Estará orgulloso de sus logros.
- Actuará con independencia.
- Asumirá responsabilidades con facilidad.
- Sabrá aceptar las frustraciones.
- Afrontará nuevos retos con entusiasmo.
- Se sentirá capaz de influir sobre otros.
- Mostrará amplitud de emociones y sentimientos.

Un niño con poca autoestima...

- Evitará las situaciones que le provoquen ansiedad.
- Despreciará sus dotes naturales.
- Sentirá que los demás no lo valoran.
- Echará la culpa de su propia debilidad a los demás.
- Se dejará influir por otros con facilidad.
- Se pondrá a la defensiva y se frustrará fácilmente.
- Se sentirá impotente.

La autoestima como motor del comportamiento

Existen tres buenos motores que determinan el comportamiento y que proceden de lo que se piensa y de lo que se siente por uno mismo.

1. El niño actúa para obtener una mayor satisfacción y creerse mejor.
2. El niño actúa para confirmar la imagen (la idea) de que los demás, y él mismo, tienen de él.
3. El niño actúa para ser coherente con la imagen que tiene de sí, por mucho que cambien las circunstancias.

La autoestima y el comportamiento escolar

Uno de los factores más importantes a la hora de tener éxito en el colegio es la autoestima. Un niño con una inteligencia superior a la media y muy poca autoestima puede ir raspando, mientras que otro de inteligencia media pero con mucha autoestima puede obtener unos resultados nada corrientes. El niño con poca autoestima suele encontrar pocas satisfacciones en el colegio; enseguida pierde la motivación y el interés y, en cambio, emplea buena parte de sus energías en aquellos aspectos que se

relacionan con los sentimientos hacia sí mismo; por ejemplo la relación con los demás, problemas, temores y ansiedades. De este modo, dedica al colegio y a las tareas escolares una atención mínima.

Con mucha frecuencia, las experiencias capaces de reforzar la autoestima están relacionadas con el colegio, y por ello producen una ansiedad con la que el niño lucha continuamente; la carencia de autoestima le lleva a obtener malas notas y éstas le inducen a considerarse todavía menos, a tener menos estimación por sí mismo.

De esta forma, el niño entra en un círculo vicioso del que le resulta cada vez más difícil salir, según va pasando el tiempo. Cuando aumenta la autoestima, la ansiedad disminuye y ello permite que el niño participe en las tareas de aprendizaje con una mayor motivación.

La autoestima y las relaciones personales

Un niño con mucha autoestima suele mantener buenas relaciones con los demás; estas relaciones son de ida y vuelta, porque a los niños y a los adultos les gusta relacionarse con gente con la que les es grato mantener una relación. Si el niño siente que no gusta a los demás o que no se valora; actuará como si esa fuera la actitud de los demás, lo sea o no en la realidad.

La autoestima y la creatividad

A los padres les gusta que sus hijos serán creativos: para la mayoría de los adultos son una delicia los niños que se mantienen ocupados con juegos imaginativos, que hacen o dicen cosas que otros no hacen ni dicen o que demuestran poseer alguna habilidad artística o intelectual. Esta tendencia a comportarse creativamente está relacionada con la autoestima de los niños.

El grado de autoestima determina lo creativo, mucho o poco, que sea un niño.

La autoestima y las necesidades de los niños y jóvenes

Los niños son muy parecidos a las plantas. Dentro de la semilla se encuentra el código genético que determina lo que será; así, una pepita de manzana no dará naranjo. Si la semilla y luego la planta joven reciben sol, agua y nutrientes adecuados se puede esperar, razonablemente, que la planta adulta que obtengamos sea una planta sana.

Lo mismo ocurre con los niños. Cada niño es único y nace con un bagaje magnífico de posibilidades que se harán realidad si se dan las condiciones adecuadas de desarrollo durante toda su infancia.

En los niños, el desarrollo de un buen carácter, de una personalidad sana, de relaciones humanas positivas, de objetivos adecuados, de las habilidades necesarias, se produce automáticamente cuando tienen lo que necesitan. Las desviaciones sociales o emocionales respecto al desarrollo previsto siempre tienen su origen en algo que les ha faltado durante su experiencia infantil.

Los cuatro aspectos de la autoestima

- Vinculación: Consecuencia de la satisfacción que obtiene el niño al establecer vínculos que son importantes para él y que los demás reconocen como importantes. Para que un niño pueda poseer un buen grado de vinculación necesita tener de que:
 - Forma parte de algo (Ej.: familia, la clase, equipo, grupo de trabajo, etc.)
 - Estar relacionado con otros.

- Se identifica con grupos concretos. El niño puede etiquetar su modo de participación (Ej.: soy un Pérez, juego en el equipo de “Los Pumas”, estoy en cuarto “A”, etc.)
- Tiene un pasado y una herencia personal lo cual amplía sus vinculaciones a otros lugares y épocas.
- Posee algo importante (Ej.: mi pelota, mi tocadiscos, etc.)
- Pertenece a alguien o a algo.
- Los demás muestran gran aprecio por aquellas personas o cosas con las que él establece sus relaciones.
- Es importante para los demás.
- Posee un cuerpo en el que puede confiar para que responda como el desea.
- Singularidad: Resultado del conocimiento y respeto que el niño siente por las cualidades o los atributos que le hacen especial o diferente, apoyado por el respeto y la aprobación que recibe de los demás por esas cualidades. Para que el niño posea, la sensación de singularidad necesita atesorar experiencias que le permitan expresar sus diferencias. Hay que tener en cuenta que el niño necesita:
 - Respetarse
 - Saber que él es alguien especial aunque se parezca a los demás en muchas cosas.
 - Sentir que sabe y puede hacer cosas que los demás no saben ni pueden.
 - Saber que los demás le creen especial.
 - Ser capaz de expresarse a su manera.
 - Usar la imaginación y dar rienda suelta a su potencial creativo.
 - Disfrutar del hecho de ser diferente, aprendiendo al mismo tiempo a no incomodar a los demás.
- Poder: consecuencia de que el niño disponga de los medios, de las oportunidades y de la capacidad de modificar las circunstancias de su vida de manera significativa. Tener sensación de poder significa que el niño puede ejercer alguna influencia sobre lo que le ocurre en la vida. Para poseer tal influencia el niño debe aprender muchas cosas, debe de tener la oportunidad de elegir y debe recibir el estímulo necesario para aceptar responsabilidades. El niño necesita:
 - Creer que normalmente puede hacer lo que planea.
 - Saber que puede disponer de lo que precisa para hacer lo que tiene que hacer.
 - Sentir que tiene a su cargo algunas de las cosas importantes de su vida.
 - Sentirse a gusto cuando lleva a término algo que está bajo su responsabilidad.
 - Saber como tomar decisiones y resolver problemas.
 - Saber como comportarse cuando esta angustiado o agobiado, de manera que no pierda el control de si mismo.
 - Usar las habilidades que ha ido aprendiendo.
- Pautas: Que reflejen la habilidad del niño para referirse a los ejemplos humanos, filosóficos, y prácticos adecuados que le sirvan para establecer su escala de valores, sus objetivos, ideales y exigencias personales. Poseer pautas significa que el niño es capaz de otorgar un sentido a la vida. Todo aquello que tenga que ver con valores personales, objetivos e ideales refleja en el niño su concepto de las pautas como ocurre, así mismo, con la capacidad de clarificar sus criterios y de vivir de acuerdo con ellos. En cuestión de las pautas influyen las personas, las ideas, las creencias y las propias experiencias del niño. Este necesita:

- Saber qué personas pueden servirle de modelo a su comportamiento.
- Desarrollar su capacidad de distinguir lo bueno de lo malo.
- Tener valores y creencias que le sirvan de guías prácticas para su comportamiento.
- Desarrollar su capacidad de trabajo para conseguir sus objetivos y ser consiente de lo que estos significan.
- Otorgarle un sentido a lo que le ocurre en la vida.
- Saber que, tanto en el colegio como en casa, se aprecian positivamente los conceptos por los que él se rige.
- Saber como aprender.
- Tener un sentido del orden.

Al niño le influyen tres tipos de modelos:

- Humano: las personas que son para él dignas de emulación.
- Filosófico: las ideas que sirven de guía a las actitudes y a la conducta del niño.
- Prácticos: los esquemas y las imágenes mentales que provienen de su experiencia y que determinan su comportamiento en cualquier actividad.

5.7 EL MAESTRO COMO LÍDER

Cada vez más las organizaciones con o sin fines de lucro, buscan afanosamente incorporar líderes a sus causas. Jiménez (S/F)

Implícita o tácitamente, buscan al mes que los candidatos cubran siete cualidades básicas: capacidad técnica, inteligencia social o habilidad para motivar, entender y conducir a la gente; experiencias en al dirección de personas hacia objetivos o proyectos, caminos ya recorridos; saber en que momento actuar, cuando no hacer nada, y cuando hacerlo todo, o cuando solo una parte, lo que implica también la habilidad para decidir cual es la persona correcta en quien apoyarse; capacidad de juicio, y finalmente carácter.

Ya en el trabajo diario, la pérdida de la capacidad técnica, no siempre se traduce en carencia de liderazgo y resultan determinantes, los aspectos de juicio y lo relativo al carácter. No obstante, cada vez cobra mayor relevancia, la responsabilidad que asume el líder de educar a otro, que en ocasiones llega a opacar a otras cualidades.

Esto se debe a que aprender a ser líder, es virtualmente el mismo proceso que lleva a hacer de una persona alguien integrado y saludable.

Ello significa que cuando se habla de “desarrollo de líderes” inevitablemente, se refiere al crecimiento interior y la transformación individual, de manera que para formar líderes primero hay que formar personas, para lo cual se necesitan maestros, entrenadores

(coach) o capacitadores, y que mejor que sean los propios líderes quienes se hagan cargo de la formación de mas líderes.

Para ser un líder que forme líderes, el primer requisito es saber escuchar y poder encontrar a las verdaderas personas más allá de las apariencias. Por su parte el aprendiz, del líder debe tener la ambición o la convicción de querer llegar a ser un verdadero líder.



Así como se aprende a nadar, nadando. También se aprende a ser líder liderando; pero no es la única manera de aprender, también existen otras fuentes de aprendizaje, la enseñanza individual y la que deriva del entorno organizacional o social.

No obstante, un líder sin valores es un líder vacío, que más tarde o más temprano dejará de serlo, su permanencia esta estrechamente relacionada con los fines que persigue, con los valores que lo sustentan en su capacidad de, a su vez formar líderes; de que sus seguidores no rehagan dependientes o adictos a su liderazgo, y que ellos mismos se conviertan en líderes. Así el líder a la larga se convierte en líder de líderes.

Este contexto, la fuente de aprendizaje más valiosa del líder esta en la retroalimentación directa, y en pedir a otros que evalúen su actuación, o solicitar consejos u opinión. Estos no son signos de debilidad, por el contrario, son elementos que fortalecen al líder y a su liderazgo.

No hay que olvidar que lo que es bueno para la persona lo será también para el líder, en virtud de que aprender a ser un líder efectivo, no es diferente de aprender a ser una persona de éxito.

Jiménez (S/F) en su investigación sobre liderazgo afirma que el mismo inevitablemente requiere del uso del poder para influir en los pensamientos y en las acciones de otras personas. Sin embargo el poder en las manos de una persona, supone riesgos humanos:

1. El riesgo de equiparar poder con habilidad para obtener resultados inmediatos.

2. El riesgo de ignorar los diferentes caminos por los que se puede acumular legítimamente poder, y caer en la ilegalidad.
3. El riesgo de perder el control por el afán de obtener más poder. La necesidad de afrontar estos riesgos, implica el desarrollo de un liderazgo colectivo y un manejo ético.

Las biografías de los líderes que han trascendido, repetidamente han demostrado la parte importante que juega el *maestro* o el guía político, en el desarrollo individual.

Por lo que hace a los grandes maestros, estos toman riesgos. Ellos apuestan inicialmente al talento que perciben de la gente joven. Y ellos toman el riesgo emocional de trabajar cercanamente con sus pupilos. El riesgo no siempre paga, pero la buena voluntad y el interés del maestro seguirán siendo cruciales para el desarrollo de auténticos líderes.

Dentro de este marco general, por lo que respecta al liderazgo y el poder también han sido frecuentes los análisis de este fenómeno, buscando insistentemente una serie de características especiales, de rasgos y atributos, que por su escasa frecuencia o por su intensidad inusual, permitan comprender una supuesta excepcionalidad de la mujer o del hombre que llega a ser líder en contextos políticos.

Una característica del líder político, es una cierta habilidad de detectar las grietas o debilidades de una estructura social, que le permitirán definir y encabezar movimientos de ruptura, reforma o revolución. Pocas veces las estructuras están tan esclerotizadas como para no permitir márgenes de maniobra. Desde este punto

de vista el líder político no es aquel personaje revestido de su dominio o de su poder, estructuras más o menos a voluntad.

Tenemos, más bien, que entender una imagen distinta: un líder que se mueve dentro de un grupo social que aprovecha sus resquicios para cambiarlo o que se beneficia de sus posibilidades para mantenerlo. Una y otra tarea, uno y otro objetivo, no se pueden cumplir sin tener en cuenta el entorno y las destrezas o habilidades de la persona con creta que desempeña la función de liderazgo.

Es importante distinguir al dirigente del que ejerce un liderazgo. La condición de dirigente tiene que ver más con la legalidad estatutaria, y con el procedimiento formal designado, en tanto que el liderazgo se sustenta en la legitimidad de un mandato que se asume.

El líder se inspira en la convicción o en la entrega emocionada de sus seguidores, en tanto que el dirigente confía en la disciplina de sus correligionarios, y en la solidez de la organización.

El líder debe ser y parecer, y el dirigente basta con que lo sea. El que ejerce un liderazgo no está sometido a términos o fechas; pero el que desempeña una dirigencia normalmente responde a plazos estrictos.

Entre el líder y el dirigente siempre hay una paradoja: el dirigente aspira siempre a ser líder muchas veces llega a transformarse en dirigente aunque no lo quiera.

Aun cuando el líder y el dirigente cuentan con el carisma para realizar su trabajo, la diferencia es radical: el carisma del líder es

personalísimo, y por ende intransferible, y el dirigente es institucional, y se traspasa automáticamente al relevo en turno.

El dirigente manda, el líder convence. La perseverancia, el líder, llega a parecer heroicidad, en tanto que en el dirigente apenas se considera trabajo de rutina.

La dirigencia es un oficio, y el liderazgo un arte. Las dos tareas gregarias, pero una la diligencia, tiene que ver con pocos, y a otra, el liderazgo, con muchos.

El líder cree en la acción, y el dirigente confía más en la omisión. El dirigente prefiere más el gradualismo, y el líder busca la transformación súbita.

El dirigente pugna porque los principios se respeten; y el líder porque se disfruten. El dirigente se inclina por la capacidad y la efectividad, el líder por la ideología.

El margen de líderes dirigentes, conviene recordar que la pasión o la emoción, no hace del hombre un auténtico líder político, es la entrega a una causa digna que se ejecuta en toda su magnitud.

El dirigente debe aspirar a ser líder si desea conducir efectivamente a su organización; y no obstante, el líder no está llamado a ser forzosamente dirigente.

5.8 PSICOLOGÍA DEL APRENDIZAJE

Como resalta Papalia/Wendkos (1997), en la vida humana el aprendizaje se inicia desde antes de nacer y se prolonga hasta la



morte. Todo individuo aprende, y a través del aprendizaje desarrolla los comportamientos que se posibilitan vivir. No es algo que se encuentra en el salón de clase, sino que el aprendizaje ocurre en forma constante en cada día de nuestras vidas.

Todas las actividades y realizaciones humanas ponen de manifiesto los resultados del aprendizaje y dependiendo del enfoque con el que se trabaje, se considera como:

Un proceso de asociación entre una situación estimuladora y una respuesta.

- La adaptación del individuo al ambiente. "Piaget" considera a eso "inteligencia".
- Un proceso de refuerzo del comportamiento.
- Un condicionamiento de reacción.
- Un proceso perceptivo, en el que se da un cambio de estructura cognoscitiva.

La educación ha sido moldeada por tres corrientes principales de pensamiento: conductismo, psicología cognoscitiva y humanismo.

Los conductistas: opinan que el aprendizaje se produce cuando pueden observarse cambios en la conducta, cuando las cosas y los fenómenos del ambiente forman nuevos hábitos de conducta.

Los psicólogos cognoscitivos: consideran que el aprendizaje es un proceso interno, no necesariamente observable, en el cual la información se integra a la estructura cognoscitiva.

Los humanistas: enfatizan la involucración de la emoción y el intelecto en el aprendizaje autodirigido.

El aprendizaje implica un cambio en la persona que está aprendiendo. El cambio, y a sea para bien o para mal, puede ser deliberado o no intencional. Para que pueda ser considerado como aprendizaje, este cambio debe llevarse a cabo por las experiencias, por la interacción de una persona con su medio. Con los factores: cambio y experiencia, se puede desarrollar una definición que es, "el aprendizaje es un cambio que ocurre en las personas como resultado de la experiencia".

No todo el aprendizaje es deliberado y conduce a resultados positivos. A través del aprendizaje, los niños en ocasiones desarrollan estereotipos sobre la forma en que la gente eso debiera ser. El principio de contigüidad puede ser utilizado en forma positiva para ayudar a los niños a aprender y juega un papel importante en otro proceso de aprendizaje más complejo que ha recibido varios nombres: condicionamiento clásico, condicionamiento respondiente y aprendizaje de señales.

Algunos de los elementos del aprendizaje son:

1. El que aprende
2. El estímulo o la situación a estimular
3. La respuesta

Las fases del aprendizaje son:

- **La atención:** fase inicial, se considera como un dispositivo necesario y preparatorio, como una disponibilidad a recibir ciertos estímulos y no otros.
- **La percepción:** Se registra la entrada a los sentidos y se añade el significado.
- **La adquisición:** Antes no se podía o no se estaba en disposición de dar alguna respuesta a un estímulo percibido; ahora se puede o se está en disposición de hacerlo.



- **La retención:** Lo que se ha aprendido no se puede ni demostrar, ni utilizar, al menos que se retenga durante un breve período de tiempo. Existen dos clases de retención: a corto y largo plazo.
- **La transferencia:** Cuando el aprendizaje en una situación dada nos auxilia o nos impide el dominio de otra situación diferente, la transferencia se dice que ha ocurrido.



6. ANTECEDENTES DE DISEÑO

TARJETAS

El Licenciado Raúl Alberto Calderón, Director del **Grupo Excelencia de Centroamérica**, imparte conferencias en empresas, colegios (tanto para maestros como para alumnos) e instituciones privadas, que promueven “el poder de cambio”, tales como:

- El ser excelente
- El poder transformador
- Líderes del tercer milenio
- La gran conspiración de la excelencia
- Estrategias para triunfar
- Compromisos para ser líder

La sede de Grupo Excelencia se ubica en la 6ª. Avenida 4-17, zona 10, Edificio Buganvilia, 4to. nivel, oficina 4ª.

Grupo Excelencia, según el Lic. Calderón, está comprometido con las personas para coadyuvar al proceso de desarrollo donde Calidad Humana y Empresarial se constituye una de las actividades más importantes en nuestro país fomentando la Cultura de Excelencia a una Centroamérica Globalizada, porque sabemos que todos los seres humanos sentimos el llamado interior de llegar a la Excelencia.

Un ejemplo del material que maneja el grupo excelencia para su audiencia es una **serie de tarjetas** con frases alentadoras, positivas y de superación de distintos autores reconocidos internacionalmente incluyendo las frases del Lic. Raúl Calderón.

La serie se compone de 100 tarjetas diferentes impresas de ambos lados, en textcote de calibre grueso, brillante, en un solo color sobre el fondo blanco. Una tipografía cursiva (*Monterrey*) para la frase y para el autor otro tipo sanserif (*Century Gothic*) en un tamaño reducido. Tres diferentes íconos, uno en cada tarjeta ilustran la frase. El elemento gráfico del logotipo es una flecha en espiral, y en este material lo utilizan como un elemento más dentro de la estética



tarjetas *Grupo Excelencia*

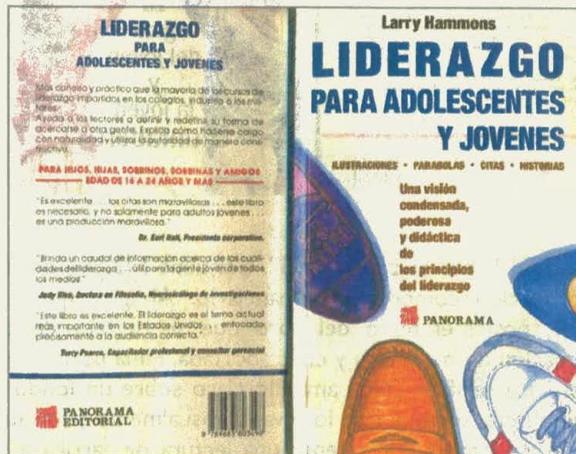
del diseño. El diseño es simple y armónico. Todas las tarjetas poseen la misma diagramación, los elementos se ubican de manera que dirigen la mirada en un orden y captan la atención del espectador. También poseen unidad por medio del color. El color utilizado es vino tinto, dándole una sensación de calidad y sobriedad.

El elemento gráfico del logotipo es adaptado al diseño de una forma interesante que identifica a la empresa a la que pertenece. Además, los 3 diferentes íconos tienen una función poética, muy

simples casi abstractos, pero no van relacionados con el texto expuesto. El tamaño de las tarjetas es manejable. Las tipografías sans serif, una cursiva para cada frase y una simple y más pequeña para el autor de la frase, son adecuadas al tipo de material y su función. El fondo blanco ayuda a resaltar los elementos y da una sensación de limpieza y orden.

LIBROS

El tema central de este libro es el **Liderazgo**. Es un material dirigido a adolescentes y jóvenes de 16 a 24 años de edad. su finalidad es ayudar a los lectores a definir su forma de acercarse a otras personas. Explica cómo hacerse cargo con naturalidad y utilizar la autoridad de manera constructiva.



El libro tiene un tamaño de 5.5" x 8.5", media carta. Contiene 110 páginas en total. Es de fácil manejo y por el orden de los temas es práctico para consultarlo.

Tanto en la portada como en la contraportada el título del libro resalta en una tipografía sans serif, en color azul marino sobre el fondo blanco. Lo que ayuda al espectador a identificarlo con mayor facilidad. El texto aparece en mayúsculas, dándole importancia a la palabra liderazgo. También posee una breve explicación del contenido, en la misma tipografía con la diferencia de tamaño y del color.

Como elemento gráfico aparecen partes de diferentes zapatos, ilustrando los diferentes géneros de personas a las que está dirigido el libro.

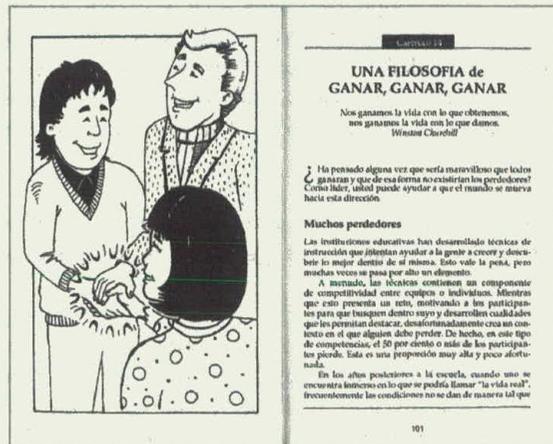
En la contraportada utiliza una tipografía muy clara y sobria en colores azul, negro y rojo. El texto está centrado dentro del formato y justificado. en la parte inferior se encuentra el logotipo de la editorial en un lado y el código de barras del otro, dando una sensación de orden y limpieza a la diagramación.

En el interior del libro, se utiliza solamente un color, el negro. La diagramación es simple, limpia y legible. El texto está justificado en una tipografía serif a 12 pts. y a 1 pto. de interlineado. Se utilizan dos diferentes tamaños para la jerarquía de títulos o subtítulos y negritas para resaltar bloques de texto.

El encabezado de página lo separan dos líneas finas del resto del texto. El principio de cada capítulo es resaltado por un pequeño bloque en negro y el texto en blanco, arriba de las dos líneas. En las páginas impresas de tiro, aparece el título de cada capítulo de lado derecho, para ubicar rápidamente al lector, y en las páginas



de retiro aparece el título del libro de lado izquierdo. El pie de página lo separan una línea delgada horizontal y el número de cada página centrado.



El título del capítulo sobresale en negrillas y en un tamaño más grande que los que se utilizan en el resto del cuerpo de texto.

Aparecen ilustraciones en cada principio de capítulo, cada una va acorde al tema a tratar. Estas son a línea y varían en cuanto a calidad. Existe una unidad en la colocación de las ilustraciones, todas aparecen dentro de un cuadro y se maneja el mismo estilo de caricatura.

En general el material es funcional pero es poco atractivo en cuanto a colores, diseños e ilustraciones se trata.

Otro libro de texto, es el del Dr. Luis Castañeda, **Excelencia Juvenil**, dirigido a la juventud en general. Describe el libro en la contraportada como un manual práctico de superación personal para todos los jóvenes, hombres y mujeres, que deseen aprovechar plenamente su juventud y, al mismo tiempo prepararse para la vida adulta, donde cristalizarán la mayoría de sus sueños.

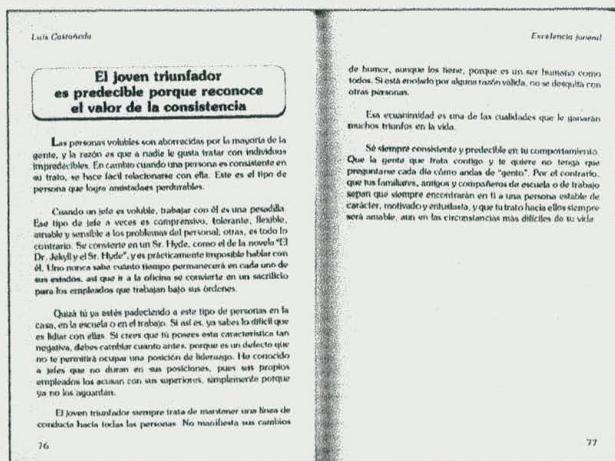


El tamaño del libro es de 6" x 8.5". Contiene 143 páginas en total, un proporción cómoda para manejarlo. Al igual que el libro anterior, posee el título del libro que se destaca en toda la diagramación de la portada y contraportada. En la portada aparece en una letra serif en color amarillo claro sobre un fondo rojo y con un aligera sombra que lo levanta visualmente para atraer la atención del espectador y tener una lectura de arriba a abajo. Posee una ilustración realista de dos jóvenes, de ambos sexos,

pero el texto que explica el argumento del libro se traslapa con la ilustración y esto molesta en cuanto a legibilidad.

En la contraportada, además del título ya mencionado, se resume el propósito del libro en una tipografía serif en negrillas a 14 pts, en color negro sobre un fondo blanco, lo que hace que el diseño sea ordenado y limpio.

Los logotipos de las editoriales y el código de barras son separados del cuerpo de texto por una línea gruesa roja. En cuanto a espacio y distribución, no se poseen un orden definido por no estar alineados horizontalmente.



El interior de las páginas es muy simple. Se utiliza una sola tipografía serif para todo el texto incluyendo los títulos y cuerpo de texto en sí. El tipo es muy diferente a la utilizada en el exterior del libro. La jerarquía de los títulos se marca por el tamaño y las negrillas, además de estar centrados y mantienen una unidad en estar ubicados dentro de un cuadro. En el encabezado aparece en las páginas de la derecha el nombre del autor y en las páginas de la izquierda el nombre del libro utilizando siempre la misma tipografía con la diferencia de ser itálica. No existe un pie de página, sólo aparece el número de página en el extremo de cada una.

En cuanto a legibilidad de texto, es adecuado ya que posee un tamaño cómodo en la letra y el espaciado e interlineado también ayudan. Por el tipo de grupo objetivo al que va dirigido el material en relación a diseño y diagramación, no lo hace atractivo, lo convierte en un documento muy monótono y aburrido por lo que la intención de estimular al lector se pierde de cierto modo.

FOLLETO

El siguiente folleto es parte de una serie de varios que tratan diferentes temas. Es un material que se reproduce para instituciones y colegios, hecho en los Estados Unidos por Scriptographic.

El tema de este folleto es sobre la presión de grupo. está dirigido a adolescentes y jóvenes. El título es en forma de pregunta, "¿Por qué seguir a la multitud? ... sobre la presión de los compañeros".

El objetivo del material es darles consejos a los jóvenes sobre las situaciones que vive a diario y como debe reaccionar ante esas circunstancias, orientándolos a ser ellos mismos y actuar por su propia cuenta sin ser rechazados por eso.

Este folleto consta de 2 hojas tamaño carta de papel bond, las cuales van impresas tiro y retiro. Van pegadas por el centro lo que permite que estas no se desprendan y duren más.



La portada como en el interior está impresa a dos colores, negro y rojo en dos porcentajes, lo cual ayuda a resaltar el tema por ser el rojo un color utilizado como alerta y llamar la atención del espectador.

Se aprovecha el que el fondo sea blanco para destacar el título y parte de la ilustración como en primer plano.

La ilustración es una simplificación de la realidad en

cuanto a trazos y detalles. Está elaborada a línea y los personajes en segundo y tercer plano crean una sensación de profundidad, lo cual también ayuda el color en un porcentaje más bajo. El estilo de la ilustración y lo que representa es poco llamativo para los jóvenes a los que está dirigido el material.

La tipografía utilizada tanto en el título de la portada como en los títulos del interior es la misma. Se trata de un tipo serif muy formal, lo que no se adecuaba al grupo objetivo.

Las jerarquías de los títulos y comentarios en las páginas interiores se marcan por el tamaño de la letra y el color rojo. Algunos subtítulos se encuentran en negrillas y la tipografía serif.

El resto del texto va a un color, negro y la tipografía cambia a una sans serif. Los bloques de texto en la parte superior del formato se encuentran ubicados en los extremos izquierdos de cada página, mientras que los de la parte inferior se encuentran a los extremos derechos, rodeando cada ilustración.



Por ser poca la información que se maneja, el elemento gráfico de más peso son las ilustraciones, que mantienen la misma línea y estilo, en su mayoría son muy representativas y ayudan a asimilar mejor el mensaje.

TRIFOLIAR

Este trifoliar está elaborado por SECCATID, Vicepresidencia de la República, ubicada en la 2ª. Calle, 1-00 zona 10. Es un material dirigido a jóvenes estudiantes de género femenino únicamente, con el propósito de alentar y destacar a la joven guatemalteca y hacer que se valore pro ser lo que es. Es un material sencillo, que puede ser fotocopiable para que pueda ser utilizado en cualquier institución.

El tema del trifoliar es la autoestima. Define el concepto y le da consejos e información para reflexionar sobre su autoestima.

<p>Conoce tu autoestima reflexionando sobre estas preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Te caes bien? ✓ ¿Te agrada verte en el espejo? ✓ ¿Te amas a tí misma? ✓ ¿Conoces y aceptas tus limitaciones? ✓ ¿Te sientes bien donde quiera que te encuentres? ✓ ¿Decides tú misma lo que deseas y quieres? ✓ ¿Te agrada ser como eres? ✓ ¿Rechazas alguna parte de tu cuerpo? ✓ ¿Cuál es tu mayor anhelo? ✓ ¿Cuál ha sido tu mayor éxito? ✓ ¿Qué es lo que más te gusta de tí? ✓ ¿Aceptas tus errores y los corriges? 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Te elogias cuando haces bien las cosas? ✓ ¿Te valoras y te respetas? <p><i>Reflexiona sobre tus respuestas.</i></p> <p>Ahora te conoces, sabes cómo eres y lo valiosa que eres.</p> <p>¡CUIDATE!</p> <p>Mereces una vida sana y feliz... Evita conductas que te pongan en riesgo.</p> <p>Ama tu vida. Tu vida tiene sentido...</p> <p>¡ENCUENTRALO!</p> <p><small>Vicepresidencia de la República SECCATID 2a. Calle, 1-00 zona 10. Tel.: 331-0572, 334-1679.</small></p>	<p>Un mensaje para tí:</p> <p>JOVEN ADOLESCENTE</p>  <p>tú eres lo más importante,</p> <p>tú eres tú siempre tú, porque sigas siendo tú.</p>
---	--	---

¿AUTOESTIMA?
Permíteme definírtela:

Autoestima es la forma de pensar, sentir y actuar, que implica que aceptes, confíes y creas en tí misma. Es TU responsabilidad. TU tienes la última palabra.



¿QUIEN ES LA AUTORA PRINCIPAL DE TU AUTOESTIMA?



Eres **TU** mi amiga,
tú y SOLO tú

TE OFREDEMOS ALGUNAS IDEAS DE COMO FORMAR tu AUTOESTIMA:

- ☉ Cree en tí misma.
- ☉ Respéitate a tí misma.
- ☉ Amate y quíérete.
- ☉ Valórate.
- ☉ Reconoce tus habilidades y cualidades.

