

UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA

FACULTAD DE ARQUITECTURA

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO



“Estrategia de comunicación informativa
en materia de concientización y
prevención de la violencia
relacionada con la juventud y su situación
actual en la sociedad guatemalteca ”



Presentado por:
Lidia Elizabeth Pineda Ramirez

Para optar al título de :
Licenciatura en Diseño Gráfico con énfasis
informático- visual, egresado de la Facultad de
Arquitectura de la Universidad San Carlos de Guatemala.

Guatemala, Mayo 2013

UNIVERSIDAD SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

JUNTA DIRECTIVA

Decano: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Vocal I: Arqta. Gloria Ruth Lara Cerdón

Vocal II: Arq. Edgar Armando López Pazos

Vocal III: Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras

Vocal IV: Br. Jairon Daniel del Cid

vocal V: Br. Carlos Raúl Prado Vides

TERNA EXAMINADORA

Decano: Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

Secretario: Arq. Alejandro Muñoz Calderón

Lic. Francisco Chang Meneses

Licda. Claudia Leal

Lic. Otto Yela

AGRADECIMIENTOS

Un especial agradecimiento a todas las personas que dieron su valioso apoyo para la realización de este proyecto:

A Dios por brindarme la oportunidad de llevar a cabo este proyecto. Por acompañarme en cada paso de la vida, por darme la fuerza, la entereza y el valor que requiere esta vida y por brindarme la seguridad de un nuevo día.

A mi familia en general, porque me han brindado su apoyo incondicional y por compartir conmigo buenos y malos momentos.

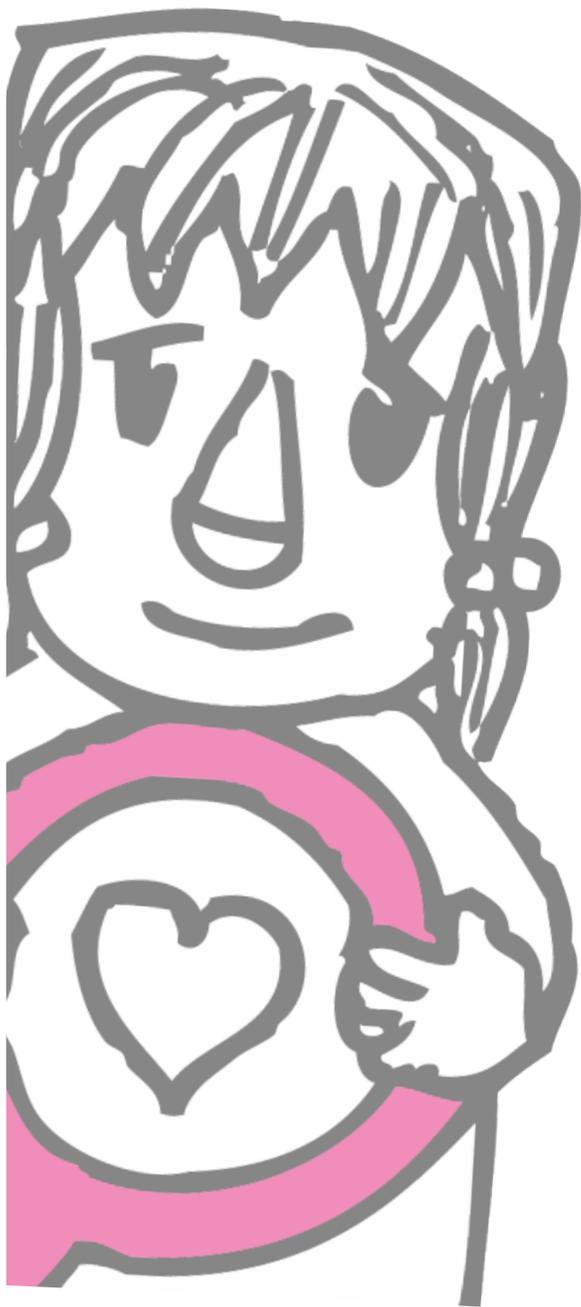
A mi madre por ser la persona que me ha acompañado durante todo mi trayecto estudiantil y de vida, quien ha velado por mí durante este arduo camino para convertirme en una profesional, por su apoyo y dedicación incondicional en todo momento, por todo el esfuerzo echo día a día.

A mis hermanas, por compartir conmigo su cariño, su alegría y comprensión todos estos años. Susy, gracias por siempre estar dispuesta a escucharme y ayudarme en cualquier momento.

A mis amigos y amigas por su compañerismo, y cariño incondicional en los momentos vividos, por la confianza que depositaron en mí porque sin el equipo que formamos, no habiéramos logrado esta meta.

A todos aquellos maestros de vida que todo este tiempo me brindaron su conocimiento, su paciencia y sobre todo creyeron en mí.

Gracias a cada una de las personas que de alguna manera han sido parte de este viaje.



**Dedicado a toda la niñez
y juventud guatemalteca
que merece vivir en
libertad y Paz.**

INDICE

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

1. PRESENTACIÓN

1.1. Antecedentes	2
1.2. Problema	5
1.3. Justificación	5
1.4. Objetivos	7

CAPÍTULO 2

GRUPO OBJETIVO

2.1. Perfil de la organización	11
2.2. Grupo Objetivo	15

CAPÍTULO 3

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

3.1. Que es violencia	24
3.2. Tipos de violencia	24
3.2.1. Violencia física	24
3.2.2. Violencia psicológica y emocional	25
3.2.3. Violencia sexual	25
3.2.4. Violencia de género	25
3.2.5. Violencia cultural	25
3.2.6. Violencia estructural	26
3.2.7. Violencia juvenil	26
3.3. Tipos de Delitos	
3.3.1. Delitos contra la vida	27
3.3.2. Violación y delitos sexuales	27
3.3.3. Amenazas y coacciones	28

3.4. Orígenes y causas de la violencia en Guatemala

3.4.1. El legado del enfrentamiento armado interno	30
3.4.2. Exclusión social	32
3.4.3. Desigualdad económica	33

3.5. Sociedad

3.5.1. ¿Qué es la sociedad?	35
3.5.2. Estructura de una sociedad	35
3.5.3. Sociedad Guatemalteca y sus características	35

3.6. Juventud

3.6.1. ¿Qué es un Joven?	37
3.6.2. Características de la juventud	37
3.6.3. Situación de la juventud en la sociedad Guatemalteca	37
3.6.4. Políticas y democracia de la niñez y la juventud en Guatemala	29
3.6.5. Espacios de participación de la niñez y la adolescencia	39
3.6.6. Movimientos y organizaciones Juveniles	39

3.7. Factores que afectan a la juventud

3.7.1. Violencia en contra de la vida	41
3.7.2. Maras y pandillas Juveniles	41
3.7.3. Explotación juvenil	42
3.7.4. Violencia intrafamiliar	42
3.7.5. Deserción escolar y violencia en centros Educativos	43
3.7.6. Desempleo y subempleo Juvenil	43
3.7.7. Estigmatización Generalizada de la juventud	49

3.8. Prevención en el ámbito de la violencia	
3.8.1. ¿Qué es la prevención social?45
3.8.2. Prevención de la violencia en la juventud45

conceptos fundamentales

3.9. Estrategia de comunicación46
3.10. Tecnologías de información y comunicación46
3.11. Redes sociales47
3.11.1. Facebook, Twitter, YouTube47
3.12. Documental48
3.13. Animación49
3.14. Técnica gráfica: rotoscopia.50
3.15. Narrativa visual: Composición de una Escena	
3.15.1. Peso gráfico50
3.15.2. Primer plano, Plano medio, plano general50
3.15.3. Punto de vista51
3.15.4. Foco51
3.16. Estrategia de Comunicación53
3.17. Concepto Creativo56
3.18. Desarrollo de Propuesta60

CAPÍTULO 4

validación

4.1. Resultados68
4.2 Propuesta final72
4.3 Fundamentación77

Plan estrategico

de medios82
Conclusiones84
Recomendaciones85
Bibliografía86
Glosario89
Anexos91



CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

La violencia es un tema que aqueja a la sociedad guatemalteca; se ha convertido en uno de los principales problemas a ser resueltos. Esta situación ha llevado a muchos estudiosos e investigadores a tratar de hallar soluciones favorables y procurar el bienestar de la sociedad, el objetivo es buscar respuestas a la problemática a corto, mediano y largo plazo. Lo más importante es la búsqueda de estrategias capaces de solventar y minimizar las consecuencias de la violencia que afectan directamente a la población.

Cabe mencionar que la violencia es producto de muchas variables como pobreza, discriminación y rechazo; elementos sustanciales de la relación que existe entre la desigualdad económica y la exclusión social. Pero es contradictorio que muchas personas, entre ellos las y los jóvenes desconocen la realidad, motivo por el cual este proyecto plantea una propuesta de comunicación; que informe, y genere conciencia acerca de la problemática, lo cual motive esfuerzos para la prevención de la violencia.

Desde el punto de vista del diseñador gráfico; La propuesta pretende incidir en ello, abarcando de una forma objetiva en la cual se busca entender la problemática, por medio de la investigación para así poder desarrollar una estrategia de comunicación, utilizando las herramientas audio-visuales que brinden la información básica y se resalte la prevención de violencia en la población joven guatemalteca.

La propuesta contiene varios análisis de la violencia que afecta a la niñez, adolescencia y juventud guatemalteca. Se suma también, investigación de las formas de prevención de la violencia que promueven el desarrollo y la participación de los jóvenes, así como el conjunto de estrategias y acciones que se han tomado hasta ahora de forma preventiva y cuales son las instituciones responsables de su implementación.

Con este proyecto se busca generar piezas gráficas motivadoras que inviten a concientizar y sensibilizar sobre la importancia de priorizar la prevención de la violencia; cuyo objetivo principal es evitar que la juventud guatemalteca sea víctima o se involucre en actos violentos.



Violencia

Años de guerra, desigualdad, ha dejado secuelas en la sociedad guatemalteca. Una sociedad convulsionada por hechos delictivos que se han incrementado en los últimos años. Sistemas de justicia débiles y poco eficaces han incidido con mucha fuerza para dificultar la resolución a la problemática de la violencia.

El estado moderno de Guatemala fue instaurado a partir del movimiento liberal del siglo XIX. Según el Fondo de Naciones Unidas para la Infancia y la Secretaría de Planificación y Programación de la Presidencia (UNICEF-SEGEPLAN, 2004):

Este movimiento generado por una elite que buscaba sus propios beneficios, en la búsqueda de aumentar sus riquezas se apoderaron no solo de extensos territorios; sino también de instituciones del estado encargadas de aplicar la justicia, dejando obsoleta la imagen de la autoridad en la población. Dicha situación provocó en los ciudadanos incredulidad de la existencia de autoridades legítimas e imparciales.

Con un estado de gobierno incapaz de resolver diferencias y conflictos de forma justa y abusos de poder se creó una gran división y falta de simpatía entre las autoridades y la población en general.

Las organizaciones UNICEF-SEGEPLAN(2004) señalan que “Después de esta ruptura entre el pueblo y las autoridades, siguieron varios gobiernos inestables, dictaduras y golpes de estados”. Esto provocó que la población sintiera y reflejara rechazo a los sistemas de justicia, además, reforzó ideas y actitudes violentas, deshonestas y discriminativas.

Todos estos procesos unificados se desencadenaron en una dura guerra civil que duró 36 años (1960-1996) conocida como Conflicto Armado interno. Habiéndose

debilitado los sistemas de justicia y dejado una sociedad dividida por las desigualdades, Guatemala, perdió muchas instituciones que reforzaban la convivencia sana; las cuales se son consideradas tierra de cultivo de para la democracia y el respeto a los derechos.

UNICEF-SEGEPLAN (2004) Señalan:

Durante el conflicto armado en Guatemala, se vieron afectados el sistema policial y judicial de la nación, pues el ejército se apoderó de las funciones de dichas instituciones generando sistemas de “justicia” militarizados, que por lo general eran parciales y trabajaban a favor de intereses particulares de ciertos grupos.

Las secuelas de este conflicto no solo se reflejan en el área de justicia, también se ve en la desintegración familiar, incremento de la pobreza y de segregación racial que se hizo más fuerte durante esta época inestable.

La Comisión para el esclarecimiento Histórico (CEH, 1999) señala “ Lo ocurrido durante el período del enfrentamiento armado puede resumirse como un proceso de exclusión y privaciones” pero sobre todo la población perdió sus libertades como ciudadanos y se limitaron los espacios para el desarrollo de democracia.

UNICEF-SEGEPLAN(2004) Señalan:

Al término de la guerra civil se desintegraron todas aquellas instituciones que tenían bajo su responsabilidad la protección civil; dejando una Policía Nacional Civil

con muchas deficiencias, incapaz de responder ante la delincuencia, la cual; poco a poco fue ganando mayor terreno con el paso del tiempo.

la pérdida de eficacia de los sistemas primarios de socialización, la familia y la escuela, instituciones especializadas en fomentar la seguridad emocio-

nal, la identidad personal y los compromisos comunitarios, incremento de pobreza y una limitada cobertura de las necesidades básicas, desencadenaron varios factores para el incremento de la violencia en el país.

Jóvenes en el ojo del Huracán

La violencia en Guatemala se ha manifestado de varias formas siendo la de mayor interés para el estudio la violencia generada por los jóvenes hacia otros jóvenes y a la sociedad misma. La juventud y la niñez son un segmento poblacional que requiere atención prioritaria en materia de prevención de la violencia y seguridad ciudadana. Las estadísticas brindan información de que en Guatemala los jóvenes conforman la mayor parte de las víctimas y de los victimarios.

Una de las características principales de la violencia juvenil está dada por la violencia estructural heredada por el conflicto armado, la desigualdad y la exclusión latente en el sistema social guatemalteco sumado a esto las condiciones de pobreza y las pocas oportunidades de desarrollo.

Según Tobar (2007) "Diversos estudios coinciden en señalar la década de los ochenta como el momento de la aparición de las primeras pandillas juveniles en Centro América", época en la que se enfatiza un aumento de enfrentamientos de la juventud con las autoridades existentes.

En datos obtenidos en las Políticas Públicas para la juventud (POLJUVE, 2010) "Guatemala es un país con predominio de población joven. Para el año 2010 se estimaba que el 43.9% de la población era menor a los 15 años". Datos del Instituto Nacional de Estadística de la República de Guatemala (INE, 2010) señalan que la población joven de 15 a 29 años de edad representa el 28.1% de la población total (4,041,232 personas) el 38.4%

de los jóvenes son indígenas, el 53.5% viven en el área rural, el 54% de la población juvenil se encuentra entre los 15 y 29 años. Así más del 70% de la población guatemalteca tiene menos de 30 años.

Sin embargo la juventud tiene un acceso limitado a la educación, servicios de salud, opciones de empleo digno y desarrollo personal. Según POLJUVE (2010) "En Guatemala el 51% de la población juvenil, está viviendo en condiciones de pobreza". Debido a esto se afecta su desarrollo cognitivo, psicológico, físico y social.

La niñez es el sector más vulnerable de la población guatemalteca; además está limitado para realizar denuncias sobre la violación de sus derechos. Los registros sobre maltrato son precarios. Sin embargo, un estudio de la Comisión Nacional Contra el Maltrato Infantil (CONACMI, 1996), efectuado con base en datos hospitalarios, revela que se puede dar en tres formas: Maltrato físico, abuso sexual y abandono.

Además UNICEF-SEGEPLAN (2004) plantean que cerca del 60% del maltrato y 55% del abandono se dio en niños y el 94% de los abusos sexuales en niñas. Esas cifras aún son muy bajas, pues no toma en cuenta el riesgo que los niños confrontan en labores peligrosas, como las minas de cal, fábricas de cohetes, la construcción, largas horas de trabajos en maquilas o actividades realizadas en medios de contaminación como basureros, calles y comercio informal.

Bajo estas cifras y el gran número de carencias, necesidades y deseos insatisfechos, se suma el estigma social que se tiene sobre los jóvenes de áreas marginales, quienes encuentran aceptación, apoyo y subsistencia en grupos delictivos. El problema de este tipo de organizaciones juveniles es que son focos de violencia, lo cual se refleja en las estadísticas de muertes de jóvenes relacionadas con la violencia.

Solo en el año 2006 datos confirmados por el foro de organizaciones especializadas en seguridad y el Instituto nacional de Estadística (FOSS-INE, 2010) se registraron 2,840 asesinatos de jóvenes comprendidos entre los 18 y 29 años. El 2007 reporta 2,700 asesinatos de juventud; En el 2009 murieron de forma violenta 6498 personas, de las cuales 2,368 eran menores de 25 años (36,44%) y 720 eran mujeres. En promedio murieron violentamente 18 personas cada día.

En un esfuerzo por minimizar los efectos de la violencia la asociación Guatemalteca de jóvenes por la adolescencia y la Juventud (AGUJA) mejor conocida como Pero-

nia Adolescente, genera espacios de actividad cultural, a través del Arte comunitario; el cual es un proceso de formación lúdica, que busca la sensibilización humana, el trabajo y la conciencia comunitaria, el liderazgo, el trabajo en equipo además de varios temas de desarrollo integral para la niñez y juventud del área de Peronia.

Estos procesos se llevan cabo por medio de talleres que se imparten, en centros educativos, en la sede de la Asociación, en los salones comunales y en los espacios que se generan para el desarrollo de actividades. Por lo general este tipo de talleres se desarrollan conforme a las necesidades que exija el tema a tratar, se realizan foros, se proyectan audiovisuales, obras de teatro, dinámicas de grupo, campamentos, juegos educativos, performance y debates. Uno de los elementos más característicos de esta organización es el festival que realiza cada año; el propósito de este festival es reunir y generar convivencia entre los habitantes de esa área; lo cual fomenta el respeto y la unidad social.



PROBLEMA

La falta de material comunicacional en materia de prevención de violencia dirigida a jóvenes, quienes son considerados antes de delincuencia debido a la estigmatización que se les aplica; lo cual genera actitudes de rechazo entre la sociedad e incrementa la inadecuada información para la resolución del conflicto, lo cual dificulta el proceso de prevención al cual se enfoca la institución Peronia Adolescente.

JUSTIFICACIÓN

Magnitud

Este proyecto beneficiara el proceso que se lleva a cabo para la prevención de la violencia en jóvenes de Ciudad Peronia y a otras comunidades consideradas “zonas rojas”. Al generar este material audiovisual se busca originar en el joven actitudes críticas y analíticas con respecto a su situación y la violencia. Muchos son los jóvenes que se ven involucrados en situaciones que ponen a prueba sus valores, y es difícil que tomen la decisión adecuada sino entienden la magnitud de sus acciones. Este proyecto pretende abarcar a los jóvenes de clase media y baja, que estudian, trabajan o realizan ambas actividades y a los que no realizan ninguna actividad.

Todos los menores de 24 años de edad ahora representan el 61% de la población del país, según cifras oficiales las personas menores de 24 de años suman 8, 880,949 según proyecciones INE 2010. Esto significa que Guatemala es un país con gran potencial en su población infantil y juvenil; es fundamental invertir en el desarrollo integral de esta población.

Trascendencia

Este proyecto abarcará a una población joven, se creara material comunicacional que permita a la institución generar conciencia de cambio en la juventud así en el futuro estos jóvenes tendran a su disposición herramientas para responder ante la violencia de forma adecuada. Además los jóvenes tienen la capacidad de multiplicar los mensajes que reciben hacia otros jóvenes con mucha facilidad, ya sea dentro de sus círculos de amistades y en las redes sociales.

Es necesario romper el círculo vicioso que se ha enraizado en la sociedad guatemalteca, el de obtener beneficios o favores a través de la fuerza, la desigualdad y la discriminación. Un grupo de jóvenes que sea sensibilizado y se haga responsable de sus acciones, generará en el futuro una comunidad de adultos civilizados y comprometidos por el bienestar común que educará de mejor manera a las generaciones futuras.



Vulnerabilidad

Debe aclararse en este punto; que la violencia en nuestra sociedad es generada por varios factores que en conjunto dificultan su total erradicación. Sin embargo; cabe mencionar que este proyecto busca informar al joven y generar actitudes de crítica constructiva, análisis y conciencia ante la situación de la violencia, solo con generar este tipo de respuestas el proyecto logra plantar la semilla inicial de la prevención de la violencia.