- ☉ Cambia las actitudes negativas.
- ☉ Sé justa y honesta contigo misma.
- ☉ Acéptate tal como eres.
- ☉ Acepta tus limitaciones sin autorreproches.
- ☉ No permitas mal trato hacia tí.



El trifoliar viene impreso en una hoja carta impresa de ambos lados a un solo color y sus porcentajes.

La portada es simple. Utiliza una sola tipografía pero en diferentes rubros, en negrillas e itálicas. También utiliza una ilustración, la cual es la cara de una joven en un estilo bastante simplificado con flores que la rodean. El diseño posee poco espacio en blanco, no existe un orden y jerarquías en la relevancia de los títulos y el texto. Así mismo en el resto del trifoliar, se maneja la misma tipografía y estilo de dibujo. La ubicación de cada ilustración es la correcta, pero en el cuerpo de texto existen bloques de información demasiado pesados visualmente y otros con mucho espacio entre caracteres. Lo que dificulta la lectura.



7. DESCRIPCIÓN E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

ALTERNATIVAS DE DISEÑO

Como objeto de estudio se analizó el material gráfico del programa elaborado en el 2002 del departamento de orientación del *Colegio Internacional Montessori*. Este consistía en una presentación en Power Point, un folleto informativo y afiches.

Todo el material constituye una campaña llamada "Montessori, formador de líderes", en la que el objetivo principal es el de formar líderes positivos, que se definan y sepan auto dirigirse y relacionarse con los demás.

Se consideró analizar este material por ser el más específico en cuanto a tema, grupo objetivo y propósitos se refiere.

El Colegio Internacional Montessori, por medio de su departamento de orientación propone cada año un tema que eduque, enriquezca y ayude al desarrollo de los estudiantes promoviendo actividades que involucren tanto a niños como maestros y padres de familia. Cada nivel del colegio, pre primaria, primaria, secundaria y diversificados, se dividen como tales y las orientadoras elaboran una serie de actividades adecuadas a cada etapa del niño, para desarrollarlas en los períodos de clase que tienen cada semana con cada grado.

Dentro del pènsum de cada grado, en todo el colegio, las orientadoras imparten un período de cuarenta y cinco minutos semanales. Este período viene a ser como una materia más para los alumnos, con la diferencia de que no se evalúa numéricamente más que por conducta.

Para las orientadoras es un gran reto, ya que los estudiantes están acostumbrados a hacer las cosas a cambio de una calificación, pues poseen el concepto de que la actividad no tiene valor sino tiene una calificación que la respalde.

Además de la presentación y desarrollo de la campaña con los alumnos, existe una presentación de media hora al principio del año para el personal docente con el propósito de que estén enterados de tema a trabajar y con la posibilidad de que colaboren en el apoyo y refuerzo del tema interrelacionándolo dentro de los cursos que imparten.

La presentación es elaborada en power point y se les distribuye un material impreso, por lo general folletos de tamaño carta para informar sobre el tema.

El mismo material es utilizado para los padres de familia con la diferencia que dentro de la presentación, incluyen consejos de cómo pueden ellos reforzar y colaborar con el tema en el hogar.

- **Presentación en Power Point sobre liderazgo para maestros, padres de familia.**

Creado por maestros de orientación, profesionales en psicología. El formato utilizado en general tiene las siguientes características:

Funciones de un líder



- Estimulador
- Relacionador
- Comprometedor
- Entrenador

Usted puede ser un líder



El líder positivo

- Guía a los demás
- Obtiene la colaboración voluntaria
- Inspira confianza y despierta entusiasmo
- Dice "nosotros"
- Señala la infracción
- Enseña cómo hacer
- Dice "vamos"



- El fondo blanco permite una mejor visibilidad del texto y elementos visuales.

- Dibujos acorde con el significado del texto a full color, pero no mantienen una misma línea (clip arts) y respeta los bloques que ocupa el texto. En ocasiones introduce el tema y en otras intenta despertar la curiosidad en el espectador. En el caso del conejo, el dibujo cumple con la función apelativa. Los dibujos no tienen un lugar de ubicación específico que unifique todo el material.

- Una viñeta en tres colores, con una línea que subraya y resalta títulos y subtítulos unificando el diseño en todas las páginas.

- Viñetas cuadradas para puntualizar las ideas sobre cada subtema.

- El diseño y la diagramación es simple, limpio y ordenado. Utiliza frases cortas como material de apoyo.

- La tipografía es san-serif (arial) y de tamaño adecuado lo que hace fácil su lectura. El tamaño y color de las letras hacen la diferencia entre títulos y texto general. El color azul y su intensidad resaltan sobre el fondo blanco.

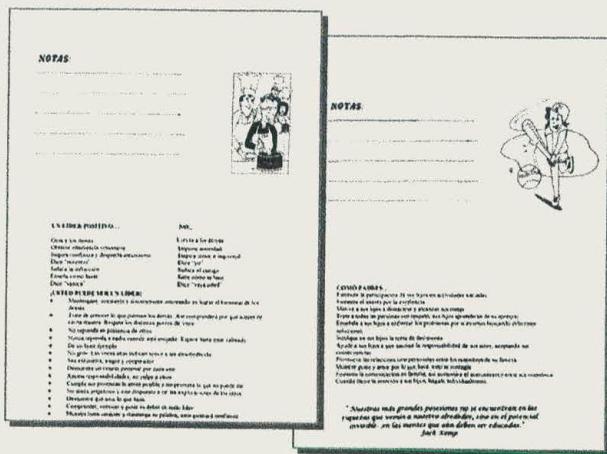
Se puede observar que es un material de apoyo que ayuda a la persona, en este caso la orientadora a llevar un orden lógico para exponer sobre el tema. Es una presentación muy tradicional y poco llamativa en cuanto a tipografías y uso del color. No posee una imagen que lo unifique y las ilustraciones son adaptadas al texto. La presentación es poco expresiva por lo que se pierde parte del mensaje que se quiere comunicar.

◦ **El folleto de información para maestros y padres de familia**

El folleto es un material que resume lo que las orientadoras están transmitiendo en la exposición del tema al mismo tiempo. También actúa como material de apoyo y su función es la de que el observador posea la información y la conserve para reforzarlo con los estudiantes o sus hijos más adelante.

El formato es de tamaño carta, impreso en papel bond blanco o celeste. Está distribuido en dos partes verticalmente, la parte de arriba para anotaciones de los lectores y la de abajo información sobre el tema. Los márgenes varían según la cantidad escrita.

La parte superior se compone del texto "notas" en una tipografía diferente a la del texto de la parte inferior. Las líneas disponibles para escribir no son del mismo tamaño por lo que pierde orden al igual que el espacio que rodea los dibujos que ilustran el tema.



Folleto de Liderazgo
 Colegio Internacional Montessori
 Depto. de Orientación

Estos son ubicados en la esquina superior derecha del formato. El dibujo es claro, sin color y a línea. Los dibujos mantienen una línea parecida entre ellos que los unifica dentro del material. En la parte inferior del formato se ubica el texto, que por la cantidad de información pueden variar en los márgenes y en el interlineado al igual que en la distribución.

Las jerarquías entre títulos y subtítulos únicamente se marcan en negrillas y con mayúsculas en los textos. Las frases célebres que acompañan y apoyan la información están centradas y en una tipografía cursiva para identificarlas. Igual que el autor de las mismas, todos estos aspectos hacen que la diagramación y el diseño sean desordenados y confusos, además de monótono para el lector.

Considerando la funcionalidad del material, es poco resistente, visualmente es muy débil en el mensaje que pretende comunicar y no posee un impacto visual. Además de no tener ninguna unidad de diseño con la presentación elaborada en power point.

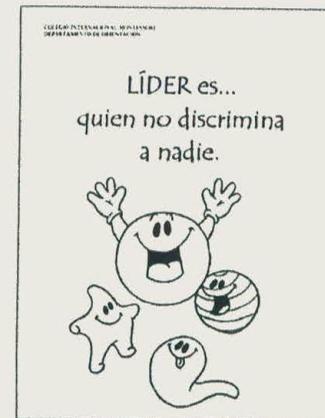
◦ **Los afiches de apoyo para aulas.**

El formato es de tamaño carta, impreso por medio de fotocopia en papel bond en blanco y negro.

El dibujo ilustra la frase o mensaje sobre el tema. Todos poseen la misma línea técnica de dibujo. Utilizan una tipografía sans-serif de unos 24 puntos. La palabra líder se enfatiza con mayúsculas.

Posee en la esquina superior izquierda el nombre de la institución educativa y el departamento al que pertenece este material.

Se considera que el tamaño del formato es muy pequeño para la finalidad que pretende y para el lugar en donde los colocan (paredes exteriores de las aulas). También el material que se utiliza para los estudiantes es muy diferente dependiendo del nivel en el que se trabaje. Por lo general son hojas de trabajo elaboradas por las mismas orientadoras y actividades a desarrollar. En ocasiones utilizan videos reales de superación en forma de documental lo que es poco llamativo para cualquier estudiante. Además de que la



Afiche de Liderazgo
 Colegio Internacional Montessori
 Depto. de Orientación

campaña carece de una identidad con la que el grupo objetivo se identifique, no existe material gráfico que lo apoye ni una estructura curricular que ordene los temas a tratar.

TEMAS TRATADOS EN LOS INSTRUMENTOS

Respaldándose en el criterio de Castañeda (1994), “*El liderazgo no abunda en estos días... existe una profunda crisis de liderazgo en todo el mundo*”, se elaboraron instrumentos de tipo cuestionario para poder obtener información sobre lo que piensan y conocen los jóvenes sobre liderazgo positivo se elaboraron algunos instrumentos de tipo cuestionario a escala y de preguntas dirigidas.

Guatemala, como parte del mundo necesita líderes para su desarrollo y que mejor que empezar por los jóvenes.

Tomando en cuenta que la participación de las orientadoras y maestros es indispensable en la formación de los estudiantes, también se elaboró un instrumento de tipo entrevista para ellas (os), con el propósito de analizar y obtener información más específica sobre el problema en sí.

Además se incluye la opinión de la Licenciada Maria Luisa Cruz, Directora del Programa de Emprendedores, que por su experiencia en dar cursos y talleres para el desarrollo de emprendedores, conoce sobre el tema de liderazgo y algunas maneras de promoverlo en estudiantes tanto universitarios como en instituciones educativas a nivel escolar.

“*El futuro está en millones de jóvenes, que tienen que estar preparados mental e intelectualmente para dirigir el mundo que los rodea. Muchos de sus pensamientos están altamente relacionados con el perfil de un líder por excelencia. Esta etapa llamada juventud determina el éxito o el fracaso de la vida adulta*”. Castañeda (1994)

De este modo se describe e interpretan los resultados obtenidos en dichos cuestionarios, también se fundamenta cada pregunta por medio de citas obtenidas en la parte investigativa.

LIDERAZGO

Se pasaron 61 encuestas con preguntas dirigidas y a escala (Encuesta 2; ver anexos) para saber cómo se maneja el **liderazgo positivo** a nivel educacional de primero a tercero básico (13- 15 años de edad), en el Instituto Suger Montano (El Cortijo). También fueron encuestados 71 estudiantes del Colegio Internacional Montessori, en secundaria. A continuación se presenta el análisis de los resultados por temas y/o preguntas.

- En la pregunta # 1 de la encuesta 2:
¿Según tu opinión, qué es un líder positivo?

Se hizo con el objetivo de saber el criterio de los jóvenes con respecto al tema. De los 61 jóvenes (hombres y mujeres) del Instituto Suger Montano entre las respuestas que respondieron coincidieron en lo siguiente:

- **ayuda a los demás**
- **persona positiva**



- que anima (motiva)
- modelo a seguir
- que apoya
- desea el bien y lo mejor para todos
- dirige
- maneja un grupo

Mientras que los jóvenes (hombres y mujeres) del Colegio internacional Montessori respondieron:

- transmite positivismo
- motiva
- es ejemplo
- el que apoya
- **el que ayuda a los demás**
- se esfuerza por el bien común
- **guía**
- **escucha**
- es confiable
- logra metas
- tiene habilidad de dirigir

Estos jóvenes explican su opinión por medio de frases cortas, resaltando características que observan frecuentemente en una persona que demuestra liderazgo. Según Jiménez (s/f) liderazgo es: "Influir en la conducta de los demás, persona o grupo de personas". Esta definición concuerda con la opinión de los jóvenes en guiar, dirigir y manejar un grupo, a pesar de que Jiménez en su definición no especifica si la conducta del líder es positiva o negativa, pero enmarca otras características como el ser directivo, apoyador, participativo y orientado hacia el logro, lo que encaja con las respuestas de los encuestados.

Esto demuestra que el conocimiento de los jóvenes es suficiente para poder distinguir y diferenciar las características de un líder. Las respuestas marcadas (en negrillas) representan las que con mayor frecuencia responden, por lo que se percibe que para los jóvenes, estas características deben resaltarse en su prototipo de un líder positivo. "Cada grupo elabora su prototipo ideal y por lo tanto no puede haber un ideal único para todos los grupos" (anónimo, monografías); considero importante remarcar este detalle ya que se debe ampliar la visión del joven estudiante sobre la definición y características que posee un líder positivo.

En el cuestionario de entrevista que se pasó a nivel docente en cada institución, cinco docentes del Instituto Suger Montano y seis del Colegio Internacional Montessori pertenecientes al nivel de secundaria, coinciden en algunas respuestas con las de los estudiantes, respecto a lo comentado anteriormente.

En la primera pregunta del cuestionario: **Según su criterio, mencione tres características que debe poseer un líder positivo.**

Los docentes del Suger Montano contestaron:

- Emprendedor
- De buena comunicación
- Paciente
- Dinámico
- Positivo
- Carismático
- Fundamenta ideas
- Apoya

- Ordena
- Empatía
- Don de mando
- Accesible
- Propone
- Participa activamente
- Promueve a otros
- Interés por el grupo
- Motiva

Por la madurez y conocimiento que los maestros poseen, sus respuestas son más completas y profundas que las de sus alumnos, pero no difieren unas de otras. Las respuestas dadas por los maestros son bastante acertadas. Se podría decir que poseen conocimiento como dirigentes de un grupo de personas, ya sea por experiencia y/o por consulta teórica.

Los docentes del Colegio Internacional Montessori, también coincidieron no sólo con sus alumnos, sino con los maestros de la institución anterior al contestar:

- Tiene carisma
- Entusiasta
- Visión positiva de la vida
- Perseverancia
- Empatía
- Buen comunicador
- Don de mando
- Honestidad
- Poder de persuasión
- Responsabilidad
- Organización

- Objetividad
- Cooperatividad
- Inteligencia
- Humildad

Se puede concluir que existe una congruencia y afinidad en el criterio a nivel estudiantil y docente con respecto a describir un líder positivo.

En la segunda pregunta del cuestionario:

¿Cree usted que deben existir diferencias entre un líder niño, joven y adulto?

Los maestros de Suger Montano contestaron afirmativo a excepción de uno que no explica el por qué de su respuesta. Los que respondieron que sí, aclaran que sea lógico el haber diferencias entre un niño líder, un joven y un adulto, ya que el ser humano pasa por diferentes etapas en su desarrollo y por sus diferentes grados de madurez posee mayor influencia; conforme el hombre crece, también lo está haciendo culturalmente lo que le da las herramientas para orientarse. Además en cada etapa el ser humano tiene diferentes intereses.

En el Colegio Internacional Montessori, fueron un poco más concretos en sus respuestas. De seis maestros, cuatro contestaron que existen diferencias, y las razones son: la madurez, el adquirir experiencia, y características básicas que posee cada edad o etapa del desarrollo. Los dos maestros en desacuerdo fundamentaron explicando "que no importa la etapa en la que el ser humano se encuentre, las cualidades de un líder siguen siendo las mismas".



“Las cualidades del liderazgo no se consiguen de un día para otro, en muchos cursos el líder debe elegir un proceso continuo. Tendrán que dedicarle tiempo a su crecimiento porque un roble no se forma en un año”, con esto Tiguiani nos confirma que el ser líder puede ser un proceso a largo, corto o mediano plazo, por lo que se podría decir que las diferencias existen durante el proceso de formación, ya sea un niño, un joven o adulto.

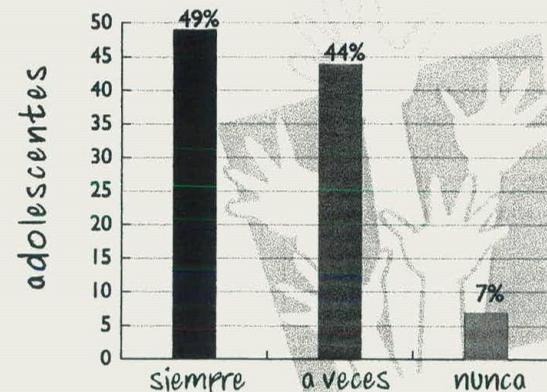
De acuerdo a la opinión de la Lic. Cruz, “todas las personas con voluntad para el desarrollo equitativo pueden ser líderes positivos y la edad más adecuada para fomentar el liderazgo es desde niños de cinco años en adelante”, aunque a nivel secundaria opina que “es mejor en el ciclo básico por ser una etapa en la que el ser humano está más vulnerable a la aceptación o rechazo de la sociedad y es una oportunidad más para que se le pueda entusiasmar a poner en práctica sus valores e ideales”.

PERFIL DE UN LÍDER

Dentro del marco de referencia, no existe una parte literal en donde se describa el perfil de un líder positivo. Pero en conjunto, todas las características que aparecen descritas en diferentes fuentes de información, conforman lo que es el perfil general de un líder positivo. Basándose en un instrumento elaborado por el Departamento de Orientación del Colegio Internacional Montessori, se realizó un tipo de encuesta a escala que describiera por medio de actitudes frecuentes, la personalidad de un joven de secundaria dentro de su ambiente. Los estudiantes llenaron la encuesta (Encuesta I, ver anexos) sin saber que la mayoría de las actitudes descritas en la escala de SIEMPRE llenan el perfil de un líder positivo, A VECES son algunas veces las que cumplen con características del perfil de un líder y NUNCA es porquen o son

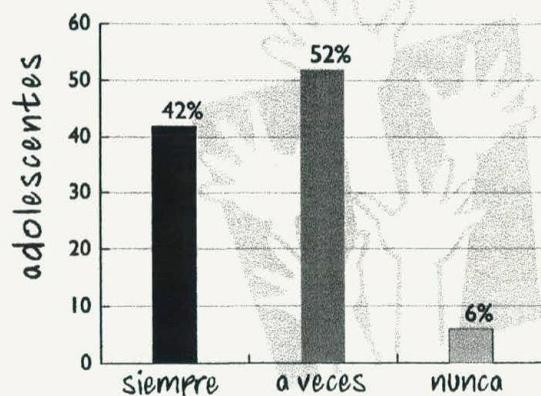
líderes ni practican características del perfil de un líder. Los resultados están presentados y divididos por sexo de los estudiantes, para analizar si hay alguna diferencia muy marcada o leve entre ambos, en la que en uno de los dos predomine el ser líder.

SUGIER MONTANO
Perfil de un Líder
HOMBRES / Gráfica I



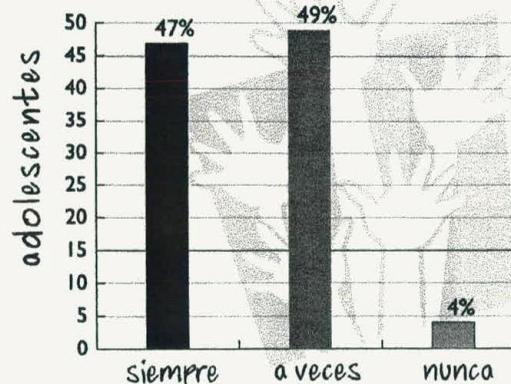
En el Instituto Sugier Montano, se puede observar que los varones manejan las actitudes de liderazgo con mayor frecuencia que las niñas. El índice de respuestas en A VECES, marca una mediocridad o desinterés por hacer las cosas bien. Lo que contradice el buscar ser excelente como persona o líder. Sin embargo podría también decirse que en el ambiente en que se desenvuelven individualmente, haya factores (ej. El miedo a ser rechazado por ser “buen estudiante”) que no les permita cumplir completamente con ciertas actitudes.

SUGER MONTANO
Perfil de un Líder
MUJERES / Gráfica 2



La mínima diferencia que predomina entre los hombres y mujeres encuestados, resumiendo únicamente el porcentaje de la respuesta SIEMPRE, ya que es la representativa de la conducta de un líder positivo. Lo que se percibe comparando ambos sexos, es que el hombre posee mayor iniciativa para ser líder que las mujeres. Sin embargo las mujeres demuestran mejores actitudes como: hacer preguntas cuando no entienden algo, ser leal a sus amistades, ser honestas, y motivar a sus compañeros a hacer un mejor trabajo.

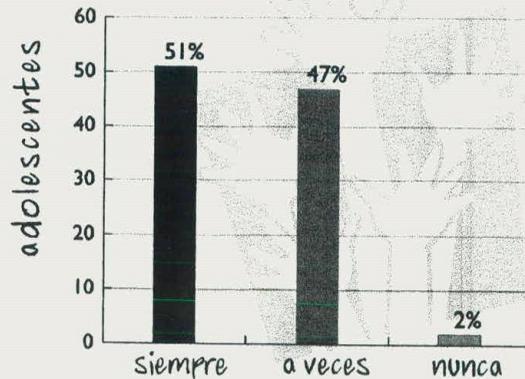
**COLEGIO INTERNACIONAL
MONTESSORI**
Perfil de un Líder
HOMBRES / Gráfica 3



Los resultados en ambos colegios son muy parecidos, sin embargo los estudiantes del Internacional Montessori mantienen un nivel muy parecido en ambos sexos, en su forma de actuar. La diferencia entre hacer y resolver SIEMPRE los problemas o situaciones que se les presentan, y A VECES, no marcan un resultado muy variado. La mitad de las acciones toman la iniciativa, mientras que a la otra mitad les es indiferente si suelen o no acostumbrar a tomarla radicalmente.



COLEGIO INTERNACIONAL
MONTESORI
 Perfil de un Líder
 MUJERES / Gráfica 4



Mientras que en el Suger Montano los hombres tienden a tener más actitudes de liderazgo que las mujeres, en esta gráfica se observa lo contrario. Aunque la diferencia es poca, las mujeres tienden a ser más líderes en general que los hombres, principalmente en actitudes como: ser leales a sus amistades y en respetar a las personas sin importar su condición social, económica, física, etc. Pero ellos consideran escuchar a los demás más que las mujeres.

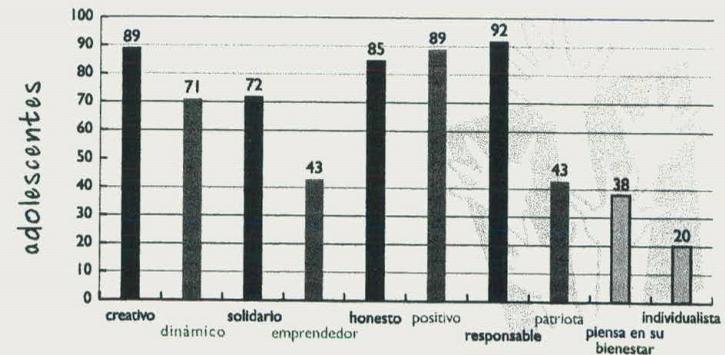
Las dos instituciones poseen un promedio bajo, de 48% en definirse con un perfil de un líder positivo. Los jóvenes de esta edad se perfilan con una personalidad más variante y temperamental que la que podría tener un adulto o niño.

LIDERAZGO Y EXCELENCIA

Castañeda (1994), en su guía para jóvenes triunfadores, describe las virtudes de un líder de excelencia. En base a esta teoría se resumieron algunas de ellas en simples palabras para ser identificadas como actitudes en un líder positivo, a excepción de dos, con el fin de analizar cuales son las de más importancia para los jóvenes de hoy y en cuales se debe reforzar el concepto, para ser aceptado como parte de la conducta en un líder.

- Inciso #2 en la encuesta 2:
Marca con una X las virtudes que consideres que posee un líder positivo.

SUGER MONTANO
 Virtudes de un líder excelente
 Gráfica 5



virtudes de un líder excelente

En el Instituto Suger Montano de 61 estudiantes encuestados, el 92% marcaron la responsabilidad, lo que demuestra que es la virtud con mayor importancia en comparación a las demás. Pero también resaltan otras tres, sin ser muy marcada la diferencia; el ser creativo, positivo y honesto. A pesar de que el porcentaje esperado era de 0% en el ser individualista y pensar en su bienestar, por ser actitudes totalmente contrarias a las virtudes positivas, entre el 40% y el 20% (aprox.) de los encuestados las catalogaron como virtudes de un líder positivo.

Mientras que en el Colegio Internacional Montessori, la muestra es un poco más grande, de 71 encuestados, el 96% opina muy similar a los de Suger Montano con respecto a la responsabilidad y honestidad. En el caso del ser emprendedor podría decirse que los estudiantes del Montessori conocen mejor el concepto que los anteriores ya que en sus respuestas alcanzan un porcentaje más alto que los de Suger Montano.

En relación a las actitudes negativas al final de la gráfica, se observa con porcentajes muy aproximados la misma discrepancia en las dos instituciones educativas.

COLEGIO INTERNACIONAL
MONTESSORI
Virtudes de un líder excelente
Gráfica 6



virtudes de un líder excelente

- En el inciso #3 de la Encuesta 2:
Escribe otra virtud que pienses que es importante que un líder positivo posea: (viene relacionada con el inciso anterior).

De los 61 estudiantes del ISM, 14 no respondieron y el resto contestó con una o dos palabras en ocasiones, lo siguiente:

- Buen amigo o amigable
- Inteligente
- Buena gente
- Carismático
- Respetuoso
- Generoso
- Espiritual



Curiosamente también escribieron palabras como:

- deportista
- valiente
- buen físico

entre otras, lo que da como pauta, el que los jóvenes de 13 a 15 años valoran en una persona estos aspectos como importantes para el perfil de un líder.

Los estudiantes del Colegio Internacional Montessori también coinciden con lo mostrado anteriormente en la virtud de la lealtad, “el ser un buen amigo” y la inteligencia, como los más importantes, pero resaltan otras buenas conductas:

- paciencia
- alegría
- sinceridad
- justo
- buen estudiante (académicamente)

10 fueron las personas en no contestar a la pregunta.

A diferencia de la otra institución, los estudiantes del Colegio Internacional Montessori no resaltan ninguna característica física en una persona líder por lo que se percibe que entienden mejor la definición de virtud.

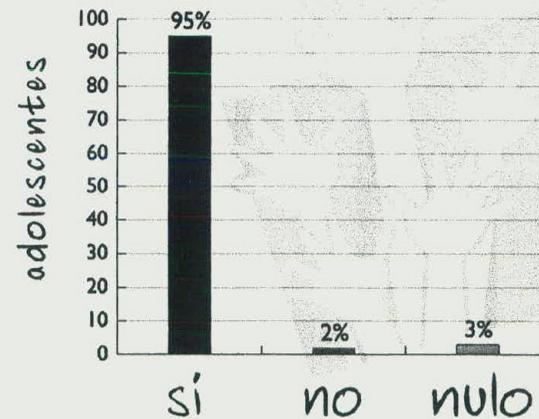
LIDERAZGO EN GUATEMALA

Este tema no se encuentra desarrollado dentro del marco referencial. Precisamente con ese objetivo se entrevistó por medio de un cuestionario con preguntas dirigidas, a la Directora del Programa de Emprendedores de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Rafael Landívar.

En relación al tema de la falta de líderes en Guatemala, se encuestó tanto a estudiantes como a maestros de las Instituciones anteriormente mencionadas: Instituto Suger Montano y Colegio Internacional Montessori.

- En la pregunta # 7 y # 8 de la Encuesta 2:
¿Crees importante el formar líderes positivos para el futuro?

La falta de líderes positivos en Guatemala
Gráfica 7



Las dos Instituciones que conforman la muestra contestaron en su mayoría con un 95% que sí es importante formar líderes positivos, tal y como lo afirma Castañeda (1994) “...muchos jóvenes hoy contribuyen al bienestar de su país y del mundo, con sus empresas, con su talento, con su arte o con su participación en



causas sociales. Solo la actitud mental determinará el futuro. La buena noticia es que cada quién determina su actitud”.

Por lo que se puede definir que los jóvenes están concientes de la crisis que existe a todo nivel, y que para eso se necesitan dirigentes positivos que mejoren el medio en el que viven,

En el cuestionario para maestros, la pregunta 3: **¿Cree usted como maestra pueda formar líderes?**; y la 4: **¿Propicia usted el liderazgo dentro de su clase?**

En el Instituto Suger Montano solamente uno contestó negativamente a la #3, justificándose por ser cuestión de personalidades. Los demás apoyaron el formar líderes como maestros que son, mostrando actitudes positivas en sus actividades diarias, inculcando valores, y potencializando virtudes. Todos afirman propiciar el liderazgo dando participación activa dentro de clase, realizando trabajos en grupo, propuestas abiertas en clase, actividades de conocimiento propio, pláticas productivas.

En el Colegio Internacional Montessori, uno se mostró dudoso (en la #3) con la razón de encausar a los alumnos en lo que fuera posible, pero el resto afirmó aclarando que se podría, desarrollando acciones positivas dentro de los alumnos. Ellos propician el liderazgo, delegando responsabilidades (trabajos grupales) y elogiando las acciones positivas.

En la pregunta 8 del mismo cuestionario: **¿Cree que sea necesario fomentar el liderazgo positivo en Guatemala?**

Ambas instituciones coinciden positivamente, pensando en que sería de beneficio para el país y la sociedad en la que se desenvuelven: formando buenos ciudadanos, creando conciencia

social, lo que traerá mayor seguridad para todos, bienestar, dignidad e igualdad.

A pesar de las opiniones negativas, la vocación y el interés que cada uno posee, con el hecho de educar jóvenes, los hace formadores de líderes positivos.

La Lic. Cruz opina que los beneficios para desarrollar el liderazgo en la sociedad guatemalteca son: la pro-actividad en la solución de problemas, creatividad en la toma de decisiones y prevención de problemas mayores; por lo que, el que los educadores logren sus objetivos para propiciar el liderazgo es una forma de ayudar a combatir la falta de líderes positivos que existe en Guatemala.

La pregunta #8, **¿Crees que en Guatemala hagan falta líderes positivos? ¿Por qué?**

Las dos instituciones en su totalidad dijeron que sí, y sus razones se dividieron en sub-temas en los cuales estadísticamente se ven apoyados unos más que otros.

Falta de líderes positivos en Guatemala

Gráfica 8





Al opinar en contra del gobierno, los alumnos se refieren explícitamente a los mandatarios a nivel de la República, como deficientes, a pesar de que oyen hablar a los adultos de temas políticos, están muy influenciados por todos los medios que existen en su entorno, ya que el nivel socioeconómico en el que se desenvuelven, los limita a observar solo en ocasiones los problemas sociales que sufre el resto de la población. Es por esto que ellos sacan sus propias conclusiones. También contestaron, el sacar al país adelante, por lo que reconocen que la sociedad necesita actuar de alguna manera para desarrollarse.

Definen como negativismo el tener creencias negativas hacia cualquier problema social, el ser pesimistas, la falta de ideales para superarse y crecer, la falta de auto-confianza. Los problemas sociales los describen como, falta de educación, problemas económicos por falta de orientación, la falta de solidaridad entre las personas. El conformismo, es otro factor que algunos estudiantes describen como personas desinteresadas a las cuales se les suma el egoísmo, el no pensar en el bien común sino solo en el propio bienestar. Y lo más preocupante es que entre los porcentajes más altos está el de los estudiantes que no respondieron. Por lo que se interpreta como un desinterés que confirma parte de las respuestas dadas por otros compañeros.

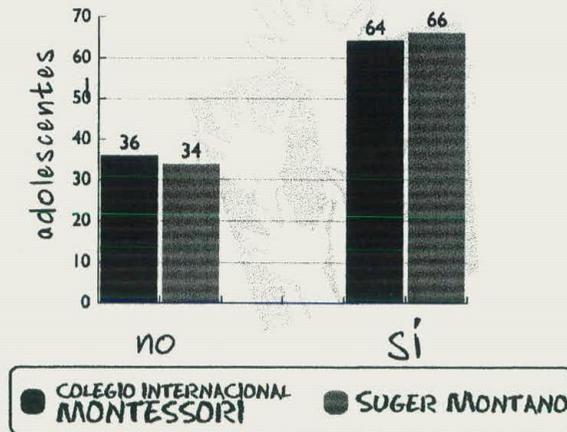
Con respecto a la pregunta 7 del cuestionario para maestros: **¿Existen líderes positivos que podamos seguir en Guatemala?**

Para la pregunta 7, en ambas instituciones contestaron que sí. A excepción de un maestro que negó el que existan líderes positivos, explicando que lo que existe son una serie de oportunistas que no benefician el país; lo cual coincide con el

pensar de algunos estudiantes que expresaron la falta de líderes como un problema a nivel gubernamental y social.

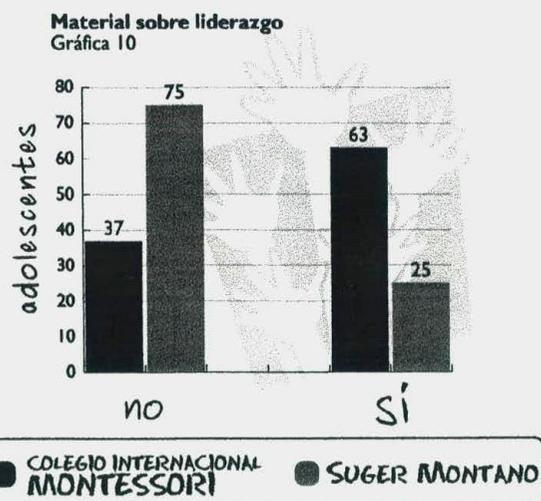
- La pregunta #9;
¿Te gustaría aprender más sobre liderazgo?

Apreniendo sobre liderazgo
Gráfica 9



Los resultados aquí mostrados de las dos Instituciones son muy parecidos estadísticamente y muy bajos con relación al número de encuestados. Esto significa que los estudiantes muestran cierta apatía por el tema, y las causas pueden ser varias: no lo conocen, por lo que no saben que tanto provecho pueden sacarle; las fuentes de información son pobres, las que existen no son las mas adecuadas para ellos; las creencias e influencias dentro de su ambiente y las edades que comprenden es una crisis dentro de su desarrollo.

- La pregunta #10 y #11;
En tu ambiente ¿Se te ha facilitado a leer o enterarte más sobre liderazgo?



El Internacional Montessori demuestra que conoce sobre el tema, a pesar que algunos de los estudiantes, el 37%, niega tener acceso fácilmente a la información. En la pregunta #11, solo la respondieron los que afirmaron tener acceso a material sobre liderazgo. Fueron pocos los que contestaron lo siguiente.

- Conferencias o charlas en el colegio
- Por el departamento de orientación (Colegio)

- Folletos (Depto. Orientación, colegio)
- Libros
- FIE (foro internacional de emprendedores)

Si la mayor parte de información la obtienen en el colegio, en la pregunta anterior, los que contestaron No fueron influenciados por posibles causas como: el material que se les proporciona no les es llamativo y por eso no lo toman en cuenta. No quisieron seguir pensando o escribiendo en la encuesta.

Mientras que en el Suger Montano contestaron un 75%, que no tienen ningún acceso al tema mientras que el 25% afirma que lo puede adquirir en:

- guías de estudio para exámenes
- la iglesia
- libros de superación (Ej.: Og Mandino, El Peregrino)
- Personas mayores (sus padres)
- Internet
- Periódico
- Clase de valores (colegio)

Esto indica que aunque la mayoría de los estudiantes no posea la facilidad de enterarse sobre el tema, los pocos que la tienen, más que todo, buscan por su propia cuenta y/o están más receptivos a la información.

En la entrevista con la Licenciada. Cruz, se le preguntó si existe alguna literatura o profesional especialista que se dedique a informar o investigar sobre liderazgo positivo en Guatemala, respondió que no se conoce ninguno. Esto afirma que los estudiantes de cualquier nivel de educación no poseen un material específico, ni especialistas que hayan estudiado con profundidad y que informen sobre el liderazgo positivo actual en Guatemala. Se cuestionó si se practica el liderazgo positivo y de que manera se



promueve o fomenta en Guatemala. Según la Lic. Cruz, sí se practica en algunos temas y se promueve en áreas específicas como en el caso del Programa Emprendedores de la Universidad Rafael Landívar que se realiza a través de actividades y proyectos emprendedores. Con esto agrega que el orden apropiado para desarrollar un contenido sobre liderazgo y darlo a conocer está basado en su propia experiencia y es el de:

- Autoconocimiento por medio de la práctica
- Conocimiento Técnico (de conceptos y definiciones)
- Conocimiento de grupo de trabajo

8. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. La definición general de liderazgo es "aquel proceso el cual sistemáticamente un individuo ejerce más influencia que otros en el desarrollo de las funciones grupales". Se trata de una influencia permanente, y se dirige sobre un número amplio de personas y durante un tiempo considerable. Los tipos de liderazgos son muchos, variados y diversos, los hay para todo tipo de personas, gustos y necesidades. Pero estos se dividen en positivos y negativos. Posee innumerables características que se resumen en valores y principios que forman el perfil de un líder positivo.

2. Todos los adolescentes, y se incluyen a los maestros pueden llegar a ser excelentes líderes, todo está en su forma de pensar y en sus criterios para decidirlo y trabajar en ello.

3. El tener líderes positivos dentro de la sociedad contribuye a un mejor desarrollo del país y calidad de vida. No solo promueve y refuerza una estructura íntegra en el ser humano sino también ayuda a mejorar las relaciones humanas.

4. En Guatemala, el tema de liderazgo es tratado superficialmente, o incluido dentro de la guía curricular de cursos que imparten apoyo moral sin darle un tiempo relevante al tema. Tanto maestros como alumnos desconocen parte de la información necesaria para lograr el liderazgo y en ocasiones existen confusiones de conceptos manejados en el tema. Los jóvenes se encuentran en la etapa de desarrollo dentro de la sociedad, lo cual demuestra que es un etapa idónea para reforzar el tema de

liderazgo, además que el contenido es complejo. Los estudiantes en la adolescencia, están conscientes que existe crisis de liderazgo en Guatemala. A pesar que opinan y apoyan la importancia de crear líderes para un mejor futuro, mostraron apatía por conocer e interesarse más sobre el tema. Esto afirma la ignorancia del conocimiento que se tiene del beneficio de practicar el liderazgo.

5. No existe material específico para fomentar el liderazgo en adolescentes. Respecto al material analizado, es muy general y no posee una imagen que lo integre. No es específico de un grupo objetivo. No posee ninguna estrategia de comunicación dirigida y adecuada al nivel de los estudiantes.

6. El diseño gráfico como medio para comunicar un mensaje efectivo y satisfacer necesidades en cuanto a material gráfico, visual y audiovisual se refiere, es la solución a contribuir para facilitar la motivación de conocer sobre el tema de liderazgo para reforzar todo lo que este encierra y practicarlo dentro de su ambiente.

Se recomienda...

1. Estimular en los estudiantes las aptitudes y virtudes del liderazgo que estos ya poseen y enriquecerlos, para motivarlos a ser líderes positivos.

2. Que los educadores influyan de una manera práctica y dinámica en los estudiantes, por medio del ejemplo personal y actividades específicas que los incite a trabajar en desarrollar un criterio orientado al liderazgo.



3. Ayudar a despertar el interés sobre el tema y producir personas que tengan un mismo objetivo para sacar adelante al país, tomando en cuenta la falta de valores y principios que actualmente existen.

4. Elaborar un programa o estrategia de comunicación específico que se adapte a las necesidades de los jóvenes guatemaltecos y promueva o facilite la motivación para que estos se interesen más por el tema de liderazgo y los beneficios que este conlleva; y que este forme parte del pénsun de estudios.

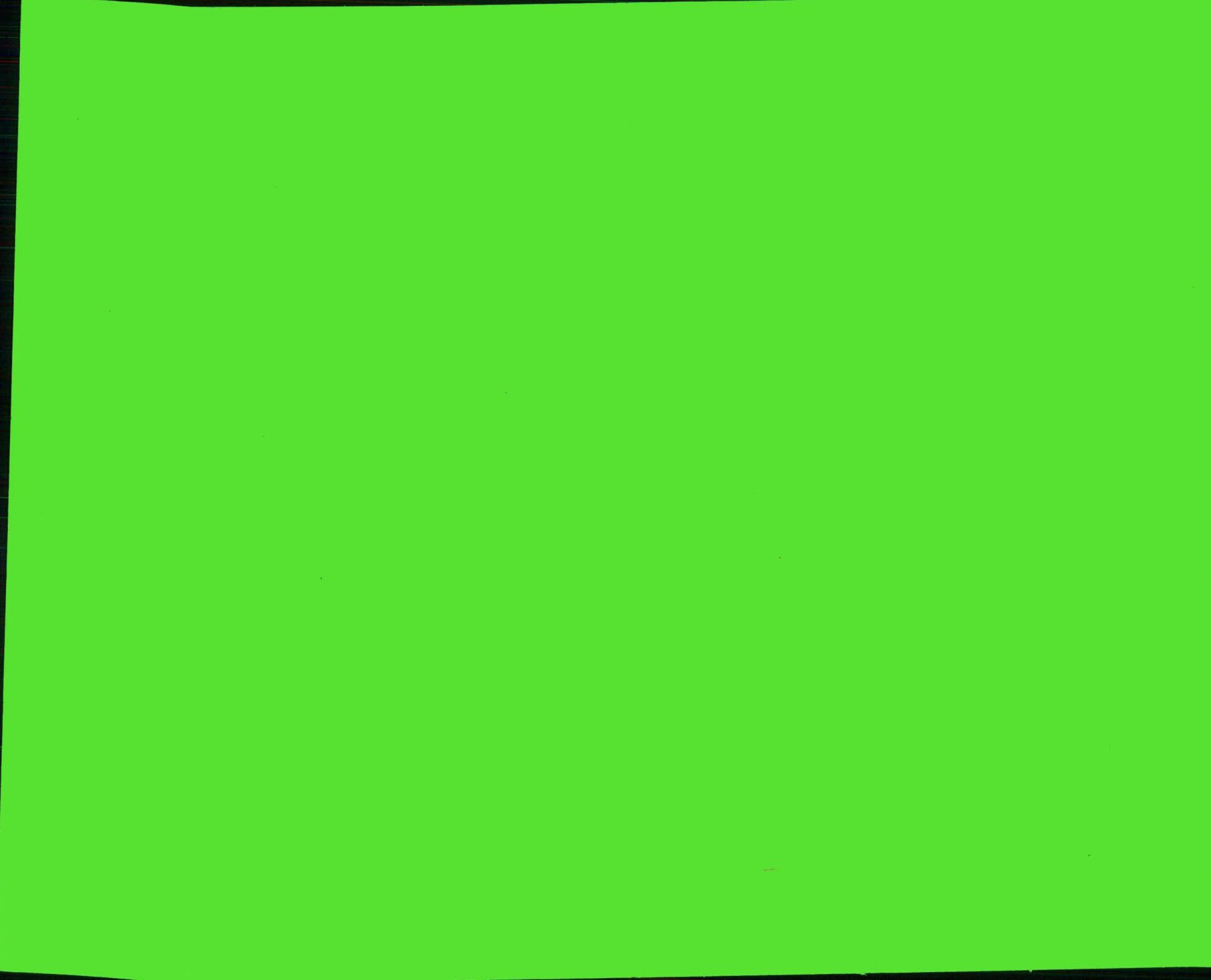
5. La realización de un material de apoyo adecuado al personal docente, a nivel educacional con la finalidad de estimular mejor el liderazgo positivo en los jóvenes tanto dentro como fuera del contexto educativo.

6. El material gráfico sea adecuado tanto en diseño como en contenido siendo coherente con las condiciones que exige el grupo objetivo al que va dirigido.

II PARTE

Desarrollo de la propuesta de diseño







I. IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD

A partir de la investigación sobre el tema de liderazgo positivo y el análisis de resultados proporcionados por los adolescentes de diferentes instituciones, se llegó a la conclusión que existe una carencia de material gráfico que ayude a los educadores a transmitir y fomentar el liderazgo en los jóvenes y que al mismo tiempo sea una herramienta que de a conocer más sobre el tema, se interesen por él, y sientan la necesidad de llevarlo a la práctica para su propio beneficio, y por consiguiente para el de Guatemala. Es importante promover el liderazgo positivo en la adolescencia por ser una etapa en la que el ser humano esta desarrollando sus destrezas sociales, y se empieza a relacionar con el mundo exterior, "el adolescente es, a partir de la pubertad, fisiológica e intelectualmente un adulto, pero socialmente es todavía un niño" (Sánchez y Esparza, 1992). Es cuando comprende mejor conceptos abstractos, desarrolla un "pensamiento formal" (J. Piaget), empieza por poseer un criterio propio tanto de sí mismo como de los demás. Entonces es beneficioso para el adolescente enterarse sobre las aptitudes y características que posee un líder positivo para ayudarlo a definir mejor su personalidad y ser una persona de iniciativa y proactiva dentro de la sociedad.

El material existente en la actualidad es diverso, pero al mismo tiempo, limitado, ya que no está elaborado de manera específica, para un determinado grupo de personas, sino a nivel general y en su mayoría se enfoca a movimientos empresariales. El material

didáctico que existe para promover el liderazgo es muy empírico, no va dirigido a los estudiantes, por lo tanto no comunica el tema.

La propuesta de material es específicamente para orientadores, que además de ser educadores, poseen los conocimientos psicopedagógicos necesarios para encaminar y formar a los educandos como personas integras para el futuro. También se dirige a los adolescentes de primero a tercero básico, del Colegio Internacional Montessori.

Se seleccionó esta institución debido a que como parte de su pensum de estudios, contempla promover el liderazgo que se interesa por el desarrollo, tanto intelectual, como social y emocional de cada estudiante. Por tenerse conocimiento y contacto directo profesional con el mismo, hace factible realizar un material acorde a la realidad.

Es necesario comunicar a los estudiantes sobre el concepto de liderazgo, sus funciones y características de una forma llamativa y eficaz para la etapa en la que se encuentran, de forma que definan su estilo de liderazgo en diferentes situaciones de su vida y lo pongan en práctica. Para lo que se propuso material gráfico de apoyo para los orientadores facilitando así su tarea educativa.



2. OBJETIVOS

GENERAL

Elaborar un material informativo y didáctico para orientadoras del Departamento de Orientación del Colegio Internacional Montessori que les ayude a dar a conocer a los adolescentes de 13 - 15 años de edad, "el liderazgo positivo y beneficios que este conlleva", con el propósito de informar y motivar a los adolescentes a tener una conducta más positiva dentro de cualquier ámbito en el que se desarrollen.

ESPECÍFICOS

- Diseñar material gráfico informativo y didáctico para maestros orientadores, del Colegio Internacional Montessori, que facilite el motivar a los jóvenes en cuanto a liderazgo positivo.
- Diseñar la imagen gráfica acorde a la edad que apoye el material gráfico e informativo a realizar.
- Realizar un audiovisual, utilizando personajes y ejemplos gráficos de acuerdo al ámbito en que se desarrollan los adolescentes.



3. FUNDAMENTO TEÓRICO

3.1 INSTITUCIÓN

El proyecto se realizará en el Colegio Internacional Montessori, ubicado en el Km. 13.5, Carretera a El Salvador, Puerta Parada. Esta Institución consta con el nivel de pre-primaria, primaria, secundaria y diversificado. Son alrededor de 27 a 22 alumnos por aula y desde los más pequeños son cuatro secciones por grado. Posee salones individuales y de uso específico como: 4 salones para área montessori (pre-primaria y primaria), dos laboratorios de computación, dos salones de música, tres de arte, una biblioteca, un laboratorio químico (secundaria), un taller para artes industriales y un departamento de reproducción (materiales, libros, fotocopias, etc). También posee bastante área recreativa con juegos adecuados para los niños, canchas de fútbol y de basketball. Dependiendo de la complejidad de los niveles en que el niño se va desarrollando, así es el método que se utiliza para la enseñanza-aprendizaje de esta institución.

El colegio también cuenta con un departamento de diseño gráfico entre otros, el cual diseña materiales como invitaciones para eventos dentro del colegio, material para el departamento de deportes (Copa Montessori), el anuario, etc.

ÁREA DE SECUNDARIA

Cada grado está dividido por cuatro secciones. Cada sección posee una maestra encargada y el pensum se divide básicamente en cinco

diferentes áreas: Matemáticas, Ciencias, Idioma Español, Sociales, Inglés; también se incluyen las áreas prácticas: Arte, música y deporte. No existe un área montessori en el que el niño pueda experimentar o manipular objetos, pero existe el laboratorio químico en donde realizan experimentos en relación a los temas que se ven en ciencias naturales. Es importante saber que el Colegio apoya mucho el desarrollo tanto intelectual en el niño como creativo y artístico.

Cada aula posee alrededor de 23 escritorios para estudiantes, dos libreras y una cátedra. Arriba del pizarrón se ubica una pantalla retráctil para retro-proyector y diapositivas.

La coordinación de básicos se encuentra conjuntamente con la de diversificado. Poseen una coordinadora para los tres grados.

A lo largo del ciclo escolar se realizan eventos extracurriculares como la Semana de la ciencia, la Feria del libro (exposiciones de trabajos de literatura y redacciones de los alumnos), exposiciones de arte dentro y fuera del colegio (Juannito), bailes con coreógrafos profesionales para cada clausura.



DEPARTAMENTO DE ORIENTACIÓN

Se encarga de ofrecer ayuda a los estudiantes de cualquier nivel, que demuestra alguna dificultad no sólo emocional, sino de aprendizaje. Este departamento está a cargo de cuatro maestras con títulos universitarios en psicología, que imparten una clase de orientación a la semana a cada grado en los diferentes niveles de pre-primaria hasta diversificado. Cada año las orientadoras planifican un tema específico para trabajar a lo largo del ciclo escolar, con el objetivo de hacer un cambio positivo en la conducta y hábitos de los estudiantes, involucrando a los padres y demás maestros, por medio de presentaciones sobre el tema al principio del año.

3.2 EN CUANTO A DISEÑO...

EL DISEÑADOR GRÁFICO

Según Ordóñez, J. (2001), el diseñador gráfico utiliza una variedad de medios impresos, electrónicos y multimedia para crear o recrear proyectos que cumplan con determinadas necesidades de comunicación, haciendo del proceso y arte de combinar texto y gráficos, el medio para comunicar un mensaje efectivo.

Es el profesional capaz de atender necesidades de comunicación en términos de productos gráficos, a través de un proceso metodológico, un análisis de su contexto y un compromiso social, que le permitan vincular sus respuestas con su tiempo, cultura y valores propios.

Diseño gráfico es la creación de medios visuales o audiovisuales, que requieren la interacción entre el comunicador y el usuario final.

El diseño es la mejor expresión visual posible de la esencia de algo, ya sea un mensaje o producto, haciéndolo llegar a un grupo objetivo, al cual se debe estudiar y acercar para saber sus necesidades y sus condiciones para asegurarse que este grupo comprenda y asimile el mensaje. Para lograr una respuesta acertada en ellos, el diseño utiliza los medios gráficos para comunicar un mensaje. Larín R. (2003)

Existen cuatro aspectos importantes a considerar en la comunicación gráfica:

1. La atención: pretende captarla por medio del diseño de una pieza.
2. El interés: sólo retenemos lo que nos interesa y se olvida con facilidad y rapidez lo que no nos ha impactado.
3. La emoción: la comunicación debe despertar algún tipo de emoción, ya sea agradable o desagradable, que produzca indiferencia.
4. La comprensión: es más fácil recordar algo simple que recordar algo que el mismo receptor tuviera que simplificar a partir de características complejas. Torres (2002) citado por Larín, R. (2003).

EL MENSAJE VISUAL

El mensaje se divide en dos partes: una es la información que lleva el mensaje y la otra es el soporte visual, que reúne todos los



elementos visuales del mensaje como lo son signos, colores, luz, movimiento, formas, texturas, etc. Por eso es necesario e importante elegir un tipo de soporte que se adecue al tipo de información y al tipo de receptor. Larín, R. (2003).

SIGNOS, ÍCONOS Y SÍMBOLOS

Signo

Larín R. (2003) presenta de definición de signo como una entidad perceptible que produce información del objeto que representa. Los signos visuales se pueden clasificar en index, ícono, y símbolo.

- **Index:** También se le denomina índice o indicio. Es un signo que se encuentra en proximidad con el objeto a que hace referencia. Deja un antecedente de lo que ha ocurrido, son signos que se relacionan directamente con la realidad, ya que nos sirven como indicadores. Ejemplos: el aumento de la temperatura como indicio de enfermedad, el humo como indicio de fuego.
- **Ícono:** viene del griego eikon, que significa retrato, imagen, figura. En el lenguaje se asume como ícono = imagen. Es un signo que exhibe y se refiere a las mismas cualidades o a la misma configuración de cualidades que el objeto denotado. Tiene similitud objetiva. Es desarrollado por semejanza. Es la copia de la realidad sin representarla con exactitud. Cuanto más abstracto sea un ícono con respecto al objeto a que se

Diario bíblico, 2004



Esta noción es importante en la teoría de los esquemas y de los símbolos normalizados, así como en la realización de los carteles o anuncios publicitarios.

Símbolo

Signo que representa más que el referente en cuestión, es decir que significa más de lo que es. Es un elemento de comunicación y de construcción de mensajes que retiene parte de la realidad de los objetos o actos que representa. Es incluso la base de toda comunicación, puesto que el lenguaje escrito, al menos en sus orígenes fue de naturaleza simbólica.

Todo uso de símbolos es un intento de abstracción, un paso dado hacia la codificación general de cualquier expresión. El símbolo tiene ciertamente como función esencial evocar de modo breve, claro y universal, un conjunto bastante complejo de ideas o nociones. Es la ventaja que tiene sobre el signo puramente abstracto. Ejemplo: banderas, palabras de una lengua, señales de tránsito.



Tipografía Signs MT, Word 2000



Significante

Es la parte concreta del signo que se percibe por los sentidos. Es el que define la forma física del mismo. Palabra, gesto, olor.

Significado

Es la presentación mental que se deriva del significante. Define el contenido que puede ser entendido o interpretado.

LOGOTIPO

Lloyd. M (1999) afirma que un logotipo es la marca distintiva de una compañía, un producto, un servicio o una gama de productos o servicios de una misma fuente.

Un logotipo puede ser tipográfico, figurativo, abstracto, o una combinación de éstos. Es uno de los elementos básicos en la identidad corporativa o en la identidad de marca.

Puede ser bidimensional o tridimensional, monocromático o en color (aunque por lo general existe un aversión bidimensional de todo logotipo tridimensional y una en blanco y negro de todo logotipo en color).



Un logotipo es el activo de diseño básico de una empresa, tan importante como su mismo nombre.



Según Larín. R (2003) existen varias características que un logotipo debe poseer para su mejor funcionamiento:

1. Asociación positiva. Debe mostrar una imagen de una compañía, institución o producto en su mejor punto de vista o ángulo.
2. Fácil identificación. Los logotipos deben ser rápidamente legibles para que sean reconocidos y recordados.
3. Gestalt cerrada. La gestalt cerrada es como una mano empuñada, la cual al momento de abrirla, los dedos apuntarán para distintas direcciones, creando así gestalt abierta produciendo un flujo visual bastante débil.



4. Nivel de abstracción. Los logotipos deben traer el apropiado nivel de entendimiento del grupo objetivo. Cuando un logotipo o los elementos que lo componen son muy abstractos, pueden generar confusión visual.
5. Reducción. Los logotipos deben ser diseñados para poder reducirlos hasta 1.5 cm de diámetro sin que se pierdan su efectividad visual. Si pueden llegar a reducir más, mejor. Se debe tener mucho cuidado de que el logotipo no pierda partes al reducirse.
6. El color. Se aplica para detonar la marca, pero ésta no depende del color para sus efectos visuales. Es importante que un logotipo se diseñe también para imprimirse a una tinta por cuestiones económicas.
7. Espacios negativos. Los espacios negativos o blancos deben ser considerados muy cuidadosamente al momento de utilizar un fondo/figura en el logotipo. Si estos espacios se eligen adecuadamente ayudarán a que el símbolo tenga un significado adicional.
8. Peso del símbolo: Las marcas pesadas tienden a ser marcas simples porque resisten mejor las reducciones y ofrecen más contraste con la tipografía y demás elementos de la composición.
9. Fluido. El ojo se mueve mucho mejor donde hay fluidez que donde lo paran o donde queda atrapado el espacio.
10. Dirección. La indicación de dirección es importante en el símbolo. Apuntar arriba a la derecha es más efectivo que apuntar a la izquierda o abajo. De la primera forma se logra crear percepciones positivas en el observador como el seguir adelante, hacia arriba, ganancias, etc.

LA TIPOGRAFÍA

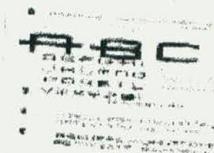
Es el uso de letras para expresar y comunicar mensajes. El diseñador gráfico dispone de la libertad de dar forma a un texto escrito a través de varios elementos o estilos, sin embargo es muy importante que la comunicación no deje de ser clara, directa y sin barreras. De acuerdo a los temas a utilizar así va ser selección del tipo de letra, debe ser una tipografía adecuado para que la organización y presentación de la página sea la mejor. La comunicación eficaz del mensaje, será el medio principal para el éxito de cualquier solución tipográfica.

La organización de la tipografía dentro de la página es muy importante. Es decir, que el uso de los tipos para distribuir espacialmente grandes cantidades de texto, debe ordenar una estructura compleja o comunicar visualmente, a su vez deben distribuirse los textos de modo que al momento de relacionarlos sean entendibles. Con las tipografías también se puede lograr diferenciar los elementos y funciones de otro gráfico o de una ilustración. Larín, R. (2003)



Creating great designs on a limited budget.

Chartier & Mason





EL USO DEL COLOR

Acerca del color: “los colores son un elemento expresivo más a utilizar en el lenguaje gráfico; comunican sensaciones y dan información. Junto a la línea, es uno de los elementos más expresivos y con gran riqueza de recursos”. Sierra (2000)

A parte de sus propiedades como lo son la temperatura, volumen, intensidad, tono o contraste, quizá el más importante es el valor emotivo, porque a través de éste se despertarán sentimientos en el grupo objetivo. Escoger un color requiere de mucho cuidado puesto que también debe reflejar la naturaleza y calidad del producto o servicio que se promociona. Larín, R. (2003)

Según Donis, (2003) la selección cromática para un proyecto suele contar con unos pocos colores dominantes que armonizan entre sí. Una gran cantidad de colores diferentes, aunque sin duda e salgo agradable a la vista, resulta difícil de mantener a lo largo de una serie de páginas o pantallas si se pretende enfocar la atención en algo que no sean las manchas de colores.

La armonía monocromática es muy simple de utilizar, sobria y elegante. Se basa en un solo color y sus diferentes tonos. Es decir, en un círculo cromático, estaríamos, en un solo color y sus diferentes tonos. Es decir, estaríamos en un solo punto y elegiríamos variantes del mismo valor y saturación, con mayor o menor luminosidad.

Uno de los principales estímulos de utilizar los medios digitales en lugar de impresos es poder utilizar el color sin que suponga un lujo. Ciertamente en la comunicación audiovisual, el color no es

un lujo, sino una necesidad (sin renunciar, naturalmente, al blanco y negro para determinados proyectos).

Colores complementarios

Son los que están diametralmente opuestos en el círculo cromático. Estos colores son: el verde del rojo, el violeta del amarillo, el anaranjado del azul. Un color tiene su complementario en otro cuando sumados los dos colores se complementan los tres colores primarios.

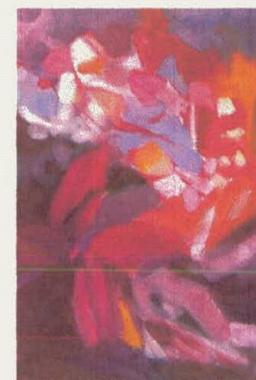
Enciclopedia de pintura al óleo
Tubau y Velázco



Colores análogos

Son los colores más próximos en el círculo cromático y los que, por lo tanto, más se parecen entre sí. Análogo significa igual, por lo que este tipo de armonía es el más estrecho. En las armonías de análogos existen siempre un color de dominio que envuelve todo el esquema armónico.

Enciclopedia de pintura al óleo
Colores contrastantes *Tubau y Velázco*

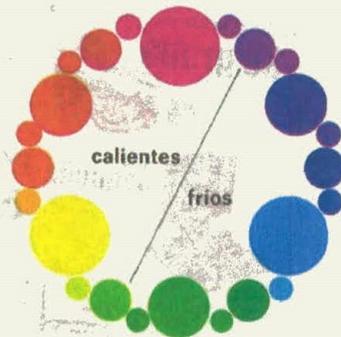


Son aquellos que contrastan entre sí. Son colores diferentes, que no se parecen en nada. Son totalmente opuestos.

Colores fríos y cálidos

Colores fríos: Están constituidos básicamente por los azules como los son : verdes oscuros y azules como lo son azul ultramar, azul cian, azul intenso y violeta. Dan sensación de lejanía, tranquilidad y transmiten mensajes pasivos, serios y elegantes. Tienen como color dominante el azul. Donis (2003)

Enciclopedia de pintura al óleo
Tubau y Velázquez



Colores cálidos: expresan luminosidad, alegría y dinamismo; van desde el amarillo tomando en cuenta los verdes con mayor cantidad de amarillo que azul hasta el rojo, pasando por los naranjas. Serra (2003). También dan una sensación de cercanía, amistad, energía, tienen como color dominante y básico el amarillo. Donis (2003)

DIAGRAMACIÓN

March citado por Duarte (2000), señala que “Diagramar es distribuir adecuadamente los elementos del diseño dentro de un espacio o formato determinado. Para diagramar se hace uso de elementos visuales, los cuales se arreglan de tal manera que el producto final organice, simplifique y comunique de la misma forma que atrae.”

Los elementos que hay que tomar en cuenta al momento de diagramar son: logotipos, titulares, subtítulos, textos, gráficas, ilustraciones, fotografías, encuadres, líneas y pantallas.

La diagramación se basa en un esquema básico que sirve de plantilla para la organización de las páginas de un documento, lo que se conoce también como layout. El diseño del layout, así como la diagramación en sí, debe hacerse con páginas encontradas, izquierda-derecha para tener una visión completa y lograr una mejor integración en el diseño de las páginas.

Al momento de colocar los elementos de una página, es necesario equilibrarlos, para lograr un diseño integrado y efectivo.

Columnas

Para proporcionar una lectura más confortable y ganar un poco más de espacio se pueden utilizar dos columnas. Al usar este tipo de diagramación, es importante tomar en cuenta el espacio entre las columnas, márgenes, espacios en blanco y mantener una consistencia en todas las páginas.

Si se desea crear una diagramación más dinámica se pueden utilizar tres columnas, sin embargo también se deben considerar muy bien los espacios entre los elementos de la composición para no obtener un diseño confuso o saturado. March (1989) citado por Larín, R. (2003)

Revista Ideas, No. 7. 2000



La portada

Es lo primero que ve una persona, por lo tanto, debe llamar la atención. La información que se presente en la portada tiene que ser llamativa para que el observador tome el material y lo hojee si es necesario. A su vez, debe guardar relación con el contenido interior. El tema central de la publicación debe destacar en la cubierta.

DISEÑO EDITORIAL

El diseño editorial es la maquetación y composición de publicaciones, tales como revistas, periódicos o libros. Se debe saber a qué público va dirigido y como se va a estructurar la información en el medio, así como determinar una buena comunicación. Imaginaria (1999)



Revista Mecanica Popular
Agosto 2003



MATERIAL INFORMATIVO

González G. (1992) citado por Esparza (2002) describe el material informativo como, todo recurso que informa comunica y con el cual se adquieren conocimientos que permiten ampliar o precisar los que se poseen sobre un tema determinado.

Los contenidos del material informativo se determinan a partir de su proceso de reducción, que hace el facilitador conjuntamente con el diseñador gráfico, de toda la información que se desea hacer llegar al grupo objetivo sobre un tema, actividad o proceso determinado.

El material informativo va ampliando conocimientos a medida que el tema se va desarrollando, que no incorpora elementos que no se darán al grupo objetivo por otros medios. Esto implica que el tema, actividad o proceso a desarrollar, complementando con el material informativo, debe ser el dominio del facilitador.

En principio el facilitador debe aportar los conceptos, las definiciones, las fórmulas, los signos, las ilustraciones, los procesos, las instrucciones, los contenidos, todo en cuanto que debe de ser del dominio del grupo objetivo. El material informativo debe constituir una estructura progresiva y jerarquizada de información para que de esta manera el contenido del material informativo no sea aspectos desconexos o aislados.

Reglas para contenidos de material informativo

- > Los contenidos del material informativo deben ser interesantes y ampliar los conocimientos sobre el tema tratado.
- > Debe relacionarse en función a las necesidades e intereses del grupo objetivo.
- > Debe evidenciar lo esencial del tema.
- > Las actividades deben establecer una comunicación en dos vías: facilitar una información que provoque una respuesta activa.
- > El contenido del material informativo debe hacer referencia a la realidad.
- > El recurso motivador debe ser adecuado a la edad para el que resulte atractivo.
- > El material debe utilizarse en el momento oportuno dentro de una programación de capacidad y debe irse graduando según la etapa de utilización.