Se deben garantizar los derechos económicos, sociales y culturales de la niñez y la adolescencia, así como derechos civiles y políticos de la juventud. Es imperativo ampliar la cobertura, mejorar y desarrollar metodologías apropiadas a las necesidades e intereses de la niñez, adolescencia y juventud.

En los últimos años se ha visto un incremento en el compromiso de organizaciones gubernamentales y no gubernamentales en materia de niñez y juventud a largo plazo; pero este proceso no puede dejarse a medio camino, por lo mismo es necesario informar y dar a conocer la problemática para que esta sea un tema de prioridad nacional.



Factibilidad

Este proyecto puede llevarse a cabo de formas dinámicas y diversas, lo mejor es que se puede desarrollar de varias formas. La tecnología se ha convertido en el medio realizador de varios proyectos de comunicación. Pues es fácil de usar, es de bajo costo, comparado con los modos tradicionales de comunicación.

Es posible llevar este proyecto a cabo pues a pesar de ser muy ambicioso, tiene una metodología clara y simple, informar y que esta información se divulgue en un público joven.

La mayoría de la población desconoce parcial o en su totalidad las acciones de organizaciones y el bienestar que brindan al generar soluciones para la problemática de la juventud o inclusive los beneficios que trae a los jóvenes la prevención de la violencia y como estos pueden ser de ayuda en la solución de conflictos.

OBJETIVOS

OBJETIVOS GENERALES

Realizar un material informativo que promueva la prevención de la violencia juvenil entre los y las jóvenes de 13 años a 16 años a través de la motivación para la valorización de la vida y la convivencia sana.

OBJETIVO ESPECÍFICOS

Generar material audiovisual de información para jóvenes que promuevan el interés en la prevención de la violencia.

Crear material gráfico para reforzar la información audiovisual que motive a los jóvenes a ser mejores ciudadanos y líderes que generen propuestas positivas.

Creación y realización de espacios de debates virtuales para jóvenes cuya temática sea la prevención de la violencia, que genere análisis desde el punto de vista del grupo objetivo.



CAPÍTULO 2

GRUPO OBJETIVO



“El riesgo de ser mejor.”

Peronia adolescente

PERFIL DE LA ORGANIZACION

PERONIA ADOLESCENTE

Desde el año de 1998 la organización SEFCA (Servicios Ecu-ménicos de Formación Cristiana en Centro América) hizo realidad una idea que trazó las bases para lograr un proyec-to comunitario para adolescentes de Ciudad Peronia y sus alrededores.

Después de seis años de crecer y mantener el trabajo en cal-idad de Proyecto (Proyecto Peronia Adolescente), en julio del 2004 se hace realidad el sueño de un grupo de jóvenes y SEFCA, que deseaban la autonomía de la propuesta, logra la legalización de la Asociación Guatemalteca de Jóvenes por la Adolescencia y la Juventud, involucrando a jóvenes volun-tarios para el servicio de la comunidad, organizándose así Peronia Adolescente.

VISIÓN PA

Ser una organización dirigida por jóvenes, auto sostenible y auto gestionable, con incidencia en la toma de decisiones que afectan a la comunidad, y que facilitan procesos perma-nentes de desarrollo sociocultural. Además se busca apor-tar mejoras a las condiciones sociales, políticas y económi-cas de la juventud para contribuir a su desarrollo integral y promover un liderazgo proactivo.

MISIÓN PA

(Peronia Adolescente[PA], 2011)

Promover espacios lúdicos de recreación capacitación y for-mación para la juventud a través de la organización, la partic-ipación política y la creación de propuestas que contribuyan a un desarrollo integral de la comunidad. Trabajar perma-nentemente en la apertura, promoción y facilitación de pro-cesos de formación de liderazgo; recuperación de espacios públicos para la convivencia, la igualdad, la solidaridad, el amor, y la notoriedad del potencial creativo y transformador de la juventud en coordinación con organizaciones locales nacionales y regionales.



OBJETIVOS DE LA ASOCIACIÓN

- Realizar actividades que generen confianza de parte de la comunidad hacia la población adolescente y joven.
- Fomentar y fortalecer el liderazgo adolescente-juvenil
- Impulsar el voluntariado adolescente-juvenil
- Promover el servicio a la comunidad en el área educativa

Actividades Principales y trascendencia

Peronia Adolescente es un espacio público cultural de formación integral donde se realizan campamentos de recreación, formación y talleres artísticos. Es una asociación constituida legalmente por jóvenes líderes que trabajan por una realidad más justa para Guatemala. Facilita espacios de formación integral, utilizando el juego, el arte y el deporte alternativo, promoviendo el liderazgo y voluntariado de jóvenes y adolescentes.

Los espacios artísticos son dirigidos a grupos organizados, centros educativos y jóvenes independientes, provocando la participación diferentes comunidades, edades, condiciones económicas y religiosas.

Se generan sinergias entre todos y todas logrando impulsar acciones que fortalecen sus capacidades de liderazgo, proponiendo nuevas alternativas para la convivencia y la libre expresión para la juventud desde la perspectiva de equidad de género.

F.O.D.A

FORTALEZAS

- Aptitudes de liderazgo en sus integrantes.
- El compromiso que existe de sus voluntarios para realizar las actividades diarias de la organización y de plantear propuestas para la resolución problemas o promoción del arte como medio de expresión.
- Capacidad de gestión y organización.
- Espíritu emprendedor.
- Dirigen sus esfuerzos para que sea un trabajo en equipo, distribuyen tareas y la toma de decisiones en consenso.
- Credibilidad de la comunidad que conoce del trabajo de Peronia Adolescente.
- El desarrollo de los programas para educar a los jóvenes en los centros educativos.
- La utilización de metodologías lúdicas que permiten educar a las y los jóvenes de acuerdo a sus intereses.
- El interés de la juventud de Ciudad Peronia por participar en las actividades.

PA(2011) menciona:

Concebimos a los jóvenes como sujetos plenos de derecho y con capacidad de encarar una lucha constante por acceder a un pleno ejercicio de sus libertades. Los concebimos como agentes de cambio, asumiendo papeles de liderazgo, creando oportunidades y espacios transformadores para su comunidad asumiendo compromisos reales que contribuyan al desarrollo integral de todas las personas.

Se ve al joven en el futuro posicionado en papeles protagónicos en los diferentes espacios de toma de decisiones, reconocidos y respetados como sujetos sociales dentro de una sociedad más justa y más equitativa.

OPORTUNIDADES

- Apoyo de organizaciones nacionales e internacionales que amplian los recursos.
- Reconocimiento por parte de instituciones sociales, que promuevan el trabajo de la organización, así como iglesias, escuelas y las empresas privadas que desean apoyar causas sociales.
- Tener mayor cobertura y reconocimiento en la comunidad de Ciudad Peronia.
- Incremento de interés de los ciudadanos por la resolución o comprensión de los problemas que aquejan a la población joven y a la comunidad.
- Mejoras en el sistema de transporte que agilice el ingreso a ciudad Peronia.
- Es necesario más personal apoyando en todas las áreas administrativas.

DEBILIDADES

- La organización no cuenta con un inmueble propio, esto no permite realizar cambios en la infraestructura en donde se encuentra la sede actualmente y además implica un gasto mensual del presupuesto que se posee.
- Pocos sistemas de divulgación de la información que compete a las actividades y talleres que se realizan en la organización.
- La eliminación de ayuda económica de parte de las organizaciones.

AMENAZAS

- Otras organizaciones sociales de mayor influencia en la comunidad.
- El estigma de la sociedad adulta hacia el joven que le señala como generador de violencia.
- Cambios en la administración de cargos públicos que interrumpan los procesos de apoyo a la organización.
- Ciudad Peronia, es una comunidad a la cual se dificulta el acceso pues solo se cuenta con una carretera principal varios callejones que no permiten la circulación fluida de los ciudadanos reforzando así la exclusión y marginalización de la comunidad.
- A sido marcada como zona roja, lo cual crea una mala imagen de los ciudadanos hacia otros sectores de Villa Nueva, y de la ciudad de Guatemala.

Datos Adicionales

Peronia Adolescentes es una de las organizaciones que trabaja para apoyar a la juventud y la niñez de la comunidad de Peronia. Esta organización brinda talleres en temas de prevención de violencia, educación sexual, convivencia, liderazgo y conciencia social.

Peronia Adolescentes se encuentra formada por Jóvenes que dispuestos a buscar soluciones a la problemática social que vive el joven. Su objetivo es apoyar en el desarrollo integral del individuo, abarcando los temas de educación, salud, crecimiento emocional, y apoyo comunitario.

Peronia adolescente, no solo se enfoca en ayudar al joven y su desarrollo; también aporta a la comunidad creando espacios de convivencia como: festivales obras de teatro, talleres, conversatorios, todos relacionados con la juventud.

Estas estrategias pertenecen a las medidas que se han tomado para la prevención de la violencia; pero sobre

todo para unir a la comunidad y crear un ambiente de respeto y tolerancia entre los ciudadanos de Ciudad Peronia.

El objetivo es crear conciencia en la comunidad, lo importante de la socialización y el compartir con las personas que nos rodean. Es una forma real de prevenir la violencia; pues, una comunidad consiente de sus ciudadanos permite la unión y la empatía. Entonces se desarrolla una visión más amplia de los objetivos que se desean alcanzar como sociedad.

Así comenta PA (2011) "Así los ciudadanos se desenvuelven en armonía y en libertad, lejos de utilizar la violencia como una forma de resolución de problemas."



Características Sociodemográficos

Edad

13- 16 años.

Genero

Ambos sexos.

Ocupación

Estudiantes, que trabajan y jóvenes que solo trabajan.

Jóvenes que viven en sectores catalogados como zonas rojas. Hacen uso del servicio de transporte público. Jóvenes con un nivel de escolaridad de diversificado, que son capaces de leer y escribir, con acceso internet, ya sea servicio propio o a través de servicios externos en institución educativa, centros comerciales o locales (cafe internet), etc. Jóvenes que podrían estar asociados a grupos juveniles, ya sea de tipo religioso, deportivo, cultural, político o social.

Entorno geográfico: Ciudad Peronia

Está localizada en el municipio de Villa Nueva en el departamento de Guatemala, según el censo que se realiza en 2002 por el Instituto de Estadística(INE) , Ciudad Peronia cuenta con 30,643 habitantes, según estimaciones de la localidad cuenta hoy en día con cerca de 50,000 habitantes. Se estableció en los años 80 con varios grupos de personas de los distintos departamentos de Guatemala, que emigraron a la ciudad, por diversas causas, entre estas menciona la organización Peronia Adolescente (2011) :

1. Las condiciones de inseguridad miedo y opresión creadas por el conflicto armado.
2. La necesidad de mejorar la calidad de vida económica: La gente decide dejar sus tierras y su vida de campo para emigrar a “la gran

ciudad” con la idea de mejorar los salarios, y lo que encuentran es un trabajo informal que apenas les aporta para sobrevivir, trabajo en las maquilas y en oficios domésticos ya que la gran mayoría no cuenta con la educación ni experiencia en el área laboral y un pequeño porcentaje de personas consiguen un trabajo permanente con prestaciones laborales.

Ciudad Peronia es un barrio clasificado como zona roja, en el cual más del 50% es menor de edad.

Características-socioeconomica

situación económica calificada como nivel medio-bajo, bajo-alto. Miembro de una familia tradicional o no tradicional que posee el ingreso medio para subsistir. Familias con un hogar, que sea alquilado, propio, o de un familiar.

Características psicográficas

Estilo de vida

Jóvenes mujeres y hombres que aun estudian o trabajan o realizan solo una de las actividades, que participan de actividades sociales dentro de su comunidad o fuera de ella. Jóvenes reunidos para realizar actividades recreativas.

Que poseen habitación única o compartida, celular, cuenta de correo y perfil en Facebook. Jóvenes que están asociados a algún grupo juvenil, ya sea de tipo religioso, deportivo, cultural, político o social.



Escuchan diferentes generos de música, Jóvenes que pertenecen a una subcultura urbana, incluyendose por su estilo de ropa, de hablar o desenvolverse como grupo. Que experimentan miedos, ansiedades, dudas, por la situación de la violencia del país.

Motivos

Jóvenes que buscan autoestima, sentido de pertenencia y realización personal, inicios de independencia de la familia, reconocimiento de la personalidad, buscan medios de expresión ya sea a través del arte, el deporte u otros.

Personalidad

Jóvenes alegres, interesados por la vida, proactivos, despistados, desordenados, con un estilo propio, que gustan de la música, los juegos, el baile, los deportes, actividades diversas, activos que son capaces de brindar ayuda.

Valores Creencias y actitudes

Los jóvenes están sujetos a varios sistemas de valores que se manejan entre sus propios grupos sociales; los cuales pueden ser parecidos o iguales a los manejados por los adultos. Cabe mencionar que la lealtad, la amistad, el amor, y la solidaridad para con sus iguales o los que considere sus iguales, juegan un papel importante en la forma en cómo se relacionan. Por la edad buscan afianzar sus relaciones sociales y el reconocimiento de su persona como tal.

Datos obtenidos: En convivencia con los jóvenes de Peronia, 2011

CULTURA VISUAL DEL GRUPO OBJETIVO

Cultura visual

Muestra de una sociedad en descomposición visual

Es de remarcar el hecho que la cultura visual a la cual es expuesto y al cual decide exponerse el grupo objetivo es una cultura de violencia permitida y aceptada. Tanto medios de comunicación y promociones inundan de imágenes violentas y nocivas la mente del joven; las cuales alimentan su morbo y lo alienan la percepción de la real.

En su ponencia Rodríguez (2011) expresa “La violencia es tomada como moda, pero no es abordada de forma conceptual, el cine y la televisión han utilizado la violencia y la ha espectacularizado para venderla por ejemplo: el cine gore ”

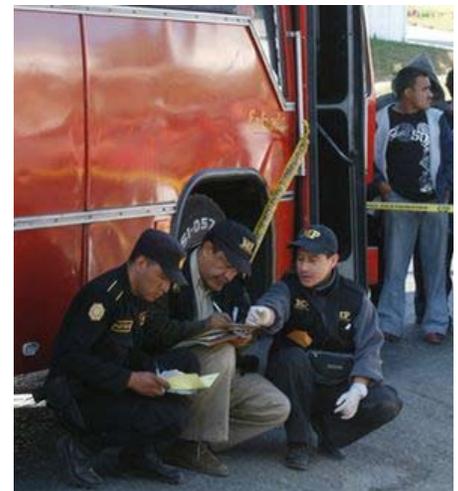
Creencias de falsa aceptación de la violencia como un hecho cotidiano permisible y en ocasiones hasta adictivo. En convivencia con los jóvenes del grupo objetivo se manifiesto el éxito de diferentes programas televisivos que hacen alusión a la violencia tales como:

CSI: MIAMI, N.Y N.C.I.S: Programas exclusivos de la cadena televisiva AXN, que muestran en su mayoría policías y médicos forenses que trabajan para la resolución de crímenes. Series en donde se exponen asesinatos y varias escenas de los delitos cometidos. En este tipo de serie se da una visión superficial de la ciencia forense. Los crímenes en la vida real no se resuelven con tanta facilidad o con tal tecnología, la televisión aleja al espectador de la realidad, la cual por lo general es parcialmente aumentada.

Jimenez citada por Toribio y Mondragon, (2007) “vemos cómo muestran un proceso perfectamente concatenado y armonizado en el que siempre terminan sabiendo qué pasó, pero uno como forense tiene que saber que no es como en las series, que se tienen que enfrentar las dificultades propias de cada caso y las limitaciones de la ciencia”,



Escena de Programa CSI: Las Vegas, investigadores llegando a la escena del crimen.



investigadores del Ministerio Público llegando a la escena del crimen. Prensa Libre, 2010.



Tomy y dally, *The Simpson*.
Serie de Televisión Animada.



Escena del programa *South Park*, MTV.

Toribio y Mondragon(2007) señalan “Ni un caso se resuelve en 30 minutos. Y hay veces que ni siquiera se llega a saber quién es la víctima. Pese a contar con un importante respaldo técnico, CSI, NCIS, Bones, Mentas Criminales, La Ley y el Orden y otras series como éstas no dejan de estar salpicadas de ficción.”

Los Simpson: Tomy y Dally

Esta serie de dibujos animados se desarrollan en un ambiente violento y sádico. Dichos personajes son mutilados y expuestos como seres graciosos. En la serie de los Simpson el creador quiso exponer la violencia que existía en los dibujos animados para niños, es un parodia de programas como Tom y Jerry, los cuales son también de alto grado de violencia con la única excepción que en éste, no se muestra sangre.

South Park

Con un vocabulario grotesco y fuera de lugar, se muestra la historia de cuatro niños de primaria de 10 años de edad, que experimentan situaciones poco usuales. En estas historias no se remarca tanto la violencia física, (aunque si la Hay) sino, se remarca la violencia psicológica, el racismo, la intolerancia, la sodomía, la histeria en masas. Aunque esta serie fue originalmente pensada para adultos, en la actualidad está expuesta en la cadena de MTV canal de popularidad entre la población juvenil.

Novelas como “El cartel de los sapos”, “Las muñecas de la mafia”, “Sin tetas no hay paraíso”, Muestran todas las historias de decadencia y poder que manifiestan los narcos, y zares de la mafia latinoamericana, en su búsqueda por subsistir en el mundo de la droga. Estas incitan a los jóvenes a introducirse en un mundo en el cual pueden obtener todo el



Promocional “El cartel de los Sapos:
La guerra total”, caracol Tv, 2011



Poster, serie “Las Muñecas de la mafia”
caracol TV, 2009

dinero y bienes materiales que se pueden conseguir al convertirse en mafiosos. Como toda serie muestra una realidad aumentada de las situaciones y los conflictos a los cuales se exponen los protagonistas de dichas series.

Por último en un análisis echo a través de la observación de conductas del público objetivo en convivencia con grupos juveniles, se suman títulos de videojuegos, como grand theft, resident evil, mortal kombat, killer instinct, kill zone, son video juegos de alto impacto visual violento, los cuales tienen el mismo objetivo en común, matar a todo el que se pueda ya sea por salvar la vida o por obtener algún tipo de beneficio monetario. Estos inducen al joven a un estado de alerta además alteran su percepción de las situaciones cotidianas de la vida que pueden conducir a conductas de alta agresividad.

Vastag (2004) menciona “Se ha demostrado científicamente que los videojuegos generan en el cuerpo el nivel de estrés y adrenalina parecida a pasar por un choque automovilístico o el estrés de un asalto.”

Rodea (2011) hace mención a esto “Una realidad virtual que trata de sustituir una realidad concreta” Además estos juegos son accesibles a mi público objetivo, en observación de campo se pudo verificar que en casi todos los café-internet se puede encontrar estos juegos. Por lo general están a disposición de cualquiera que tenga de 3 a 5 quetzales para pagar media o una hora de servicio.

A este análisis del contexto de imágenes violentas faltaría agregar los noticieros de televisoras nacionales, periódicos y los propios hechos violentos de los cuales son testigos los jóvenes en calles y avenidas de su barrio, colonia y en la ciudad.



Asesinato de joven, zona 18 capitalina, foto archivo: Siglo 21.



video juego “Grand Theft auto : San Andreas”, 2008



Portada Periodico: Nuestro Diario



Portada Periodico: Nuestro Diario

Por ser jóvenes que viven en zonas catalogadas como zonas rojas existe cierta cultura urbana que maneja los estilos y plasma los ideales, sueños y necesidades de los jóvenes desde su propia perspectiva. Muchas de las expresiones visuales son plasmadas a través del grafiti y muchas veces en la forma de vestir.



Poster, festival cultura urbana Madrid, España 2009

Cultura urbana:

Navarro(2005)nos muestra una definición amplia:

Entendemos entonces por cultura urbana, el conjunto de recursos representados en expresiones artísticas y significaciones contestatarias que toman lugar en el espacio urbano. Es cultura, es decir, es estilo y forma de vida con el cual se expresa el sentir y se adopta una actitud de denuncia y demanda social a través de expresiones artísticas propias.