Diseño de material informativo

Para diseñar Material Informativo hay que manejar bien la información que se quiere comunicar al grupo objetivo. El tratamiento desde la formas se refiere a los recursos expresivos que se cambian con el material.

La forma es la expresión del contenido; cuando más bella y atractiva sea, más se acercarán los destinatarios al contenido y fácilmente se identificarán con él. La clave es el atractivo que ejerza y la vinculación que logre con el destinatario. La forma educa.



En material informativo se debe enriquecer el tema, los conocimientos y la percepción del grupo objetivo hacer comprensible el texto, establecer un ritmo, dar lugar a sorpresas, a rupturas y lograr variedad en la unidad.

Material didáctico informativo

Un material didáctico informativo según Rodríguez (1989) citado por Esparza (2001), es aquel que tiene como característica principal el proceso de transmisión y recepción de ideas y mensajes. Este propicia sugerencias al lector e incita a respuestas personales. El contenido es muy a menudo restringido ya barca un tema determinado.

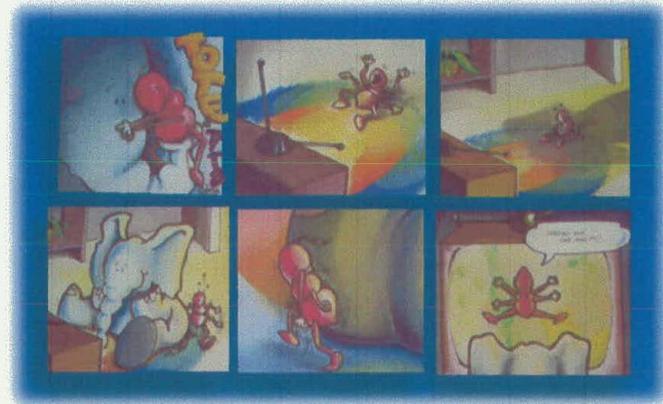
La presentación de un material didáctico informativo debe cumplir con la función más importante que es la de proporcionar un mensaje conciso, indicar una comparación o ejemplificación, mostrar una relación o explicación de alguna manera un concepto o idea.

En este caso es válido el uso de imágenes fijas, como lo son las fotografía o ilustraciones o mejor aún la utilización de la caricatura para ampliar, dar un mensaje exagerado o simplemente proporcionar una visualización de la lectura al destinatario.

LA EXPRESIÓN GRÁFICA

Dentro de las expresiones, se encuentra la gráfica, entiéndase la comunicación de ideas por medio de figuras en una superficie plana. (Villegas citado por Clint 1998). La expresión gráfica posee un lenguaje más universal que la escritura, pues ésta tiene limitantes de interpretación y traducción, aunque lo que sí posee

lo gráfico son divisiones dentro de su universo y son determinados por la finalidad de cada gráfica o dibujo, (ya sea para perdurar, describir, reproducir, comunicar, etc.) La importancia del dibujo está en relación con la función concreta en la cual se participa. Expresarse gráficamente es una actividad tan natural en todo ser humano y se debe al deseo de conservar sentimental o ideológicamente todo aquello que refleje al diseñador o para comunicarse mejor ante los demás.



Caricatura y animación
Gabriela Hegel

El diseñador debe dotar el contenido de su expresión gráfica de un significado claro, de fácil comprensión, con su respectivo énfasis acompañado de una forma creativa y apropiada, llevándolo de acuerdo aun enfoque (manera específica de dirigirla), con un concepto como trasfondo de la expresión y los demás elementos para la invitación al involucramiento del espectador. (Clint, 1998)

Las funciones de la expresión gráfica

Si por la expresión se puede aprender, el factor determinante es: educar o des-educar.

Dentro de las funciones de la expresión gráfica están:

Entretener, narrar, ejemplificar, identificar, involucrar, validar, documentar, grabar-perdurar, describir, respaldar, educar, reproducir, comunicar, persuadir, representar, reiterar.

La mejor fuente de inspiración es la información, conceptos y teoría que justifiquen la creación y desarrollo de los personajes de expresión gráfica, pero también está la “creatividad” es decir la inspiración a través de imaginación.

LA ILUSTRACIÓN Y EL DIBUJO

Según Barbieri citado por Larín, R. (2003) una imagen reproduce algunas características del objeto real de la manera que lo percibimos normalmente, volviéndose suficientes en un contexto adecuado, para darnos una idea de la figura.

El dibujo en cambio, se ve obligado a hacer una selección de las características que se quieren representar del objeto, no todas las características son eficaces para dar la idea del objeto.

Lo importante del dibujo no es crear imágenes parecidas sino crear imágenes eficaces. Para que la ilustración funcione adecuadamente es importante considerar aspectos como la calidad de línea, el relleno y el color.

Personajes animados

El fin principal que busca el creador de personajes es que “interactúen quienes conviven con el personaje animado” y por tanto buscará que el preceptor se identifique con el personaje. Esto es lo que hace tan importante el conocimiento de las personas, de los gustos del público, de las preferencias y hábitos de los seres humanos, de introducirse dentro de lo que piensan, sienten y valorizan, ya que esta será la clave para que el personaje pueda identificarse con las personas.



Caricatura y animación
Gabriela Hegel



LA GUÍA

Donis (2003), presenta la guía como un material destinado a apoyar el proceso de aprendizaje, de una forma estructurada. La guía debe poseer toda la información necesaria sobre el tema a tratar de una forma organizada, para poder desarrollar progresivamente habilidades que ayuden a facilitar el aprendizaje.

La guía debe comunicar nuevos conocimientos de forma que el lector pueda avanzar la absorción de conocimientos según la capacidad individual o cantidad de tiempo.

García Blanco (1988) expone que este material sirve para reforzar una asignatura o tema determinado en la que el texto escolar no es suficiente, para iniciar o culminar una actividad o para trabajar una temática que el maestro considere importante tratar.

Al diseñar la guía se debe tomar en cuenta lo siguiente:

- Definición del tema de acuerdo al contenido.
- Objetivos: cognitivos, actitudes y motrices.
- Nivel cognitivo y edad del grupo.
- Metodología activa y participativa a partir de la observación de los objetos.

La presentación:

- diseño agradable a la vista.
- corto y sencillo
- organizado
- claridad en las indicaciones o instrucciones.

Contenido

- introducción explicativa.

- desarrollo del tema
- conclusión

Elaboración

- selección de objetos
- información científica
- diseño de actividades
- vocabulario adecuado
- tipo de preguntas

EL AUDIOVISUAL

Material para presentaciones

Hacer una presentación es un trabajo que no sólo por contenido debe ser eficiente, la forma y el diseño dan a los receptores un mejor entendimiento y una mejor imagen del expositor. Se pueden desarrollar las mismas, darle forma y plasmarlas en las más variadas formas, ya sea un archivo de power point, o distintos slides, placas para retroproyector, o rotafolios. Estos trabajos pueden estar acompañados de apuntes para un mejor seguimiento de la presentación, o hacer que la audiencia reciba de mejor manera la información.

Ventajas de la educación audiovisual

Los diversos estudios de psicología de la educación han puesto en evidencia las ventajas que presenta la utilización de medios audiovisuales en el proceso enseñanza-aprendizaje. Su empleo permite que el alumno asimile una cantidad de información mayor al percibirla de forma simultánea a través de dos sentidos: la vista y el oído. Otra de las ventajas es que el aprendizaje se ve

favorecido cuando el material está organizado y esa organización es percibida por el alumno de forma clara y evidente.

El audiovisual es un tipo de presentación por medio de un proyector y diapositivas. Es una “ayuda visual”, la forma más simple de utilizar una imagen en una pantalla es como ilustración de un texto emitido verbalmente por un presentador. Estas presentaciones son baratas y modestas pero eficaces. Algunas reglas que conviene observar son: duración, relevancia (guión), legibilidad, gráficos adecuados, animación (dibujos), ritmo, formato, contar una historia (con las diapositivas), y lugar de reunión. Donis (2003)

EL AFICHE

Muchas veces el objetivo de los afiches ha sido clasificado rígidamente, debido a que algunos afirman que puede ser una forma de pintura, afirmación que queda invalidada debido a que el artista de la pintura expresa sus sentimientos y su personalidad, mientras que en el afiche se debe suplir una necesidad, siendo así que el diseñador no debe únicamente plasmar en él su personalidad.

La pintura es un fin en sí misma, mientras que el afiche es un medio para ese fin, un medio de comunicación entre el comerciante y el público..., el diseñador de afiches no inicia a noticia, simplemente la transmite..., sólo se le pide que proporcione un enlace claro, bueno y exacto”. Barnicoat (1972) citado por Duarte (2001)

En la creación del afiche es necesario que se adquiera un balance exacto y armónico entre la imagen y las palabras, pues el objetivo principal de éste es lograr que el producto llegue a ser un elemento familiar en la mente del individuo, lo cual dará como resultado un fácil o, en el mejor de los casos, un inmediato reconocimiento por parte del mismo, hacia lo que queremos que conozca.

E independientemente de cual sea nuestro producto o servicio, necesitamos tener unidad precisa en cuanto a la imagen utilizada para que pueda dar confiabilidad al receptor e inspire su confianza con el original.

Las imágenes en un afiche son elementos que aportan una gran significación a lo que se requiera transmitir, debido a que se puede decir mucho más con una sola imagen que con una frase completa, al mismo tiempo es el objeto de atención, siempre que la imagen sea la adecuada para el grupo objetivo, pues la imagen dice más cosas y en menor tiempo, que en lo que lo hacen las palabras. Barnicoat, citado por Duarte (2001)



Creating great designs on a
limited budget.
Chartier & Mason



La forma en que el público aceptará más rápida y favorablemente el afiche, es que sea un reflejo paralelo de ellos mismos.

“Los afiches son la forma de publicidad que más se inmiscuye y se imponen en cualquier entorno”. Reddy (1994), citado por Duarte (2001)

MATERIAL DIDÁCTICO

Adams y Garret citados por Chaperó (2003), señalan que “el instrumento más importante es un buen maestro”, sin embargo la eficacia del maestro es mucho mayor si dispone de buenos materiales didácticos que lo apoyen en su labor de enseñanza. Desde el uso de libros y de medios audiovisuales, han ido surgiendo diferentes instrumentos en el plano educativo que mejoran la labor del maestro, proporcionan al alumno una variedad de experiencias, le ayudan a obtener mejores resultados en el aprendizaje y le facilitan la aplicación de lo aprendido a la vida real.

Los medios y recursos didácticos si se usan adecuadamente pueden traer muchas ventajas al proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de éstas se mencionan:

- Proporcionan una base concreta para el pensamiento conceptual y, por lo tanto, reducen las respuestas verbales sin significado de los alumnos.
- Tienen un alto grado de interés para los estudiantes.
- Hacen que el aprendizaje sea más permanente.
- Ofrecen una experiencia real que estimula la actividad por parte de los alumnos.

- Desarrollan continuidad de pensamiento, que es especialmente verdadero en el caso de la televisión y las películas.
- Contribuyen al aumento de significados y, por lo tanto, al desarrollo del vocabulario.
- Proporcionan experiencias que se obtienen fácilmente a través de otros materiales y medios, y contribuyen a la eficacia, profundidad y variedad del aprendizaje.

Estos apoyos tan importantes en la enseñanza han sido nombrados de diferentes formas entre las más usuales están: material didáctico, recursos didácticos, medios auxiliares y materiales educativos; con estas expresiones se nombran a “todos aquellos medios y recursos que facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje, dentro de un contexto global y sistemático, y estimulan la función de los sentidos para acceder más fácilmente a la información, adquisición de habilidades y destrezas, y a la formación de actitudes y valores”.

Entre los distintos lenguajes que puede emplear un medio para comunicar el mensaje están:

- Lenguaje verbal o auditivo
 - Lenguaje visual
 - Lenguaje escrito
- (Ogalde citado por Chaperó, 2003)

CLASIFICACIÓN DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

A partir del lenguaje, o la combinación de estos, que utiliza un medio para comunicar, los materiales didácticos se clasifican como:

- Materiales auditivos: grabaciones, cintas, radio.
- Materiales de imágenes fijas: fotografías, filmas, transparencias.

- Materiales gráficos: carteles, ilustraciones, diagramas, gráficas.
- Materiales impresos: libros, fotocopias, manuales, guías, revistas.
- Materiales mixtos: audiovisuales.
- Materiales tridimensionales: material de laboratorio, objetos reales, modelos.
- Materiales electrónicos: computadoras.

En la educación actual el principal material de apoyo es el libro, su uso es tan generalizado que ya se da por supuestos en la educación. Muchos libros de texto son complementados con libros auxiliares como el libro de ejercicios el cual se ha utilizado en diferentes materias. También está el manual para el maestro como complementario a un libro, el cual le da al maestro las soluciones completas a problemas, textos, sugerencias de cómo tratar los temas, bibliografías, etc. (Ogalde citado por Chaperó, 2003)

Para los alumnos es agradable dibujar, si esta actividad no se está evaluando puede ser aun más motivadora. Se puede usar crayones, marcadores, lápiz e ir cambiando la técnica para hacer la actividad más llamativa y no volverlo repetitivo. El arte se ha utilizado con mucho éxito para lograr la autoestima de los niños, es además un medio de expresión muy eficiente, muchos alumnos pueden expresar mejor sus ideas por medios gráficos. Otro recurso artístico es la elaboración de collages, que pueden ser aplicados a cualquier material. En cuanto a los juegos probablemente sean los de mayor atractivo para los niños. Los juegos académicos deben evitar terminar en un sólo ganador ya que esto causará la frustración de los otros compañeros. (Partin citado por Chaperó, 2003)

EL JUEGO

El juego se denomina como una diversión o ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas en el cual se gana o pierde. Diccionario Enciclopédico Sopena (1997)

Según Anguiano (2000) citado por Larín, R. (2003) un juego se convierte en un recurso con el cual se establece comunicación entre los jugadores, por lo cual hace que las relaciones sociales en grupo mejoren. Además internaliza conocimientos sin que el jugador se dé cuenta, transmite este conocimiento de una manera agradable, dinámica y diferente.

Los juegos se dividen en

- Área de conocimiento
- Área psicomotriz

Área cognitiva (de conocimiento)

Estos juegos se dividen en:

Juegos de conocimiento

De terminología (números, códigos, nombres), de hechos específicos (fechas importantes, códigos), de convenciones, de tendencias y secuencias, de calificaciones o categorías, de criterios para hacer algo, de metodología, de principios y generalizaciones (reglas de conducta).

Juegos de comprensión

Tiene características como:

- Desarrollar el conocimiento y luego comprender su estructura o forma.



- Implica desarrollar capacidades para entender el contenido.
- Y un proceso de traducción o interpretación.

Juegos de análisis

Tienen como característica fraccionar el contenido en sus partes (físico o abstracto).

Juegos de aplicación

Implica la resolución de problemas que utiliza el contenido que se está trabajando, como armar rompecabezas, sumas, experimentos de química, etc.

Juegos de síntesis

Desarrolla la capacidad de integración para que el contenido tenga sentido (volver a reunir algo). Análisis y síntesis casi siempre van juntos.

Juegos de evaluación

El sujeto desarrolla la capacidad de emitir juicios y opinión cualitativa y cuantitativa, que valore algo, como las dinámicas de grupo o juegos que le "hagan caer en cuenta de algo".

Juegos de atención

Ponen al individuo en capacidad de recibir, permiten tomar conciencia, pues surge al menos e interés de involucrarse, hacer que tenga interés.

Área psicomotriz (dominio psicomotor)

Tiene las siguientes características:

- Desarrolla habilidad manual, corporal y de los sentidos.
- Implica saber donde está y a donde va.
- Permiten desarrollar actividades sensibles: diferentes sonidos, texturas, etc.

MAPA DE JUEGO

De acuerdo con Reising (2002), al elaborar un juego educativo, es necesario la realización de un mapa de juego. Existen dos posibles formatos para realizar dicho mapa:

MAPA 1: En este mapa se menciona el objetivo del juego, las destrezas que estimularán en el niño, la estrategia y el contenido que abarca. Estos datos son importantes, ya que con ellos se puede dar a conocer el objetivo que se pretende lograr por medio de la realización de juego. El mapa es el siguiente:

- nombre del juego
- objetivo del juego
- contenido
- grupo objetivo
- destrezas o habilidades
- estrategia del juego
- metacontenido
- descripción del juego

MAPA 2: este mapa se basa en datos referentes al mecanismo del juego, como el número de jugadores que requiere, el agrupamiento de los mismos, el espacio y tiempo que necesita. Esta información ayudará a crear una visión más clara acerca del juego. El mapa se estructura de la siguiente manera:

- nombre del juego
- tipo de juego (acción, tranquilo, etc.)
- nombres alternativos o referencias (en el caso de que apareciera otro nombre es preciso especificarlo)
- agrupamiento (es individual, por equipos, en parejas, etc.)



- edades (de que edad a que edad pueden jugarlo)
- número de jugadores (el mínimo de jugadores que puede tener el juego)
- tiempo (orientativo de lo puede tardar una ronda del juego, evidentemente varía según el número de jugadores)
- materiales necesarios (lista de materiales que hacen falta para jugarlo)
- descripción (descripción detallada de cómo se juega)

MEDIACIÓN PEDAGÓGICA

Según Ordóñez, J. (2001), educación es la transmisión de conocimiento; es que el estudiante tenga nuevas relaciones con los materiales, con el contexto en que vive, con sus compañeros, maestros, consigo mismo y con el futuro. Tiene como fin, formar al educando para un desarrollo completo en su vida.

La mediación pedagógica es el tratamiento de contenido de formas y expresión de diversos temas. La educación se concibe como participación, creatividad, expresividad y racionalidad.

La educación debe estar orientada a cambios según el tiempo que se está viviendo. Debido a esto, se da una nueva alternativa para la educación y la mediación pedagógica reconoce para los materiales el tema, el aprendizaje y la forma.



4. DEFINICIÓN DEL GRUPO OBJETIVO

4.1 GRUPO OBJETIVO PRIMARIO

PERFIL DEMOGRÁFICO

El grupo objetivo primario son las orientadoras del departamento de orientación, del Colegio Internacional Montessori. Oscilan entre los 25 – 30 años de edad, de sexo femenino. El nivel socioeconómico medio alto. Residen en el área urbana de la capital, zonas 11 y 16. Son de origen guatemalteco.

Poseen un hábito de lectura muy desarrollado, se puede decir que lo disfrutan, entre los tipos de literatura que prefieren están libros y artículos de superación personal, reflexión, autoayuda, desarrollo humano, en general todo lo relacionado a psicología; también revistas como Psicología de hoy, Crecer, Padres e hijos y Padres de hoy. Se informan por medio de Internet; las páginas que más consultan son adolescentes de hoy, educador marista, Asociación americana de psicología. También parte de su entretenimiento son los juegos de mesa e ir al cine.

Además tratan de informarse mejor para su preparación por medio de cursos libres sobre temas en psicología y desarrollo humano fuera de los impartidos dentro del Colegio Montessori.

PERFIL PSICOGRÁFICO

Son mujeres, maestras para educación pre-primaria y primaria, graduadas de la Universidad Rafael Landívar con un título en Psicología Clínica, también poseen profesorado en psicología y pedagogía; imparten cursos en la universidad. Por el método para planificar dentro del colegio, esperan que el material sea fácil de utilizar y entender, llamativo e interesante para hacer uso de él, y funcional en cuanto a objetivos por desarrollar, materiales gráficos adecuados a la etapa de los adolescentes con actividades diferentes. Sobre todo que se adapte a la planificación por períodos de tiempo, establecidas dentro del horario del colegio.

Habilidades del egresado de la Universidad Rafael Landívar con una licenciatura en Psicología.

Profesionales que asuman la misión de la universidad y la realidad social y cultural guatemalteca como referencias fundamentales en su ejercicio profesional.

Profesionales de alto nivel académico y humano que con su actividad profesional sean agentes de cambio y servicio para el bienestar de la sociedad guatemalteca. Profesionales con los conocimientos teóricos y las habilidades técnicas necesarias para ejercer su profesión y hacer frente a los problemas psicológicos en los diversos ámbitos de aplicación de la psicología (educación, organización, trabajo y salud).

Que contribuyan al bienestar de las personas individuales, grupos, comunidades y el país en general, por medio del ejercicio profesional de su carrera y de su especialidad.

Que dispongan de los conocimientos, de las habilidades y de las capacidades creativas y prepositivas, fundamentadas en un

pensamiento crítico, para promover condiciones de vida que favorezcan la salud mental de las personas a las que sirven.

Que desarrollen una actitud de servicio y solidaridad humana por medio de la participación activa en experiencias de aprendizaje que integren los valores formativos, las habilidades y estrategias de intervención necesarias para comprender el contexto psicológico del individuo y el entorno social al que pertenecen.

Dar a conocer la realidad de vida de los guatemaltecos proponiendo con base en ello y, en el intercambio interdisciplinario, intervenciones orientadas a satisfacer las necesidades humanas que tomen a la persona como centro de cualquier acción.

4.2 GRUPO OBJETIVO SECUNDARIO

PERFIL DEMOGRÁFICO

El grupo objetivo secundario son estudiantes del Colegio Internacional Montessori, del nivel de Secundaria, de primero a tercero básico, que oscilan entre los 13-15 años de edad, de ambos sexos. El nivel socioeconómico es de Alto y Medio Alto. Residen en el área urbana de la capital, especialmente en carretera a El Salvador, zonas 9, 10, 13 y 14, y por lo general en condominios y residenciales. Son en su totalidad guatemaltecos, aunque algunos (muy pocos) son extranjeros.

En sus hábitos de consumo, poseen alta adquisición, es decir no sólo para obtener lo indispensable, sino poseer en calidad y cantidad, lo que necesiten sin ninguna limitación. Por ejemplo: ropa de marca, cable o direct TV, Internet.

Tienen un nivel lingüístico adecuado a su edad, hablan y escriben en dos idiomas, inglés y español, y tres estudiantes de doscientos dominan un tercer idioma (alemán).

Su forma de entretenimiento es diverso (“global”), demuestran gran interés en el deporte, como el fútbol tanto hombres como mujeres; básquetbol, tenis, golf, natación entre otros. También van al cine, viajan, asisten a cursos de pintura, de baile, etc. Les gusta leer poco, pero les atraen mucho las imágenes, con colores brillantes y llamativos. Sus programas favoritos giran alrededor de los que son “reality shows”, en cable o direct TV. Los canales más vistos son el MTV, SONY, WARNER, DISNEY CHANNEL, y algunos también se entretienen con el DISCOVERY. Son fanáticos de los videos de música, series cómicas, en donde predomine la gente joven como dirigentes o actores del programa. Les gusta leer por lo general revistas, las adolescentes, prefieren la “Tú”, mientras que los hombres la “maxim”. El uso del Internet, es para escribirse unos a otros y sus sitios favoritos son guate2night y zona gallo.

PERFIL PSICOGRÁFICO

Son estudiantes adolescentes, que por el nivel socioeconómico en que se encuentran y el nivel de educación que poseen, esperan una propuesta vanguardista, original y diferente a lo que suelen tener a su alcance y con lo que suelen trabajar normalmente dentro del Colegio.

Características específicas de la adolescencia: Pubertad

Los adolescentes (hombres) de 13-14 años

Sánchez y Esparza (1992) en su libro *Tu hijo de 13 a 14 años*, afirman que la adolescencia hace pensar, en primer lugar, en un



brusco cambio del ritmo del desarrollo. Se produce un fenómeno de maduración anatómico fisiológica, aparición de los caracteres sexuales secundarios, de la primera regla en las chicas, el cambio de voz en los chicos, etc., que supone la instalación definitiva de la función reproductora. Dicho de otra manera, la pubertad supone la transformación física del niño en un adulto. Y esto ocurre en pocos meses, durante los últimos años juntos.

Si se considera que en la adolescencia hay diversas fases, la pubertad se presenta indudablemente como la primera, y como la más brusca en su aparición y por sus consecuencias inmediatas.

Lo más significativo es que el niño posee una lógica ligada a lo concreto, y restringida a combinaciones simples; el adolescente, sin embargo, es capaz ya de manejar símbolos complejos, razonar por medio de hipótesis y deducciones que no se hallan ligadas de una forma inmediata con la realidad concreta que le ofrece la experiencia. J. Piaget llama a esto el desarrollo completo del "pensamiento formal", que se inicia en torno a los once o doce años y debe estar finalizando hacia los quince.

La clave de todo este proceso mental reside en el dominio de una forma de pensamiento abstracto. Por ejemplo, un niño entiende lo que significa que una cosa es bonita, o que ha dicho una mentira, pero todavía no es capaz de entender por sí mismo la belleza, la verdad, el bien, etc.; el adolescente ya puede.

La reflexión, la crítica y la autocrítica permiten al adolescente conocer mejor el mundo que le rodea y conocerse mejor a sí mismo.

El adolescente de catorce años necesita interpretar, justificar, poder ordenar, etc. De esta nueva manera el mundo que lo rodea,

y sobre todo su propio y recién descubierto mundo interior. Dicho de otra manera:

- el mundo del niño es un mundo en presente, real y concreto;
- el mundo del adolescente es un mundo abierto al futuro, lleno de posibilidades, proyectos, de novedades, en donde todo está por conocer, estrenar, descubrir.

La curiosidad del adolescente es insaciable, aunque no siempre vaya en la línea del o que debe aprender o estudiar. Es curioso ver cómo, cuando se interesa por un tema, recoge infatigablemente información, la analiza y puede llegar a acumular tal cantidad de datos que más de una vez sorprenderá a cualquier experto.

Los rasgos más típicos de la personalidad adolescente:

- **El descubrimiento del yo.** En la adolescencia despierta la vida interior en su sentido más pleno. El descubrimiento de su intimidad, de que es una persona única, distinta de todas las demás, suele dar lugar a diversas manifestaciones. Es frecuente que comience por encerrarse en sí mismo, la inseguridad, las largas horas solo "pensando" "en... nada concreto y en todo en general. La introspección genera una cierta forma de placer, al surgir de ella la sensación de que uno se posee a sí mismo y posee el mundo que le rodea, y todo esos in tener que levantar siquiera los pies de la cama.

En esa búsqueda afanosa en su interior los demás ocupan un lugar muy especial. En igual medida que él se analiza y critica, en un constante proceso de autoafirmación, analiza y critica a los demás. Necesita modelos, pautas de

conducta a imitar que le resulten atractivas, “héroes” que den sentido a su mundo, que ha descubierto lleno de defectos e injusticias. El adolescente descubre que son simplemente personas, con defectos – virtudes ahora se ven pocas-, casi siempre imperdonables, y además parece no darse cuenta de que ya es un adulto.

- **Querer ser original.** La inseguridad en su nuevo yo, la necesidad de autoafirmación, junto a una creciente importancia del grupo de amigos, y a la urgencia con romper con los modelos que hasta ese momento le han sido familiares, les llevan conductas excéntricas, “originales”, a través de las cuales se pueda sentir más independiente y más “él mismo”. (Sánchez y Esparza, 1992)

Las adolescentes (mujeres) de 13-14 años

A pesar que los adolescentes, tanto mujeres como hombres pasan por características de personalidad muy similares, la edad en esta etapa tiene mucho que ver. No quiere decir que los adolescentes hombres no se lleven con las adolescentes mujeres, sino más bien, como se escucha en cualquier lugar: “las niñas desarrollan, más rápido que los niños”. Esto hace que existan algunas diferencias en la etapa de desarrollo, dependiendo del sexo.

García y del Cueto (1994) en su libro *Tu hija de 13 a 14 años*, afirman que la adolescente tiene un interés por conocerse, le encanta que le digan cómo es, sobre todo si es positivo; se pregunta cuáles son sus cualidades, cómo la consideran, qué posibilidades tiene. Y frente al descubrimiento de sí misma, logra captar y enjuiciar mejor la realidad exterior, el mundo que le

rodea, porque tiene una mayor capacidad reflexiva y crítica ante él.

A los 13-14 años una adolescente ya es plenamente consciente de sus posibilidades, o al menos está en vías de descubrirlas rápidamente. Su autoafirmación la lleva a querer valerse por sí misma, lo que trae como consecuencia su:

- obstinación en muchas ocasiones;
- espíritu de independencia;
- afán de contradicción (a veces lleva la contraria por sistema);
- deseo de ser admirada;
- ansia de autonomía y de emanciparse del hogar;
- rebeldía ante las normas establecidas sin un porqué.

Le gusta razonar y es capaz de pensar con independencia, asunto que se nota en el lenguaje que utiliza: “ideal”, “hoy en día”, “a mi juicio”, “personalidad”...

Le gusta razonar, más que en sí misma piensa en el mundo en el que le gustaría vivir: con paz, muy unido, en el que, mejorando, los que gobiernan solucionen los problemas; le gustaría que su familia y los demás fueran felices. Se adapta, dentro de unos límites, a las exigencias del mundo exterior, ve con más claridad lo que quiere, tiene mayor capacidad de elegir, estudia lo que desea y lo que no desea; es capaz de decir que sí o que no por la elección hecha y no sólo por contradecir.

De su futuro no se preocupa, le interesa el presente, no tiene prisa por elegir al carrera o profesión. “No tiene ni idea” pero le interesa especialmente cualquier trabajo que tenga relación con la gente”. Es más realista que sus amigos varones, a veces ya imagina a sus hijos y a su marido al que pide que ayude en casa, sepa hacer



arreglos... pero sobre todo que tenga buen carácter para llevarse bien. Piensa más que los chicos de su edad, en el amor como base de la familia que le gustaría tener, puede plantearse también otros caminos.

Las chicas de esta edad ya son responsables de su propia higiene y no hay que recordárselo, le gusta cuidar su aspecto y el de su ropa y que ésta tenga variedad; Le importa mucho lo que piensen de ellas.

Considerando todos los aspectos de la edad, se puede llegar a la conclusión de que son un tipo de base dentro del amplio campo del crecimiento humano porque:

- Adquiere conciencia de sí;
- acepta el mundo, aunque si no le gusta lo que ve, lo critique;
- tiene los rasgos potenciales de madurez;
- es exuberante en energías pero razonable (aunque a veces grite)
- su lealtad con el grupo es fuerte y sensible;
- tiene muchos amigos;
- los comprende y siente simpatía por lo que carecen de popularidad y suerte;
- su equilibrio emocional no es tan precario como antes;
- es enormemente educable en los valores humanos y las obligaciones sociales;
- su educabilidad está reforzada por su reciente facultad de pensar lógicamente.

Puntos concretos de la personalidad de los 13- 14 años:+

- A los trece y catorce años no siempre se muestran alegres y comunicativas.
- Diferencias: en el hogar callada, en la escuela al contrario.
- Críticas minuciosas de sus padres. Estos, a su vez se quedan perplejos y desconcertados por su reiterada tendencia a retraerse del círculo familiar.
- Comienzan a tener un mejor conocimiento de sí mismas.
- Este proceso de interiorización no se agota en sí mismo, sino que mantiene contacto con el mundo exterior. Así, se halla vinculado y entrelazado con una percepción que constituye la clave fundamental de la psicología de trece años.
- La chica de 13-14 años, se retrae de tanto en tanto sobre sí misma. En breves intervalos de ensimismamiento recapacita sobre sus sentimientos íntimos, sus tensiones y actitudes.
- Sus reflexiones son polifacéticas. Implican elecciones, deseos, ideas, ambiciones, y pueden conducir a decisiones provisionarias y potenciales en la esfera de la conducta moral.
- Idea de "fuerza de voluntad" (García y del Cueto, 1997)



5. CONCEPTUALIZACIÓN

5.1 DEFINICION DEL CONCEPTO CENTRAL

“Creciendo hacia un futuro exitoso”

La idea principal de la estrategia será:

Crear una sensibilidad y motivar al adolescente a definir el camino de su vida basado en principios y valores positivos que lo ayuden a ser una persona proactiva y con iniciativa. Que logre a lo largo de su adolescencia, desarrollar y/o descubrir aptitudes y actitudes de liderazgo positivo en él o ella, para poder relacionarse con éxito dentro de la sociedad y orientar mejor sus ideales.



6. CONTENIDOS DEL MATERIAL GRÁFICO

6.1 GUÍA PARA ORIENTADORAS

- **Introducción**, un abreviado presentación del objetivo del material.
- **Instrucciones de uso**, en las cuales se especifican la utilización tanto de la guía como de los materiales de apoyo para las actividades.
- **Calendarización** por mes, que establece el tema a impartir por semana.
- **Desarrollo de cada sesión por temas** y sus respectivas actividades.

Conceptos y definiciones de liderazgo

1. Introducción del tema general

Definición de liderazgo y conductas de un líder

- Se hace uso del audiovisual 1, que presenta una introducción para que los estudiantes se interesen por el tema. El audiovisual 2 es la continuación del número 1 que explica las conductas de un líder positivo.
- También se necesita de la hoja de trabajo No. 1, que trata sobre las conductas de un líder para el desarrollo de la actividad sugerida.

- Se sugiere pegarse el primer afiche dentro del aula y analizar con los estudiantes la frase que dicho material posee.

2. Tipos de liderazgo

Descripción de tres tipos de liderazgo:

Líder carismático, Líder natural y el líder estructural.

- Se deben elaborar unas tarjetas o fichas informativas para la realización de la actividad sugerida. El procedimiento para su realización se encuentra en la parte de anexos.

3. Líderes positivos y negativos

Descripción de actitudes de líderes positivos en comparación a los líderes negativos.

- Se necesita reproducir la hoja de trabajo No. 2 que cuestionan sobre los líderes positivos y negativos que influyen actualmente en el mundo.
- Se sugiere pegar el segundo afiche y analizar la frase.

4. Liderazgo comienza con la integridad

Relación que existe entre los valores y el liderazgo. Tres de los valores que comprenden la integridad.

- Se necesita reproducir la hoja de trabajo No. 3 para analizar ciertos valores y su relación en diferentes ámbitos en que el estudiante se desenvuelve.

5. Funciones de un líder

Descripción de las cuatro funciones de un líder: estimulador, relacionador, comprometedor, entrenador.

- Se necesita reproducir la hoja de trabajo No. 4, en donde el estudiante vaya escribiendo ideas y sintetice al final de la actividad sugerida.

6.>Actividad de retroalimentación o refuerzo

Es una actividad sugerida en la que los estudiantes refuerzan los temas anteriores.

Cualidades de un líder

7. Explicación de seis cualidades de un líder:

Capacidad, conocimiento, carácter, carisma, compromiso, constancia.

- Se deben elaborar unas tarjetas o fichas informativas para la realización de la actividad sugerida. El procedimiento para su realización se encuentra en la parte de anexos.
- Se sugiere pegar el tercer afiche y analizar la frase.

8. Explicación de otras seis cualidades de un líder:

comunicación, creatividad, coraje, comprensión, concentración, claridad

- Se deben reproducir doce imágenes impresas en blanco y negro, y unas tarjetas, material que se encuentra ya elaborado inmerso en el CD listo para reproducirse. El procedimiento para su realización se encuentra en la parte de anexos.

Perfil de un líder adolescente

Se divide en cuatro sesiones por ser un tema muy amplio.

9. Perfil de un líder adolescente I

El adolescente...

- Es un verdadero líder
- Sabe controlar su mente
- Siempre ve los vasos medios llenos, nunca medios vacíos
- Tiene una misión en la vida y la busca con ilusión.

- Se utiliza el audiovisual 3 como una introducción sobre el perfil de un líder adolescente de hoy y como puede empezar a alcanzar el éxito. El audiovisual 4 es una continuación donde se empieza a desarrollar la explicación de las primeras cuatro características del perfil de un líder adolescente.
- Se necesita de la hoja de trabajo No. 5 para reflexionar y analizar sobre las metas personales en base a las características ya mencionadas.

10. Perfil de un líder adolescente II

El adolescente...

- Irradia confianza, aun en las situaciones más apremiantes.
- Se caracteriza por su sentido de responsabilidad a toda prueba.
- Desborda energía y la contagia
- Es honesto a carta cabal
- Posee en alto grado el espíritu emprendedor
- Siempre está dispuesto a dar más de lo que se espera de él.

- Se necesita elaborar las piezas de un rompecabezas para la actividad sugerida. El procedimiento para su realización se encuentra en la parte de anexos.
- Se necesita de la hoja de trabajo No. 6 para analizar y relacionar el tema con experiencias de la vida cotidiana.

11. Perfil de un líder adolescente III

El adolescente...

- Es eficiente y eficaz en todo lo que hace
- Posee un alto grado de disciplina
- Tiene personas modelo para imitar
- Sabe luchar por sus derechos pero sin pisotear los derechos de los demás.





- Conoce el valor de la discreción en las relaciones humanas
- Sabe trabajar en equipo
- Comparte el crédito de los logros obtenidos en equipo
- Tiene una gran capacidad de decisión
- o Se utiliza el audiovisual 5 para ir completando la hoja de trabajo No. 7 en donde deben de ir analizando las características del perfil que se mencionan e identificar fortalezas y debilidades relacionando el tema con su vida personal.
- o Se sugiere pegar el cuarto afiche y analizar la frase.

12. Perfil de un líder adolescente IV

El adolescente...

- Es el principal promotor del cambio
- Es sensible a los problemas de otras personas
- Sabe callar cuando debe y escucha siempre.
- Ama a su Patria
- o Se deben elaborar 4 tarjetas o fichas informativas para la realización de la actividad sugerida. El procedimiento para su realización se encuentra en la parte de anexos.

13. >Actividad de retroalimentación ó refuerzo

Se sugiere el uso del juego didáctico que se incluye con la guía para orientadoras. El juego llamado "mímicas y garabatos" refuerzan los temas de cualidades de un líder y perfil de un líder adolescente de una forma divertida y de retos para los estudiantes, además que promueve la participación y el trabajo en equipo. Se sugiere pegar el cuarto afiche y analizar la frase.

Liderazgo y autoestima

14. Concepto de Autoestima

Analizar su "yo" y reconocer cualidades y actitudes de su personalidad.

- o se utilizará como material de apoyo la hoja de trabajo No. 8. ¿Cómo está mi autoestima?

15. >Actividad de cierre

Reforzar los temas vistos en el programa y crear metas a corto y largo plazo.

- o **Anexos**, es un instructivo técnico que explica como elaborar y/o utilizar el material de apoyo:
 - El CD: es un material gráfico virtual que se proporciona inmerso en la guía con el objetivo de producir un material de apoyo de mejor calidad y funcionalidad. Incluye los cinco audiovisuales.
 - Tarjetas o fichas informativas: se sugiere la forma y el tamaño con medidas aproximadas y colores que se pueden utilizar para reproducir un material de apoyo que va con las características de la identidad del programa.
 - Ilustraciones: son dibujos creados para una sesión en específico, vienen acompañados del diseño de tarjetas que se relacionan con cada dos ilustraciones. Este material se encuentra también dentro del CD listo para ser reproducido.
 - Rompecabezas: Es un rompecabezas gigante para utilizarlo en una sola sesión como material de apoyo, también se encuentra en el CD listo para reproducir.
 - Afiches: Se explica que afiche toca en cada mes.
 - Hojas de trabajo: Son ocho hojas de trabajo en blanco y negro para fotocopiar y distribuirlas a los alumnos, dependiendo de la sesión en que soliciten.



- El guión de los audiovisuales: presenta cada audiovisual con sus imágenes y texto que lo acompañan.

◦ **Glosario**

femenino, con los cuales el alumno se identifique, y otros personajes secundarios que se integren dentro del contexto.

6.2 PERSONALIDAD DE LA INFORMACIÓN

La guía del maestro se diseñó de forma ordenada, por medio de sesiones, que describen cada paso del proceso que se llevará a cabo con los alumnos. Especificando, tiempos, utilización de materiales de apoyo como el audiovisual, afiches, las hojas de trabajo y el juego.

La información se medió de manera que la orientadora la entienda de una manera fácil y práctica para impartir cada sesión. Se utilizaron elementos gráficos en el encabezado y pie de página, íconos y tipografía con el propósito de hacer más llamativo y funcional el material para la orientadora.

Todas las piezas del programa mantienen una misma línea de diseño de manera que se guarda unidad y se distingue de cualquier otro material gráfico existente.

El material en el caso del audiovisual se va explicando de forma breve cada imagen que se presenta con voces grabadas y música de fondo, de manera que den a entender la situación con el objetivo que el estudiante lo interprete y discuta con la orientadora. Se realizó en forma de historieta, con secuencias y en orden del tema visto. Se hicieron imágenes llamativas, modernas y cómicas adecuada a los gustos y preferencias del grupo objetivo secundario. Se utilizaron dos personajes uno masculino y otro



7. MEDIOS A UTILIZAR Y FORMAS DE DISTRIBUCIÓN DEL MATERIAL

La estrategia es didáctica y motivacional a la vez, en los niveles de primero a tercero básico; por medio de actividades, juegos, dinámicas, audiovisuales con ejemplos de experiencias reales y personajes que identifiquen el grupo objetivo secundario. Todo esto, sobre cada punto o tema del liderazgo, por semana. Con una guía de apoyo para el tutor o maestro que lo maneje, en este caso la orientadora de la institución. La guía ofrece información básica, objetivos que se pretende alcanzar con cada tema, características importantes, definiciones, desarrollo de actividades sugeridas para cada tema, recomendaciones y sugerencias de lecturas que pueden consultar para enriquecer los contenidos, hojas de trabajo, guía de audiovisual y un instructivo general de todo el material.

1. Guía de orientadoras: Desarrolla la planificación de cada sesión. Donde se especifica el contenido de materiales a utilizar y el tiempo estipulado para cada actividad asignada. Se amplia también cada tema y se sugieren actividades para cumplir los objetivos inmediatos. Cada tema se divide en subtemas que se distribuyen en sesiones. Estas son de 45 minutos aproximadamente, una vez por semana, lo que equivale al período del curso de orientación en cada grado, cada semana. Las sesiones empiezan en Enero, al principio del ciclo escolar y concluyen en el mes de Mayo, lo que comprende los dos primeros trimestres del año.

2. Los audiovisuales: son específicos para algunos temas, se emplean solo en algunas sesiones determinadas. Son apoyados por las hojas de trabajo para los alumnos, numerados en el orden en que se van desarrollando las sesiones. Están realizados en el programa de power point y grabados en el CD del instructivo general.

3. Juego educativo o material interactivo: para la clase. Al igual que los audiovisuales, el juego es específicamente para una sesión, aclarando que no es ninguna de las que ya poseen audiovisual.

4. Afiches mensuales: como apoyo al tema general de liderazgo, contienen frases célebres para analizar con los alumnos. Se colocarán en paredes interiores, en un lugar estratégico con el propósito que los adolescentes los vean repetidamente. Serán un total de 5 afiches.

5. CD: incluye los archivos del instructivo general de todo el material e indicación de producción y reproducción, que acompaña todo el material en conjunto con un bifoliar de presentación a la institución. El material será propiamente exclusivo para su uso, en el departamento de orientación. Las orientadoras se encargarán de presentarlo a los estudiantes. Estas a su vez dispondrán de una guía para orientadoras, un único audiovisual y un kit del juego didáctico para compartirlos (por lo general no coinciden dar dos maestras a la misma hora el mismo tema). Las mismas orientadoras se encargarán de la reproducción del material, tanto las hojas de trabajo, como los afiches.

CALENDARIZACIÓN DE LOS TEMAS Y MATERIAL A UTILIZAR

ENERO

sesión 1
Introducción
¿Qué es liderazgo?
Audiovisual 1 y 2
Hoja de trabajo No. 1
1er afiche
Semana del 17-21

sesión 2
Tipos de liderazgo
Tarjetas o fichas informativas
Semana del 24-28

FEBRERO

sesión 3
Líderes positivos y negativos
Hoja de trabajo No. 2
2do afiche
Semana del 31-4

sesión 4
Liderazgo comienza con integridad
Hoja de trabajo No. 3
Semana del 7-11

sesión 5
Funciones de un líder
Hoja de trabajo No. 4
Semana del 14-18

sesión 6
Actividad de retroalimentación
Semana del 21-25

MARZO

sesión 7
Cualidades de un líder I
Tarjetas o fichas informativas
3er afiche
Semana del 28-4

sesión 8
Cualidades de un líder II
Ilustraciones tarjetas
Semana del 7-11

sesión 9
Perfil del líder adolescente I
Audiovisual 3 y 4
Hoja de trabajo No. 5
Semana del 14-18

sesión 10
Perfil del líder adolescente II
Rompecabezas
Hoja de trabajo No. 6
Semana del 21-25

ABRIL

sesión 11

Perfil del líder
adolescente III
Audiovisual 5
Hoja de trabajo No. 7
Semana del 4-7

sesión 12

Perfil del líder
adolescente IV
Tarjetas o fichas
informativas
Semana del 19-22

sesión 13

Actividad de
retroalimentación
Juego didáctico
Semana del 25-29

MAYO

sesión 14

Liderazgo y
autoestima
Hoja de trabajo No. 8
Semana del 2-6

sesión 15

Actividad
de cierre
Semana del 9-13

8. BOCETAJE

Tomando el concepto central de promover líderes para un futuro por medio de sensibilizar y motivar, se pensó en crear una propuesta con una estrategia didáctica para orientadoras que facilitara el motivar a los adolescentes, que actualmente cursan de primero a tercero básico, por ser la etapa en que el ser humano empieza por aprender a desarrollarse dentro de la sociedad y a definir su propia personalidad.

Por medio de la investigación se determinó que los adolescentes tienen problemas para definirse en esta etapa por diferentes situaciones y necesitan ayuda de terceras personas que los guíen para ser personas proactivas con iniciativa y metas claras para una mejor calidad de vida.

Se concluyó que el programa necesitaba de una guía para orientadoras de una institución en específico, donde se especificaran contenidos, actividades y objetivos que se desean desarrollar en el estudiante.

Con respecto al contenido; el tema de liderazgo es muy complejo, por lo que con ayuda de orientadoras y la recopilación de la información relacionada con este tema, se determinó que se debía de

poner énfasis en la personalidad de un líder positivo con el fin de motivar a los adolescentes a ser mejores personas para su propio futuro.

El orden en el que se planteó el contenido es:

¿Qué es?

¿Qué tipos existen?

¿Qué diferencias existen y cuáles son?

¿Qué características posee?

Al principio se planteó la idea de hacer un audiovisual que reuniera todo el contenido a tratar sobre el tema. Sin embargo el adolescente necesita analizar, reflexionar y experimentar para absorber mejor la información y sentirse motivado. Por lo tanto se pensó en diferentes materiales de apoyo además de un audiovisual.

NOMBRE DEL PROYECTO

El proceso dio inicio pensando en el nombre que se le daría al proyecto. Debía explicar de qué se trataba y se determinó como tal:

Programa para la motivación de los líderes del mañana.



SLOGAN

Se inició el proceso pensando en un slogan o enfoque que se le quería dar al proyecto que reflejara el concepto central. Estas son algunas de las opciones en las que se pensaron:

- ***Produciendo Líderes***
- ***Positivamente futuro diferente***
- ***Uno para todos, todos para uno***
- ***Crezcamos para un mundo mejor***
- ***Creciendo hacia un futuro exitoso***

Se analizó cual de todos los anteriores se adaptaba más al grupo objetivo y cumplía con el concepto.

El primero se descartó por darle otro giro al programa, de “producir” en vez de “motivar” y la palabra líder de entrada crearía un rechazo de parte de los adolescentes hacia el proyecto, además de aparentar tener una falta de ortografía. Los otros tres eran muy ambiguos o demasiado generales y no respondían a ser específicos en describir de una manera simple el objetivo del programa.

Creciendo hacia un futuro exitoso representa la idea principal del proyecto. Lo que se pretende es comunicar al adolescente que todavía le falta crecer y que por medio del programa encontrará respuestas que lo pueden ayudar a definir mejor su personalidad para un futuro de éxito.

LOGOTIPO

Se vió la necesidad de crear un logotipo que representara al slogan “Creciendo para un futuro exitoso” el cual tiene como grupo objetivo primario a las orientadoras, pero también debía de ser adecuado a los adolescentes.

Para esto se trabajaron diferentes grafismos que jugaran con el concepto de liderazgo y al mismo tiempo representaran el nombre de la propuesta.



El primer logotipo se descartó por ser confuso y no reflejar el concepto central de la propuesta. La segunda opción se acercaba mucho a representar el slogan pero no reflejaba el entusiasmo y dinamismo que se pretendía transmitir. La tercera opción era más abstracta y hacía más evidente el tema de liderazgo a tratar en el programa, pero la mano empuñada que sobresale comunicaba el tener cierto poder sobre las demás, lo que podía tergiversar el mensaje. Por lo que se trabajó en esa misma opción de manera que se cambió la mano empuñada por una similar a las demás. Este funcionó en el sentido de comunicar que todos poseen un mismo objetivo por alcanzar.



Se probaron diferentes tipografías y formas de colocar el slogan al logotipo para integrarlos y que los dos formaran un logotipo más efectivo y funcional.

CRECIENDO HACIA UN FUTURO EXITOSO	CRECIENDO HACIA UN FUTURO EXITOSO	creciendo hacia un futuro exitoso
--	--	--

La primera tipografía es dinámica e informal, simula la escritura en el pizarrón por lo que se consideraba pero era demasiado pesado todo el texto en ese mismo tipo. La segunda se descartó por ser poco legible y no comunicar nada en sí. La tercera muestra un estilo muy simple e informal, da la impresión de ser escrita a mano pero considerando que era algo débil se utilizó en bold y la palabra exitoso se resaltó con la primera tipografía.



En la adaptación del texto del slogan al logotipo se descartaron las primeras opciones competir el texto con el grafismo, no tener continuidad y ser difíciles de leer. La última opción es más dinámica, tiene balance y equilibrio entre el grafismo y los diferentes tamaños de la tipografía que destaca el concepto central y lo hace más funcional.

Por ser el color un elemento gráfico en el impacto visual se intentaron algunas opciones. Todas en colores cálidos por ser estos los que transmiten entusiasmo, alegría, luminosidad, energía y amistad.



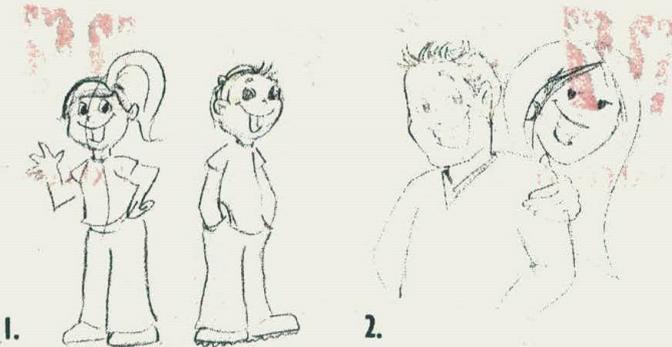
El degradé hacia que las manos de cierta forma se perdiera, por lo que se escogió un color intermedio, un anaranjado intermedio que se pudiera combinar con los colores análogos primarios y formar la gama de colores cálidos esenciales para crear posteriormente una línea de diseño más eficaz.



ILUSTRACIONES

Pensando representar los temas dentro de un audiovisual, se consideró la caricatura como un medio gráfico efectivo para interpretar las diferentes situaciones que en los temas se desarrollan.

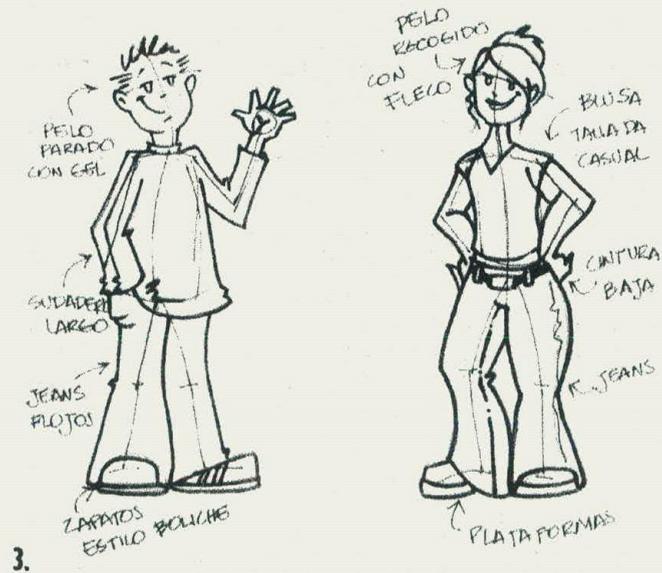
Se inició el proceso de bocetaje con las caricaturas de los personajes principales: un adolescente y una adolescente, por ser ambos sexos a los que va dirigido el proyecto. Se tomó en cuenta los gustos y preferencias de los jóvenes para elaborar diferentes estilos de caricatura para les fuera fácil identificarse con los personajes.



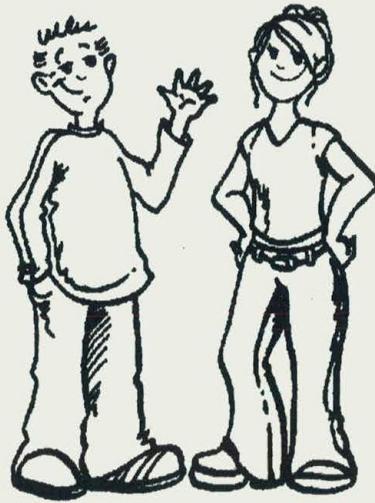
Se hizo un sondeo con el grupo objetivo tanto con los mismos adolescentes como con las orientadoras para evaluar cuál de los tres estilos era más agradable y se identificaba más.

Los dos primeros fueron descartados, uno por ser muy infantil y el otro reflejaba una edad más adulta a la de los adolescentes, la

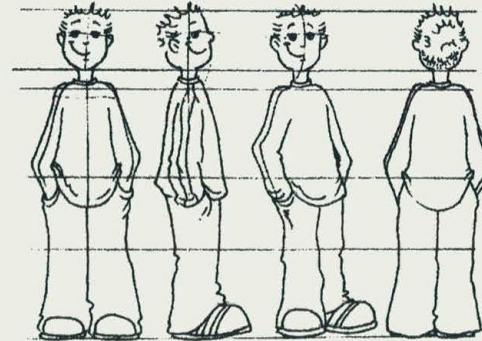
tercera se adecuaba más a su edad y cultura; por lo que se optó por la tercera, por ser más simpáticos y reflejar más los rasgos de edad y características del grupo.



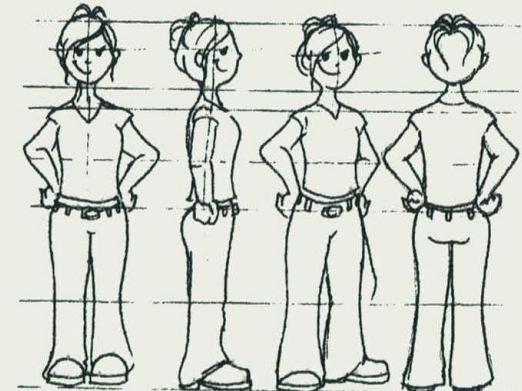
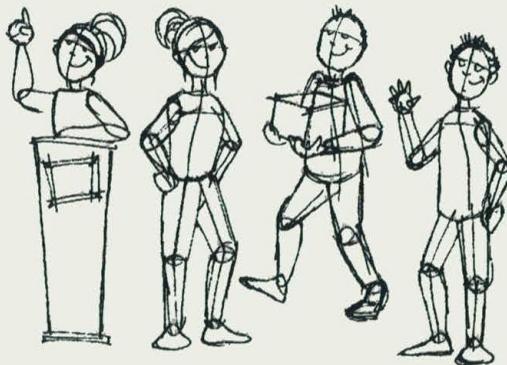
De acuerdo a la opinión del grupo objetivo se realizaron algunos cambios retocando los trazos para lograr una figura más estilizada. Se tomó en cuenta la fisonomía de los adolescentes, y su forma de vestir y actuar para crear parte del carácter de cada uno de los personajes.



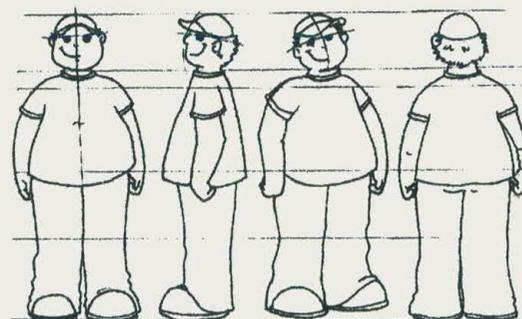
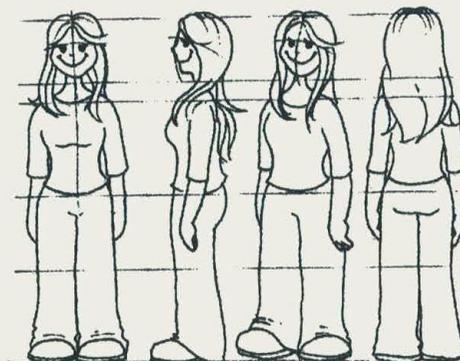
Se realizaron las vistas de frente, perfil, tres cuartos y trasera de los personajes para mantener las proporciones y detalles al momento de dibujar otras posiciones.

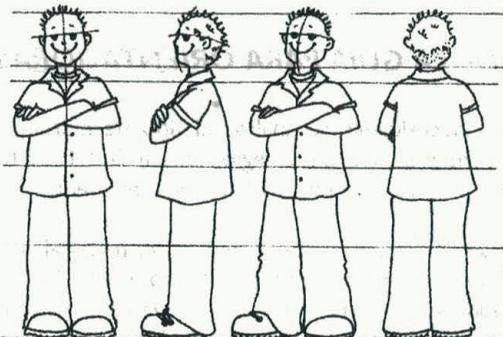


Los personajes fueron elaborados en base a un estudio en la construcción y sus proporciones. Se realizaron en una línea sencilla pero a la vez expresiva, determinando ciertas posturas y movimientos que los adolescentes suelen tomar.

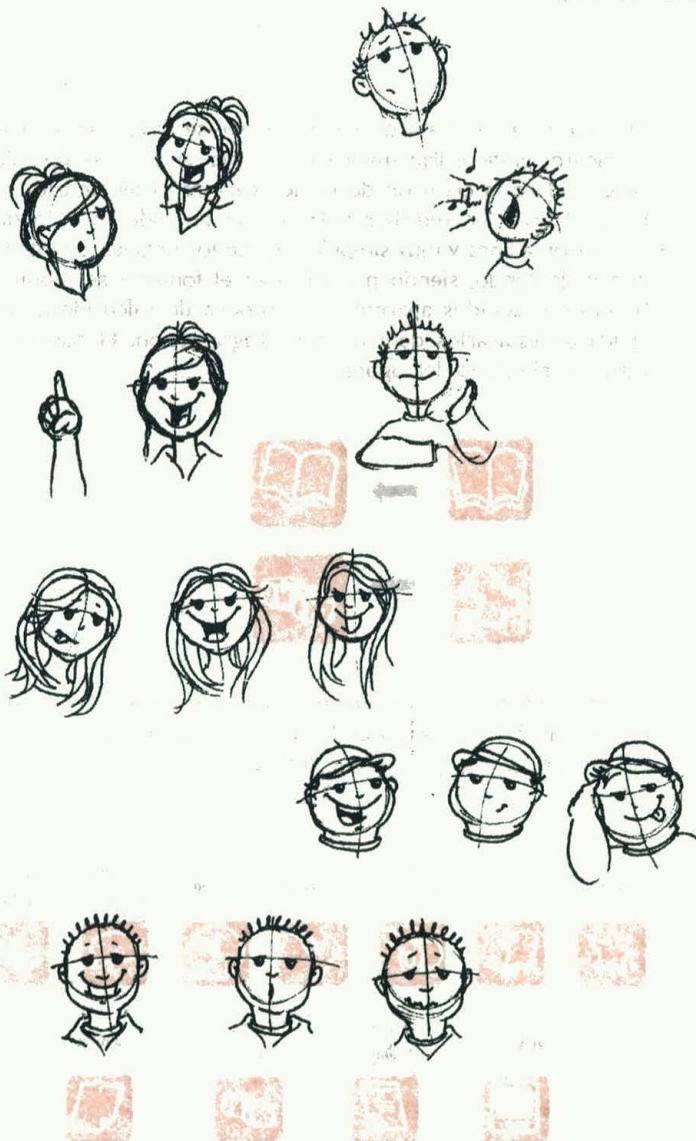
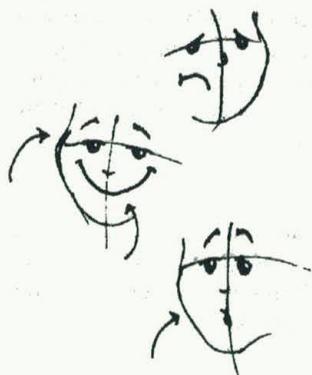


En el mismo estilo de ilustración se elaboraron los personajes secundarios y las demás figuras. Los dibujos de los audiovisuales fueron realizados en base a este tipo de línea.



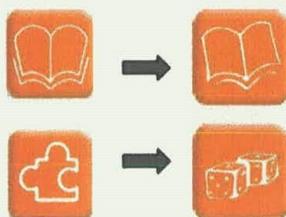


También se elaboraron pruebas sobre diferentes gestos, estos se basan en algunos elementos como los ojos, cambiando la posición de las líneas como la línea superior que define el párpado, la línea las cejas y la de la boca.





Dentro de la guía para orientadores que se diseñó se necesitaban elementos gráficos llamativos y que facilitaran la lectura por lo que se consideró la creación de íconos para representar cada rubro. Estos debían ser sencillos y fáciles de entender por lo que se trabajaron a línea y muy simplificados en los detalles. Se intentaron con y sin fondo, siendo más efectivo el fondo y se modificó en hacerlos resaltados aparentando botones de computadora los que ayuda a destacarlos dentro de la diagramación. El color que se utiliza es el mismo del logotipo.



Algunos sufrieron modificaciones para unificarlos con la línea de ilustración que se trabajó en los primeros dibujos y otros porque se buscaba que la figura fuera lo más significativa y representativa posible.



DISEÑO DE LA GUÍA PARA ORIENTADORAS

En base a las necesidades se analizó el tipo de material que se debía implementar dentro del colegio, satisfaciéndolas y tomando en cuenta los recursos con los que la institución cuenta.

Al principio se pensó en un audiovisual en el material principal y que todos las demás piezas giraran en torno a este. Sin descartar la idea el audiovisual como un medio atractivo y eficaz para los adolescentes, se evaluó el que no en todos los temas a tratar dentro del contenido funcionaba el audiovisual, ya que el ser humano necesita reflexionar, analizar y desarrollar otras destrezas para aprender mejor. También se consideró el que las orientadoras tomarán un tema para desarrollar en un tiempo estipulado dentro del ciclo escolar, pero este careciera de material gráfico y recursos adecuados que apoyarán además de un orden para impartir dichos temas

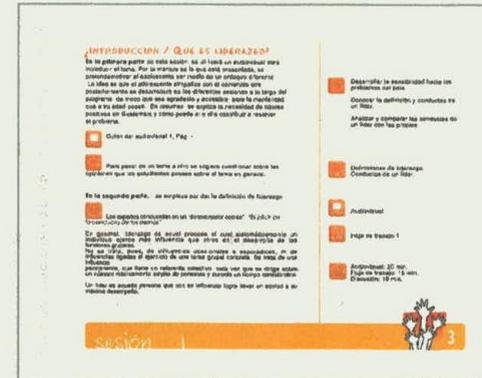
Para esto se tomó en cuenta libros, folletos y el material gráfico existente de manera de desarrollar una guía para el orientador que le proporcionara todas las herramientas y materiales necesarios para lograr objetivos que se pretendían. La guía para orientadores, dirigida específicamente a estos, se diseñó de una manera que manejara una misma identidad en el concepto central y el nombre del proyecto.

FORMATO

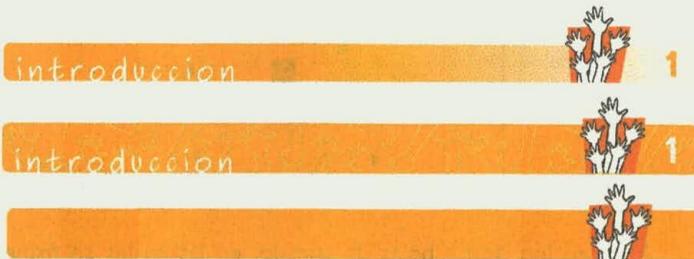
Se propone un tamaño carta en horizontal, para fácil manipulación del material. Es un formato en el que se puede manejar mucho texto aprovechando márgenes, tipo y tamaños de letras, además de ser un formato estándar.

DIAGRAMACIÓN

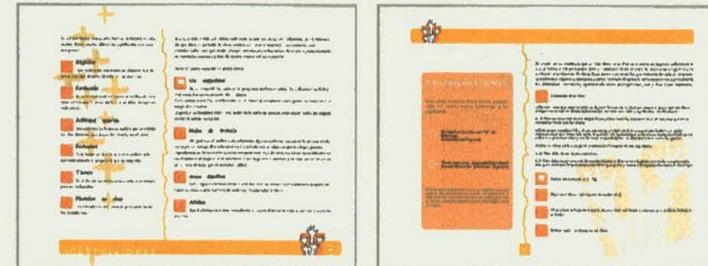
En el primer boceto se trataron de marcar jerarquías por tener tantos títulos y subtítulos en el desarrollo de los temas. Así mismo se debía contar con un resumen de la sesión para hacerla más práctica y eficaz; y un desarrollo más explícito sobre el orden a realizar la sesión y el contenido del tema a tratar. Por lo que se decidió utilizar dos columnas de diferente tamaño siendo de mayor dimensión la que poseía más texto. Para hacerlo más ordenado se utilizaron espacios en blanco, márgenes que se trabajaron delimitando el área de texto y de impresión, también elementos gráficos como los íconos, el grafismo del logotipo para darle una identidad al material, una línea delgada que serviría para dividir el contenido de la sesión con el resumen del desarrollo de objetivos y materiales de apoyo a utilizar.