Es un término que se utiliza actualmente para definir, a todas aquellas expresiones tanto artísticas como personales del sentir del joven que se desenvuelve en un ambiente urbano. muestra la realidad de las calles. Existen intereses muy particulares en cuanto a la formas de entretenimiento, lenguaje y forma de vestir.

Esta relacionada con la música y la ideología del hip hop, conocida como la poesía de la calle. También se le agregan elementos simbólicos de colores, imagen y

tipografías. La cultura urbana utiliza muchos colores neones y gradados de colores fuertes y altamente contrastantes; además tiene características muy caricaturescas. Lo importante de la cultura visual, desde la perspectiva de los grupos urbanos; es que plasma la realidad de la mayoría de los jóvenes, así en algunas ocasiones realiza críticas a la sociedad con respecto a la situación del joven y su desenvolvimiento en un medio violento marcado muchas veces por las aspiraciones y reglas impuestas por la sociedad.

Cabe destacar que la base de esta ideología cultural resalta la paz, libertad y unión. Existe también un rechazo a la política y al sistema; pues se tiene la percepción que este reprime y estigmatiza la expresión de los jóvenes en especial de barrios populares o marginales.



Batalla Latinoamerica de B-boying (brake dance) , Guatemala 2011

Datos Adicionales

REALIDAD DE LA JUVENTUD EN RIESGO

Grupos de jóvenes que enfrentan cada día la violencia, a los cuales se les ha convertido ya en una rutina la violencia. No porque sean ellos quienes cometen los hechos delictivos, sino porque están expuestos a ello todos los días.

Son víctimas de la violencia, en sus hogares, puede que ellos sean testigos de violencia familiar dentro de sus hogares ya sea por sus padres o hermanos e inclusive familiares de otros rangos como abuelos, tías o tíos, u otros ajenos a la familia como padrastros o madrastras.

La exposición constante, a situaciones de riesgo en donde deben mostrarse fuertes para no se violentados ya sea de forma física o verbal. Violentados por aquellos que deberían de protegerlos, los jóvenes ya no son niños pero de todas formas merecen ser protegidos. Jóvenes que se violentan así mismos, física o moralmente como la joven o el joven anoréxico que tiene problema con su imagen o como el joven que se provoca daño físico a sí mismo.

Pero no se puede culpar del todo al joven, no es su culpa que los padres sean bebedores y violentos, no se puede culpar al joven de que existan personas ambiciosas en el mundo que los explotan para conseguir beneficios.

No se puede culpar a las jóvenes por aquellos hombres llenos de perversión que solo buscan su cuerpo y la satisfacción del placer. No se puede culpar a un joven de tener hambre, no se puede culpar a un joven por ser ambicioso, cuando se le ha repetido tantas veces, que el valor de su vida se mide por la cantidad de objetos valiosos que posee y no por su calidad humana.

No se puede culpar a los jóvenes porque la publicidad y la televisión los empuje a conductas nocivas a su salud, como las bebidas alcohólicas y las adicciones al tabaco y muchas otras más. No se puede culpar a un joven de ser inconsciente, cuando no se le ha enseñado a ser y actuar de tal manera.

Se le señala, se le apunta, se le dispara, se le critica, se le menosprecia, se le humilla, se le abandona, se le ignora, se le limita, de todo se le hace al joven pero quien le enseña a sonreír, quien le enseña a amar, quien le enseña a luchar, quien le enseña a defenderse de una forma digna sin violencia. Quien le enseña a querer a su prójimo, quien le enseña a respetar y amar la vida, quien le muestra un futuro positivo, quien está ahí para animarlo a seguir adelante.



Batalla Latinoamericana de B-boying (brake dance), Guatemala 2011



CAPÍTULO 3

CONCEPTOS FUNDAMENTALES

¿QUÉ ES VIOLENCIA?

Rebeil & Gómez (2008) definen la violencia como “un fenómeno complejo y multifactorial, profundamente arraigado en la sociedad, que se relaciona con numerosos factores individuales y ambientales.”

Es un comportamiento deliberado, que provoca daños físicos o psicológicos a otros. Se asocia con la agresión física, verbal, sexual, cultural, económica, estructural o política. Por lo general la violencia afecta a los grupos sociales más vulnerables (niños, mujeres, ancianos, pobres, indígenas, discapitado).

Educa Madrid (2010) refiere acerca de la violencia que puede ser definida como: la acción en la que se hace prevalecer un factor mediante el uso de la fuerza física o cualquier otro medio que indirectamente haga referencia a ella.

Según la definición de la organización Mundial de la salud, Violencia es: El uso deliberado de la fuerza física o el poder, ya sea en grado de amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones.

Entonces la violencia es la acción tanto real como ficticia, en el cual se hace prevalecer un modelo, una opinión, postura o comportamiento mediante el uso de la fuerza o de otros medios o mecanismo que sean respuestas de forma irracional y desmedida.

“La violencia crea más problemas sociales que los que resuelve”

Martin Luther King

Tipos de violencia

Existen varios tipos de violencia, incluyendo el abuso físico, el abuso psíquico y el abuso sexual. Sus causas dependen de diferentes condiciones.

Rebeil & Gómez (2008) señalan que la violencia “puede presentarse en el ámbito familiar, escolar, laboral, social, urbano y rural.” Esta además puede ser generada por acciones delictivas, bélicas, policíacas, accidentales y de pandillas.

Violencia física

Rebeil & Gómez, (2008) señalan:

Este tipo de violencia culmina en el acto de infligir daño físico al cuerpo de una persona. Es el resultado de una situación fuerte de estrés, la pérdida de la racionalidad y un impulso alto de agresividad por parte del victimario (persona que ejerce el daño), ante una situación de frustración, enojo e ira que puede tener o no relación directa con la víctima.

El acto de la violencia física llega en algunas ocasiones a situaciones trágicas, como daños irreversibles en la víctima o la muerte.

Para el etólogo Karl Lorenz (s.f.) citado por Roman (s.f) “la agresividad es un impulso vital, de los seres vivos, en si mismo no es buena ni mala. Este comportamiento es más con el objetivo de asegurar la supervivencia del propio individuo o el de la especie.”

La agresividad es un componente biológico de muchos animales, incluso el hombre, lo que le diferencia de los animales es que a esta

agresividad, él puede añadir otros componentes y transformarla en violencia física, como: consciencia y voluntad de hacer daño, definida como agresividad patológica. También se entiende como la fuerza que se ejerce sobre alguien o sobre la colectividad con intención de obtener algo que con la palabra o el derecho no se ha conseguido.

Violencia psicológica o emocional

Martos(2009) concluye acerca de la violencia psicológica : no es una forma de conducta, sino un conjunto heterogéneo de comportamientos, en los cuales se produce una forma de agresión psicológica. Es una conducta que causa un perjuicio a la víctima. Puede ser intencionada o no intencionada; el agresor puede o no tener consciencia de que está haciendo daño, eso es desde el punto de vista psicológico. Desde el punto de vista jurídico, tiene que existir la intención del agresor de dañar a su víctima.

La violencia psicológica implica una coerción, aunque no haya uso de la fuerza física. Es un daño que se va acentuando y consolidando en el tiempo. Cuanto más tiempo persista, mayor será el daño. Es difícil de detectar pues es muy sutil; para cuando la víctima presenta síntomas graves ya existe un daño irreversible en la persona.

Violencia sexual

El informe mundial sobre la violencia y la salud (2003) al acto de coacción hacia una persona con el objeto de conducirla a una determinada conducta sexual; por extensión, se consideran también como ejemplos de violencia sexual:

Los comentarios o insinuaciones sexuales no deseados, o las acciones para comercializar o utilizar de cualquier otro modo la sexualidad de una persona, mediante coacción por otra persona, independientemente de la relación de ésta con la víctima, en cualquier ámbito, incluidos el hogar y el lugar de trabajo.

La hay de tipo generacional y intergeneracional. La generacional, se refiere a la violencia sexual o de cualquier otro tipo que involucra a sujetos de diferentes generaciones de una misma familia o con algún lazo sanguíneo. La intergeneracional en cambio es la denominación de la violencia

sexual ejercida por personas de la misma generación de la víctima, perteneciente a la familia.

Violencia de género

Las Naciones Unidas(1994) Definen a este tipo de violencia como todo acto de violencia basado en la pertenencia al sexo femenino que tenga o pueda tener como resultado un daño o sufrimiento físico, sexual o psicológico para la mujer, inclusive las amenazas de tales actos, la coacción o la privación arbitraria de la libertad, tanto si se producen en la vida pública o privada.

Violencia cultural

Según Rebeil &Gómez, (2008) “Cuando se habla de violencia cultural se está haciendo referencia a aquellos aspectos simbólicos de la cultura que inciden en la justificación de situaciones violentas, ya tengan éstas un carácter directo o estructural.”

Este tipo de violencia perjudica a la sociedad entera, pues disminuye importancia a los hechos de violencia haciéndoles ver como coherentes y normales cuando no lo son; esto a la vez apoya las acciones violentas llevadas a cabo por los individuos formándose así el hábito de la violencia.

Galtung(2003) refiere acerca de la violencia cultural:

Se basa en un entramado de valores que asumimos continuamente desde pequeños y que luego se refuerzan con las normas legales de la sociedad para incrustar una cultura opresiva porque es acrítica y delegadora, que nos prepara para la colaboración pasiva y/o activa con estructuras injustas e insolidarias.

Por tanto, el problema es que luchar contra este tipo de violencia es muy complicado, puesto que nuestra sociedad cultural nos acerca a la idea profunda de la visión negativa de los conflictos, de nuestra visión simple, miedosa e impuesta de la paz, con lo que encontrar alternativas a la manera de vivir y de actuar .

Estamos educados en una cultura de violencia, donde no se nos enseña, ni se nos permite demasiado, ver alternativas a la violencia. Porque en las escuelas y los demás medios de transmisión y reproducción de la cultura nos han enseñado la historia como una sucesión de guerras; porque estamos acostumbrados a que los conflictos se reprimen por la incuestionable autoridad o por las leyes nacionales o internacionales; porque los medios de comunicación de masas nos venden como única vía de solución de conflictos internacionales el uso de los ejércitos, etc.

Violencia estructural

El término violencia estructural es aplicable en aquellas situaciones en las que se produce un daño en la satisfacción de las necesidades humanas básicas (supervivencia, bienestar, identidad o libertad) como resultado de los procesos de estratificación social, por tanto, no hay la necesidad de violencia directa.

para Galtun(2003) el término violencia estructural remite a la existencia de un conflicto entre dos o más grupos sociales (normalmente caracterizados en términos de género, etnia, clase nacionalidad, edad u otros) en el que el reparto, acceso o posibilidad de uso de los recursos es resuelto sistemáticamente a favor de alguna de las partes y en perjuicio de las demás, debido a los mecanismos de estratificación social.

En este tipo de violencia hay que tomar en cuenta al estado que aplica medida represoras, la iglesia que en el nombre de la fe justifica acciones violentas y sistema económicos generadores de inquietudes y el núcleo familiar, donde se presentan con frecuencia abusos a los derechos humanos básicos.

“Es decir, vivimos inmersos en una violencia constante, la cual se manifiesta a diario, en todos los ámbitos y a todos los niveles”

Galtung, J.

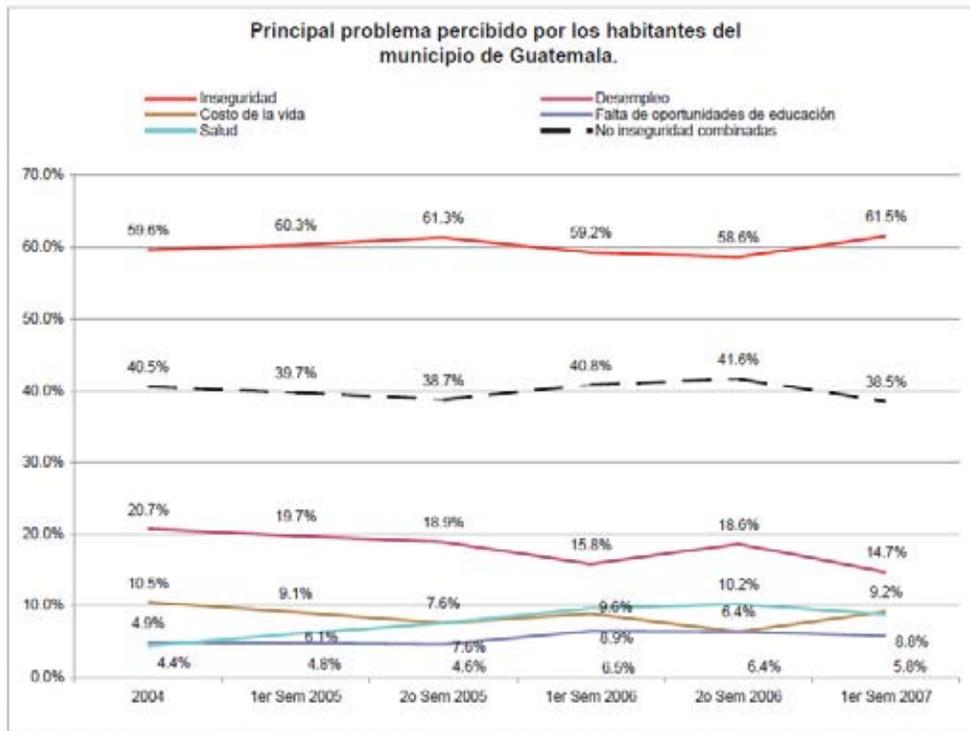
Violencia juvenil

Se refiere a los actos físicamente destructivos (vandalismo) que realizan los jóvenes y que afectan a otros jóvenes. En todos los países, los principales actores de este tipo de violencia son los hombres. La interacción con los padres y la formación de grupos o pandillas aumentan el riesgo de que los adolescentes se involucren en actividades delictivas, violentas y no violentas.

La delincuencia juvenil ha aumentado de forma alarmante en los últimos tiempos, pasando a ser un problema que cada vez genera mayor preocupación social, tanto por su incremento cuantitativo, como por su progresiva peligrosidad cualitativa.

Román(2011) refiere “En las grandes ciudades latinoamericanas, la delincuencia juvenil está ligada a la obtención —delictiva— de bienes suntuarios de consumo y por lo general no practican la violencia por la violencia misma sino como medio de obtener sus objetivos materiales.”

Existe una gran división entre el sistema y el joven, y es que el primero promociona valores que trata de imponer, esto a su vez genera un rechazo hacia el joven, que por lo general se siente agredido y aislado de los procesos de desarrollo en la la sociedad en la cual se desenvuelve. Así que se crean subculturas



Fuentes: Encuestas de Victimización y Percepción de Inseguridad en el municipio de Guatemala, Programa de Seguridad Ciudadana y Prevención de la Violencia, PNUD – Guatemala.

en respuesta al rechazo ejercido; el problema más latente es el de las pandillas, que encuentran espacios para generar violencia.

En Guatemala, uno de los principales delitos que se cometen son los que atentan contra el derecho a la vida.

TIPOS DE DELITOS

Existen según los códigos civiles y penales de cada país un número de delitos que han sido registrados, analizados y penalizados por la ley; siendo los más importantes los que atentan contra la vida, la integridad física y mental del agredido o víctima.

Delitos contra la vida

Según UNICEF-SEGEPLAN, (2004) Se definen “como cualquier acto de violencia que busca dañar o procurar la muerte de una persona”. Este tipo de delitos son los más graves y por lo general tienen desenlaces trágicos para la víctima.

Son considerados delitos contra la vida: El homicidio, el suicidio, Asesinato, infanticidio, lesiones, parricidio, matricidio, Uxoricidio, genocidio, feminicidio, magnicidio.

UNICEF-SEGEPLAN, (2004) señala:

el organismo judicial ha registrado decesos por diferentes causas. Así, el departamento de Guatemala posee el mayor porcentaje de delitos que provocan la muerte, así como lo que causan lesiones físicas. El número de cadáveres atendidos en la morgue es otro indicador que los delitos que afectan al país están asociados, principalmente, con armas de fuego.

Violación y delitos sexuales

Son aquellos que atentan contra la libertad de elección sexual del individuo, o que promueven la sexualidad en algún sentido cuando el sujeto pasivo es menor de la edad de consentimiento estipulada por la ley o incapaz. Están incluidos el acoso sexual, la agresión

sexual, el abuso sexual, el exhibicionismo, provocación sexual y la corrupción de menores.

El artículo 173, del código Penal de Guatemala define este delito así :

Violación: Comete delito o violación quien yaciere, con mujer, en cualquiera de los siguientes casos:

- 1o. Usando de violencia suficiente para conseguir su propósito.
- 2o. Aprovechando las circunstancias, provocadas o no por el agente, de encontrarse la mujer privada de razón o de sentido o incapacitada para resistir.
- 3o. En todo caso, si la mujer fuere menor de doce años.

Datos oficiales de UNICEF-SEGEPLAN(2004) sobre este delito en Guatemala; declara que las violaciones constituyen el delito más común, con un promedio de cerca

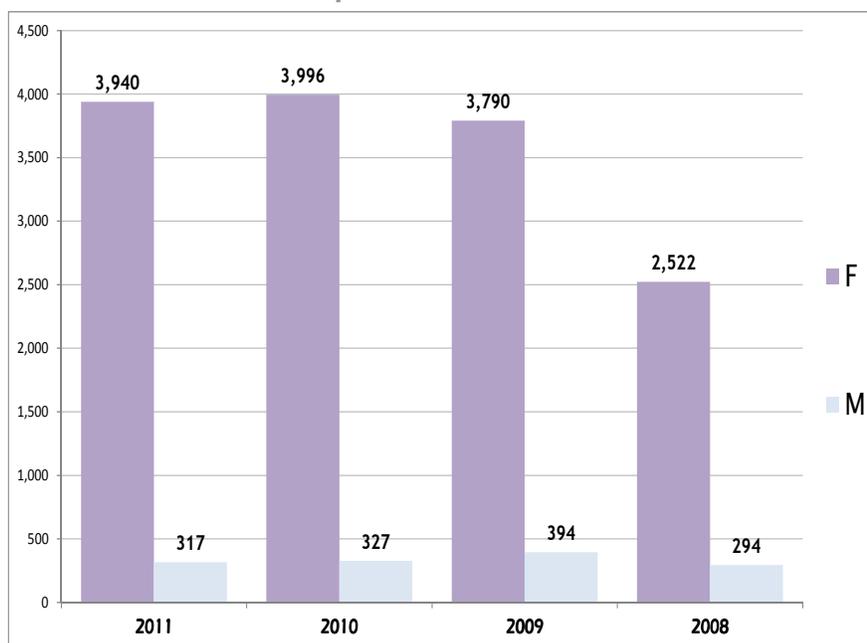
de dos cada tres días, y la inseguridad sexual se concentra en el departamento de Guatemala. A esto se agrega la trata de personas para el servicio sexual.