El diseño fue cambiando conforme se iba evaluando la funcionalidad de los elementos gráficos junto con elementos de texto como es la tipografía. La cual se cambió de Century Gothic a una Gill Sans Mt, por ser un tipo más condensado, siempre legible y del tamaño adecuado para la proporción de texto.



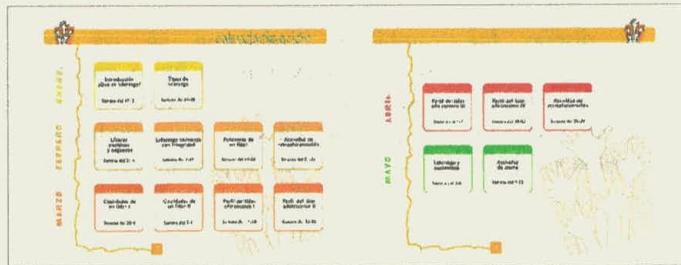
También se ubicaron barras en color que se al pie de página al principio, resaltando el título de la sesión y el número de la página pero confundía las jerarquías y la ubicación no ayudaba a hacerlo más práctico.





Se jugó con las tipografías del logotipo ya que se adecúan al grupo objetivo, se distinguen del cuerpo de texto y hacen que sea más atractivo además de mantener una misma línea de diseño. También se añadieron colores adicionales al del logotipo, siempre análogos por la expresividad de los mismos a excepción del verde que siendo parte de todo el diseño brinda un ligero contraste sin desequilibrar el aspecto visual.

Se analizó que la guía necesitaba de un instructivo técnico impreso



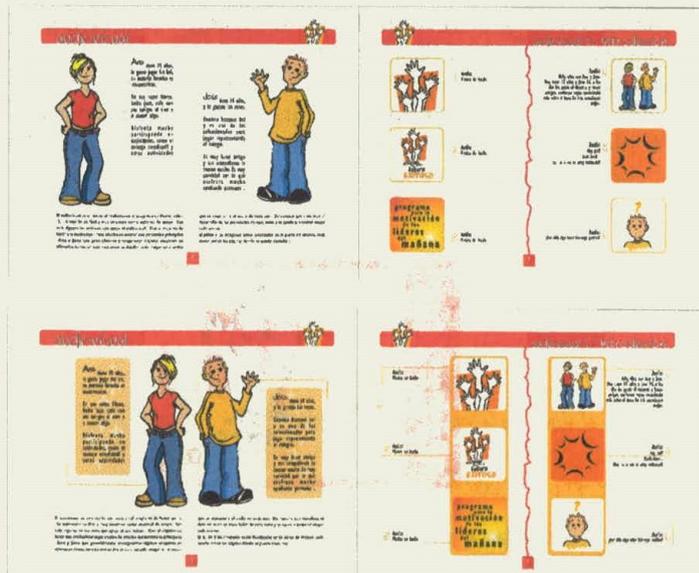
que explicara el uso y reproducción de los materiales de apoyo que se solicitan en cada sesión por lo que se elaboró de manera que fuera parte de la guía para hacerlo más práctico su uso.

Por este motivo se ubicó en la parte de anexos de la guía. Se insertó una página doble de papel arcoiris para introducir el CD, por ser grueso y el color se acerca mucho al que predomina en todo el diseño. en la parte del instructivo se colocó las explicaciones de cada mateial a reproducir utilizando la misma diagramación en toda la guía.



A excepción de las hojas de trabajo, en las cuales se manejó la misma línea de diseño tratando de resaltar los elementos que unifican todo el material, pero en negro con fondo blanco ya que se debía utilizar a un color por la función de dicho material.

También se incluyó dentro de la parte de anexos un guión del audiovisual que presentando de una forma ordenada cada número de imagen y texto que la acompaña. El diseño de la diagramación también se respetó aunque cambió en el pasar las imágenes de los extremos de la hoja al centro, de manera que funcionara mejor en cuanto a una distribución más efectiva y funcional.



PORTADA Y CONTRAPORTADA

Se trabajaron varias portadas que reflejaran el material del que se trataba, que mantuviera unidad y fuera atractiva para el grupo objetivo.



Las dos primeras opciones fueron descartadas porque el uso de los elementos gráficos como el logotipo, pantallas y colores saturaban el formato y no se apreciaban las jerarquías.

En la tercera opción se trabajó una ilustración que representaba a los líderes del mañana como lo dice el nombre del proyecto, pero era poco atractiva en cuanto a color y todavía se veía saturada por los dibujos en pantalla.



Se decidió limpiar el fondo para hacerlo más agradable y hacer de la ilustración un punto focal. El logotipo se ubicó de manera que identificara el material pero no compitiera en proporción a la ilustración y los titulares. Así mismo se hicieron pruebas de color en el fondo y la ilustración a full color, con el propósito de hacer un diseño más agradable y no tan cansado para la vista.



La tipografía utilizada en la línea inferior es de la familia de la utilizada en las páginas interiores al igual que la de abajo que describe el nombre del proyecto.

GILL SANS ULTRA BOLD

Gill sans MT Condensada

Mediante el diseño preliminar de la portada, se trabajó la contraportada haciendo uso de un fondo del mismo color, los personajes a full color, y dos bloques de texto que se distinguen por la tipografía. En pantalla, en un porcentaje de 20% del color se colocó el mapa que representa el logotipo del Colegio Internacional Montessori, para afianzar que el material es específico para uso de la Institución.



La línea irregular que se utilizó en el interior de la guía, sirvió para separar el texto anexo, el cual se refiere al logotipo del Montessori y el Departamento de Orientación al que va dirigida toda la propuesta.

BIFOLIAR

Como material para presentar el programa se pensó en:

- Un trifoldar
- Bifoldar
- folleto

Se descartó la posibilidad de ser un trifoldar por el espacio tan angosto para colocar la información e imágenes, además de que su forma limita el diseño. Un folleto era demasiado para la poca información que se manejaría por lo que se consideró que el bifoliar podría ser una alternativa adecuada para distribuir la información que se manejaría y la línea de diseño que se manejara era fácil de adaptar a un formato similar a escala.



Para la carátula se destacó el logotipo del programa ya que es el elemento que mejor comunica el concepto central. Se utilizaron los colores anaranjado brillante en todo el formato y un amarillo-naranja que resalta el logotipo. En el extremo izquierdo se colocó el nombre del proyecto en una tipografía blanca y el texto centrado, con el propósito de explicar la temática del programa por anticipado.

En el interior del bifoliar se diagramó a dos columnas, con una tipografía a 10 ptos. en color negro y una franja anaranjada sólida simulando la diagramación utilizada en el interior de la guía para orientadoras. Para viñetas se utilizaron pequeños cuadrados de los colores utilizados también en todo el material gráfico. Se ilustró con imágenes significativas el material que en el texto se describe.

Podemos ser maestros de la vida de nuestros hijos cuando los vemos crecer y desarrollarse. Pero también podemos ser maestros de la vida de nuestros hijos cuando los vemos crecer y desarrollarse. Pero también podemos ser maestros de la vida de nuestros hijos cuando los vemos crecer y desarrollarse.



El trabajo de la Guía para Orientadoras es de 17 a 18 años. Es de mucha importancia para las madres y padres de familia que sepan que el trabajo de la Guía para Orientadoras es de 17 a 18 años.

Este programa está diseñado para que los niños y niñas aprendan a leer y escribir. Este programa está diseñado para que los niños y niñas aprendan a leer y escribir.

En el dorso se colocó la línea irregular delimitando hasta donde llegaba la información y se ubicó de nuevo el logotipo para reforzar la identidad del proyecto.

Los hijos de trabajo que se utilizan en diferentes regiones se indican dentro de los textos de la guía para una correcta reproducción.



EL AUDIOVISUAL

Se realizaron las ilustraciones a línea y se re dibujaron y colorearon en el programa de freehand, luego se exportaron al programa de power point, por ser el programa que se facilita al grupo objetivo, donde se colocaron en una secuencia conforme el tema del que se trataba. Los dibujos manejan la misma línea de los personajes principales. Se realizaron tomando en cuenta los gestos, posiciones que poseen los adolescentes y en diferentes situaciones en las que se desenvuelven.

Se utilizaron los recursos del Colegio Montessori para desarrollar el audio, tanto la música de fondo como las voces que explican cada imagen.



La música fue creada con la ayuda de los maestros de música que imparten clases en el nivel de secundaria dentro del Colegio Montessori. Esto ayudó a que la melodía vaya de acuerdo con las preferencias musicales de los estudiantes y al mismo tiempo con la necesidad del audiovisual. Para las voces se escogieron dos adolescentes femeninas que cursan primero básico con el objetivo de que se identifique el mensaje y sea de mejor manera internalizado.



Para la portada del CD donde se incluye el audiovisual se trabajó dos diferentes diseños, de los dos, el más interesante se propuso en dos colores de fondo para saber cual funcionaba mejor.



LOS AFICHES

Estos se diseñaron a escala y se propuso como formato rea luna medida de 11" x 14" (tabloide) porque es un tamaño apropiado para la ubicación dentro del aula.

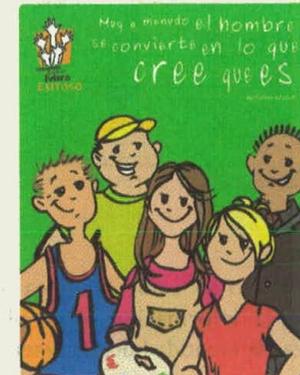
Tomando en cuenta la ubicación en las paredes de cada aula y que éstas poseen una alfombra azul marino para colocar material didáctico, se considero el hacerlos full color, para que se destacaran y fueran llamativos.

Se utilizaron algunas ilustraciones del audiovisual, que se adecuaban al significado de la cada frase y se evaluó el que algunas del as ilustraciones se recortaran dentro del formato dando la sensación de un close up.

Esto crea un balance armónico entre la imagen y la frase; y ayuda a que el observador se identifique mejor con los elementos del

programa y refuerce el tema global de liderazgo desarrollando una mente más positiva por medio de un mensaje visual.

La tipografía que se utilizó, es la misma del logotipo. Además de ser legible tiene cierta personalidad que transmite informalidad y confianza en el mensaje.



El logotipo se ubicó de manera que identificara el material como parte del mismo programa, el lugar no era específico puesto que por el uso de full color y la ilustración se perdía, por lo que debía de situarse en donde mejor se destacara.

EL JUEGO

Se pensó en el juego como una actividad divertida de reforzar contenidos, y según la orientadora, los adolescentes disfrutaban de juegos y dinámicas de grupo.

Se diseñó el juego tomando como referencia, la estructura y dinámica de otro ya existente. Aprovechando los beneficios del método del juego referente llamado pintamonos o pictionary se propuso crear un juego similar para internalizar conocimientos y utilizarlo para una actividad de retroalimentación.

La dinámica del juego es que un participante pase a dibujar para representar algún concepto en específico y que el equipo al que pertenece el participante adivine el concepto. Por la complejidad de los conceptos dentro de los temas a reforzar se añadió a la dinámica del juego el poder hacer mímica o gestos para facilitar la representación de algunos conceptos que son complicados.

Entre los nombres del juego se pensaron dos alternativas:

- Jugando para crecer hacia un futuro exitoso
- Mímica y garabatos

El primero pretendía adaptar el slogan, pero se hacía muy largo además de parecer muy infantil. El segundo es simple y resumía en pocas palabras la dinámica del juego.

Además de nombre, el juego necesitaba de tarjetas de un tamaño de 3 1/8 " x 2 1/2 ", que incluyeran el contenido dividido en dos categorías, por ser dos temas los que vistos en las sesiones anteriores.



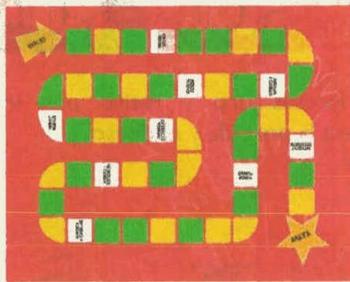
Debían ir impresas tiro y retiro por lo que se diseñaron alternativas para la portada y el dorso.



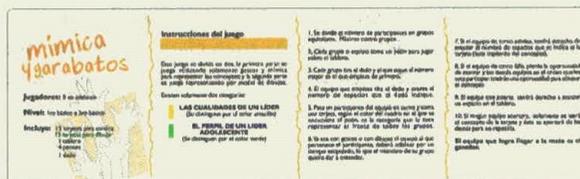
También se diseñó un tablero que fuera plegable, en donde los peones que representaban los equipos pudieran avanzar y de esta forma visualizar de una forma más clara el equipo que va ganando. Se utilizaron cuatro colores incluyendo el negro para el texto de las casillas en blanco.



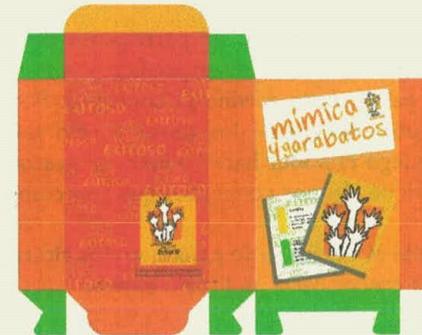
Los colores amarillo y verde se utilizaron como códigos para cada categoría, el fondo de todo el tablero se hizo en color rojo para hacer un mejor contraste con el amarillo y el verde. Se utilizó el grafismo del logotipo y el slogan para crear un apantalla en el fondo rojo en un porcentaje de 70% para hacerlo más atractivo pero que no distrajera dentro del diseño.



Las instrucciones se pensaron en hacerlas plegales también en forma de acordeón y del tamaño de las tarjetitas para hacerlo más práctico y funcional.

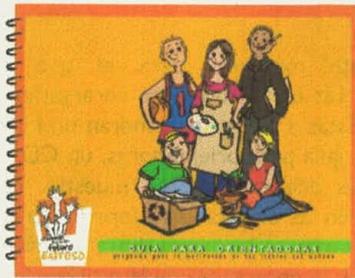


Así mismo se pensó en un empaque sencillo y práctico en el que fuera adecuado para colocación y conservación de las piezas del juego. Por el tipo de material se necesitaba hacer un diseño que fuera atractivo, que reflejara lo divertido del juego, y que mantuviera la línea de diseño para lo cual se utilizaron los elementos gráficos y tipografías que se trabajó en todo el material.



9. DESARROLLO DEL DISEÑO PRELIMINAR

La propuesta consta de cinco materiales gráficos los cuales tiene un orden para trabajarlos en un tiempo definido



1. **Guía de orientadoras** describe la planificación de cada sesión. Donde se especifica el contenido de materiales a utilizar y el tiempo estipulado para cada actividad asignada. Se amplia también cada tema y se sugieren actividades para cumplir los objetivos inmediatos. Posee un espacio de anexos donde se

incluye un CD, un instructivo para la elaboración y reproducción de materiales de apoyo, hojas de trabajo y un guión para los audiovisuales. Se realizará en un formato de 8.5" x 11" (tamaño carta), encuadernado con espiral de metal e impreso en hojas opalina 105 grs. Full color y un color, tiro y retiro. La presentación del material a la institución en donde se va implementar consta de un bifoliar de 5" x 13.5" con una portada que da a conocer el nombre del programa y el logotipo que identifica el material. en las páginas interiores y la contraportada, se describe el programa, sus objetivos, para quiénes está específicamente



diseñado y los materiales gráficos con los que cuenta para su realización.

2. **Los audiovisuales** son específicos para algunos temas, se emplean solo en algunas sesiones determinadas. Son apoyados por las hojas de trabajo para los alumnos, numerados en el orden en que se van desarrollando las sesiones. Están realizados en el programa de power point y grabados en el CD del instructivo general. El material físico viene inmerso en la guía para orientadores en el espacio de anexos. Incluyen música de fondo y explicación grabada acorde cada imagen.

3. **Juego didáctico** para jugar en clase. Al igual que los audiovisuales, el juego es específicamente para una sesión, incluye: -24 fichas impresas en textcote de calibre 12, tiro-retiro, full color, con adhesivo sobre textcote de un tamaño de 3 1/8 "x 2 1/2", lo cual caben 9 fichas en un formato tamaño carta. -Un tablero impreso tiro-retiro- en opalina 200grs. full color y plastificado de un tamaño 8" x 11". -Instrucciones del juego, impresas tiro-retiro sobre textcote calibre 12 a full color a un tamaño de 10" x 3 1/8". en las cuales se especifica el nivel (edad) adecuadas para jugarlo, el número de jugadores, piezas que este incluye. También se explica de una forma detallada y por pasos las instrucciones a seguir y dinámica del juego. Presentada de una forma gráfica cada pieza y su función. -Cuatro peones de madera de un tamaño de 1 cm x 1 cm , de diferentes colores (utilizando los mismos tonos que se utilizan en toda la





imagen). Y por último el dado de un tamaño de 2 cm x 2 cm, para ayudar en la dinámica del tablero. el juego posee u propio empaque que consta de una caja sencilla con medidas ajustadas para conservar el material de una forma ordenada, con cierre manual de un lado y semiautomático del otro en el que se guardan y todas las piezas del juego.

4. Afiches mensuales, como apoyo al tema general de liderazgo, contienen frases célebres para analizar con los alumnos. Se colocarán en paredes interiores, en un lugar estratégico con el propósito que los adolescentes los vean repetidamente. Son en total cinco afiches de una medida de 11" x 14" la cual está calculada para el espacio con el que cuentan par apegarlos, como la funcionalidad de ser visibles y legibles al mismo tiempo.



5. Instructivo general de todo el material e indicación de producción y reproducción. (CD con archivos), que acompaña todo el material en conjunto con un bifoliar de presentación a la institución. el CD viene inmerso dentro de la guía en una hoja realizada especialmente para resguardarlo. Posee además de la carpeta para el instructivo de elaboración y reproducción de materiales que consta de dos archivos de recursos que la orientadora debe preparar y reproducir cada uno identificado con el nombre de la respectiva sesión en la que se van a utilizar; una carpeta para los audiovisuales, estos identificados con el número de audiovisual que se especifica dentro de la guía en cada sesión; y una tercera carpeta identificada con el nombre de Material para el programa, en el cual se encuentra todo el material diseñado, pieza

por pieza y consta de un archivo para la guía de orientadoras, uno para el juego didáctico, otro para afiches y otro para la carátula del CD. Todos para reproducirlos en el programa de Macromedia Freehand 10. Dentro de la guía en la parte de anexos se encuentra en el instructivo de elaboración y reproducción de materiales un resumen que detalla el uso del CD y como puede utilizarlo de una manera fácil. También se establece el programa en el que se encuentra grabado el archivo, ya sea Microsoft Word o Macromedia Freehand.

El material será propiamente exclusivo para el uso del departamento de orientación. Las orientadoras se encargarán de presentarlo a los estudiantes. Estas a su vez dispondrán un kit de todo el material que incluye: la guía para orientadoras, un CD, un juego didáctico y cinco afiches diferentes como muestra. Este único kit será para que lo utilicen las orientadoras (por lo general no coinciden dar dos orientadoras a la misma hora el mismo tema). Las mismas orientadoras se encargarán de la reproducción del material, tanto de las hojas de trabajo, como de los afiches.

Por ser un kit, el material posee un empaque tipo maletín, apropiado para guardar todas las piezas del material y ser práctico para transportarlas de un lado a otro. Además está identificado con el logotipo del programa y los colores que predominan en toda la imagen de diseño.

0. VALIDACIÓN TÉCNICA DEL DISEÑO PRELIMINAR

o CON LICENCIADOS EN DISEÑO GRÁFICO:

Se validó la propuesta preliminar con diez Licenciados en diseño gráfico para comprobar técnicamente la funcionalidad del material en cuanto a su forma y contenido. Se tomaron como parámetros para evaluar, la diagramación en cuanto a formato, organización de contenidos y texto, tipografías, ilustraciones y color.

Esta validación se hizo por medio de un instrumento con una escala de 4 – 0 para evaluar cada pregunta, siendo 4 igual a excelente y 0 el que lo calificaba de muy malo (Ver Anexo No. 9). Este instrumento se estructuró con preguntas específicas para cada una de las piezas de la propuesta.

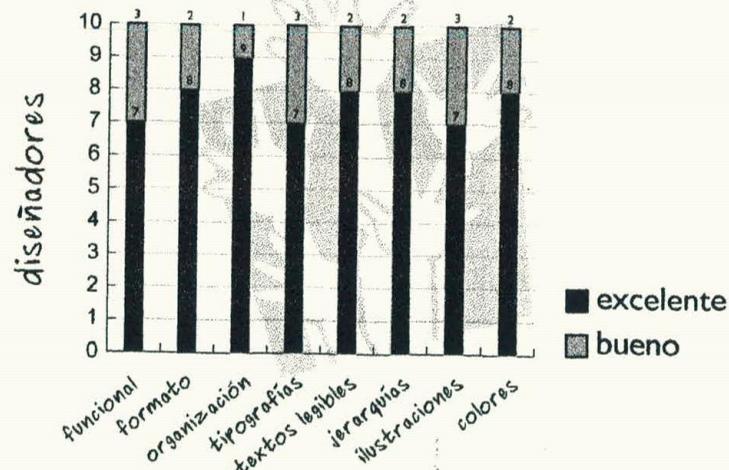
GUÍA PARA ORIENTADORAS:

El resultado fue en general satisfactorio. Los diseñadores en su mayoría hicieron las observaciones de que el material es funcional en cuanto a proporcionar herramientas se refiere, en sus comentarios calificaron la guía como un material funcional para facilitar la motivación de líderes en los jóvenes.

Consideraron el tamaño del formato adecuado y de fácil manejo; así mismo la organización del contenido facilita su uso.

GUÍA DE ORIENTADORAS

Licenciados en Diseño Gráfico
Gráfica I



Las tipografías utilizadas las calificaron como adecuadas, legibles y un buen manejo de jerarquías, un comentario hizo alusión a mejorar la calidad de impresión para hacer más legible el cuerpo de texto y su función sea más satisfactoria. Los recursos gráficos en la diagramación los atribuyeron como necesarios y de ayuda en las jerarquías; las ilustraciones las describieron como atractivas para el grupo objetivo y el uso de colores adecuados como también llamativos. Se sugirió el escribir créditos de diseño en cada material gráfico.

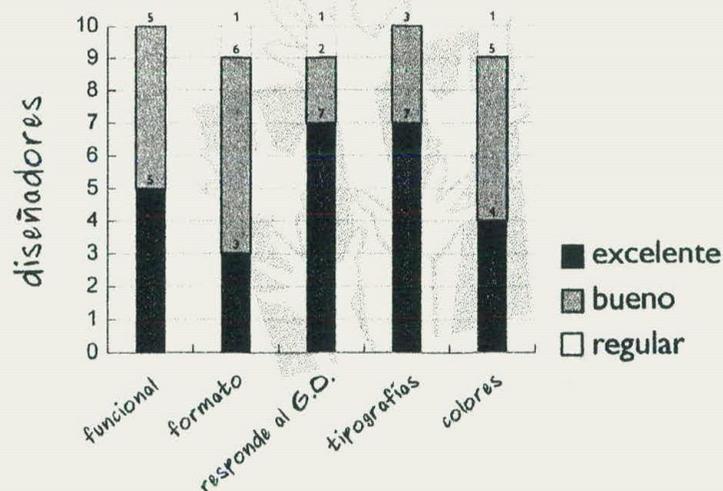


JUEGO DIDÁCTICO:

Se considera funcional para reforzar temas aprendidos; en el formato del tablero, 7 de los diez diseñadores sugirieron hacerlo más grande para una mejor implementación, el tamaño propuesto fue de 11" x 17"; también aconsejaron el utilizar ilustraciones dentro de las casillas y aprovechar la impresión a full color para utilizar más color ya que en comparación a otras piezas éste lucía muy pobre en ese aspecto.

JUEGO DIDÁCTICO

Licenciados en Diseño Gráfico
Gráfica 2



Se considera también que el diseño y como estrategia de juego encaja muy bien a la edad y gusto del grupo objetivo; la tipografía se calificó como adecuada y legible.

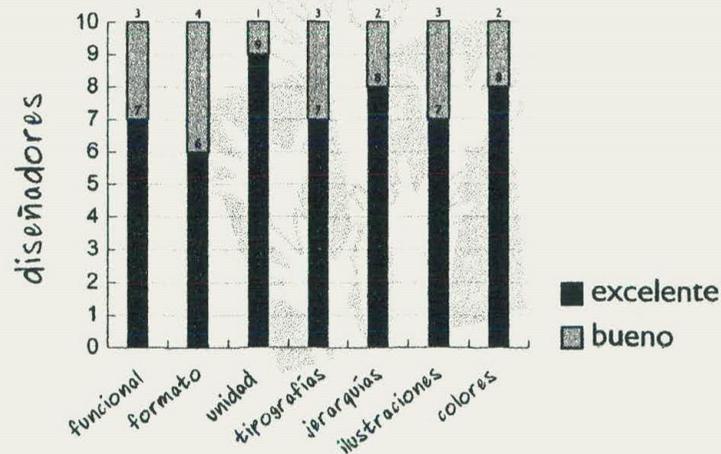
El uso de color como se sugirió anteriormente revisarlo en el tablero del juego así como su función como código en las tarjetas, para no crear confusiones en la dinámica.

AFICHES:

Opinaron que era un material de apoyo funcional en cuanto a diseño y frases utilizadas se refiere, siendo esto de aspecto motivacional que se adapta bien al grupo objetivo y a los propósitos del programa.

AFICHES

Licenciados en Diseño Gráfico
Gráfica 3



Se sugirió evaluar el tamaño del formato por la legibilidad dependiendo del lugar en el que se colocarán. Les parece que los afiches mantienen una unidad con la imagen global, así como la

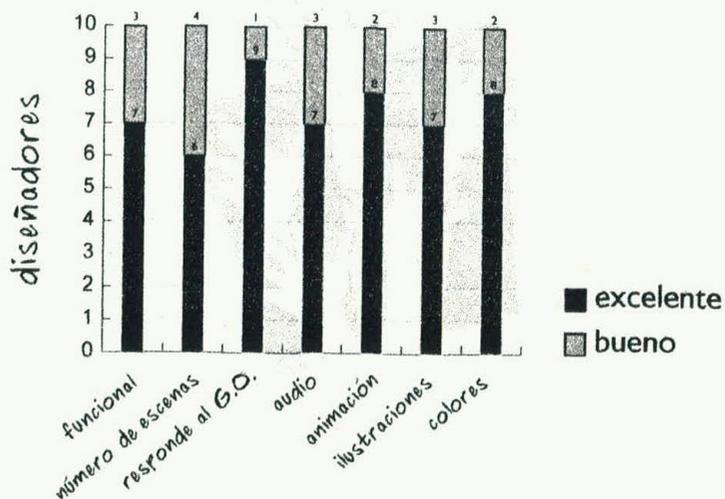
tipografía le da carácter y personalidad siendo adecuada para las frases. Se considera que existe una jerarquía simple y explícita en la diagramación y el uso de colores llamativos atraen la atención y hacen mayor énfasis en los textos.

AUDIOVISUAL:

Se considera un material funcional para agilizar el aprendizaje. Se cree que el número de escenas en cada tema es adecuado, que refleja muy bien el contenido y la trascendencia del tema ya que cada audiovisual es corto pero sustancial, de lo contrario perdería el propósito de mantener la atención del espectador.

AUDIOVISUAL

Licenciados en Diseño Gráfico
Gráfica 4



De las ilustraciones como del diseño opinaron que responde a la edad y grupo objetivo, además de ser claro y expresivo en cuanto a lo visual se refiere. Se sugirió mejorar la calidad del audio en cuanto a uniformidad en la intensidad de sonidos y claridad de locución; y revisar que el tiempo de cada imagen presentada fuera de acuerdo con el audio.

CON ORIENTADORAS:

Siendo el grupo objetivo al que va dirigido el material, se validó la propuesta preliminar con las 4 orientadoras Colegio Internacional Montessori; para comprobar técnicamente la funcionalidad del material en cuanto contenido y didáctica. Se tomaron como parámetros para evaluar, los contenidos específicos de cada una de las sesiones, de las hojas de trabajo, del material de apoyo, como también las frases utilizadas, las ilustraciones y el desarrollo de las actividades sugeridas.

Esta validación se hizo por medio de un instrumento con una escala de 4 – 0 para evaluar cada pregunta, siendo 4 igual a excelente y 0 el que lo calificaba de muy malo (Ver Anexo No.10). Este instrumento se estructuró con preguntas específicas para cada una de las piezas de la propuesta.

GUÍA PARA ORIENTADORAS:

Las cuatro orientadoras coincidieron en que todo el material realizado para el programa, incluyendo todas las piezas que este posee, calificaba como un excelente material para cumplir con el objetivo de motivar a los jóvenes por ser dinámico y novedoso.



En cuanto a la guía la describieron como muy clara, precisa, completa, interesante y didáctica. Opinan que posee todos los elementos que necesita un orientador y que el contenido va de acuerdo a las necesidades de los adolescentes. Consideran la calendarización y el programa adecuado para poder llevarse a cabo dentro del pensum escolar.

JUEGO DIDÁCTICO:

Entre sus comentarios las cuatro orientadoras determinaron que el juego es ameno y entretenido, que abarca el contenido de una forma práctica. Sin embargo resaltaron la importancia que posee el manejo que el facilitador (orientador) haga del material para reforzar bien cada mensaje en los jóvenes.

AFICHES:

Las orientadoras consideran los afiches como un material atractivo para los adolescentes, sin embargo opinan que depende de la introyección de cada alumno, para que cada frase lo lleve a la reflexión, pero no por eso deja de ser un buen estímulo para lograrlo.

AUDIOVISUAL:

Sí consideran que el material funciona para agilizar el aprendizaje, que refuerzan y apoyan los temas a tratar. En cuanto a las ilustraciones opinan que son llamativas, tanto en colores y expresiones como en el sentido de identificación que pueden tener los adolescentes con los personajes del audiovisual, pues se adaptan a su medio y contexto social.

CON DIRECTORA DEL PROGRAMA DE EMPRENDEDORES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR:

De la misma manera que se validó el material con las orientadoras se hizo con la Licenciada María Luisa Cruz, Directora del Programa de Emprendedores de la Universidad Rafael Landívar, por ser una profesional y poseer experiencia en impartir talleres y programas de liderazgo. De esta forma se podía obtener una evaluación del material sobre otro punto de vista, pero siempre enfocado al mismo propósito. Se tomaron como parámetros para evaluar, los contenidos específicos de cada una de las sesiones, de las hojas de trabajo, del material de apoyo, como también las frases utilizadas, las ilustraciones y el desarrollo de las actividades sugeridas.

Esta validación se hizo por medio del mismo instrumento para las orientadoras, con una escala de 4 – 0 para evaluar cada pregunta, siendo 4 igual a excelente y 0 el que lo calificaba de muy malo (Ver Anexo No.10).

GUÍA PARA ORIENTADORAS:

La Licenciada Cruz considera que la guía es adecuada para la motivación de líderes en los adolescentes.

Le pareció ser de fácil manejo, claro y explícito en cuanto al uso del instructivo general y de las instrucciones de uso. Sugirió el separar en temas principales el contenido y distribuirlos en los diferentes básicos, profundizando en cada uno de los contenidos repartidos y de esta forma aprovechar el material con mayor frecuencia.

JUEGO DIDÁCTICO:

Consideró el juego, un material apropiado para reforzar los temas aprendidos, que la dinámica responde a la edad y gusto de los adolescentes, calificando este aspecto como bueno y que las instrucciones si son claras y explícitas para el desarrollo del juego.

AFICHES:

Catalogó las frases de los afiches apropiadas para motivar y que si hacen reflexionar al espectador. Calificó las ilustraciones como ayuda para expresar el mensaje y que la planificación del uso de los afiches en el programa es el apropiado.

AUDIOVISUAL:

En cuanto al audiovisual se refiere, lo evaluó como excelente para agilizar, reforzar y apoyar cada tema. Sugirió el hacer más despacio la transición de imágenes con su respectivo audio.



II. PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

Dentro de la propuesta final se definen los siguientes elementos gráficos que se han tomado en cuenta para la unidad de la imagen de todo el material gráfico que la compone.

IDENTIDAD

EL SLOGAN O ENFOQUE DEL PROGRAMA ES:

“Creciendo hacia un futuro exitoso”, se determina como una forma de comunicar al receptor que el material va dirigido a un grupo de personas que todavía le falta crecer y que por medio del programa encontrará respuestas que pueden ayudar a crearles una sensibilidad y motivarlos con el fin de definir mejor su personalidad para a determinar el camino de su vida basado en principios y valores positivos, para poder relacionarse con éxito dentro de la sociedad y orientar mejor sus ideales.

creciendo
hacia un
futuro
EXITOSO

EL LOGOTIPO

Consta de un símbolo: el cual se conforma de cinco manos abiertas que salen de un cuadrado irregular.

Se optó por la forma del cuadrado irregular ya que ayuda en la integración del slogan para apoyar el grafismo. Además en conjunto con el slogan existe un equilibrio y balance de elementos.



El grafismo

Es una abstracción de cinco manos integradas, a línea, que transmite una idea de representar a varias personas que participan en equipo, sobresaliendo una mano que aunque es igual representa la guía de las demás. Este símbolo evoca de un modo breve entusiasmo, positivismo y perseverancia al mismo tiempo que sugiere el liderazgo como un trabajo de equipo.

El color es el anaranjado brillante en colores proceso, para el cuadrado que ayuda a destacar las manos, en algunas piezas el cuadrado cambia a un color anaranjado más tenue y amarillo-naranja, siendo estos colores análogos y cálidos que no alteran la funcionalidad del logotipo, este detalle depende de la ubicación y el color de fondo en el que se coloque el logotipo. En color blanco las manos y en negro la línea artística o calidad de línea que se utiliza para dibujar cada mano, esto hace el grafismo sea más legible a cualquier tamaño.



El color anaranjado y sus análogos se utilizaron por ser colores juveniles y llamativos que invitan al espectador a tener mostrar interés por el material. También por que expresan alegría, positivismo, entusiasmo, y dinamismo; estas características son parte de las cualidades de un líder

La tipografía

En logotipo se utilizan una tipografía chalkie para toda la frase y solo la palabra "exitoso" en un tipo chalk dust. Las cuales dan son de carácter espontáneo y le dan un estilo distintivo al logotipo. Las palabras "futuro exitoso" sobresalen dándole énfasis a exitoso con el propósito de reforzar el beneficio que ofrece el programa.

ELEMENTOS VISUALES

Las tipografías que predominan y dan personalidad a toda la imagen son:

chalkie

a un tamaño de 12 puntos como mínimo y 3 en el espaciado entre caracteres para hacerla legible. Esta tipografía además de sobresalir por poseer un estilo muy libre y espontáneo, es ligera y no satura los textos, da la impresión de que está escrita a mano y esto hace que el material posea una personalidad y sugiera confianza.

CHALKDUST

a un tamaño de 10 pts como mínimo y 1.5 en el espaciado entre caracteres. También tiene un estilo espontáneo como la chalkie, con la diferencia de que solo

posee caracteres en mayúsculas y esto la hace más imponente, lo cual ayuda a marcar jerarquías en el diseño. Este tipo posee características similares con la chalkie, de espontaneidad. Se distingue por que parece que estuviera escrita en un pizarrón, con un yeso, por lo que recuerda que el programa es de para uso escolar.

Para cuerpos de texto se utiliza la familia de las Gill Sans MT y por lo genera la 10 pts.

Las más utilizadas son la original, Gill Sans MT, sencilla y en **bold**. También la condensada Gill Sans MT Condensed y en contraste también se utiliza una **Gill sans Ultra Bold**.

Esta familia de tipografías, se caracteriza por ser una letra moderna y clara, además de que ayuda a la personalidad del material.

Uso del color

El color que predomina en todo el material es el anaranjado brillante elaborado en colores proceso. Por ser el color de todos cálidos el que mejor evoca sentimientos positivos, energía, entusiasmo y actividad. Características que se reflejan dentro del contenido de liderazgo positivo.

Lo acompaña otro tono más bajo con los que juntos armonizan e iluminan. También aparecen otros tres colores, el rojo vivo, amarillo fuerte y verde perico. Los cuales constituyen los colores cálidos, estos ayudan a ser más ameno, agradable y variable el diseño.



El color es muy importante en este proyecto porque además de tener valor emotivo, actúa como código visual para diferentes actividades dentro del material gráfico.

Las ilustraciones

Están elaboradas en base a los rasgos físicos, actitudes y desenvolvimiento de la adolescencia, que se adaptan al medio y contexto social de los jóvenes. También se tomaron en cuenta detalles como la forma de vestir, gestos y posiciones. Se crearon dos personajes principales, una adolescente que aparenta los 15 años de edad y un adolescente de 13 años. Se tomó en cuenta además del rango de edad que se maneja dentro del grupo objetivo, características que definirían un estilo de vida, cultura e idiosincrasia del joven adolescente, así como sus gustos, preferencias y hábitos, haciendo énfasis en lo que ellos y ellas piensan, sienten y valorizan, esto con el fin de que los estudiantes se sientan identificados con los personajes y el material posea una mejor aceptación de parte de ellos.



Se utilizaron colores vivos jugando con tonalidades y porcentajes de esos mismos para resaltar detalles, formas y figuras. El presupuesto que se maneja para la impresión permite que las figuras aparezcan en el material a full color.

En el audiovisual el color es un elemento visual indispensable para llamar la atención del espectador, por lo que cada dibujo a todo color es colocado con un fondo blanco para resaltar mejor sus cualidades y hacerlo más visible.

Fueron creados otros personajes para que interactuaran con los principales de manera que personifican diferentes actitudes y situaciones lo cual ayuda a crear un contexto simbólico del ámbito en el que se desarrollan los adolescentes y diferentes estereotipos que existen dentro de su propio ámbito.

Los símbolos

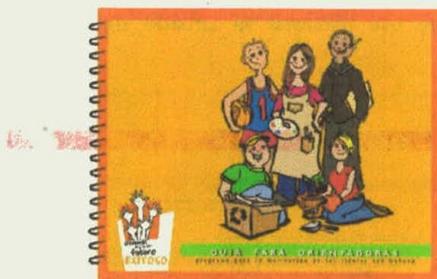
Estos se trabajaron en base a la línea y estilo de dibujo de las ilustraciones de la propuesta, logrando una unidad en la imagen. Se hicieron simulando botones de calculadora o computadora para romper con los colores planos utilizados en la diagramación y crear dinamismo dentro de la composición.



DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN DE LA GUÍA PARA ORIENTADORAS

Se diseñó una guía para orientadoras ya que era necesario establecer un orden lógico y con tiempos determinados, para que al orientador le fuera más práctico facilitar la información a los alumnos y por medio del desarrollo de actividades, ellos también la procesarán.

En **la portada** se ubica la ilustración a full color de cinco adolescentes que ejemplifican diferentes actividades, que representan las personalidades de diferentes líderes dentro de un contexto juvenil. La calidad de línea define mejor las formas y la hace más atractiva. Se utiliza en el fondo un color anaranjado claro, para destacar los elementos gráficos y que sea llamativo sin saturar el diseño. El anaranjado fuerte, ayuda a enmarcar el diseño para resaltarlo.



Aparece un barra de color verde que contrasta con el anaranjado en la parte inferior derecha y resalta en color blanco y sombreado, el tipo de material que es y para quién va dirigido.

Debajo de la línea se colocó el nombre del proyecto el cual describe la funcionalidad del material. Los dos bloques de texto están alterados en tamaño y espaciado para ordenarlos de mejor forma y así fueran fáciles de leer.

El logotipo se ubica en el lado inferior izquierdo del formato con el objetivo de identificar la guía como una pieza perteneciente al programa. Para no pasar desapercibido entre los colores utilizados en el fondo, se reservó un espacio en blanco imitando la forma del cuadrado que posee el logotipo.

En **la contraportada** se aprovechó para escribir una frase alentadora para las orientadoras sobre la visión de un líder, por ser un material específico para ellas y también incentivarlas a hacer de una manera entusiasta, su trabajo. En el centro un bloque de texto que explica y fomenta la participación de las orientadoras para guiar y motivar a los adolescentes.



Aparecen los personajes principales en función de invitar a la lectura y utilización de la guía. La línea negra e irregular que aparece en las hojas interiores se utiliza para separar el logotipo de la institución, centrado en la parte inferior de la hoja.



En el fondo se utiliza el color anaranjado que se utiliza en la portada con un mapamundi en pantalla que representa el logotipo del colegio e identifica el material como específico de esa institución.

Las páginas interiores están diagramadas de modo que el lector se oriente de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo, direcciones en las que el ojo humano está acostumbrado a leer y observar lo que hace de la organización del contenido un aspecto para mayor funcionalidad. Se utilizan recursos gráficos como las franjas en color, que cambia según el color del mes (según calendarización) en que toca impartir la sesión, cada franja posee el número de sesión ubicados en los extremos externos de la página y como elemento visual de identidad, en el lado interno. Esto se encuentra colocado en el cabezal de cada página, que ayudan a situar al lector y la hace más práctica junto al número de página que se encuentra centrado y ubicado en la parte inferior de cada hoja.

Otros recursos gráficos para marcar jerarquías son la tipografía de los títulos en una chalk dust a 20 pts. y en color anaranjado, a 10 pts., en negro para subtítulos. Los íconos aparecen según la necesidad de cada sesión para facilitar e indicar de una manera útil el procedimiento a desarrollarse en la sesión.

- Los objetivos están representados por una estrella que ejemplifica la importancia que refleja el desarrollar cada uno de los objetivos en los alumnos.

- El contenido se representó con un libro abierto, precisamente porque el contenido expuesto es bibliográfico y le sugiere al espectador poder informarse más.

- La actividad sugerida con un gorgorito que ejemplifica el ponerse "manos a la obra" para trabajar.

- La evaluación es representada por un cheque, que representa el que se utiliza para calificar en cualquier tarea y que indica que está bien.

- Y el tiempo por la simplificación de un reloj de manijas, el cual representa de manera literal el tiempo que se demorará cada actividad.

- La discusión en clase se representó con un globo de diálogo, que sugiere el propiciar la participación en clase.

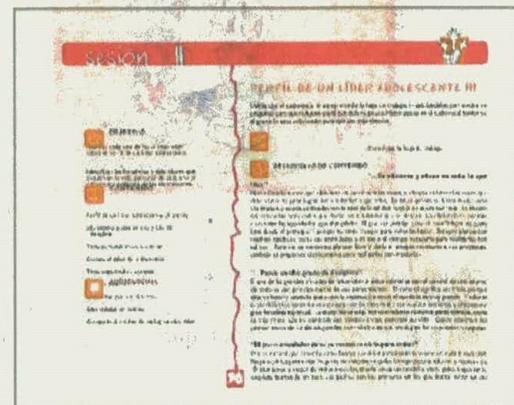
- Los materiales y recursos los representan unas tijeras cortando papel, por ser esto lo que indica que se debe de preparar el material.

- Una pantalla de un monitor para el audiovisual ya que la pantalla representa la visualización de imágenes.

- Las hojas de trabajo son representadas por unas hojas en perspectiva con texto y agujeros.

- El juego didáctico se representa con dos dados, por ser estos elementos distintivos de un juego de mesa.

- Y por último los afiches con un hoja prensada por una tachuela., que insinúa que ese material va situado definitivamente en la pared.



La línea irregular tiene como función dar sensación de integridad dentro del espacio ya que atraviesa el formato conectando el cabezal con el pie de página además de dividir las columnas. De lado izquierdo y en una columna más angosta se especifican los objetivos y recursos a utilizar para cada sesión, se dan algunas recomendaciones para ampliar los temas y actividades que son ubicadas en este mismo espacio, esto con el propósito que la orientadora se de una idea general del desarrollo de la sesión y se pueda organizar mejor. Del lado derecho de cada página y siendo una columna más ancha está colocado el desarrollo de las actividades sugeridas y los contenidos a tratar en cada tema.

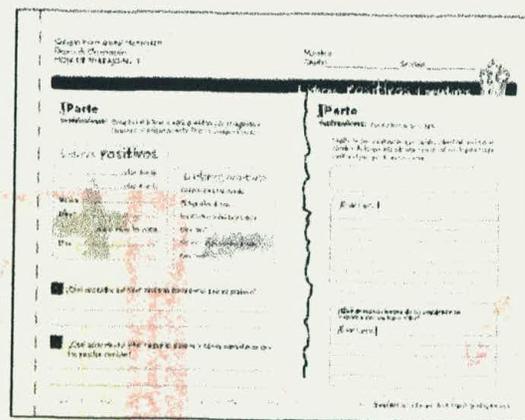
El grafismo del logotipo vuelve aparecer en un 10% de color anaranjado como pantalla, con el fin de hacer más dinámico y atractivo el diseño.

Para la parte de anexos, tanto el instructivo como el guión del audiovisual siguen la misma línea de diseño descrita anteriormente, con la diferencia de que las dos columnas poseen el mismo tamaño y espacio para la ubicación del cuerpo de texto.

En el guión se utilizaron otros elementos visuales como los rectángulos verticales en anaranjado claro con detalles de las manos y signos de más que representan lo positivo, que ayudan a resaltar las imágenes de los audiovisuales. Se ubicaron 6 imágenes para cada página, distribuidas de tres en tres, con el objeto de hacerlas a un tamaño en que el dibujo es legible y al mismo tiempo se aprovecha el espacio blanco. El audio va escrito a un costado de cada imagen que se integra con la misma por una línea muy suave, punteada para lograr una mejor organización y el espectador no se pierda dentro del esquema.

En *las hojas de trabajo* cambia un poco la diagramación pero mantiene la línea de diseño por la utilización de elementos como la franja que en este caso es en negro y resaltan en color blanco el título de cada tema. También separa el encabezado de las instrucciones y el desarrollo de la actividad.

El diseño que cada una utiliza en la organización de textos depende de la actividad, pero los cuadrados que se utilizan para que los estudiantes escriban dentro de ellos son de un mismo estilo, lo que ayuda a guardar la unidad. Así mismo se hace uso de las tipografías para marcar jerarquías y hacerlas más interesantes y atractivas para los estudiantes. La línea irregular se utiliza de nuevo como elemento de diseño al pie de la página que apunta hacia la especificación del tema general y número de la sesión. Las hojas de trabajo son a un color para que puedan ser fotocopiables, ya que la institución cuenta con este recurso para su beneficio.





La reproducción de la guía se sugiere que sea por medio de un sistema de impresión digital en una imprenta para obtener resultados óptimos y se aproveche la funcionalidad del diseño. El Colegio también cuenta con el recurso de computadoras con programas para diseño como lo es Freehand, por lo que también se podría reproducir con una impresora de inyección a colores y encuadernar con espiral plástica, recurso que también se les facilita.

EL BIFOLIAR

Era necesario un material para dar a conocer a los directores de la institución el programa y todas las piezas que lo conforman y así dar una idea de lo que se abarcará en contenidos y cómo se hará. En la portada predominan los colores amarillo y anaranjado que se utilizan en toda la imagen del material con la intención de mantener unidad. Sin embargo esos espacios en color ayudan a ordenar los elementos dándole un carácter más sobrio y formal en comparación al resto del material. Aparece en una tipografía Gill Sans Mt Condensed, el título del programa en un color blanco para resaltar del fondo naranja.



El logotipo ocupa un 40% del formato para identificar gráficamente el material de dicho programa. En el interior se encuentra una diagramación parecida a la trabajada en las páginas interiores de la guía. Se utilizan elementos como la franja en color anaranjado para encabezar las 2 columnas de texto y la línea irregular para determinar en donde termina el texto, en la contraportada. Se utilizaron grafismos que ilustran cada pieza del material que se describe en el contenido del bifoliar para hacerlo más explícito y atractivo para el lector. El logotipo es ubicado de nuevo en el dorso del bifoliar para reforzar una vez más la identidad del proyecto.

LOS AUDIOVISUALES

Son 5 audiovisuales los cuales están diseñados específicamente para el apoyo y complemento de algunos temas en las sesiones estructuradas. Se propuso el audiovisual por ser una forma de comunicar más efectiva para los adolescentes que por la misma edad no les gusta leer, además de ser algo diferente y atractivo por lo que el receptor está más dispuesto a absorber de mejor forma el mensaje. Se encuentran editados en el programa de power point por ser el que maneja el grupo objetivo.



La animación es sencilla y en forma de presentación. Se manejan un promedio de 6 a 12 imágenes, lo que hace que sea adecuado para el grupo objetivo en cuanto a tiempo y esencia del contenido.

Las imágenes son ilustraciones que representan características o situaciones muy de acuerdo a los intereses del grupo objetivo. Poseen un audio que consta de dos voces reproducidas por dos adolescentes mujeres y una melodía creada precisamente para el material y se adecua a los gustos y preferencias del grupo objetivo.

Se editó y sincronizó cada imagen con la intensidad del sonido de la música, así como también las voces con las imágenes de modo que el mensaje fuera coherente visualmente y en audio.

Los audiovisuales se encuentran grabados en el CD del instructivo general y consta de un guión impreso inmerso en la guía, en la parte de anexos, con la intención de brindarle a la orientadora un recurso más práctico para su uso.

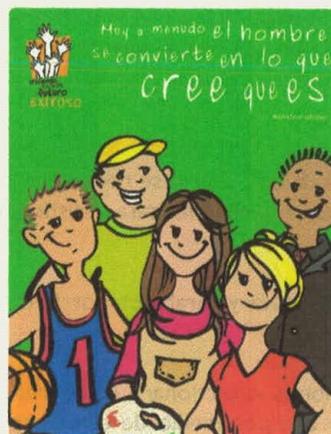
LOS AFICHES

Fueron diseñados para ser material de apoyo que haga reflexionar, recuerde y motive constantemente sobre el liderazgo positivo.

Estos poseen un formato de 11"x 14", impresos a full color. Son cinco motivos diferentes que se utilizarán a lo largo de los cinco meses estipulados para la propuesta. Cada afiche posee una frase célebre ubicada en la parte superior del formato, haciendo uso de una tipografía Chalkie en diferentes tamaños, lo cual tiene la intención de destacar palabras claves dentro del mensaje a comunicar.

Dependiendo del fondo del color es el texto con el afán de hacerlo más legible y resaltarlo al mismo tiempo.

Se utilizó una tipografía Gill Sans MT itálica en 12 pts., para escribir el autor de la frase expuesta.



Las ilustraciones son algunas que se utilizaron para el audiovisual. Se seleccionaron las que mejor se adaptaban a la interpretación de las frases con el objetivo que las apoyen. La idea de utilizar ilustraciones en una forma que se destaquen y que abarquen la mayoría del espacio en el formato, es con la intención de captar la atención del espectador y hacerlo agradable y llamativo para el grupo objetivo.

Todas las frases elegidas son citadas, algunas de autores conocidos, con el propósito de darles un respaldo y de ser confiables para crear una aceptación y credibilidad en el grupo objetivo y cumplir con su función de motivar.



El color del fondo además de resaltar la frase e ilustración, actúa como un código en el sentido de que representa el mes (según la calendarización de la guía) en el que se debe utilizar. También se tomó en cuenta el uso del color en cuanto a la ubicación dentro del aula y el color de la pared, lo cual no interfiere, al contrario los destaca de mejor forma por ser un color azul marino.

EL JUEGO

Entre las actividades desarrollada sen la guía se necesitaba de una que hiciera énfasis en temas que resumen las características de un líder.

El juego tiene como nombre mímica y garabatos por la dinámica que se maneja para desarrollarlo.

Se utilizó el juego de pintamonos o pictionary como referencia para crear un juego didáctico que por medio de una dinámica se reforzaran conceptos e ideas que el adolescente ya ha conocido con anterioridad y los internalice de una manera divertida y diferente. Se utiliza esta estrategia de juego ya que el grupo objetivo disfruta de las actividades que salen de lo acostumbrado en donde se les hace partícipe a todos y mejor si son parte de un equipo a los que deben de apoyar.

Mímica y garabatos permite al alumno representar cada tema por medio de toda una dinámica pero dándole herramientas facilitadoras para que el objetivo de la estrategia del juego se llegue a cumplir.

Las piezas de las que cuenta el juego, en cuanto a diseño, mantienen una unidad con el resto del material y el resto de los

elementos gráficos que poseen ayudan al desenvolvimiento de la dinámica del juego.

Las piezas son las siguientes:

- 24 tarjetas, con una medida de $3\frac{1}{8}$ " x $2\frac{1}{2}$ ", donde aparecen las dos categorías con su respectiva idea a representar. Al dorso de cada tarjeta se encuentra cada categoría que se distingue por el color utilizado. Los temas principales a tratar son las cualidades de un líder que son 12 y el perfil de un líder adolescente que se trata de 24 características que describen a un líder. Por la complejidad de los temas, se creo la oportunidad de dejar al participante que representará una idea a la vez, escoger el método que más le convenga para que su equipo pueda adivinar rápido de lo que se trata. Para hacer un diseño más llamativo y divertido se utilizó en un 20% del color anaranjado el slogan con la tipografía utilizada en el espacio blanco que rodea los elementos visuales anteriormente descritos.



Las carátulas de las tarjetas son todas iguales, se hizo uso del grafismo del logotipo para identificarlas como parte del juego y de todo un material gráfico que pertenece al programa. Para contrastar se utilizó el color anaranjado del grafismo y hacerlas más llamativas en cuanto a diseño se trata, se rellenó de verde el fondo haciendo el mismo efecto de la frase del slogan en pantalla como se encuentra al dorso.

- El tablero es una pieza de apoyo para el desarrollo del juego que permite organizarlo y facilitar la dinámica, su tamaño es de 11"x17", para una mejor función. Este posee un inicio marcado por una flecha donde se ubicarán los peones que representan cada equipo al inicio del juego. Los cuadrados rellenos de color amarillo-naranja o verdes representan las casillas en donde el peón deberá ir avanzando poco a poco en el juego. El color de cada casilla indican la categoría que deberá representar el participante en la tarjeta que haya tomado.



algunas casillas se encuentran en color blanco y poseen un mensaje en una tipografía Gill Sans Mt en mayúsculas, a 12 pto y en color negro para mejor legibilidad. Este mensaje es una especie de instrucción la cual deben de respetar y seguir según lo que se indique, el objetivo es hacer el juego más emocionante e interactivo. El color del fondo del tablero es de color rojo con el mismo efecto que poseen las tarjetas en un 10 % del color, además de tener en un costado el grafismo del logotipo en grande como elemento visual. Para darle más colorido y hacerlo más dinámico y atractivo, se colocaron segmentos de ilustraciones a full color en algunas casillas como elemento decorativo exclusivamente. El logotipo está ubicado en la parte inferior izquierda para identificar la pieza como parte de un todo.

- Las instrucciones del juego están diseñadas en forma de display con una impresión de cuatro cuerpos, tiro – retiro a un tamaño que ya doblado encaja con el tamaño de las tarjetas, de modo que sea más práctico su uso. La diagramación del texto es a una columna por cada cuerpo impreso y se colocaron elementos gráficos como la franja naranja y la línea irregular en color naranja para mantener un orden y la línea de diseño. El texto posee una tipografía Gill Sans MT a 9 pts., marcando jerarquías por medio de negrillas.
- Los 4 peones son como tapones redondos de madera de 1cm de diámetro por 1cm de alto, en 4 tonos que se utilizan en toda la línea de diseño.
- Un dado con el propósito de no sacar un número más alto de seis para que el juego sea más lento y entretenido.
- La caja de empaque está diseñada de una manera muy simple, que por medio del uso de los colores que predominan en todo el proyecto hacen del empaque un material divertido y

con vida. Su función es presentar el juego y conservar las piezas del mismo por lo que se realizó en un tamaño que se ajusta para guardar todas las piezas. En la parte frontal se colocó el nombre del juego en una tipografía chalkie a 26 pts. en color anaranjado y con una orilla amarilla para iluminar y destacar en el rectángulo blanco. Fuera de ese rectángulo y bordeándolo en la parte de abajo se colocó en una tipografía Gill Sans MT color blanco sobre el fondo anaranjado, los temas que el juego se dispone a reforzar. Para ilustrar un poco de lo que se trata el juego se colocaron dos tarjetas en diferente posición, dos peones y el dado, con el fin que enseñen un poco del material que posee el juego. El logotipo vuelve a aparecer como elemento de identificación a la par del nombre del juego y en el dorso de la caja.

Se sugiere que el juego se imprima al igual que la guía por medio de un sistema de impresión digital para minimizar costos, ya que solo se necesita uno para implementarlo en los tres diferentes básicos.

INSTRUCTIVO GENERAL

El instructivo general se divide en digital y escrito. El digital es el que se incluye dentro del CD. Este consta de archivos para reproducir material y una carpeta que contiene los audiovisuales en power point. El escrito es el que se incluye dentro de la guía en la parte de anexos, este consta de una compartimiento que resguarda el CD, diseño sugerido de material para elaborar en algunas sesiones como también explicaciones de la reproducción de materiales que se incluyen dentro del CD. Así mismo contiene las hojas de trabajo a utilizar dentro de las sesiones listas para

reproducirse por medio de una fotocopiadora. Y por último un guión del audiovisual para hacer más práctico y fácil de visualizar el orden de las imágenes con el contenido.



La carátula del CD, está diseñada de manera que transmita que el material pertenece al programa y su contenido. Se colocaron a los personajes principales ilustrando el material, el logotipo lo destaca un fondo amarillo que imita el brillo que refleja un CD. El fondo verde además de resaltar las caricaturas ayuda al contraste con el amarillo de la orilla y el anaranjado de la hoja especial en la que se inserta dentro de la guía.



EL EMPAQUE

Por ser varias piezas las que componen el kit para el programa, se consideró elaborar un empaque adecuado, práctico y atractivo para guardar el material, transportarlo de un lado a otro y con esto completarlo.

Se trata de un bolsa simulando un maletín de tela, elaborado en brin par amuebles, colora naranjado brillante. Sus dimensiones son 11.5" x 14.37" x 1.57", tomando en cuenta el tamaño de los afiches, que son 11" x 14". Además posee en su interior un compartimiento más firme y reforzado con cartón corrugado para colocar los afiches y estos no se dañen ni arruguen.

En el exterior se colocó una correa de nylon de 1", color verde para contrastar y avivar los colores de la bolsa. La correa se colocó a una medida que fuera cómodo de cargar y utilizar. Una especie de pestaña la cierra y en esta se ubicó el logotipo impreso en serigrafía y el nombre del programa para que lo identifique como un material específico y único.





12. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN

SISTEMA DE IMPRESIÓN Y REPRODUCCIÓN

Por ser un solo Kit el que se sugiere para el uso en el Colegio, en el Departamento de Orientación, se recomienda que sea impreso en un sistema de impresión digital, de lo contrario se elevarían demasiado los costos. En el caso de las hojas de trabajo y otros materiales a reproducir según la guía lo indique, existe un Departamento de Reproducción que cuenta con 4 fotocopiadoras a blanco y negro, una emplastadora y una encuadernadora para un ancho de 11" máximo. En el caso de impresiones a color o de mejor calidad, cuentan con una computadora con programas como Freehand, Photoshop y Corel Draw, impresoras de inyección e impresoras laser para impresiones en negro. Así mismo cuentan con tres quemadoras para CD en el caso que se quisiera reproducir más de una copia de los audiovisuales o archivos que el CD del proyecto incluye.

El bifoliar es un material único y su objetivo es presentar el programa por lo que deberá ser impreso y financiado por la persona encargada de la difusión del mismo. Tiene un formato de 5" x 13.5", full color, impreso tiro y retiro en un adhesivo, pegado en textcote calibre 12 y plastificado. Cisado por la mitad.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

La guía consta de una portada y contraportada a full color, impresa en textcote de un calibre 12 plastificada. En el interior 26 hojas que se dividen en 48 páginas impresas a full color, tiro y retiro; y 8 páginas en un color y un solo tiro. Las páginas irán impresas en opalina 105 grs. Toda la guía posee un formato de 8.5" x 11", tamaño carta. Todo encuadernado con espiral de metal negro.

El juego posee varias piezas las cuales poseen diferentes especificaciones.

- Las 24 fichas, poseen un tamaño de 3 1/8" x 2 1/2". Van impresas a full color, tiro y retiro sobre adhesivo y pegadas sobre textcote calibre 12.
- El tablero es de una medida de 11" x 17", va impreso a full color, tiro y retiro en opalina de 200 grs. y plastificado.
- Las instrucciones del juego es una impresión a un tamaño de 10" x 3 1/8" a full color, tiro y retiro sobre adhesivo y pegadas sobre textcote calibre 12. Cisadas en cuatro cuerpos
- El troquel de la caja es una impresión en textcote de 12 a full color.

Y por último **los afiches**. Se necesitan 5 afiches diferentes para cada aula, esto significa 12 impresiones de cada afiche a full color, solo un tiro y en opalina de 105 grs. Lo cual hace un total de 60 afiches impresos en un formato de 11" x 14".



El CD consta de archivos en word, freehand para reproducir el material de apoyo y todo el material gráfico diseñado para el programa. También posee los 5 audiovisuales para reproducirlos en el programa de power point, estos incluyen un audio grabado y sincronizado con las imágenes. Para su reproducción se sugiere quemar la información tal cual se encuentra, en un CD grabable, de alta densidad, de 1x -52x y 700 MB (80 minutos). Por su funcionalidad y utilización, se recomienda un CD por cada reproducción de una guía.

La carátula del CD va impresa en adhesivo a full color, solo un tiro y en un tamaño de 4 1/2" x 4 1/2".

El diseño es propiedad intelectual de Gabriela Hegel, exclusivo del proyecto "Creciendo hacia un futuro exitoso". Cualquier reproducción o utilización del mismo debe ser autorizado.

INFORME TÉCNICO

Este es un archivo digital creado en el programa de freehand en la 10ma. versión, que posee una capacidad de 36,841 KB grabado en el CD que va inmerso dentro de la guía.

Puede ser transferido a la imprenta en el CD original o un a copia del mismo. También puede ser enviado en un archivo adjunto por medio de correo electrónico, en internet.

PRESUPUESTO DE DISEÑO Y DE IMPRESIÓN PARA LA REPRODUCCIÓN DE:

Para la reproducción de un nuevo kit del material gráfico, a continuación se detalla las piezas necesarias para su reproducción y sus respectivos precios.

Guía para orientadoras

El costo de una guía es de Q. 356.00
Este precio incluye la encuadernación en espiral de metal, portada y contraportada plastificadas.

Afiches

En un formato de 11" x 14", a full color, en opalina 105 grs.
El costo de la impresión es de:
60 afiches Q. 1,020.00 Unidad Q. 17.00

Juego didáctico

El costo de la impresión de cada pieza es de:

-Tarjetas Q. 51.00
Este precio incluye 24 tarjetas de 3 1/8" x 2 1/2" cada una, impresas tiro y retiro, full color, sobre adhesivo pegadas en texcote calibre 12 y troqueladas.

- Tablero Q. 35.00
Consta de un tablero impreso full color en un formato de 11" x 17", tiro y retiro en opalina 200 grs. y plastificado.



- Instrucciones del juego Q. 18.50
Es una impresión a un tamaño de 10" x 3 1/8" a full color, tiro y retiro sobre adhesivo y pegadas sobre texcote calibre 12. Cisadas en cuatro cuerpos

- Caja (troquel) Q. 25.00
Consta de una impresión en texcote de 12 a full color.

El costo total de impresión del juego completo es de Q.129.50

La carátula del CD

En adhesivo, a full color, en un tamaño de 4 1/2" x 4 1/2" de diámetro.

El costo de la impresión es de Q. 6.00
El costo del CD es de Q. 7.50

El costo total de este material es de Q. 13.50

Empaque

El costo de la bolsa de tela es de Q. 50. 00
Este precio incluye la aplicación del logotipo.

Bifoliar**

El costo de una impresión es de Q. 28.00
En un formato de 5" x 13.5", full color, impreso tiro y retiro en adhesivo, pegado en texcote calibre 12 y plastificado. Cisado por la mitad.

El total para elaborar todo un kit es de Q.1,597.00

Diseño Gráfico

Logotipo	Q. 700.00
Guía para maestros	Q. 6,000.00
Juego didáctico	Q. 1,500.00
Afiches	Q. 800.00
Bifoliar para directores	Q. 250.00
Audiovisual	Q. 4,200.00
Empaque	Q. 250.00

Total Q. 13,700.00

***Observaciones:**

Los precios que se presentaron anteriormente son un promedio de los precios actuales.

Financiamiento

La institución educativa es la encargada de financiar el material del proyecto en su totalidad. a excepción del bifoliar** para directores que será financiado por el encargado de la difusión del mismo.



13. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. El diseño de un programa que motiva y refuerza sobre los elementos y principios de liderazgo apoyado con un material gráfico que guía a las orientadoras y les da las herramientas necesarias para dirigir a los adolescentes en a su desarrollo integral, se considera necesario para ser aplicado entre la etapa de adolescencia e integración a la sociedad.
2. Las orientadoras son las responsables y forman parte importante en el proceso de instruir a los adolescentes, en el liderazgo positivo y beneficios que este conlleva.
3. El material elaborado es informativo y didáctico a la vez, porque da a conocer temas relacionados con el liderazgo que los jóvenes pueden absorber y practicar en su entorno. Además de que enseña, también fortalece los contenidos con actividades que proporcionan durante su utilización una variedad de estímulos provocados por colores, mensajes, figuras, tamaños, etc. que incitan en al adolescente a desarrollar capacidades de intuición y análisis.
4. El material dirigido a los adolescentes se caracteriza por ser dinámico, con impacto visual en cuanto a imagen se refiere. Los colores junto con las ilustraciones lo hacen más interesante y llamativo para el grupo objetivo.