Amenazas y coacciones

Según el artículo 215 del código Penal de Guatemala:

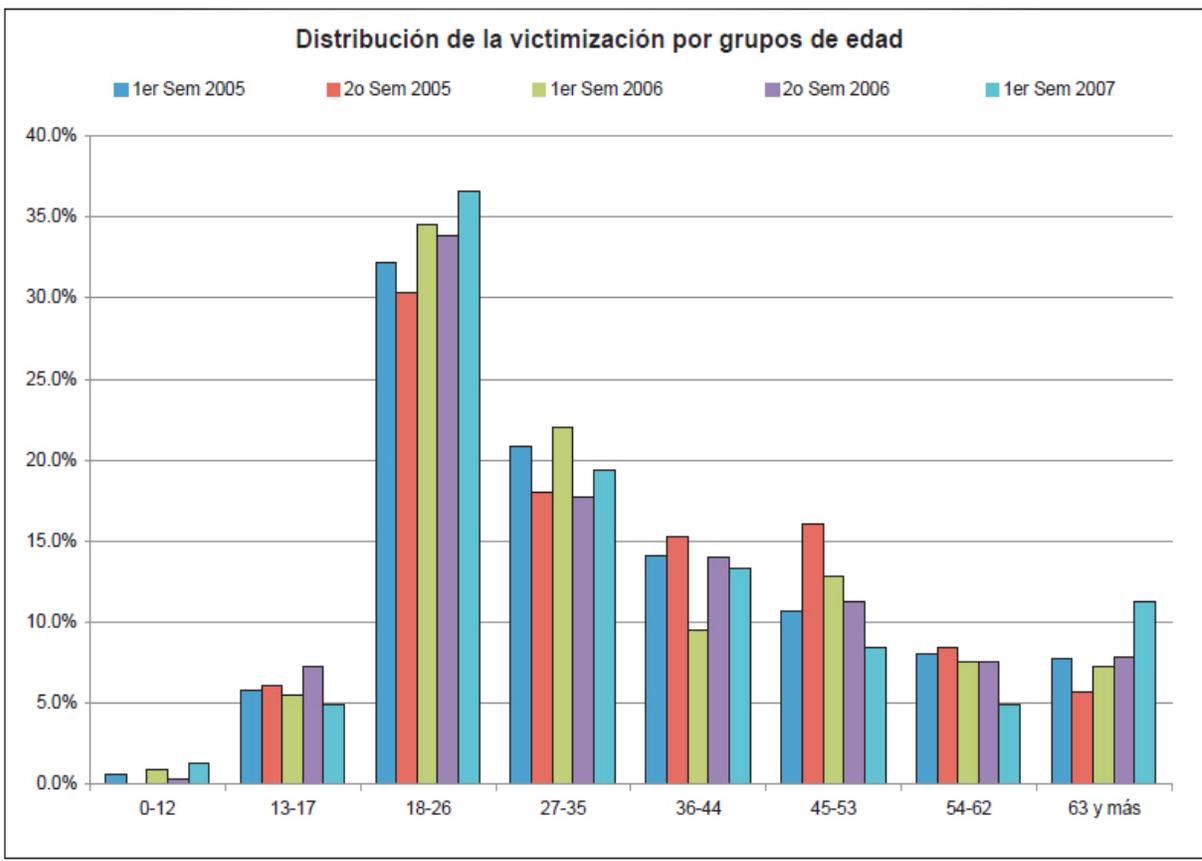
Incorre en el delito de Amenazas quien amenazare a otro con causar el mismo o a sus parientes, dentro de los grados de ley, en su persona, honra o propiedad, un mal que constituya o no delito, será sancionado con prisión de seis meses a tres años.

Evaluaciones Clínicas por violencia sexual entre 2008 al 2011



Fuente: Reportes del Instituto Nacional de Ciencias Forenses -INACIF- correspondientes a los años 2008, 2009, 2010 y 2011

El Art. 214, Código penal de Guatemala dictamina que:
 Incurrir en el delito de coacción Quien, sin estar legítimamente autorizado mediante procedimiento violento, intimidatorio o que en cualquier forma compela a otro, obligue a éste para que haga o deje de hacer lo que la ley no le prohíbe, efectúe o consienta lo que no quiere o que tolere que otra persona lo haga, sea justo o no.



Fuente: Encuestas de Victimización y Percepción de Inseguridad del Programa de Seguridad Ciudadana y Prevención de la Violencia del PNUD-Guatemala.

ORÍGENES Y CAUSAS DE LA VIOLENCIA EN GUATEMALA

Poitevin (2001) señala que:

producto de un proceso histórico muy complejo, Guatemala es una sociedad en la que la desigualdad, la heterogeneidad, la marginación y la injusticia se han dado por años, lo que dio origen a una guerra que motivo la configuración de un estado contra-insurgente y terriblemente represivo.

Muchos fueron los factores causantes de la violencia en Guatemala, independiente de reconocer a la violencia como un elemento innato del ser humano.

Se entiende que existen métodos y mecanismos inculcados por la sociedad para evitar este tipo de conductas nocivas. Sistemas que no han funcionado y que han complicado el proceso para la construcción de sociedades más sanas.

En Guatemala, siempre ha existido una idea errónea del sentido de nación. Las mismas estructuras sociales que han conformado a nuestra sociedad han sido los grandes obstáculos para la creación de una nación más digna para sus habitantes; pues no existe un equilibrio que permita la estabilidad necesaria para construir un verdadero proyecto de nación; en donde exista la inclusión, el respeto y por lo tanto una verdadera democracia.

El legado del enfrentamiento armado interno

Miedo, susto, tristeza, depresión, enfermedades somáticas y socio somático, duelo alterado, desconfianza, mutismo, inhibición e indefensión son algunas de las secuelas más frecuentes y expuesta ante la Comisión de Esclarecimiento Histórico (CEH).

Asimismo, otras expresiones del sufrimiento, como alcoholismo, pesadillas recurrentes, graves enfermedades mentales, apatía y suicidios, resentimiento, cólera, ira y soledad.

“Conociendo la verdad de lo sucedido será más fácil alcanzar la reconciliación nacional, para que los guatemaltecos podamos en el futuro vivir en una auténtica democracia”
Guatemala memoria del silencio

La usencia de justicia y la impunidad crearon la impresión de que ningún delito recibiría castigo, que no había y que no existe límites para el crimen; aun hoy en la actualidad la actitud indiferente de la población ante los hechos de violencia en su mayoría radica en la poca credibilidad de los sistemas de justicia del país.

Para la CEH(1999) existen muchos factores que apliaron la vilencia pero señala que:

La impunidad fue un elemento clave para ampliar el efecto de la violencia al no existir ningún recurso efectivo frente a ella. De esa forma inducía a la indiferencia, inhibiendo el ejercicio de los derechos básicos de las ciudadanos, especialmente derecho a la justicia.

También a esto se agrega una cultura de silencio y sentimientos de culpa. El silencio se impuso como una nueva ley de vida. Muchos adquirieron las habilidades de “no ver” y “no hablar”, dando como resultado una sociedad que no es capaz de resolver los problemas atreves del diálogo; que se culpabiliza y se enraíza en sentimientos de impotencia.

El uso de la violencia para resolución de conflictos

La violencia ha sido utilizada como un medio para defender ideas e intereses y ahora es considerada un mecanismo para la resolución de conflictos, lo cual ha impactado fuerte en la ciudadanía, particularmente en los grupos más vulnerables de la población. Existen localidades donde grupos de poder utilizan la fuerza y la violencia para resolver conflictos, ganar prestigio o beneficiarse económicamente.

POLJUVE, (2011) resalta “La violencia ha golpeado sobre todo a los indígenas, las mujeres, la niñez, la adolescencia y la juventud”. Uno de los ejemplos más recientes es el saldo de víctimas del enfrentamiento armado interno.

Según el informe de la comisión para el esclarecimiento histórico, CEH(1999) el número de víctimas es de más de 200,000 personas, la gran mayoría (83%) población civil de origen maya. El enfrentamiento armado interno afectó a miles de familias guatemaltecas y sus secuelas afectan al menos a tres generaciones de jóvenes.

Debilitamiento del sistema judicial , penal e institucional

Debido al conflicto armado en Guatemala, el sistema policial y judicial se vio seriamente perjudicado. Para lograr efectividad y combatir a la guerrilla, el ejército usurpo todo el espacio de ambas instituciones.

Los principales cargos relacionados con la seguridad ciudadana fueron ocupados por militares o asesorados por la inteligencia militar; entonces en lugar de profesionalizarse, la policía se militarizó.

La UNICEF- SEGEPLAN(2004) resaltan que :

Al término de la guerra civil se da el desmantelamiento de las instituciones que estaban dedicadas al ataque de la insurgencia guerrillera. Muchos de los miembros de organismos de inteligencia del gobierno quedaron desempleados y varios de ellos se involucraron en actos de violencia.

Todo eso derivó en un descontrol que permitió el ingreso de personas con antecedentes delincuenciales en las instituciones de seguridad; con bajo nivel de escolaridad entre sus miembros; poca efectividad en el trabajo desempeñado; desconocimientos de asuntos legales; equipo obsoleto no sólo en armamento, sino también en los medios de comunicación y transporte; débil coordinación con el Ministerio público para avanzar en las investigaciones criminales, frágil sistema de inteligencia policial para apoyar la investigación criminal, entre otras.

Como declara Duarte (2006) citado por Tobar(2007):

se suma la poca cultura democrática que existe en el país, y al adulto centrismo, el cual pone en condición de inferioridad a los niños, niñas y jóvenes, mientras se coloca a los adultos como personas que habiendo superado las etapas de crecimientos, se convierten en seres plenos, con capacidad de decisión, actuación y opinión.

“No hay escapatoria...
Pagamos por la violencia
de nuestros antepasados”

Frank Herbert

Exclusión social

Para Mullor (2011) la exclusión social es reconocido como:

Un proceso que relega a algunas personas al margen de la sociedad y les impide participar plenamente debido a su pobreza, a la falta de competencias básicas y oportunidades de aprendizaje permanente, o por motivos de discriminación. Esto aleja las oportunidades de empleo, percepción de ingresos y educación, así como de las redes y actividades de las comunidades. Quienes son sometidos a la exclusión social tiene poco acceso a los organismos de poder y decisión y, por ello se sienten indefenso e incapaces de asumir el control de las decisiones que les afectan en su vida cotidiana.

También se entiende la falta de participación de segmentos de la población en la vida social, económica, política y cultural debido a la carencia de derechos, recursos y capacidades básicas que hacen posible una participación social plena.

Guatemala es uno de los países más desiguales del mundo, producto de una historia de exclusiones sociales y de modelos económicos concentradores de la riqueza.

El informe de Índice de desarrollo Humano (INDH,2010) resalta que la violencia al igual que con la pobreza:

Este es un fenómeno multidimensional que se manifiesta en todos los ámbitos de la vida social. Las desigualdades excluyen a una amplia mayoría de la población, no sólo del acceso a un bienestar básico, en términos de educación, salud, empleo digno alimentación y seguridad; sino, también de la participación en las decisiones que orientan el rumbo del país.

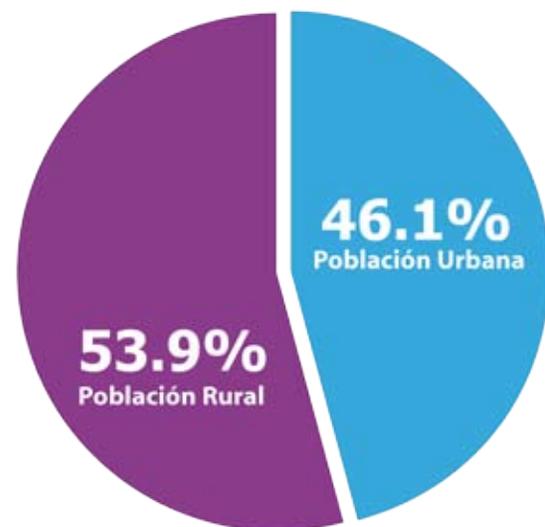
Guatemala tiene en su interior un 40% de población indígena que identifica hoy día como mayas, xinca y garífunas.

En la historia de Guatemala la conquista-invasión, y la época colonial se construyó una vida política y económica basada en la subordinación, explotación, marginación y discriminación a los pueblos indígenas.

En Guatemala la marginación de los pueblos indígenas es innegable. Aproximadamente el 40% de los indígenas viven en extrema pobreza y cerca del 80% son pobres, padeciendo los índices de alfabetización y de ingresos más bajos de la sociedad guatemalteca.

El programa de las Naciones Unidas para el desarrollo (PNUD, 2011) declara que:

Guatemala es un país mayoritariamente rural; dentro de ella, la mitad de la población es indígena. La población rural representa aproximadamente el 57% de los hogares del país y cerca del 61% de la población nacional constituyen el 73% de los hogares en situación de pobreza y el 93.2% de los hogares en extrema pobreza. Estos datos colocan a los pueblos indígenas



Datos obtenidos de: cifras de desarrollo Humano Guatemala. (PNUD,2011)

nas en una situación de particular vulnerabilidad, marginación y exclusión social, siendo los más afectados los niños y niñas indígenas. En Guatemala aproximadamente el 67% los niños y niñas indígenas padecen de desnutrición crónica.

La Comisión Interamericana de Derechos Humanos (CIDH, 2003) resalta que durante el conflicto armado se evidenció dramáticamente la exclusión y discriminación a la cual fueron sometidos los pueblos indígenas en Guatemala, que llevó a que el 83% de las víctimas fueran miembros de pueblo maya y contra el cual se cometieron actos de genocidio.

Desigualdad Económica

Tendencias Socio-políticas

UNICEF-SEGEPLAN (2004)

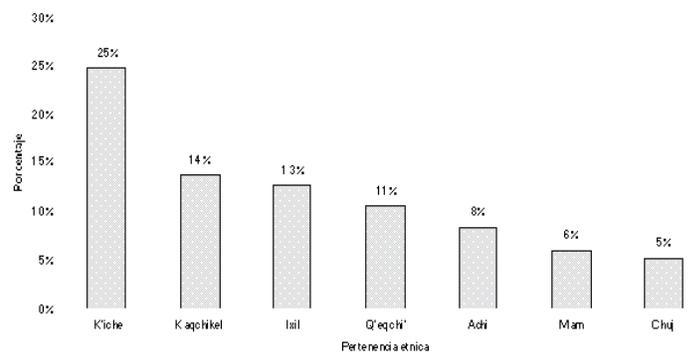
pone en evidencia que :

La desigualdad socioeconómica y la cultura de discriminación e intolerancia contribuyeron al desarrollo de prácticas políticas autoritarias desde el estado. Sucesivas dictaduras, fraudes electorales y la militarización del Estado evitaron el desarrollo de una política democrática en el país. El conflicto armado provocó acciones políticas y militares que favorecieron el autoritarismo. Se utilizaron formas de control de la población a través del genocidio y el asesinato de dirigentes políticos y de organizaciones de la sociedad civil.

Datos del INE (2010) señalan que Hoy más de la mitad de los ciudadanos sobrevive con menos de dos dólares al día.

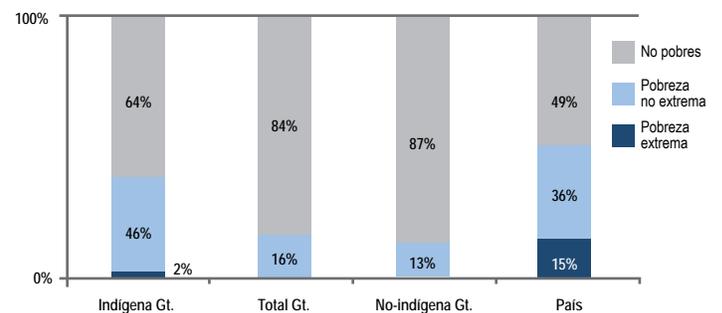
El guatemalteco está limitado y no posee acceso a los recursos básicos y al conocimiento.

Total de víctimas de Ejecuciones Arbitrarias en masacres con participación del Estado, según pertenencia étnica GUATEMALA (1962-1996)



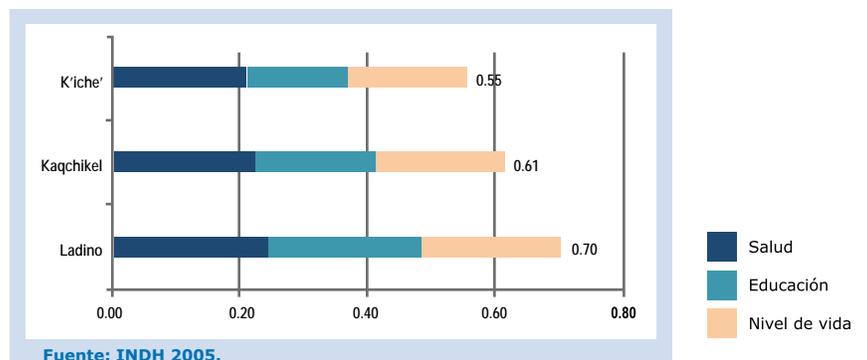
(Comisión Interamericana de Derechos Humanos, 2003)

Pobreza según etnicidad. Porcentaje de la población.



Fuente: Estimación con base en Encovi 2006.

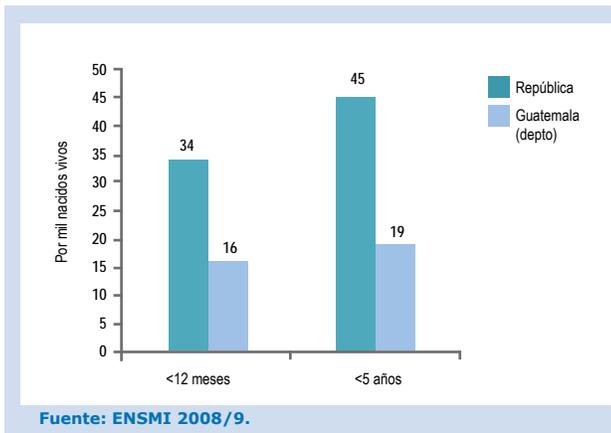
(2002): IDH por etnicidad.



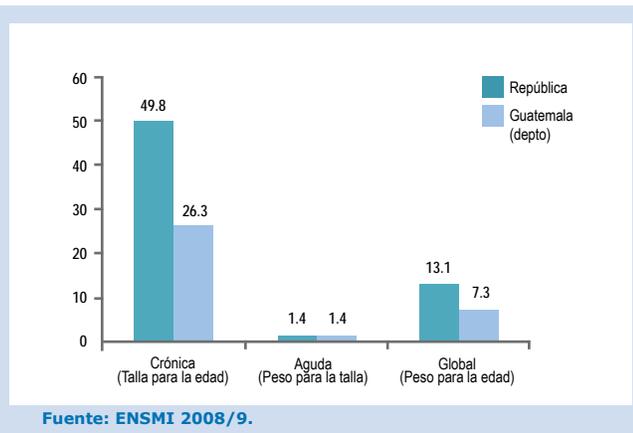
Fuente: INDH 2005.

Datos obtenidos de cifras de desarrollo humano Guatemala. (PNUD, 2011)

Gráfica 13. Tasas de mortalidad infantil según edad



Gráfica 14. Tasa de desnutrición infantil (%)



Las causas principales son:

Las desigualdades en el reparto de los recursos, de los servicios (educación, salud, agua potable, higiene pública, etc.) y del poder, discapacitados con personas a su cargo, cabezas de familia en situación de desempleo, falta de oportunidades educativas.

La pobreza: muerte a causa del hambre y la malnutrición, mortalidad infantil (falta de sanidad), delitos y violencia, enfermedades mentales, alcoholismo y drogadicción. Los resultados actualmente indican que el 51% de los guatemaltecos vive en condición de pobreza. Guatemala es un país en donde la mitad de los menores de 5 años padecen raquitismo, y malnutrición. El crecimiento económico no beneficia a la mayoría de la población necesitada, sino a los grandes terratenientes Otro prob-

lema es el precio de los alimentos, que ha aumentado más que los salarios a esto se suma la situación del trabajo informal en el cual se ve inmerso el 71% de la población laboralmente activa.

La amenaza de la desigualdad económica puede facilitar el crecimiento de diferentes formas de violencia. Pues desencadena un gran número de malestares e inconformidades dentro de la población.



Datos obtenidos de: INE-Encuesta nacional de empleos e ingresos 2010.

¿Qué es la sociedad?

Arriaza (1997) citado por UNICEF-SEGEPLAN(2004)

Hace referencia a la sociedad como :

Clase de agrupación humana permanente, que tiene una cultura definida y un sentimiento y una conciencia más o menos viva de los vínculos que unen a sus miembros en la coparticipación de intereses, actitudes, criterios de valor, etc. Es relativamente permanente, capaz de subsistir en un medio físico dado y con cierto grado de organización que asegura su perpetuación biológica y el mantenimiento de una cultura y que posee, además una determinada conciencia de su unidad espiritual e histórica.

Básicamente se tiene constituida a la familia como el núcleo de toda sociedad, para complementar esta definición también cabe mencionar que la sociedad cumple con características específicas como: la solidaridad, permanencia cooperación, organización y autoridad.

Estructura de una sociedad

Para Contla(S.f) citado por UNICEF-SEGEPLAN(2004)

La sociedad es “Conjunto de relaciones que los hombres establecen entre si y que organiza los aspectos sustantivos de su vida en comun o sea de su vida en sociedad.” en otros terminos define “como equivalente a sistema social o a organización social guiada por normas y valores”. Asi se llega a la conclusión que es la relación que existen entre los ciudadanos y que es dictaminada por estos mismo definiendose asi la distribución que se otorga en los ambitos Politico, social y economico.

Así una sociedad se va organizando, un elemento primordial de ello es la necesidad de aquellos que conforman este cuerpo de habitantes de trabajar los unos con los otros para su subsistencia y desarrollo.

Sociedad Guatemalteca y sus características

Tendencias Socio-culturales

La sociedad guatemalteca ha generado valores y prácticas sociales que tienden a discriminar a las niñas, adolescentes, mujeres e indígenas a través de su exclusión social. Son muchas las dificultades y limitaciones a las cuales se enfrentan estos sectores de nuestra sociedad.



Datos obtenidos: de cifras de desarrollo Humano Guatemala. (PNUD,2011)

UNICEF-SEGEPLAN (2004) Señalo:

discriminación en contra de grupos de población indígena ha sido constante desde los tiempos coloniales. La situación se ha ido agravando desde que se inició con la expropiación de tierras y la introducción de formas de trabajo forzado. Como resultado en 1989 la pobreza alcanzaba un 90% de los hogares indígenas contra un 75 % de hogares ladinos.

A los factores culturales se suman los valores y prácticas que han favorecido la opresión hacia los más débiles. La cultura de la violencia como forma de resolución de conflictos a todo nivel (familiar, comunitario, social, político) estimula valores y prácticas como : la intolerancia, la falta de diálogo y el maltrato físico y psicológico.

La sociedad guatemalteca se ha visto profundamente afectada por el alto grado de concentración de la propiedad y el ingreso. La concentración de la propiedad y de ingresos, y la pobreza generada, ha sido uno de los factores que más ha influido en los conflictos sociales y políticos.

Tendencias sociopolíticas:

Para UNICEF-SEGEPLAN, (2004) las tendencias sociopolíticas han sido dominadas por “Prácticas políticas autoritarias desde el Estado sucesivas dictaduras, fraudes electorales y la militarización del Estado evitaron que el país desarrollara

un verdadero juego político democrático. “ El conflicto armado provocó acciones políticas y militares que favorecieron el autoritarismo. Históricamente, esto ha contribuido a que en el país hayan débiles estructuras de partidos, prensa censurada o autocensurada, represión política.

Además se han vetado oportunidades para que la sociedad pueda ser parte de las decisiones que se toman con respecto al futuro de la nación. La democracia se ve afectada por estas imposiciones, en donde el ciudadano es quien menos importancia tiene y se descarta su opinión como ente elemental en la política del país.



De cada 10 guatemaltecos nunca tendrá un empleo formal, sobre todo si es mujer, joven o indígena.

Datos obtenidos de : INE-Encuesta nacional de empleos e ingresos 2010.

JUVENTUD

¿Qué es un Joven?

Juventud (del latín iuventus), es la edad que se sitúa entre la infancia y la edad adulta. Según la Organización de las Naciones Unidas la juventud comprende el rango de edad entre los 10 y los 24 años; abarca la pubertad o adolescencia inicial -de 10 a 14 años-, la adolescencia media o tardía -de 15 a 19 años- y la juventud plena -de 20 a 24 años.

La Organización Mundial de la Salud propuso en el año 2000 una escala de edades para la estratificación de la adolescencia y la juventud. La propuesta de la OMS se recoge en el documento La salud de los jóvenes: un desafío para la sociedad, y es una consideración genérica en períodos de 5 años en los que términos como juventud y adolescencia resultan intercambiables entre los 15 y 19 años de edad:

10 a 14 años

Pubertad, adolescencia inicial o temprana, juventud inicial

15 a 19 años

Adolescencia media o tardía, juventud media

20 a 24 años

Juventud plena.

Según Freud (s.f.) la adolescencia es un estadio del desarrollo en el que brotan los impulsos sexuales y se produce una primacía del erotismo genital. Supone, por un lado, revivir conflictos edípicos infantiles y la necesidad de resolverlos con mayor independencia de los progenitores y, por otro lado, un cambio en los lazos afectivos hacia nuevos objetos amorosos.

Características de la juventud

Para el Programa de Educación para la salud (PES, 2004) el componente principal de la etapa de la juventud es el descubrimiento de la identidad Personal, de ello explica:

La adolescencia es un momento de búsqueda y consecución de la identidad personal. Esta identidad es de naturaleza psicosocial y contiene importantes ingredientes de naturaleza cognitiva: El adolescente se juzga a sí mismo a

la luz de cómo es percibido por los otros, y se compara con ellos. Esos juicios pueden ser conscientes o inconscientes, con inevitables connotaciones afectivas, que dan lugar a una conciencia de identidad exaltada o dolorosa, pero nunca afectivamente neutra.

El autoconcepto es el elemento central de la identidad personal, pero integra en sí mismo elementos corporales, psíquicos, sociales y morales.

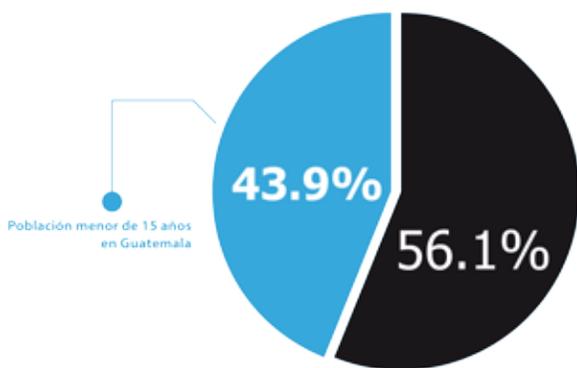
Para el PES(2004), “los cambios fisiológicos obligan a revisar y rehacer la imagen del propio cuerpo: La preocupación por el propio físico pasa a primer plano. Pero no sólo la imagen del propio físico, sino la representación de sí mismo pasa a constituir un tema fundamental.”

El adolescente tiene una enorme necesidad de reconocimiento por parte de los otros, necesita ver reconocida y aceptada su identidad por las personas (adultos, compañeros) que son significativas para él. Es este reconocimiento y aceptación lo que asegura un concepto positivo de sí mismo.

Situación de la juventud en la sociedad Guatemalteca

POLJUVE(2011) señala que Guatemala es un país con predominio de población joven, para el año 2010 se estimaba que el 43.9% de la población era menor a los 15 años. La población joven de 15 a 29 años de edad representaba el 28.1% de la población

total (4, 041,232 personas) el 38.4% de los jóvenes son indígenas, el 53.5% viven en el área rural, el 54% de la población juvenil se encuentra entre los 15 y 29 años. Así más del 70% de la población guatemalteca tiene menos de 30 años. Sin embargo la juventud tiene un acceso limitado a la educación, servicios de salud, opciones de empleo digno y desarrollo personal. En Guatemala el 51% de la juventud, equivalente al 1, 991,186 de jóvenes está viviendo en condiciones de pobreza.



Datos obtenidos de: Política pública para la juventud e INE-2010.

SALUD

(UNICEF, 2003) Según estadísticas 400,000 niños y niñas menores de cinco años de las áreas rurales no tienen atención básica de salud. 50,000 mujeres gestantes de las áreas rurales no reciben atención apropiada en salud. La morbi-mortalidad infantil y materna se incrementa por la falta de acceso económico a medicamentos esenciales. Carencia de agua segura y saneamiento en el medio rural: 7,360 localidades rurales carecen de servicios básicos (2, 274,000 habitantes sin agua segura; 2, 189,000 sin saneamiento) Baja inversión nacional en salud.

El derecho a la salud incluye tanto la asistencia sanitaria como otros factores determinantes para la salud; entre ellos, el acceso a agua potable y saneamiento público, nutrición y alimentación sana y adecuada, vivi-



Datos obtenidos de: Política pública para la juventud e INE-2010.

enda apropiada en condiciones saludables, tanto en el trabajo como en el medio ambiente. Todo esto debe ser de fácil acceso físico, asequible económicamente, de buena calidad, en cantidad suficiente y ser accesible sin discriminación.

EDUCACIÓN

En el XI Censo nacional de Población del año 2002, el instituto nacional de estadística identificó como causa de la deserción escolar de 263,931 niños, niñas y jóvenes entre 7 y 14 años, la falta de dinero de los padres para costear la educación, los padres no quieren que el niño asista, el niño o niña tiene que trabajar o realizar oficios domésticos, no hay escuelas en la comunidad o no le gusta ir o no quiere participar por que los métodos de aprendizaje no son los más adecuados.

El derecho a la educación es clave, necesario para el disfrute de otros derechos humanos; es el medio principal para que toda persona desarrolle sus capacidades y habilidades y pueda participar activamente en la sociedad. La educación, en todas sus formas y en todos los niveles, debe caracterizarse por tener disponibilidad de suficientes instituciones, programas de enseñanza, recursos e infraestructura.

Es preciso que sea accesible para todas las personas, tanto física como económicamente y debe facilitarse sin discriminación.

Políticas y democracia de la niñez y la juventud en Guatemala

Con la aprobación de la Ley de Protección Integral de la Niñez y la Adolescencia (2003), junto con la Política Pública y el Plan de Acción Nacional a favor de la Niñez y la Adolescencia 2004-2014, el Estado guatemalteco ha desarrollado mecanismos institucionales para que niños, niñas y adolescentes puedan ejercer sus derechos como ciudadanos.

(POLJUVE,2011) menciona:

Se han abierto espacios de participación de la niñez y la adolescencia especialmente a nivel local, en los cocodes y comudes. Además, se han desarrollado políticas públicas municipales de niñez y adolescencia, se han creado oficinas municipales de juventud y comisiones municipales de niños, niñas y adolescentes, para que puedan pronunciarse e influir en las cuestiones relacionadas a su propio desarrollo.

Iniciativa de Ley de Desarrollo Integral de la Juventud

El centro de Reportes Informativos sobre Guatemala, CERIGUA(2008) expone que La iniciativa busca establecer responsabilidades para el estado guatemalteco en materia de atención a las distintas problemáticas que sufre la población joven, especialmente en los ámbitos de salud, acceso al trabajo digno, derechos laborales y oportunidades de desarrollo integral, entre otros. La propuesta fue consensuada por las distintas organizaciones de jóvenes, quienes hasta el momento han realizado una labor encomiable a favor del reconocimiento de las garantías específicas para la juventud y han recibido el apoyo de la mayoría de bancadas en el congreso.

Espacios de participación de la niñez y la adolescencia

CERIGUA(2008) resalta:

Por mucho tiempo no se tomó en cuenta en el ámbito político a la población joven de Guatemala, esto debido a ideas autoritarias que no poseían credibilidad en las facultades y capacidades de los jóvenes para desarrol-

lar estrategias y proyecto de bienestar común o para desenvolverse en el ambiente político del país. No se había tomado en cuenta las estadísticas que indican que la mayoría de población en Guatemala es joven.

La participación de la juventud en el Sistema de Consejos de Desarrollo a nivel comunitario, municipal y departamental, es un espacio que atrae la atención como mecanismo para la participación política.

Sin embargo, las y los jóvenes, en general, tienen una visión crítica de los espacios institucionales porque la participación en el Comude suele terminar con el respaldo político al gobierno local de turno.

La disputa por cuotas del presupuesto y de la participación juvenil en esos espacios, potencializa la fragmentación que ya se manifiesta dentro de la juventud organizada y el alejamiento de los representantes juveniles de los intereses concretos de las agrupaciones y organizaciones.

Espacios para la participación juvenil

POLJUVE(2011)“Existen pocos espacios que estimulen la participación social y política de la adolescencia y la juventud” aunque hay expresiones juveniles en los barrios urbanos y en las comunidades indígenas, quienes suelen manifestarse a través del arte, la música, la pintura, el deporte, la religión, lo lúdico y la educación formal y popular.

Estas agrupaciones, en algunos casos, mantienen relaciones de coordinación con los

gobiernos municipales, organizaciones de la sociedad civil y con organismos de la cooperación internacional y son un medio de expresión y participación.

UNICEF-SEGEPLAN (2004) señala:

La falta de democracia y los años de terror convirtieron la organización de los niños y jóvenes en sinónimo de amenaza política. Como resultado de tantos años de represión y desmovilización, se han debilitado las organizaciones estudiantiles (años 70), y se ha creado entre los jóvenes un clima de apatía y desinterés por los problemas nacionales.

Las relaciones autoritarias dentro de la familia no ayudan a generar valores y prácticas democráticas. Los jóvenes se quejan de la falta de espacios para el diálogo en sus familias. Esta situación no solo provoca problemas sociales, sino también son una señal clara de que el diálogo no es importante en la familia.

La enorme cantidad de niños y jóvenes que no acceden a la educación implican una afrenta a los derechos de la niñez en general pero, sobre todo, una afrenta para el futuro democrático del país, pues la educación genera ciudadanos más informados y participativos.

UNICEF-SEGEPLAN (2004) señala:

Otro obstáculo que surge en el uso de estrategias pedagógicas y de métodos disciplinarios que impiden el ejercicio y el desarrollo de capacidades democráticas: Poder opinar informadamente, poder escuchar y respetar la opinión de los demás, poder debatir y llegar a consensos, aprender a dialogar para resolver conflictos.

Movimientos y organizaciones Juveniles

En los últimos años (2010-2011) se ha generado un movimiento de la juventud por la juventud, se ha buscado desarrollar políticas integrales que fomenten la participación de niños y jóvenes.

Además de la implementación y aparición de organiza-

ciones juveniles y asociaciones civiles que buscan el bienestar de la niñez y la juventud.

Además de la implementación de todas las leyes y los planes políticos para la participación de la juventud, enmarcan un paso hacia adelante, pues ahora se puede plantear un verdadero proyecto de nación, que no venga de los políticos viejos, sino de la Juventud.

Asociación Grupo Ceiba: Sus proyectos de educación Formal Alternativa, Empresa Educativa y Universidad de la calle le han dado educación y oportunidades a niños y jóvenes de áreas marginales.

Proyecto Liderazgo Joven para Democracia en construcción: Se enfocan en los jóvenes interesados por la organización política. Busca fortalecer las acciones de los jóvenes y formarlos para ejercer su ciudadanía.

Trasciende: Asociación Guatemalteca de Artistas del hip-hop, Promueve este baile y su cultura como un medio de Expresión y participación de la juventud para contrarrestar la violencia.

Caja Lúdica: Se enfoca en la educación integral del joven desde los procesos de sensibilización a través del arte comunitario. Buscan la construcción de una sociedad sin discriminación y sin violencia fomentando la paz, la vida y la convivencia.

FACTORES QUE AFECTAN A LA JUVENTUD

La violencia que afecta a la niñez, la adolescencia y la juventud está determinada por un contexto complejo de violencia y criminalidad que enfrenta el país.

En los últimos años se han incrementado las actividades del crimen organizado, con vínculos muy fuertes dentro de las instituciones del Estado; además se han intensificado ataques a pilotos y usuarios del transporte público; extorsiones contra comerciantes; tráfico de armas y drogas; asesinatos de mujeres; violencia intrafamiliar y abusos sexuales; también se incrementaron los linchamientos, las ejecuciones extrajudiciales y prácticas de «limpieza social» hacia grupos sociales marginales.

Violencia en contra de la vida

(-FOSS. e INE-, 2010) Declara que durante el 2006 se registraron 2,840 asesinatos de jóvenes comprendidos entre los 18 y 29 años. En el 2007 reporta 2,700 asesinatos de juventud; En el 2009 murieron de forma violenta 6498 personas, de las cuales 2,369 eran menores de 25 años (36,44%) y

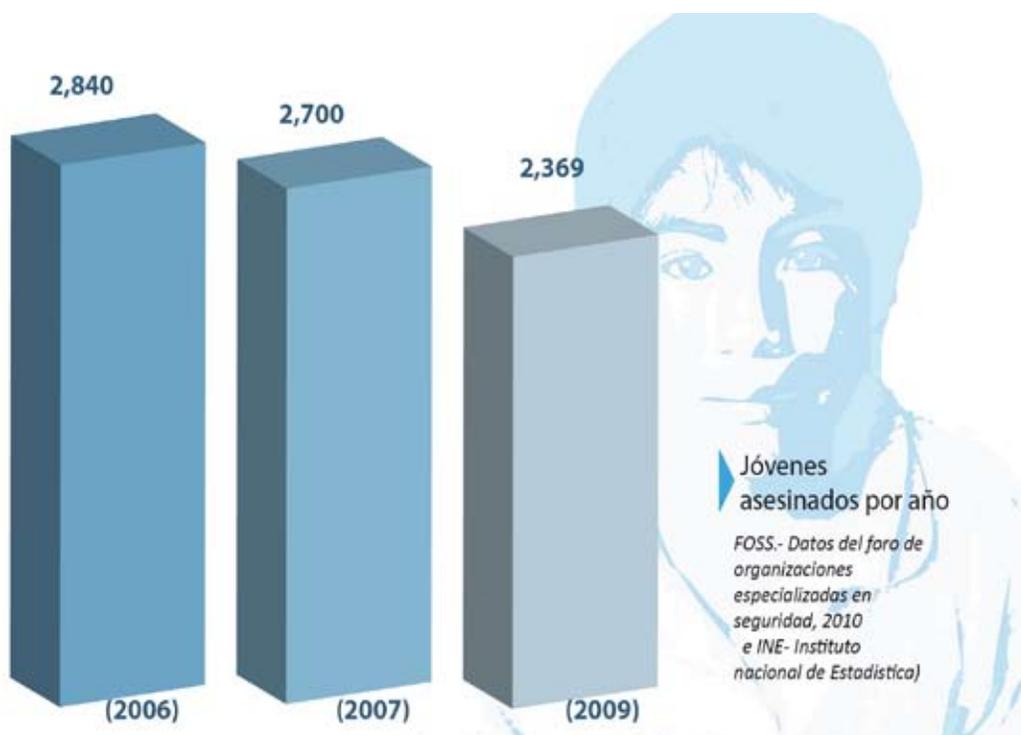
720 eran mujeres. En promedio murieron violentamente 18 personas cada día.

Maras y pandillas Juveniles

En su mayoría, las maras y pandillas se encuentran integradas por adolescentes y jóvenes entre las edades de 13 a 25 años de edad, aunque se tiene conocimiento que en algunos casos participan niños menores de 12 años y adultos mayores de 25 años. Generalmente, sus miembros provienen de familias de escasos recursos o desintegradas que viven en zonas marginales urbanas.

POLJUVE(2011) pone en evidencia que:

Aunque no se conoce, de manera oficial, el número de personas que integran estas agrupaciones, se estima un promedio entre ocho y diez mil miembros en todo el país.



Su crecimiento ha sido estimulado por el crecimiento de la población y por las migraciones que causan hacinamiento en los barrios generales. Son organizaciones compuestas por jóvenes que desarrollan entre sí lazos de solidaridad e identificación, de los que normalmente carecen, por motivos diversos, dentro de su familia. Las “maras” se disputan entre sí el control de espacios territoriales. En 1997 estos grupos operaban en doce zonas de la capital y se les responsabiliza de asaltos a buses y otros delitos.

El problema de estas organizaciones juveniles es que son foco de violencia. Su aparición está asociada a la poca oportunidad de empleo, falta de orientación en las escuelas, ausencia de acceso a los servicios educativos y debiles relaciones familiares; además, se puede agregar la falta de espacios recreativos y deportivos.

UNICEF-SEGEPLAN (2004) menciona “La violencia social de las pandillas juveniles es un indicador de la violencia a la que han sido sometidos muchos jóvenes desde su infancia, tanto por sus familias como por su entorno socioeconómico y cultura”

En los últimos años se incrementó la participación de personas adolescentes y jóvenes en hechos violentos y criminales. Se conoce del involucramiento de personas adolescentes y jóvenes en actos de delincuencia común y criminalidad organizada .

Las autoridades les señalan como grupos delincuenciales y de cometer extorsiones contra pilotos y comerciantes; además de robos, asesinatos, traficar y consumir drogas, entre otros hechos.

Acceso a Drogas y alcohol

El fácil acceso y uso de alcohol y otras drogas que producen adicción y dependencia por la adolescencia y juventud constituye un problema grave de salud; además de un problema de seguridad ciudadana.

POLJUVE (2011) destaca que de acuerdo a estudios realizados por el Patronato Antialcohólico y la Secretaria Ejecutiva de la Vicepresidencia de la

República de Guatemala, en promedio, la población guatemalteca se inicia a los 15 años. en el consumo de licor.

Explotación juvenil

La explotación laboral continua siendo un grave problema en Guatemala, ubicándose como el país centroamericano en el que más niñas, niños y adolescentes laboran.

(POLJUVE (2011) muestra :

Alrededor de 507,000 niñas y niños guatemaltecos de siete a catorce años trabajan. De este grupo de niños y niñas, un 12% trabaja y estudia; un 8% sólo trabaja; un 62% estudia y un 18% no realiza ninguna actividad. Estos últimos entran en el grupo de la niñez en riesgo, ya que la mayoría de las veces se desconoce qué están haciendo.

Las niñas laboran muchas veces en quehaceres del hogar y en casas particulares, por lo que muchas veces no aparece como trabajo infantil. Por otra parte, es un trabajo sobre todo rural, de ayuda a las familias, que muchas veces no está remunerado.

Violencia intrafamiliar

POLJUVE (2011) destaca, La violencia intrafamiliar parece ser una práctica frecuente y poco denunciada en los hogares guatemaltecos. En el año 2008 se reportaron 23,721 casos de violencia intrafamiliar; de estos, 21,431 de las víctimas eran mujeres, quienes fueron agredidas por su esposo, conviviente o ex cónyuge. En estos casos debe resaltar el hecho de que los hijos e hijas menores también son víctimas de estos actos violentos.

El Organismo Judicial reporta durante el primer trimestre de 2009 una tasa de procesos iniciados por violencia intrafamiliar de 30,080. En estos procesos 27,007 de las víctimas eran mujeres; 1,541 eran niñas; 2,870 eran hombres y 1538 eran niños, y fueron impuestas

23,269 medidas de seguridad. La CONAPREVI reportó que en 2009 atendió un promedio de 565 llamadas diarias de mujeres, niños y niñas maltratados a través de sus líneas de emergencia.

En muchas ocasiones la victimización de la niñez, adolescencia y juventud en la familia tiene como consecuencia principal el abandono o la expulsión de los hogares, en donde carecen de vínculos familiares y comunitarios (abrigo, estudio, trabajo, etc.), encontrándose expuestos a ser violentados nuevamente, o bien, a involucrarse en actividades violentas e ilícitas.

Deserción escolar y violencia en centros educativos

La deserción escolar es un problema serio en el país. Aunque la educación primaria alcanza el 95% de la población en edad escolar entre 7 y 12 años, sólo el 41.1% finaliza el sexto grado de primaria.

El abandono escolar está asociado, principalmente, a la situación económica de las familias; la pobreza es la principal condicionante para que los niños accedan y persistan en la escuela.

POLJUVE(2011) señala:

La cobertura en el nivel básico alcanza el 36.4% de la población escolar; el resto se estima que se inserta al mundo del trabajo a muy temprana edad y, eventualmente, continúan sus estudios extraescolares en las jornadas nocturnas y fines de semana (aunque constituyen la minoría). De quienes ingresan al nivel básico, 45.4% lo hacen a centros educativos privados, el restante de la población inscrita asiste a los escasos institutos públicos que persisten (25.4%) y a los institutos por cooperativa (25.4%).³⁴ La situación se agudiza en el nivel diversificado; de cada diez personas, entre 16 y 18 años, únicamente dos ingresan al Sistema Educativo Formal. En 2008, sólo 288 mil 941 jóvenes se encontraban matriculados; el 78 % en centros privados de enseñanza.

En cuanto a la violencia en las escuelas, se conocen casos en los que se comenten golpizas, abusos sexuales, extorsiones, entre otras, que se producen entre alumnos y, en algunos

casos, por educadores hacia la niñez y adolescencia. También se conoce de la rivalidad y confrontaciones físicas entre estudiantes de un establecimiento educativo y otro; extorsiones, robos e intimidaciones en los alrededores de los centros educativos, así como la distribución y consumo de alcohol y drogas.

Desempleo y subempleo Juvenil

El censo XI Nacional de población del año 2002, registra a 2542,457 niñas y niños trabajadores entre 7 y 14 años de edad quienes constituyen el 7.29% de la PEA nacional y el 50.48% de PEA infantojuvenil.

Uno de los mayores desafíos para juventud guatemalteca es ubicarse en un puesto de trabajo justo, las oportunidades de inserción al mundo laboral son escasas. Entre los obstáculos para acceder a puestos de trabajo se encuentra la escasa formación y tecnificación, sumados a la creciente oferta de mano de obra, las bajas demandas laborales y prácticas discriminatorias y excluyentes de contratación basadas en estereotipos.

Las personas jóvenes según estudios del INE(2010) representan el 25% de la fuerza laboral del país (1, 250,000 personas); este porcentaje aporta directamente a la economía nacional a través de puestos de trabajo precarios. De ellos el 67% (837,500 jóvenes) trabaja en la economía informal, expuestos a jornadas extenuantes de trabajo, con ingresos menores al salario mínimo establecido legalmente, sin posibilidades de acceder a la seguridad.

Estigmatización Generalizada de la juventud

La constante vinculación, que en muchos de los casos es infundada, de la juventud hacia la criminalidad ha generado un estigma sobre los jóvenes en la sociedad; quienes son excluidos por vestir, caminar, comportarse o actuar de una forma.

Ortiz(2009) hace mencion :

El Estado es uno de los entes que criminaliza con mayor frecuencia a los jóvenes por medio de su fuerza coercitiva: la Policía Nacional Civil (PNC) detiene en muchos de los casos a jóvenes de zonas que identifican como “rojas”, aunque no exista hecho flagrante.

Sin embargo, el Estado no es el único ente criminalizador de la juventud, los medios de comunicación que día a día reproducen la información de la PNC, van generando un estigma hacia este grupo de la población, en el imaginario colectivo de la sociedad.

Expertos consultados en temas de juventud y justicia, refieren que la estigmatización y criminalización de los jóvenes, tiene graves efectos en el país.

Abner Paredes citado por Ortiz(2009)Sostien:

Los efectos de esa estigmatización y criminalización de la juventud son la exclusión, ya que los jóvenes ven vedada su oportunidad y derecho a desarrollarse por medio del trabajo, la educación, la salud, entre otros.

Monterroso citado por Ortiz(2009) agrega:

La PNC generalmente captura personas con determinada forma de vestir, aspecto físico, color de piel, o características físicas que los identifican como personas de escasos recursos. Casi no hay capturas de jóvenes de clases altas”, considera.



PREVENCIÓN EN EL ÁMBITO DE LA VIOLENCIA

¿Qué es la prevención social?

La prevención se concibe en la actualidad como un abordaje que incluye todas las disciplinas y los diferentes sectores de la sociedad. El fin está claro, debe haber una articulación del conocimiento interdisciplinario. Más que dirigido a factores de riesgo se enfatiza en el fortalecimiento de elementos de desarrollo en un proyecto de vida.

Saliche(2009) citado por POLJUVE(2011) declara:

La prevención debe verse como un hecho humano, es decir fundamentar sus acciones en la persona y la sociedad, más que en las sustancias, debe ir a la raíz del problema, también implica revisar el rol de los procesos socializadores de la familia, la escuela y la comunidad donde se ha producido un vacío. Esta es un proceso educativo que pone su acento en la instrumentación para la vida.

Prevención de la violencia en la juventud

Prevención primaria, secundaria y terciaria

En el desarrollo de las 12 estrategias para prevenir la violencia relacionada con la adolescencia y la juventud plantean 3 etapas importantes en la prevención de la violencia.

POLJUVE(2011) define así lo tres niveles:

La prevención primaria se refiere a un conjunto de políticas públicas para atacar los factores de riesgo asociados con la violencia y están dirigidas a la población en general. Entre estos factores de riesgo se incluyen: el desempleo y la sub-ocupación; la marginalidad, el hacinamiento y desigualdad social; la migración en condiciones precarias; la pérdida de valores para la convivencia pacífica; la violencia en todas sus expresiones, en especial: la violencia intrafamiliar, violencia de género, violencia sexual, entre otras; el fácil acceso a las armas y las drogas; entre otros.

La prevención secundaria se refiere a un conjunto de políticas públicas orientadas a atacar situaciones en donde las personas o comunidades están particularmente en riesgo de ser víctimas de violencia o de involucrarse en actos violentos.

El propósito de la prevención secundaria es más focalizada y opera a nivel comunitario, por lo que es necesario identificar y ubicar a la población vulnerable a través de mapas de la violencia o encuestas de victimización.

En esta propuesta, las estrategias de prevención secundaria están dirigidas a dos grupos considerados vulnerables:

- 1) Las personas que pertenecen o pertenecieron a una mara pandilla y están dispuestas a iniciar un proceso de reinserción social.
- 2) Las víctimas y comunidades más afectadas por la violencia relacionada con estos grupos.

La prevención terciaria se refiere a una serie de estrategias que previenen el ingreso y la reincidencia de personas en conflicto con la ley penal del Sistema de Justicia. La prevención terciaria promueve el proceso de inserción y reintegración social de personas que están siendo procesadas por algún delito o han recibido una sanción o condena penal para evitar que estas personas vuelvan a cometer un delito o provocar un daño social.

Estrategia de comunicación

Una estrategia de comunicación puede definirse, como procedimientos o alternativas de operación seleccionadas durante la planificación para alcanzar las metas y los objetivos de la comunicación.

Lopez (1994). menciona “Las estrategias de medios son las alternativas de uso y aplicación de medios y acciones comunicativas que permiten a las instituciones alcanzar sus objetivos institucionales.”

El objetivo de las estrategias de medios es aplicar de manera eficiente los medios de comunicación de manera tal que las limitaciones que cada medio tiene sean complementadas por otros medios y los mensajes institucionales sean comunicados de la mejor manera.

Elementos necesarios al momento de proponer nuestras propias estrategias:

Ámbito social

Implica el conocimiento profundo del contexto social en el que se inserta la institución, la oferta institucional que desde ella se hace y los interlocutores externos e internos de la misma.

Problemas sociales – económicos – políticos.

Ámbito cultural

Desde ámbito interesa reconocer qué elementos simbólicos entran en juego al momento de diseñar y consumir medios de comunicación.

Qué es cultura y cuáles son las formas culturales que en estos momentos están configurando al público.

Desde qué comunidades simbólicas se diseñan y consumen los mensajes institucionales. Cómo podemos hacer una intervención cultural desde las instituciones.

Ámbito comunicacional

Lenguajes medios En este ámbito interesará conocer las propiedades y límites de los distintos lenguajes y medios.

Tecnologías de información y comunicación

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC o bien NTIC para nuevas tecnologías de la información y de la comunicación) agrupan los elementos y las técnicas usadas en el tratamiento y la transmisión de la información, principalmente la informática, Internet y las telecomunicaciones.

Rosario(2005) denomina a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones “al conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.”

Las tecnologías de la información y comunicación se han convertido, en una parte importante de nuestras vidas. Estas tecnologías y esta sociedad de la información se deben a la inversión más importante de las últimas décadas, Internet.

Internet se gestó como parte de la Red de la Agencia de Proyectos de Investigación Avanzada (ARPANET), creada por el Departamento de Defensa de los Estados Unidos de América y se diseñó para comunicar los diferentes organismos del país.

Una de las características más importante de esta, es la imaterialidad de la información la cual se encuentra en un espacio virtual; Rosario (2005) lo define así “Se han acuñado términos como ciberespacio, para definir el espacio virtual, no real, en el que se sitúa la información, al no asumir las características físicas del objeto utilizado para su almacenamiento, adquiriendo ese grado de inmediatez e inmaterialidad” de cierta forma esto ha echo que la información sea más accesible y económica.

Posteriormente a la creación de la internet se crearon los correos electrónicos, los servicios de mensajería y las páginas web. Estos le dieron toda esa universalidad y formas inmediatas de información lo cual han costituido redes sociales y muchos otros elementos que nos han inmerso en esta nueva era de la tecnología.

Correo electrónico

Briggs & Burker(2006)Nos señalan “es una de las actividades más frecuentes en los hogares con acceso a internet. El correo electrónico y los mensajes de texto del móvil han modificado las formas de interactuar con amigos.”

No solo eso, también han facilitado las formas de comunicación y como hacer llegar la información a mayor velocidad y que pueda alcanzar a una gran mayoría.

Un problema importante es el de la recepción de mensajes no solicitados ni deseados, y en cantidades masivas, hecho conocido como correo basura o spam. Otro problema es el que se conoce como phishing, que consiste en enviar correos fraudulentos con el objetivo de engañar a los destinatarios para que revelen información personal o financiera.

Blogs

Conocido en español también como bitácora es un espacio cibernético en el cual el blogger(es quien escribe y posee el blog) realiza publicaciones. Es un espacio de opinión y reseñas. Briggs & Burker(2006) Brindan una definición de lo que es un blog, como:

“ Un lugar web donde se recogen textos o artículos de uno o diversos autores ordenados de más moderno a más antiguo, y escrito en un estilo personal e informal. Es como un diario, aunque muchas veces especializado, dedicado

a viajes o cocina, por ejemplo. El autor puede dejar publicado lo que crea conveniente.

Redes sociales

Han aparecido desde hace poco años como un conjunto de servicios que permiten la creación de comunidades virtuales, unidas por intereses comunes.

Las redes que permiten a los usuarios crear perfiles, lista de amigos y amigos de sus amigos. Las más conocidas son MySpace, Facebook, LinkedIn, Twitter.

Zamora(2006) Nos amplía la información Sus bases tecnológicas están basadas en la consolidación de aplicaciones de uso común en un único lugar. Se utilizan tecnologías estándares, como el correo electrónico y sus protocolos; http para facilitar las operaciones de subir y bajar información, tanto si son fotos o si es información sobre el perfil. Las características del chat también están disponibles y permiten a los usuarios conectarse instantáneamente en modalidad de uno a uno o en pequeños grupos.

Facebook, Twitter, YouTube

Facebook

Vila(2009) brinda una definición acerca de lo que es facebook “Un sitio web formado por muchas redes sociales para mantener el contacto con compañeros compartiendo fotos , enlaces, videos, etc. “

Es una red social en la cual los usuarios se registran y publican información en su perfil, estos usuarios tiene un espacio virtual en el cual se tiene a disposición diferentes elementos como fotografías, grupos, chat, video y varias aplicaciones y juegos.

Vila(2009) también señala los elementos que componen esta red social de la siguiente manera:

Lista de amigos: En ella, el usuario puede agregar a cualquier persona que conozca y esté registrada, siempre que acepte su invitación. En Facebook se pueden localizar amigos con quienes se perdió el contacto o agregar otros nuevos con quienes intercambiar fotos o mensajes. Para ello, el servidor de Facebook posee herramientas de búsqueda y de sugerencia de amigos.

Grupos y páginas: Es una de las utilidades de mayor desarrollo reciente. Se trata de reunir personas con intereses comunes. En los grupos se pueden añadir fotos, vídeos, mensajes, etc. Las páginas, se crean con fines específicos y a diferencia de los grupos no contienen foros de discusión, ya que están encaminadas hacia marcas o personajes específicos y no hacia ningún tipo de convocatoria.

Biografía: es un espacio en cada perfil de usuario que permite que los amigos escriban mensajes para que el usuario los vea. Sólo es visible para usuarios registrados. Permite ingresar imágenes y poner cualquier tipo de logotipo en la publicación. Una mejora llamada supermuro permite incrustar animaciones flash, etc. En noviembre de 2011, Facebook comenzó a implementarlo como un sustituto del muro.

Twitter

Polo (2009) señala acerca de Twitter “es una aplicación en la web que permite a sus usuarios escribir pequeños textos (de hasta 140 caracteres) que pueden ser leídos por cualquiera que tenga acceso a su página.”

Los mensajes cortos de texto son llamados tweets, los cuales por lo general se muestran en la página principal del usuario. Los usuarios pueden suscribirse a los tweets de otros usuarios a esto se le llama “seguir” y a los suscriptores se les llaman “seguidores o tweeks .

YouTube

youtube(2011)Es un sitio web en el cual los usuarios pueden subir y compartir vídeos. Fue creado por tres antiguos empleados de PayPal en febrero de 2005.

Es muy popular gracias a la posibilidad de alojar vídeos personales de manera sencilla. Aloja una variedad de clips de películas, programas de televisión y vídeos musicales. A pesar de las reglas de YouTube contra subir vídeos con derechos de autor, este material existe en abundancia, así como contenidos amateur como videoblogs. Los enlaces a vídeos de YouTube pueden ser también insertados en blogs y sitios electrónicos personales usando API o incrustando cierto código HTML.

Youtube, se ha convertido en uno de los medios esenciales para la difusión de información. En este espacio virtual se han difundido muchas historias, noticias y sucesos que de otra forma no serían de conocimiento público.

Documental

Maartinez& Sanchez(2003) expresan:

El documental es la expresión de un aspecto de la realidad, mostrada en forma audiovisual. La organización y estructura de imágenes y sonidos (textos y entrevistas), según el punto de vista del autor, determina el tipo de documental.

La secuencia cronológica de los materiales, el tratamiento de la figura del narrador, la naturaleza de los materiales completamente reales, recreaciones, imágenes infográficas, etc., dan lugar a una variedad de formatos tan amplia en la actualidad, que van desde el documental puro hasta documentales de creación, pasando por modelos de reportajes muy variados.

Tipos de documental

Social

Este va dirigido a mostrar situaciones de una sociedad; por lo general muestra lo cotidiano, o lo que se desea resaltar el realizador. Se basa en aportaciones realistas, y se utiliza como instrumento de información y algunos casos de formación. Martínez & Sánchez (2003) “aporta película educativa en la que no cabe esperar encontrarse con temas exóticos o cosmopolitas, sino incidencias en aspectos sociales y tienen una función social, pedagógica y de educación cívica.”

Histórico

El documental histórico no tiene como fin primordial transmitir a la audiencia todo el alcance de un asunto: su objetivo puede ser un personaje o un asunto determinado.

Explorador

Este tipo de documental se lleva a cabo a través de la exploración y la búsqueda de nuevos conocimientos que son necesarios o posean un interés. Es la documentación de descubrimientos o solo la visión testimonial de un hecho que puede ser aislado y desconocido. Martínez & Sánchez (2003) “el documental no representa la realidad como en un espejo, sino que es necesario interrelacionar las imágenes obtenidas dándoles un nuevo significado que tenga una finalidad pedagógica”.

Animación

Animación es el resultado del proceso de tomar una serie de imágenes individuales y concatenarlas en una secuencia temporizada de forma que den la impresión de movimiento continuo.

Existen numerosas técnicas para realizar animación que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Dürsteler(2005) afirma de la animación “conceptualmente muy sencilla, permite sin embargo visualizar el flujo del cambio en estructuras y relaciones espaciales complejas e incluso la causalidad” existen dos utilizaciones principales de la animación:

narrativa Visual:

Para contar historias, secuencias de acontecimientos.

Visualización de procesos:

Descripción de una serie de cambios en tiempos. Dürsteler(2005) hace referencia a esta utilización de la animación señalando “La animación resulta aquí muy útil para facilitar la comprensión de los pasos intermedios que han llevado al resultado final.



Técnica gráfica: Rotoscopia

La rotoscopia es una técnica de animación muy antigua que consiste en re-dibujar o calcar un fotograma teniendo otro como referencia.

Franganillo(2007)hace referencia a esta técnica:

Por lo general la rotoscopia suele usarse para re-dibujar vídeos, frame a frame, una excelente rotoscopia sería re-dibujando sus 25 fotogramas, aunque haciendo menos, como 22, 12 u 8 se pueden conseguir fantásticos resultados. La Rotoscopia puede llevarse a cabo con diversos softwares, otorgando así diferentes resultados a la composición.

Su invención se dio en el año 1917 por Max Fleischer, quien lo utilizaba para entender el movimiento y el resultado eran animaciones bastante realistas. Cabe mencionar que esta técnica fue la precursora para la creación de dibujos animados y mucho después de los efectos especiales; debido a la facilidad para superponer capas sobre fotogramas.

Efecto HD(2008) amplía esta información:

La rotoscopia se afianzó como técnica madura y dio el salto al mundo de los efectos especiales en el cine, donde se adoptó como recurso para crear máscaras y componer varias capas de imágenes. De esta

manera, la rotoscopia se empleaba (y se emplea) para salvar y recortar partes del fotograma que luego se superponen con otras tomas.

Narrativa visual:

Composición de una Escena

Peso gráfico

Edgell, Brooks, & Pilcher(2002) Peso gráfico es el término utilizado para describir la forma en que algunas imágenes atraen la mirada más que otras, creando un foco definido. Los objetos grandes en un dibujo se destacan más que los objetos pequeños y captan primero la mirada. Del mismo modo, los colores saturados (o más brillantes) y el empleo de tonos contrastes atraen la mirada aún más.

El peso gráfico puede reforzar el mensaje y darle importancia al contenido brindando apoyo para la lectura visual de la imagen. El peso gráfico domina la escena, pues este direcciona la vista y crea sensaciones,

Primer Plano

El primer plano es esencial para la narrativa, pues este enmarca mucho de la expresividad al momento de introducir al espectador a la historia.

Según Edgell, Brooks, & Pilcher(2002) Es el área de la imagen que aparece más próxima al lector. Aunque la mayor parte de la acción y de los acontecimientos en los dibujos y animaciones aparecen el plano medio, es en el primer plano donde tiene lugar la interacción más estrecha con los personajes o la Escena. Para conseguir un impacto, dramático, humorístico o emocional, el primer plano no tiene rival.

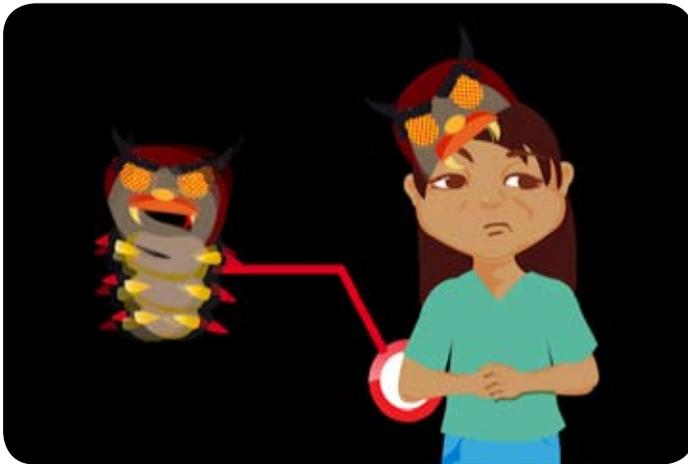


Rotoscopia, escena documental

Plano medio

En la esencia de la narrativa visual manejar los diferentes planos brindan(si se utiliza adecuadamente) un ritmo el cual puede persuadir al espectador y llevarlo al ambiente deseado. El plano medio brinda mayor información del contexto de los personajes, pero de tal forma que se mantiene el protagonismo de la acción.

En otra definición Edgell, Brooks, & Pilcher(2002) señalan que es un lugar muy conveniente para centrar la composición ya que esta posición permite que el ojo fluya alrededor de la imagen hasta detenerse en su lugar de descanso natural. El empleo del plano medio también permite una visión mas objetiva de los procedimientos en las ilustraciones. El plano medio se utiliza para enfocar las reacciones o emociones de un personaje, pero es un plano especialmente indicado para trabajar si usted necesita crear una sensación de distancia.



Plano medio, escena documental

Plano general

El plano general es utilizado para brindar mayor información acerca del contexto en el cual se encuentra el personaje. Estos planos generales son bastante abiertos y plantean el espacio físico que rodea la acción.

Edgell, Brooks, & Pilcher(2002) mencionan

Montar la escena en plano general tiene una importancia vital para permitir la transmisión fácil de sus ideas al espectador. Debe tenerse siempre en cuenta su efecto sobre la composición total de la imagen, Un concepto fundamental en este aspecto es la línea del horizonte.



Plano general. escena documental

Punto de vista

Edgell, Brooks, & Pilcher(2002) señalan igual que sucede con todos los demás elementos de la composición, usted controla el punto exacto desde el cual el espectador "VE", la acción. Asimismo, como en cualquier otra parte de la composición, este punto de vista puede cambiarse para afectar la experiencia que tiene el lector de la historia que esta viendo en imágenes. Los ángulos extraños representan puntos de entrada muy interesantes para el espectador.

Foco

Edgell, Brooks, & Pilcher(2002) señalan:

El desplazamiento de foco puede ser considerado como un movimiento óptico pues permite descubrir nuevos elementos dentro de un plano, a partir de enmascararlos o desenmascararlos con el foco.

1. Movimiento del foco basado en la distancia:

Este movimiento de foco es el clásico, enmascara o emborrona objetos con base a la distancia del objeto a la cámara, y a la distancia focal en la que esté colocado el anillo de enfoque del objetivo. Funcio-

na con base a la dimensión Z de la imagen, a la profundidad, y puede afectar de manera sustancial las dimensiones X y Y, a partir de la cantidad de desenfoque que se produce en los bordes de los objetos.

2. Movimiento arbitrario del foco o enmascaramiento del punto de foco:

Este movimiento óptico se genera con lentes o filtros especializados, como los lensbaby, que logran a partir de la manipulación de la posición de las unidades de un lente con respecto a las otras unidades y al respaldo de la cámara, discriminar la zona y la magnitud en la que se encuentra el foco dentro de la imagen, independientemente de la distancia del objeto a la cámara. es decir, independientemente a la profundidad de campo obtenida por el lente y el diafragma. este movimiento mueve ópticamente el plano en las dimensiones X y Y. (funciona con base al alto y el ancho, de manera arbitraria, puede dar la ilusión de basarse en la dimensión Z, aplicando el desenfoque arbitrariamente a las zonas mas cercanas o más lejanas, dando la ilusión de desenfoque de distancia.

El foco en la narrativa visual enriquece la estructura de las escenas. Este tipo de recursos nos dan la oportunidad de resaltar los elementos que buscamos sean de interés para el espectador. Cabe mencionar que el manejo del foco da mayor dinamismo a la imagen, pues da los aspectos de dimensionalidad que es lo que se busca con ciertos desenfoques.



Escena documental



Escena documental

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

Dentro de las estrategias que se pretenden realizar esta la pre-pro y post- producción de material audiovisual, el cual abordara temas relacionados con la problemática de violencia y las formas de prevenirla.

Es de recordar que los objetivos planteados para este proyecto es informar y crear conciencia acerca de la importancia de prevenir la violencia a través de la promoción de la vida, el respeto y la convivencia sana.

También se suma a la estrategia la distribución y transmisión del material audiovisual utilizando de base principal la sede de la organización Peronia Adolescente. Se pretende realizar proyecciones masivas dentro de los establecimientos educativos para los cuales la organización Peronia Adolescente elabora talleres y proyectos de desarrollo integral, comunitario y de liderazgo; esto con la finalidad de abarcar a la mayor cantidad de jóvenes comprendidos dentro del grupo objetivo.

La proyección del material audiovisual será promocionada y apoyada a través de piezas gráficas impresas como parte de la construcción de la imagen del proyecto. También se plantea la utilización de las redes sociales y foros para la promoción del producto audiovisual; se plantean diferentes proyecciones en otras organizaciones y en diferentes festivales que buscan promocionar la convivencia sana y la dignificación de la vida, los cuales serán plataformas para proyectar el material y alcanzar a más público objetivo. En conjunto a esta actividad se busca generar debates a través de las redes sociales, utilizando las páginas que proveen esos espacios como, facebook y youtube.

El desarrollo del material audiovisual es la planeación y ejecución de un video documental que abarque diferentes aspectos del tema, además de generar un material positivo, educativo y motivacional.

Para este material audiovisual se considera una duración mínima de unos 10 minutos, con un ritmo de imágenes, video y musicalización que sea energético, además debe ser educativo, divertido, llamativo y tiene que exponer la información de tal manera que los y las jóvenes puedan entenderlo y con esto se genere un proceso de análisis.

A este proceso se suma la actividad lúdica que es característica de los talleres que desarrolla Peronia Adolescente, con dinámicas grupales que lleven consigo la temática de la prevención de la violencia apoyándose en el material gráfico.

Es importante definir que el proceso de realización del proyecto, lleva tres desarrollos paralelo:

Primero, el del concepto creativo, el cual va a establecer las directrices de todos los elementos gráficos, tales como imagen, color, estilo, tipografía y el tratamientos de la imagen, el mensaje a transmitir, es decir la idea principal que englobe a todo el proyecto.

Segundo, la elaboración del guion; como será presentada la información, que tipos de tomas, encuadres, puntos de vista, narrativas visuales, sonido y el ritmo del audio visual, el estilo de locución, iluminación, transiciones.

Tercero, la planeación y ejecución de las actividades lúdicas que sean acordes al tema y junto a esto la organización y en conjunto el grupo de comunicación de Peronia Adolescente definirá los temas a debatir en el foro virtual.

ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN

OBJETIVOS	ESTRATEGIAS	TACTICAS
	<ul style="list-style-type: none"> • Generar material audiovisual de información para jóvenes que promuevan el interés en la prevención de la violencia 	<p>Material Audio visual</p>
<p>Realizar un material informativo que promueva la prevención de la violencia juvenil entre los y las jóvenes de 13 años a 16 años a través de la motivación para la valorización de la vida y la convivencia sana.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Crear material gráfico para motivar a los jóvenes a ser mejores ciudadanos y líderes que generen propuestas positiva. 	<p>Material Impreso promocional-informativo del material audiovisual, y de la problemática.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Creación y realización de espacios de debates virtuales para jóvenes cuya temática sea la prevención de la violencia, análisis de sus vivencias desde el punto de vista del grupo objetivo. 	<p>Foros y espacios de diálogos en las redes sociales, en cuentas de la institución .(facebook)</p>

CURSO DE ACCIÓN	MEDIO	TIEMPO	RESPONSABLE
<p>pre- pro-postproduccion del material Audio visual . gestión de proyección del material en sedes y en los diferentes centros educativos de Ciudad Peronia. Utilizando el equipo de cañonera y sonido de la Institucion Peronia Adolescente. y desarrollo de actividades de interacción con el grupo objetivo.</p>	<p>Distribución de DVD proyecciones en: Sede Peronia Adolescente - Centros educativos -Festivales Encuentros de arte comunitario.</p>	<p>3 meses: para Pre-pro y post producción. Agosto Septiembre- Octubre 2011</p>	<p>Sebastian Lozano, Representante Legal Peronia Adolescente.</p>
<p>Realización de material gráfico.</p>	<p>Afiches bifoliar</p>	<p>3 meses: Para promoción y proyeccion del proyecto: Agosto-septiembre - octubre. 2013</p>	<p>Facilitador del taller y de proyección audiovisual, Voluntariado de Peronia Adolescente.</p>
<p>Creación de material visual digital para realizar publicaciones con respecto al tema al audiovisual</p>	<p>Social Media: - you tube - facebook</p>	<p>3 meses: Para sostener foro, mientras dure promoción y proyección del audio visual Agosto-septiembre -octubre 2013</p>	<p>voluntario de comunicación y documentación de la Organización Peronia Adolescente.</p>

CONCEPTO CREATIVO

Para la realización de este proyecto se tiene el plan de utilizar la lluvia de ideas y el proceso de cuatro etapas. Se considera que este proceso permite la fácil comprensión para la resolución de materiales gráficos. Este esta compuesto por varias fases y etapas, que debido a su orden generan un trabajo sólido y bien fundamentado. Tórtola (2001) considera “El proceso de cuatro etapas constituye un instrumento importante y fundamental dentro de todo trabajo creativo del diseñador gráfico”.

El proceso de cuatro etapas se desarrolla de la siguiente manera:

- **Etapa Racional:** En esta etapa es donde se lleva a cabo la recopilación de información. Tórtola (2001) hace la aclaración se debe saber, cual será el tema (político, cultural, social, etc.), que se quiere comunicar, a qué grupo objetivo (edad, sexo, nivel socioeconómico, nivel académico, ocupación, etc.) Y como se quiere emitir (Por medio de cartel, tríptico, volante papelería, etc.)
- **Etapa Creativa:** Se caracteriza por el análisis mental que se da para llevar a la idea conceptual del diseño, en ella se llevan a cabo las lluvias de ideas, mapas mentales y las diferentes técnicas para la creatividad. También es en esta etapa que se lleva a cabo el prebocetaje, el bocetaje y el bocetaje final.
- **Etapa Constructiva:** En esta se elaboran las piezas gráficas, la elaboración del arte final, Producción técnica del producto o mensaje.
- **Etapa Evaluativa:** En esta se utilizan técnicas de validación, esta puede darse por grupos focales, por encuesta para ver que resultados primarios genera la pieza. Si la pieza gráfica refleja el concepto y si los resultados son positivos o negativos antes de lanzar un producto final.

Para desarrollar el concepto creativo se parte del reto agregado de usar términos positivos, por ejemplo:” Si a la vida “En vez de “No a la violencia”, pues la utilización de términos negativos, refuerza de forma inconsciente las ideas y posturas negativas.

Previo a las etapas del desarrollo conceptual se realizo una investigación rigurosa acerca del tema y sobre todo investigación de campo: análisis y observación del grupo objetivo y del entorno en el cual los jóvenes se desarrollan, pues es un elemento importante para transmitir el mensaje. EL acompañamiento en los procesos de acción de la organización Peronia Adolescente en varias actividades, también fueron elementales para tener una idea de cuales eran las necesidades gráficas que se podían solventar.

Lluvia de ideas

La lluvia de ideas es una técnica que permite la obtención de un gran número de ideas sobre un determinado estudio. En este proceso se dan variaciones, reordenaciones y asociaciones de conceptos e ideas ya existentes.

Gutierrez (1997) nos amplia “La Tormenta de Ideas o Brainstorming se aplica esencialmente en tres fases específicas del análisis de problemas : identificación de problemas, análisis de sus causas y búsqueda de soluciones. En todas estas etapas la Tormenta de Ideas constituye un instrumento de insustituible eficacia.”

Lluvia de ideas

honestidad	juventud	juego	calidez	silencio
grito	violencia	armas	fortaleza	cielo
silencio	muerte	camino	poder	existencia
palabras	irresponsabilidad	vida	solidez	equilibrio
lealtad	odio	frustración	letras	cambio
revolución	necesidades	dignidad	expresión	Preguntas
respuestas	afrontar	deseo	ira	orgullo
unidad	consecuencias	brillo	grupo	memoria
aceptación	lagrimas	abrazo	reconocer	discriminación
tristeza	fuego	mundo	sueños	vacio
respirar	conciencia	esperanza	ajeno	quebrar
defensa	ser	respeto	estridente	furia
fe	corazon	ambición	proteger	alegría
alma	economía	futuro	valor/precio	perseverancia
liderazgo	amor al prójimo	fantasía	prevención	positivismo

1er. Filtro

Grito
cambio
memoria
respeto
alma
libertad
vida
conciencia
fortaleza
existencia
expresión
abrazo
proteger
futuro
convivencia

Primer filtro: sirve para seleccionar las palabras que tienen mayor relación con el tema principal. Este proceso conceptual incluyó como regla principal ser

Positivo. Es por esa razón que se eligieron palabras que respetarán esta regla sin salirse del problema principal:

“La violencia”

Segundo filtro

se asocian las palabras seleccionadas entre sí, es decir que mensaje transmiten:

si son valores, expresiones, adjetivos, verbos. Todo para que exista concordancia entre los conceptos; esto incrementa las posibilidades de plantear una solución sin contradicciones y fluidez al transmitir el mensaje.

2do. Filtro

Grito	cambio	
Respeto	libertad	Fortaleza
memoria	existencia	futuro
alma	vida	existencia
conciencia	proteger	convivir

Tercer filtro

es para responder dos interrogantes que surgieron en respuesta a la problemática.

¿que desea el publico objetivo?

En la investigación previa resaltaba la necesidad de suplir varias necesidades básicas; pero sobre todas las cosas los jóvenes están buscando el reconocimiento de su existencia, el derecho a tener una vida justa y un mejor futuro.

¿Que se requiere para lograr ese deseo?

En el objetivo general y en los específicos se remarca el informar y concientizar al joven respecto a la violencia. Entoces se buscaron respuestas que permitirán cumplir con los objetivos y responder a la pregunta:

se requiere primero estar y sentirse vivo, que exista el respeto, es necesario que exista un cambio y la fortaleza necesaria para proteger y tener conciencia.

El cuarto filtro: Solo es necesario para buscar conceptos que se adaptan a las necesidades, a los objetivos, y que cumplan con las reglas de informar, concientizar desde un punto de vista positivo- emotivo.

Es difícil no referirse a la violencia desde el punto negativo, debido a la complejidad del tema. Un enfoque positivo permite alejarse de barreras que impiden hallar soluciones además le da otra perspectiva al tema y puede hacer más interesante la información.

3er. Filtro

¿ Que desea el publico objetivo?

paz convivir	libertad existencia	vivir futuro
-----------------	------------------------	-----------------

¿Que se requiere para lograr ese deseo?

vida conciencia	proteger cambio	Respeto fortaleza
--------------------	--------------------	----------------------

4 to. Filtro

vida futuro conciencia	existencia respeto conciencia
cambio paz fortaleza	vida respeto futuro
cambio respeto vida	

Conceptualización Final

Vida	Respeto	Cambio
-------------	----------------	---------------

Se definieron tres conceptos principales:

Vida: Es el elemento principal y de más valor que existe sobre el planeta tierra. Es la razón por la cual todos los seres existimos y por lo cual todos luchamos, es brillante, colorida, extensa, variada, cambiante, encierra muchos significados y por lo general se asocia también a la jovialidad.

Respeto: Es esencial para la convivencia del ser humano en la sociedad. El respeto, se basa y rige varios aspectos morales y éticos de la persona. Tiene que ser constante, primordial y debe ser resaltado en cada aspecto de la vida.

Cambio: El cambio es la juventud misma, es la herramienta de la evolución; es impredecible en algunos casos, pero es necesario.

El cambio trae consigo respuestas a interrogantes que no se habían podido solucionar, desarma para poder crear nuevas estructuras.

Después de haberse desarrollado los tres conceptos principales, se desarrolló una tabla conceptual en el cual se definieron tres temas que tuvieran relación con el concepto paraguas.

Las tipografías se designaron aptas para el tema y los conceptos, se designaron paletas de seis colores, el tipo de imágenes y técnicas a utilizar; el tipo de referencia visuales y las características de la propuesta gráfica.

propuestas conceptuales						
concepto	tema	color	tipografía	tratamiento de la imagen	tendencia	estilo
Vida	*Calles de la ciudad		Palo seco gruesas Miscelaneas adfadfadf DFASDFASD	mezcla de elementos reales con elementos caricaturizados	Comic	urbano
	*Respirar.		Palo seco liviana con separación asfasdfasdf	Realista pero con tonos y escenarios frescos. Transparencias, y espacios abiertos	surrealismo	moderno
	Tesoro		Miscelania, gruesa recta F.A.DSFFGF	fotografía, elementos y objetos reales.	collage	Aventura
Respeto	persepectiva		Serif fuerte y moderna ASDFADSF	fotografía, fotomontaje con ilustración vectorial	callage	Edad media
	*semilla/crecer		sans serif, palo seco miscelanea curva	ilustración, y tecnica mixta con plasticina 2d.	Art nuovo	graffer
	*reflejo		letra palo seco liviana y distante dddrtyr	Fotografía conceptual, fantasia	pop art	abstracto
cambio	* Renacer		miscelanea arguergruer	ilustración,	surrealismo	urbano
	*interno		letra palo seco regular o miscelanea R0SFR0SFR	ilustración realista en tinta o digital , fotomontaje	comic	fanzine
	Levantarse		letra Serif con tratamiento DFDGSFGSDG	fotomontaje, y analogias visuales,	art deco combinado con hig tec.	grunge

DESARROLLO DE PROPUESTA DE DISEÑO

Proceso de cuatro Etapas

Este proceso permite estructurar las prácticas del diseño de tal forma que la información y los planteamientos de criterios para la solución de un material gráfico, posean un orden lógico y a la vez sea funcional. Este es un proceso que se lleva a cabo de tal forma que cada paso da pie al siguiente, esto permite que sea accesible y pueda explicarse de forma concreta como se llegó a cada conclusión.

Etapa Racional

En ella se da la recopilación de datos, listas de cotejo y la investigación. Esta etapa ya fue realizada en base a la investigación de campo y la investigación didáctica acerca del tema de la violencia. Con respecto a la investigación de campo, se realizó con grupos focales del grupo objetivo.

Etapa creativa

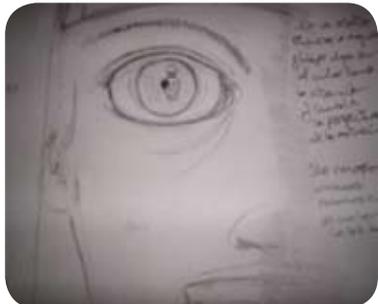
Conceptualización Gráfica Primer nivel de bocetaje:

Se desarrollaron ideas en base a los tres conceptos definidos y a los nueve temas desarrollados.

Se realizaron pequeñas escenas de historias que podían ser la base para la construcción de una historia.

Básicamente se trata de una lluvia de ideas gráfica, ordenada bajo los lineamientos que plantean el cuadro de propuestas conceptuales.

Se tomaron en cuenta los rostros y las expresiones del ser humano, por ser expresivas y transmitir diferentes emociones, pues es la estrategia de comunicación busca en persuadir para informar y lograr capturar la atención para generar un cambio de actitud.



Propuestas/ bocetaje

Etapa creativa

Primer nivel de bocetaje: Guión Técnico/ Story board

El guion técnico contiene los datos y las descripciones suficientes para poder crear el material audiovisual, de forma cronológica en cuanto a la idea que se tiene de su desarrollo.

El documental inicia con una historia motivacional, en la cual se habla de la importancia que tiene el individuo para la sociedad. Se busca entrar con este tipo de material, pues permite que el espectador se sienta cómodo con la información que se esta brindando. Un mensaje positivo de apertura, crea un ambiente relajado y predispone al espectador a prestar atención a la información que vendrá a continuación.

En un principio se había decidido solamente hacer animaciones de situaciones cotidianas, pero conforme la investigación se fue desarrollando, se dio mayor importancia a lo informativo y educativo.

En este proceso se han definido cinco fases para presentar la información:

Una introducción: Es la sección del mensaje positivo.

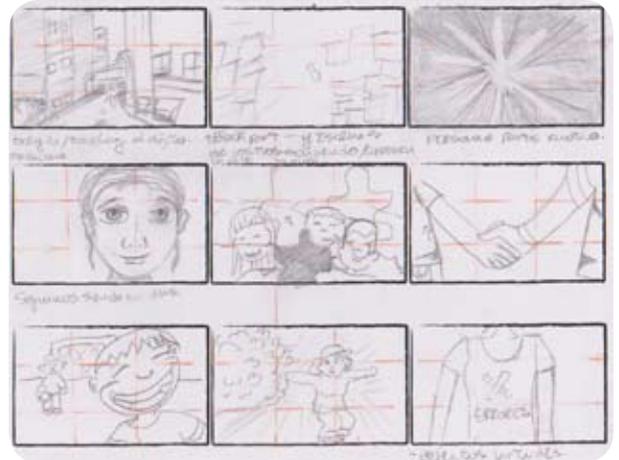
Capitulo 1: Que es la violencia

Capitulo2: Los antecedentes

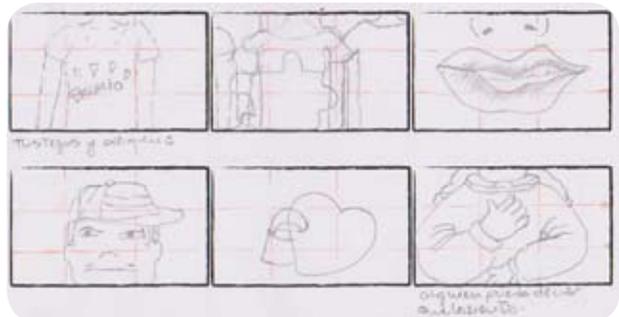
Capitulo 3: Desigualdad económica y exclusión

Capitulo 4: La diversidad

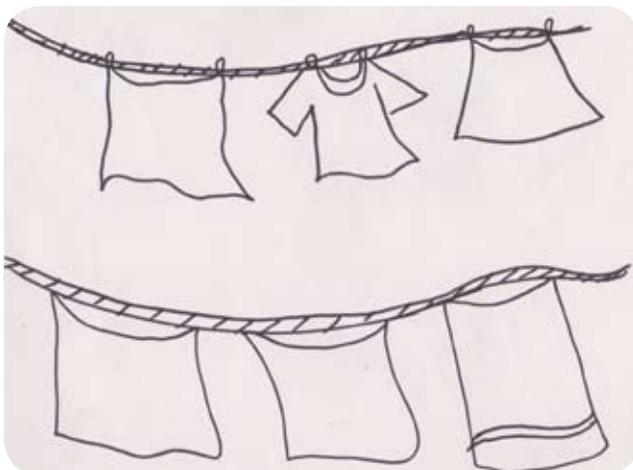
Capitulo 5: que pueden hacer los jóvenes. / Soluciones.



story board



story board



Propuestas/ bocetaje



Propuestas/ bocetaje

Etapa creativa

Segundo nivel de bocetaje:

Imagen digitalizada

Para la realización de esta segunda etapa, se tomaron más encuentra los elementos elegidos en la tabla de conceptualización.

Al final se generaron 9 propuestas para la línea gráfica; las cuales guardan estrecha relación con los conceptos paraguas. Luego de haber planteado todas las ideas posibles, se procedió a utilizar diferentes técnicas para realizar el proceso de digitalización del concepto creativo. estas nueve piezas gráficas que correspondían al primer frame de introducción para el audiovisual.

La distribución esta realizada de la siguiente manera:

CONCEPTO: VIDA



Tema: Calles de la ciudad



Tema: Respirar



Tema: Tesoro

CONCEPTO: RESPETO



Tema: Perspectiva



Tema: Semilla / crecer



Tema: Reflejo

CONCEPTO: CAMBIO



Tema: Renacer



Tema: Interno



Tema: Levantarse

Segundo nivel de bocetaje:

En esta fase se realizó un filtro preliminar para empezar disminuir el número de las propuestas gráficas, el proceso fue sencillo, pues lo único que se realizó fue una tabla que contaba con un número asignado a cada propuesta, se solicitó a cada participante que de las 9 propuestas eligieran solamente 3.

Se evaluaron dos grupos:

- Jóvenes del Grupo Objetivo
- Diseñadores Gráficos

En total se encuestaron a 32 personas, y estos fueron los resultados:

No.1. "5 calles quieren hablar"

15 a favor de la propuesta

No.2, "5 gotas de Lluvia" 11 a favor de la propuesta

No.3, "Renacer", 10 a favor de la propuesta

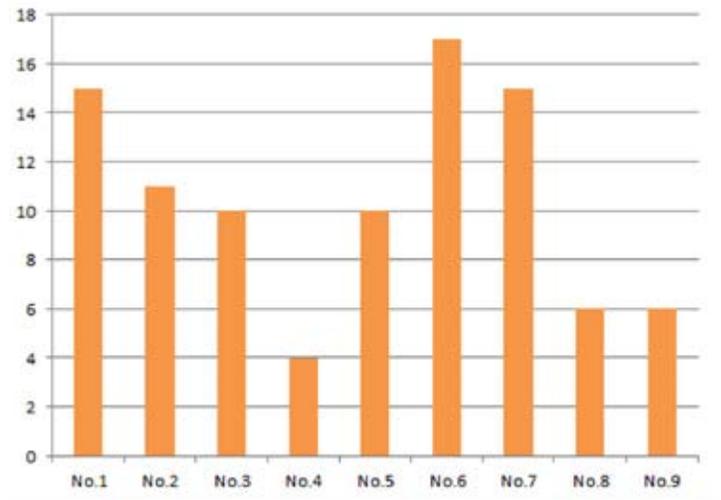
No.4,"Respira" 4 a favor de la propuesta

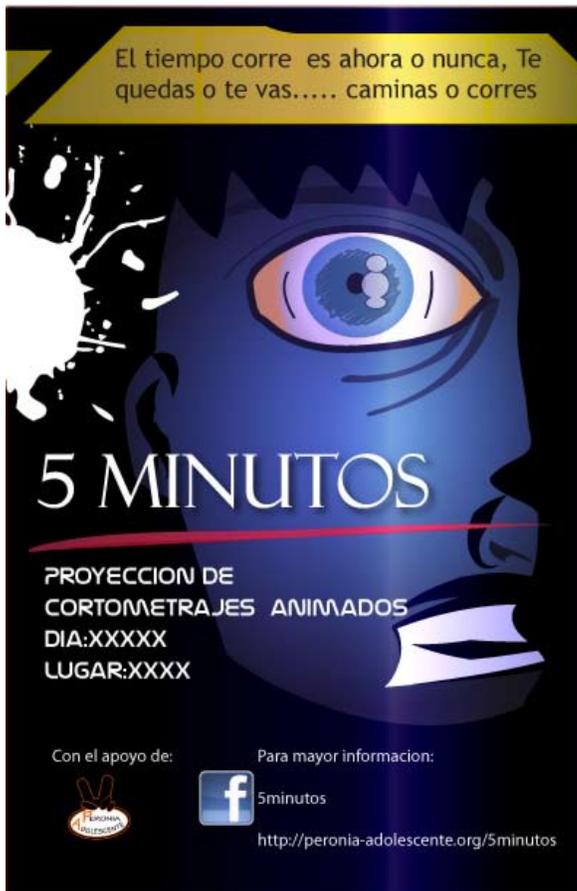
No.5, "5 semillas de Luz" 10 a favor de la propuesta

No.6, "5 minutos" 17 a favor de la propuesta

No.7, "Luces y estrellas" 15 a favor de la propuesta

No.8 "Mi tesoro más valioso" y 9."Perspectiva", 6 a favor de las propuestas





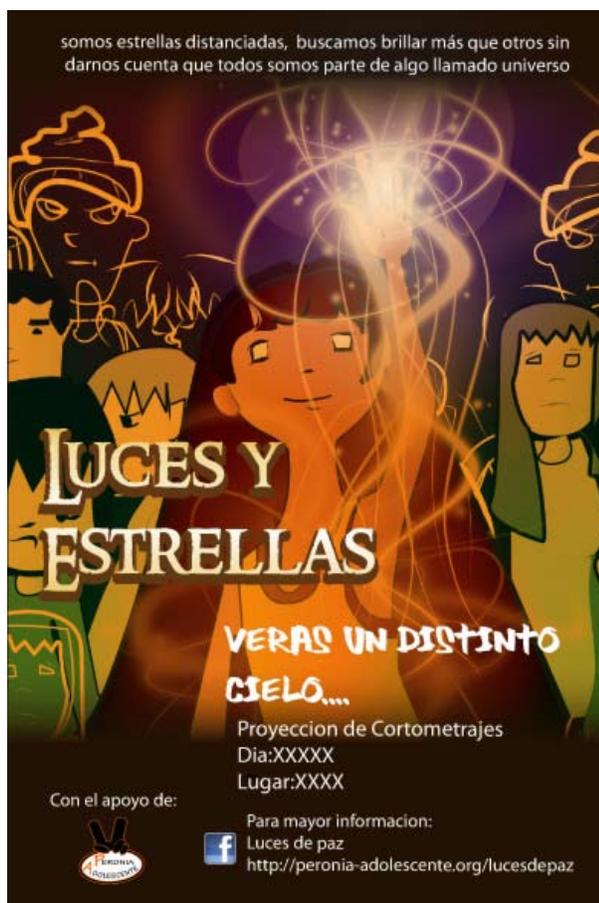
Bocetos Finales

Imagen digitalizada

Debido al proceso de selección se tomaron en cuenta las tres propuestas con mayor índice de aceptación:

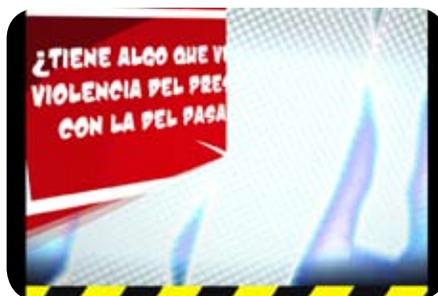
- 5 Minutos,
- 5 Calles quieren hablar,
- Luces y estrellas

Estas fueron las propuestas definidas como boceto final. Fueron estas piezas las puestas a prueba en la validación.



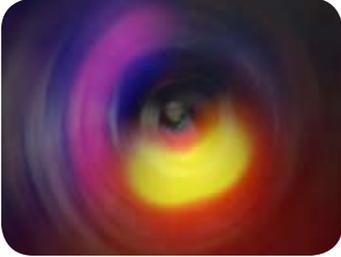
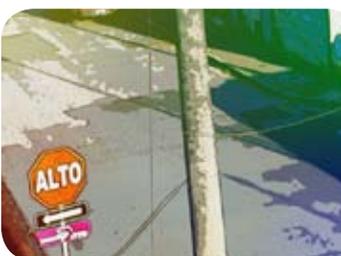
Etapa creativa

bocetaje final
clíps de animación



Secuencia de animación de la introducción del video de forma digital e integrada con los elementos que se usaran dentro de la presentación del video documental, se utilizaron muchas escenas urbanas y de contenido icónico con respecto a las calles.

Etapa Constructiva

	DESCRIPCION ESCENA	ESCENA	TIEMPO	FXS
1	-La soledad de las estrellas es inmensa, pues a pesar de verse todas juntas y agrupadas, la verdad es que están distanciadas, las unas de las otras. Así es nuestra sociedad, somos estrellas distanciadas,		16 seg.	- musicalización - fx misil y absorción. - Audio-guión literario
2	Buscamos brillar más que otros sin darnos cuenta que todos somos parte de algo llamado universo. El que brillamos más o menos, no deja de lado nuestra existencia. Seguimos siendo estrellas		5,3 seg.	Audio guión literario
3	Te imaginas un rompecabezas al que le falta una pieza, está incompleto, podrías entender de qué se trata, Pero aun así faltaría una pieza, pues así de importante eres tú,		11 seg.	Audio guión literario
4	Con todos tus defectos y tus virtudes, con tus errores y tus triunfos Con tus tristezas y tus alegrías, con cordura o sin ella sigues siendo parte importante del rompecabezas.		10,2 seg.	Audio guión literario
5	Quiero decirte que te quiero, no te conozco, pero te quiero,... Aunque el rostro indiferente de la gente te diga lo contrario, yo te quiero Aunque tu dolor sea más grande de lo que puedas soportar, yo te quiero		16 seg	Audio guión literario
6	Para mi tienes un valor indescriptible, si tu no estuvieras, el mundo , estaría incompleto . No pienses que este mundo no es para ti, Todos tenemos una razón para existir, para todos hay un lugar para vivir.		1:23;10 Seg. Total	Audio guión literario



CAPÍTULO 4

VALIDACIÓN

VALIDACIÓN

Comprobación de Eficacia Grupos Focales

El método que se utilizó para la validación fue a través de encuestas con grupos focales. Se les dio una muestra para evaluar; en el caso de la propuesta gráfica se imprimieron las 3 propuestas gráficas, en el caso del audiovisual se les mostró una pieza del audiovisual.

El primer grupo estuvo conformado por personas del grupo objetivo y por Diseñadores gráficos, el segundo grupo estuvo conformado completamente por personas del grupo objetivo.

La encuesta se realizó con una estructura de 10 preguntas, en las cuales se evaluaron la atracción de la pieza gráfica, la comprensión, la aceptación, el diseño en términos técnicos, y se tomó en cuenta las recomendaciones del encuestado. En este grupo se evaluaron 18 personas.

Para la presentación de los resultados se tomó en cuenta los porcentajes, tomado como base el número total de encuestados como un 100%.

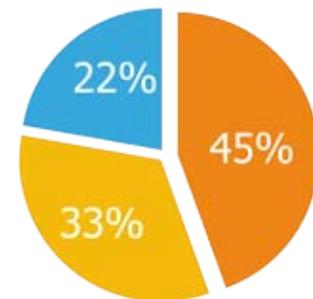
RESULTADOS

1. Cual de las tres propuestas le interesa más:

45 % concluyeron que la mejor propuesta era: "5 calles quieren hablar"

22% concluyeron que la mejor propuesta era: "Luces y estrellas"

33% concluyeron que la mejor propuesta era: "5 minutos"



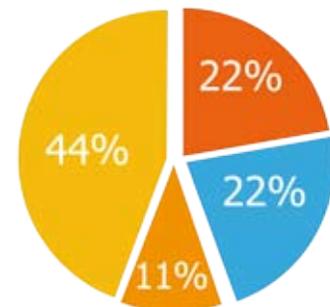
2. Se concluyó que la imagen en conjunto llama más la atención, es decir todos los elementos destacan al visualizar en un todo general.

22% La imagen.

22% El mensaje.

11% Los colores.

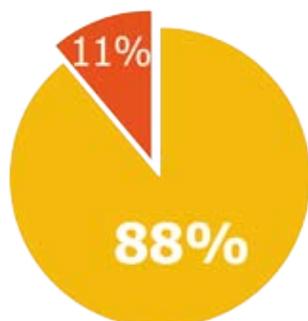
44% Todo en conjunto.



3. Se concluyo satisfactoriamente que la reacción que genero la propuesta fue totalmente positiva: presentado:

88% Positiva

11% No sabe qué tipo de reacción.



En cuanto a la comprensión

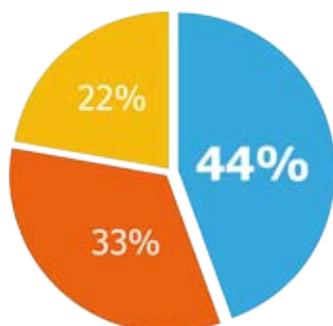
4. Según los encuestados los mensajes que se ha presentado se dividieron en tres direcciones:

Se trata de un mensaje positivo, un llamado a la unidad, y de nuevas oportunidades. 44%

Que el mensaje habla de la realidad de las calles, la vida en los barrios. 33%

El ultimo grupo define el mensaje como algo relacionado con el problema de la violencia en los barrios. 22%

Al ser una pregunta abierta la diversidad de respuestas fue amplia; pero todas pudieron ser agrupadas de acuerdo a las características que resaltaban en las respuestas.

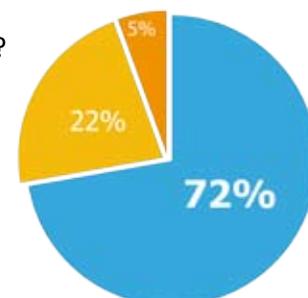


5. Se concluye que el mensaje es bueno. :

72% Bueno

22% Regular

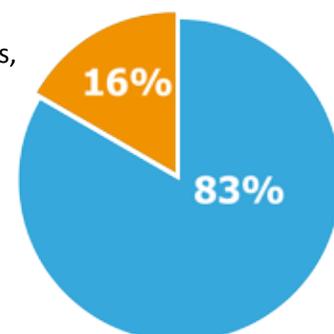
5% No lo entiende ¿Por qué?



6. La historia, es considerada creíble y sustancial; la información es verídica para el expectador.

83% Creíble y sustancial

16% Podría mejorar aún más,

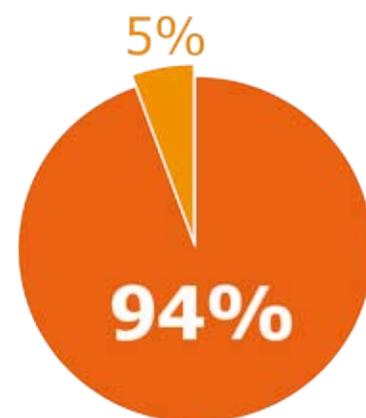


En cuanto a la aceptación:

7. Está usted de acuerdo con el mensaje:

94% Si

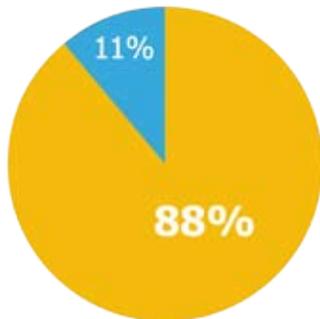
5% El mensaje es bueno, pero no es de mi interés



En cuanto a la persuasión:

8. Se identifica con