5. El audiovisual ayuda a entender y retener mejor el contenido. Hace el aprendizaje más atractivo y versátil en cuanto a las diferentes maneras que tiene el ser humano para percibir mensajes.

6. Es importante mantener una unidad de diseño que identifique el material y encierre todas las características, significados y contenidos en una sola imagen que comunica y establece una relación visual entre el tema tratado y cada pieza del material. Para el espectador es más fácil reconocer cada pieza que conforma el material gráfico, por separado y asociarlo con un concepto.

SE RECOMIENDA...

1. Utilizar el material gráfico según las indicaciones establecidas para cada una de las piezas.
2. A los orientadores motivar y ayudar a los alumnos a ampliar sus conocimientos en base al liderazgo positivo.
3. Estimular y promover la participación de los estudiantes desarrollando la imaginación, observación, reflexión y análisis para que ellos se sientan involucrados y motivados a ser los líderes del futuro.
4. Implementar este programa en varias instituciones que posean características similares a la institución con la que se trabajo este proyecto, haciendo pequeñas adaptaciones como por ejemplo: la calendarización, hojas de trabajo, etc., enfocándolo según las necesidades de cada institución.



5. Utilizar el material de apoyo, en específico el audiovisual para hacer del programa una propuesta más eficaz y funcional.

6. Elaborar un programa para los niveles de diversificado que continúe y le de seguimiento a este programa. Debe ser apropiado en cuanto a contenidos, actividades y enfoque se trata.

III PARTE

Bibliografía y Anexos







I. BIBLIOGRAFÍA

Castañeda, Luis
Excelencia Juvenil, La guía del joven y la joven triunfadores.
Ediciones Poder, México.
1era Edición 1994.

Chapero, Ximena (2003)
Aulas activas. Propuesta de una guía de recursos didácticos participativos para estudios sociales
Tesis inédita
Universidad Rafael Landívar, Guatemala

Clemens Harris, Bean Reynold
Como desarrollar la autoestima en los niños.
Editorial Debate. S.A.
Gabriela Mistral, Madrid, España.
5ta. Edición 1995.

Cruz, Ruth Marie (2003)
En busca de valores
Tesis inédita
Universidad Rafael Landívar, Guatemala

Cuahtémoc Sánchez, Carlos
Dirigentes de un mundo futuro
Selectas Diamante, México
1era Edición 1999.

Donis de la Roca, Ligia (2003)
Proyecto alto y adelante.... Tratando el tema de agresividad
Tesis inédita
Universidad Rafael Landívar, Guatemala

Duarte, Ilaamen. (2000)
Estrellas a través de la niebla
Tesis inédita
Universidad Rafael Landívar, Guatemala

Esparza, María Fernanda. (2002).
El león no es como lo pintan
Tesis inédita
Universidad Rafael Landívar, Guatemala



García Blanco, Angela
Didáctica del museo
Ediciones de la Torre
Madrid, España
1era Edición, 1988.

García, Piedad y del Cueto, Candi
Tu hija de 13 a 14 años
Colección Hacer Familia.
Ediciones Palabra, S.A. Madrid. España
3era. Edición 1997.

Hammons, Larry
Liderazgo para adolescentes y jóvenes
Panorama Editorial, S.A. de C.V.
Impreso en México.
1era. Edición en español. 1993.

Imaginaria
Revista quincenal de literatura infantil y juvenil
Buenos aires, Argentina. 1999.

Jiménez Aguado, Ricardo
Terra.com.mx/_rjaguado/líder.html
Consulta: Junio 2002

Larín Rodríguez, Melissa (2003)
Trabajando Juntos. material gráfico informativo
para la familia de la mujer alcohólica
Tesis inédita
Universidad Rafael Landívar, Guatemala

Lloyd Morgan, Conway
Logotipos. identidad. marca. cultura
Interamericana editores, S.A. de C.V.
México, D.F.
1era Edición 1999.

Ordóñez, María Mercedes (2001)
Expresarte. Manual de educación artística
Tesis Inédita
Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

Peña. Juan Carlos. (2001)
Tiempo Fuera
Tesis inédita
Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

Pérez, Clint Alain (1998)
Actores de Papel en el teatro blanco
Tesis inédita
Universidad Rafael Landívar, Guatemala.



Reising, Marialicia (2002)

Pasito a pasito. Un juego educativo para niños autistas

Tesis inédita

Universidad Rafael Landívar, Guatemala

Sánchez, Vidal y Esparza, Miguel Angel

Tu hijo de 13 a 14 años

Colección Hacer Familia.

Ediciones Palabra, S.A. Madrid. España

3era. Edición 1994.

Sierra, Claudia J., (2000)

Valores humanos para adolescentes

Tesis inédita

Universidad Rafael Landívar, Guatemala.

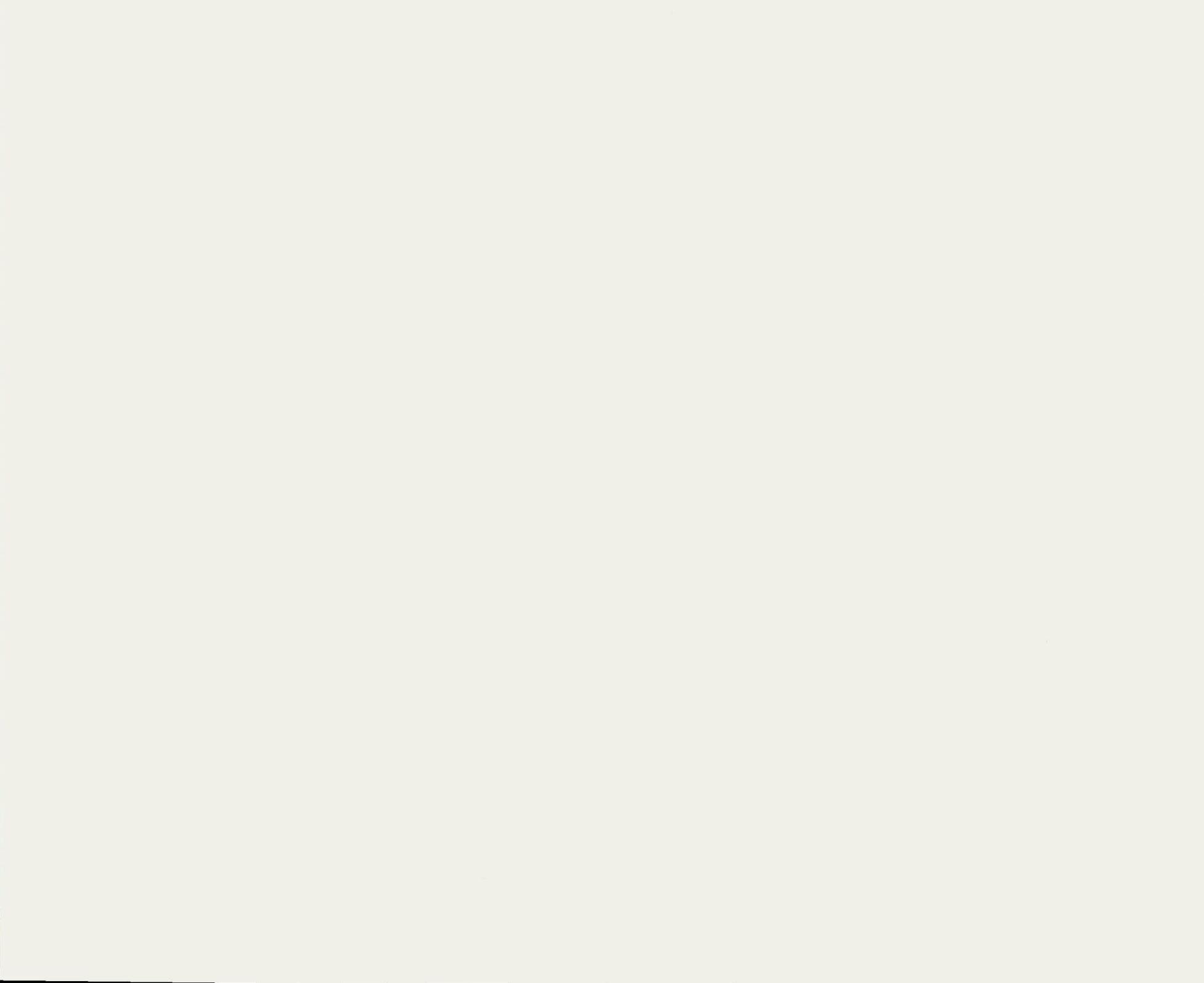
Tiguiani, Daniel

Calidad se escribe con "C" de liderazgo

Consulta: Junio 2002

[www.monografias.com.trabajos](http://www.monografias.com/trabajos)

Consulta: Junio 2003, Enero 2004



Instrumento de Validación para orientadoras

Instrucciones:

A continuación se presentan una serie de preguntas para validar el material "Creciendo hacia un futuro exitoso", el cual consta de una guía para orientadoras del nivel de secundaria de 1ro a 3ro Básicos, un juego didáctico, afiches y un audiovisual como material de apoyo. Marque con una X la respuesta según usted es la más adecuada, tomando en cuenta la siguiente escala:

4 = excelente 3 = bueno 2 = regular 1 = malo 0 = muy malo

GUIA PARA ORIENTADORAS:

1. ¿Considera que el contenido es adecuado para la motivación de líderes en los adolescentes?
2. ¿Cree que el orden del contenido es lógico para darlo a conocer?
3. ¿Considera las actividades adecuadas para adolescentes de 13 a 15 años?
4. ¿Cree que las hojas de trabajo apoyan y refuerzan los temas?
5. ¿Cree que el material sugerido para reproducir es adecuado para las actividades?
6. ¿Considera las instrucciones de uso de la guía son claras para facilitar su uso?
7. ¿Considera el instructivo general claro y explícito para una buena utilización del material??
8. ¿Le parece que el material es fácil de entender y utilizar?

Observaciones: _____

JUEGO DIDÁCTICO:

1. ¿Considera el material apropiado para reforzar los temas aprendidos?
2. ¿Considera que la dinámica del juego responde a la edad y gusto de los adolescentes?
3. ¿Cree que las instrucciones son claras y explícitas para el desarrollo del juego?

Observaciones: _____

AFICHES:

1. ¿Considera las frases apropiadas para motivar a los adolescentes?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

2. ¿Cree que las frases llevan a la reflexión del que las está leyendo?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

3. ¿Cree que la planificación del uso de los afiches en el programa sea la apropiada?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

4. ¿Cree que las ilustraciones ayudan a apoyar el mensaje de la frase?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

Observaciones:

AUDIOVISUAL:

1. ¿Considera que el material funciona para agilizar el aprendizaje?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

2. ¿Cree que el número de escenas de cada tema es el adecuado?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

3. ¿Considera que las ilustraciones responden a la edad y gusto de los adolescentes?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

4. ¿Considera que las ilustraciones son coherentes con el audio?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

5. ¿Cree que el contenido de cada audiovisual refuerzan y apoyan los temas a tratar?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

6. ¿Considera que las ilustraciones son claras y expresivas?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

Observaciones:

CUESTIONARIO DE ENTREVISTA

PARA MAESTRAS.....

Como requisito de graduación de la carrera de Lic. en Diseño Gráfico de la Universidad Rafael Landívar, estoy realizando una investigación sobre *el Liderazgo en Guatemala*, a nivel escolar. Con el objetivo de realizar una propuesta de diseño que de apoyo para fomentar el liderazgo positivo. Para la cual necesito de su colaboración contestando las siguientes preguntas. Gracias.

“Un líder es aquella persona que con su influencia logra llevar a un equipo a su máximo desempeño. Sus virtudes afectarán al grupo positivamente y debe evitar que sus defectos no sean replicados en versiones corregidas y aumentadas de sí mismo”. (Daniel Tigiiani, 2001)

1. Según su criterio, mencione tres características que debe poseer un líder positivo.

.....
.....

2. ¿Cree usted que deben existir diferencias entre un líder niño, joven o adulto? Explique su respuesta.

.....
.....

3. ¿Cree usted que como maestra pueda formar líderes? Explique su respuesta.

.....
.....

4. ¿Propicia usted el liderazgo dentro de su clase? ¿Cómo?

.....
.....

5. ¿Cómo identifica usted a un líder positivo dentro de su clase?

.....
.....

6. ¿Cómo propicia liderazgo la institución donde usted trabaja?

.....
.....

7. ¿Existen líderes positivos que podamos seguir en Guatemala? ¿Por qué?

.....
.....

8. ¿Cree que sea necesario fomentar el liderazgo positivo en Guatemala?
¿Para qué?

.....
.....

"Si los ojos de un líder visualizan, los más grandes sueños se realizan"
(Cuauhtémoc, 1999)

El maestro es un líder innato por su vocación de servicio hacia los demás.

¡ MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN Y SU TIEMPO!

Información Bibliográfica:

Nombre completo:.....

Cargo dentro del Colegio:.....

Especialización o Título:.....

Colegio: _____

Edad: _____ años

Sexo:

M

F

* A continuación se te dará una lista de características, marca con una X y toda tu sinceridad posible las que más describan tu personalidad.

	Siempre	A veces	Nunca
1. En mi grupo de amigos me gusta escuchar a los demás.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. Me considero tímido(a).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. En clase hago preguntas cuando no entiendo algo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. Me gusta ser responsable.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Me afecta lo que los demás piensen de mí	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. En mi grupo me gusta tomar las decisiones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. Le soy leal a mis amistades.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. Me considero honesto(a) (por ejemplo no copio en los exámenes).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Me gusta trabajar en grupo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. En un grupo siempre motivo a las personas que me rodean para lograr un mejor trabajo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
11. Me gusta que los demás hagan lo que yo digo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
12. No me gusta aceptar mis errores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
13. Me considero una persona sumamente inteligente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
14. Prefiero trabajar solo(a).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
15. Siento que sé y puedo hacer cosas mejor que otros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
16. Cumpló las metas que me propongo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
17. Soy una persona directa para decir las cosas, me guste o no.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
18. Soy una persona abierta al cambio, media vez sea positivo para todos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
19. Me esfuerzo por sacar buenas calificaciones.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
20. Respeto a las personas sin importar su condición social, económica, física, etc.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
21. Mis amigos o compañeros suelen pedirme opinión o consejos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
22. Siento que puedo resolver solo(a) mis propios problemas.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
23. Soy una persona positiva.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
24. Conozco mis habilidades y las aprovecho.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25. Me considero importante para los demás.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Encuesta 2.....

Colegio: _____ Edad: _____ años Sexo: M F

1. ¿Según tu opinión, qué es un líder positivo?

2. Marca con una x las virtudes que consideres que posee un líder positivo.

- creativo dinámico solidario emprendedor individualista
 honesto positivo piensa en su bienestar responsable patriota

3. Escribe otra virtud que pienses que es importante que un líder positivo posea: _____

▪ Marca con una X dentro del la respuesta que mejor consideres.

4. Crees que un líder... nace se hace nace y se hace

5. ¿Existe un líder positivo dentro de tu clase? sí no

6. Si tu respuesta anterior fue un sí, ¿crees que tiene algún beneficio para el grupo el tener un líder positivo en tu clase? sí no

7. ¿Crees importante el formar líderes positivos para el futuro? sí no

8. ¿Crees que en Guatemala hagan falta líderes positivos? sí no
¿Por qué?: _____

9. ¿Te gustaría aprender más sobre liderazgo? sí no

10. En tu ambiente, se te ha facilitado a leer o enterarte más sobre liderazgo? sí no

11. Si tu respuesta anterior fue un sí, ¿qué material has consultado o te han proporcionado?

PARA ESPECIALISTA

Como requisito de graduación de la carrera de Lic. de Diseño Gráfico de la Universidad Rafael Landívar, estoy realizando una investigación sobre el liderazgo en Guatemala, a nivel escolar. Con el objetivo de realizar una propuesta de diseño que de apoyo para fomentar el liderazgo positivo. Para la cual necesito de su colaboración contestando las siguientes preguntas.

1. Según su criterio, ¿Se practica el liderazgo positivo en Guatemala?

2. ¿Conoce alguna manera de promover o fomentar el liderazgo en Guatemala?/ ¿Cuál?

3. ¿Qué beneficios posee el desarrollar el liderazgo en la sociedad guatemalteca?

4. ¿Existe alguna literatura o especialistas que se dediquen a informar sobre liderazgo positivo en Guatemala?

¿Según su criterio, ¿Quiénes pueden ser líderes positivos?

6. ¿Qué edad es la más adecuada para fomentar el liderazgo positivo?

7. ¿Cuál es el orden apropiado en desarrollar un contenido sobre liderazgo para poder darlo a conocer?

¡MUCHAS GRACIAS POR SU COLABORACIÓN Y SU TIEMPO!

Información Bibliográfica

Nombre Completo: _____

Profesión: _____

Especialización o título: _____

Dirigido a:

Muy Bueno = 2 Regular= 1 Malo= 0

1 Diagramación

ubicación de elementos	2	1	0
espacios blancos	2	1	0
márgenes	2	1	0
tipografía(s) adecuadas	2	1	0
jerarquías	2	1	0
elementos gráficos utilizados	2	1	0
ilustraciones	2	1	0
relación texto- ilustración	2	1	0
formato	2	1	0

Observaciones:

2 Unidad de diseño

identidad

2	1	0
2	1	0

Observaciones:

3 Colores

2	1	0
---	---	---

Observaciones:

SIEMPRE = 3

A VECES = 2

NUNCA = 1

- 1 Siguen normas
- 2 Esperan turno para hablar
- 3 Se respetan entre ellos(ellas)
- 4 Se observan interesados en el tema
- 5 Siguen instrucciones orales
- 6 Existe participación de todos en las actividades del tema
- 7 Saben trabajar en grupo
- 8 Comparten materiales
- 9 Exponen sugerencias a la maestra
- 10 Indagan sobre el tema

3 2 1

3 2 1

3 2 1

3 2 1

3 2 1

3 2 1

3 2 1

3 2 1

3 2 1

3 2 1

1 Edad promedio

2 Nacionalidad

3 En que zona reside

4 Títulos, diplomas y/o reconocimientos

5 Intereses y preferencias respecto a su carrera

6 Material informativo que prefiere consultar

7 Pasatiempos

Observaciones:

1 Nacionalidad guatemalteco extranjero

2 En que zona de la capital reside _____

3 Posee Internet en casa sí no

4 Idiomas que habla y escribe además del español inglés otro _____

5 Pasatiempos y preferencias

Deporte	<input type="checkbox"/>	_____
Baile	<input type="checkbox"/>	_____
Cursos extracurriculares	<input type="checkbox"/>	_____
TV	<input type="checkbox"/>	_____
Música	<input type="checkbox"/>	_____

6 Material informativo que prefiere leer o consultar

libros	<input type="checkbox"/>	_____
revistas	<input type="checkbox"/>	_____
otros	<input type="checkbox"/>	_____

7 Sitios preferidos de Internet

Observaciones:

AFICHES:

1. ¿Considera que el material es funcional para la motivación de líderes en los jóvenes?
2. ¿Cree que el formato es adecuado y de fácil manejo?
3. ¿Cree que los afiches poseen unidad con la imagen global ?
4. ¿Considera que la tipografía utilizada en la frase es la adecuada?
5. ¿Le parece que existe jerarquía en la diagramación?
6. ¿Considera las ilustraciones están de acuerdo al grupo objetivo?
7. ¿El uso de colores es adecuado?

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

Observaciones: _____

AUDIOVISUAL:

1. ¿Considera el material funcional para agilizar el aprendizaje?
2. ¿Cree que el número de escenas de cada tema es el adecuado?
3. ¿Considera que el diseño responde a la edad y gusto del grupo objetivo?
4. ¿Considera que las ilustraciones son coherentes con el audio?
5. ¿Cree que la animación de la presentación es adecuada?
6. ¿Considera que las ilustraciones son claras y expresivas?
7. ¿Cree que la línea de ilustración utilizada va de acuerdo al grupo objetivo?

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

Observaciones: _____

Instrucciones:

A continuación se presentan una serie de preguntas para validar el material "Creciendo hacia un futuro exitoso", el cual consta de una guía para orientadoras del nivel de secundaria de 1ro a 3ro Básicos, un juego didáctico, afiches y un audiovisual como material de apoyo. Marque con una X la respuesta según usted es la más adecuada, tomando en cuenta la siguiente escala:

4 = excelente 3 = bueno 2 = regular 1 = malo 0 = muy malo

GUIA PARA ORIENTADORAS:

1. ¿Considera que el contenido es adecuado para la motivación de líderes en los adolescentes?
2. ¿Cree que el orden del contenido es lógico para darlo a conocer?
3. ¿Considera las actividades adecuadas para adolescentes de 13 a 15 años?
4. ¿Cree que las hojas de trabajo apoyan y refuerzan los temas?
5. ¿Cree que el material sugerido para reproducir es adecuado para las actividades?
6. ¿Considera las instrucciones de uso de la guía son claras para facilitar su uso?
7. ¿Considera el instructivo general claro y explícito para una buena utilización del material??
8. ¿Le parece que el material es fácil de entender y utilizar?

Observaciones: _____

JUEGO DIDÁCTICO:

1. ¿Considera el material apropiado para reforzar los temas aprendidos?
2. ¿Considera que la dinámica del juego responde a la edad y gusto de los adolescentes?
3. ¿Cree que las instrucciones son claras y explícitas para el desarrollo del juego?

Observaciones: _____

AFICHES:

1. ¿Considera las frases apropiadas para motivar a los adolescentes?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

2. ¿Cree que las frases llevan a la reflexión del que las está leyendo?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

3. ¿Cree que la planificación del uso de los afiches en el programa sea la apropiada?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

4. ¿Cree que las ilustraciones ayudan a apoyar el mensaje de la frase?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

Observaciones: _____

AUDIOVISUAL:

1. ¿Considera que el material funciona para agilizar el aprendizaje?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

2. ¿Cree que el número de escenas de cada tema es el adecuado?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

3. ¿Considera que las ilustraciones responden a la edad y gusto de los adolescentes?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

4. ¿Considera que las ilustraciones son coherentes con el audio?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

5. ¿Cree que el contenido de cada audiovisual refuerzan y apoyan los temas a tratar?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

6. ¿Considera que las ilustraciones son claras y expresivas?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

Observaciones: _____

Instrucciones:

A continuación se presentan una serie de preguntas para validar el material "Creciendo hacia un futuro exitoso", el cual consta de una guía para orientadoras del nivel de secundaria de 1ro a 3ro Básicos, un juego didáctico, afiches y un audiovisual como material de apoyo. Marque con una X la respuesta según usted es la más adecuada, tomando en cuenta la siguiente escala:

4 = excelente 3 = bueno 2 = regular 1 = malo 0 = muy malo

GUIA PARA ORIENTADORAS:

- 1. ¿Considera que el contenido es adecuado para la motivación de líderes en los adolescentes? 4|3|2|1|0
- 2. ¿Cree que el orden del contenido es lógico para darlo a conocer? 4|3|2|1|0
- 3. ¿Considera las actividades adecuadas para adolescentes de 13 a 15 años? 4|3|2|1|0
- 4. ¿Cree que las hojas de trabajo apoyan y refuerzan los temas? 4|3|2|1|0
- 5. ¿Cree que el material sugerido para reproducir es adecuado para las actividades? 4|3|2|1|0
- 6. ¿Considera las instrucciones de uso de la guía son claras para facilitar su uso? 4|3|2|1|0
- 7. ¿Considera el instructivo general claro y explícito para una buena utilización del material?? 4|3|2|1|0
- 8. ¿Le parece que el material es fácil de entender y utilizar? 4|3|2|1|0

Observaciones: _____

JUEGO DIDÁCTICO:

- 1. ¿Considera el material apropiado para reforzar los temas aprendidos? 4|3|2|1|0
- 2. ¿Considera que la dinámica del juego responde a la edad y gusto de los adolescentes? 4|3|2|1|0
- 3. ¿Cree que las instrucciones son claras y explícitas para el desarrollo del juego? 4|3|2|1|0

Observaciones: _____

AFICHES:

1. ¿Considera las frases apropiadas para motivar a los adolescentes?

4 3 2 1 0

2. ¿Cree que las frases llevan a la reflexión del que las está leyendo?

4 3 2 1 0

3. ¿Cree que la planificación del uso de los afiches en el programa sea la apropiada?

4 3 2 1 0

4. ¿Cree que las ilustraciones ayudan a apoyar el mensaje de la frase?

4 3 2 1 0

Observaciones:

AUDIOVISUAL:

1. ¿Considera que el material funciona para agilizar el aprendizaje?

4 3 2 1 0

2. ¿Cree que el número de escenas de cada tema es el adecuado?

4 3 2 1 0

3. ¿Considera que las ilustraciones responden a la edad y gusto de los adolescentes?

4 3 2 1 0

4. ¿Considera que las ilustraciones son coherentes con el audio?

4 3 2 1 0

5. ¿Cree que el contenido de cada audiovisual refuerzan y apoyan los temas a tratar?

4 3 2 1 0

6. ¿Considera que las ilustraciones son claras y expresivas?

4 3 2 1 0

Observaciones:

Instrucciones:

A continuación se presentan una serie de preguntas para validar el material "Creciendo hacia un futuro exitoso", el cual consta de una guía para orientadoras del nivel de secundaria de 1ro a 3ro Básicos, un juego didáctico, afiches y un audiovisual como material de apoyo. Marque con una X la respuesta según usted es la más adecuada, tomando en cuenta la siguiente escala:

4 = excelente 3 = bueno 2 = regular 1 = malo 0 = muy malo

GUIA PARA ORIENTADORAS:

1. ¿Considera que el material es funcional para la motivación de líderes en los jóvenes? 4|3|2|1|0
2. ¿Cree que el tamaño del formato es adecuado y de fácil manejo? 4|3|2|1|0
3. ¿Cree que la organización del contenido facilita su uso? 4|3|2|1|0
4. ¿Considera que las tipografías utilizadas son adecuadas? 4|3|2|1|0
5. ¿Cree que los textos son legibles? 4|3|2|1|0
6. ¿Le parece que existe jerarquía en la diagramación? 4|3|2|1|0
7. ¿Considera las ilustraciones están de acuerdo al grupo objetivo? 4|3|2|1|0
8. ¿El uso de colores es adecuado? 4|3|2|1|0

Observaciones: _____

JUEGOS DIDÁCTICOS:

1. ¿Considera el material funcional para reforzar temas aprendidos? 4|3|2|1|0
2. ¿Cree que formato es adecuado y de fácil manejo? 4|3|2|1|0
3. ¿Considera que el diseño responde a la edad y gusto del grupo objetivo? 4|3|2|1|0
4. ¿Considera que la tipografía utilizada es la adecuada y legible? 4|3|2|1|0
5. ¿El uso de colores es adecuado? 4|3|2|1|0

Observaciones: _____

AFICHES:

1. ¿Considera que el material es funcional para la motivación de líderes en los jóvenes?
2. ¿Cree que el formato es adecuado y de fácil manejo?
3. ¿Cree que los afiches poseen unidad con la imagen global ?
4. ¿Considera que la tipografía utilizada en la frase es la adecuada?
5. ¿Le parece que existe jerarquía en la diagramación?
6. ¿Considera las ilustraciones están de acuerdo al grupo objetivo?
7. ¿El uso de colores es adecuado?

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

Observaciones: _____

AUDIOVISUAL:

1. ¿Considera el material funcional para agilizar el aprendizaje?
2. ¿Cree que el número de escenas de cada tema es el adecuado?
3. ¿Considera que el diseño responde a la edad y gusto del grupo objetivo?
4. ¿Considera que las ilustraciones son coherentes con el audio?
5. ¿Cree que la animación de la presentación es adecuada?
6. ¿Considera que las ilustraciones son claras y expresivas?
7. ¿Cree que la línea de ilustración utilizada va de acuerdo al grupo objetivo?

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

4 3 2 1 0

Observaciones: _____

Instrucciones:

A continuación se presentan una serie de preguntas para validar el material "Creciendo hacia un futuro exitoso", el cual consta de una guía para orientadoras del nivel de secundaria de 1ro a 3ro Básicos, un juego didáctico, afiches y un audiovisual como material de apoyo. Marque con una X la respuesta según usted es la más adecuada, tomando en cuenta la siguiente escala:

4 = excelente 3 = bueno 2 = regular 1 = malo 0 = muy malo

GUIA PARA ORIENTADORAS:

1. ¿Considera que el contenido es adecuado para la motivación de líderes en los adolescentes?
2. ¿Cree que el orden del contenido es lógico para darlo a conocer?
3. ¿Considera las actividades adecuadas para adolescentes de 13 a 15 años?
4. ¿Cree que las hojas de trabajo apoyan y refuerzan los temas?
5. ¿Cree que el material sugerido para reproducir es adecuado para las actividades?
6. ¿Considera las instrucciones de uso de la guía son claras para facilitar su uso?
7. ¿Considera el instructivo general claro y explícito para una buena utilización del material??
8. ¿Le parece que el material es fácil de entender y utilizar?

Observaciones: _____

JUEGO DIDÁCTICO:

1. ¿Considera el material apropiado para reforzar los temas aprendidos?
2. ¿Considera que la dinámica del juego responde a la edad y gusto de los adolescentes?
3. ¿Cree que las instrucciones son claras y explícitas para el desarrollo del juego?

Observaciones: _____

AFICHES:

1. ¿Considera las frases apropiadas para motivar a los adolescentes?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

2. ¿Cree que las frases llevan a la reflexión del que las está leyendo?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

3. ¿Cree que la planificación del uso de los afiches en el programa sea la apropiada?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

4. ¿Cree que las ilustraciones ayudan a apoyar el mensaje de la frase?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

Observaciones: _____

AUDIOVISUAL:

1. ¿Considera que el material funciona para agilizar el aprendizaje?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

2. ¿Cree que el número de escenas de cada tema es el adecuado?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

3. ¿Considera que las ilustraciones responden a la edad y gusto de los adolescentes?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

4. ¿Considera que las ilustraciones son coherentes con el audio?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

5. ¿Cree que el contenido de cada audiovisual refuerzan y apoyan los temas a tratar?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

6. ¿Considera que las ilustraciones son claras y expresivas?

4	3	2	1	0
---	---	---	---	---

Observaciones: _____

Instrucciones:

A continuación se presentan una serie de preguntas para validar el material "Creciendo hacia un futuro exitoso", el cual consta de una guía para orientadoras del nivel de secundaria de 1ro a 3ro Básicos, un juego didáctico, afiches y un audiovisual como material de apoyo. Marque con una X la respuesta según usted es la más adecuada, tomando en cuenta la siguiente escala:

4 = excelente 3 = bueno 2 = regular 1 = malo 0 = muy malo

GUIA PARA ORIENTADORAS:

- 1. ¿Considera que el contenido es adecuado para la motivación de líderes en los adolescentes? 4|3|2|1|0
- 2. ¿Cree que el orden del contenido es lógico para darlo a conocer? 4|3|2|1|0
- 3. ¿Considera las actividades adecuadas para adolescentes de 13 a 15 años? 4|3|2|1|0
- 4. ¿Cree que las hojas de trabajo apoyan y refuerzan los temas? 4|3|2|1|0
- 5. ¿Cree que el material sugerido para reproducir es adecuado para las actividades? 4|3|2|1|0
- 6. ¿Considera las instrucciones de uso de la guía son claras para facilitar su uso? 4|3|2|1|0
- 7. ¿Considera el instructivo general claro y explícito para una buena utilización del material?? 4|3|2|1|0
- 8. ¿Le parece que el material es fácil de entender y utilizar? 4|3|2|1|0

Observaciones: _____

JUEGO DIDÁCTICO:

- 1. ¿Considera el material apropiado para reforzar los temas aprendidos? 4|3|2|1|0
- 2. ¿Considera que la dinámica del juego responde a la edad y gusto de los adolescentes? 4|3|2|1|0
- 3. ¿Cree que las instrucciones son claras y explícitas para el desarrollo del juego? 4|3|2|1|0

Observaciones: _____

AFICHES:

1. ¿Considera las frases apropiadas para motivar a los adolescentes?

4 3 2 1 0

2. ¿Cree que las frases llevan a la reflexión del que las está leyendo?

4 3 2 1 0

3. ¿Cree que la planificación del uso de los afiches en el programa sea la apropiada?

4 3 2 1 0

4. ¿Cree que las ilustraciones ayudan a apoyar el mensaje de la frase?

4 3 2 1 0

Observaciones:

AUDIOVISUAL:

1. ¿Considera que el material funciona para agilizar el aprendizaje?

4 3 2 1 0

2. ¿Cree que el número de escenas de cada tema es el adecuado?

4 3 2 1 0

3. ¿Considera que las ilustraciones responden a la edad y gusto de los adolescentes?

4 3 2 1 0

4. ¿Considera que las ilustraciones son coherentes con el audio?

4 3 2 1 0

5. ¿Cree que el contenido de cada audiovisual refuerzan y apoyan los temas a tratar?

4 3 2 1 0

6. ¿Considera que las ilustraciones son claras y expresivas?

4 3 2 1 0

Observaciones: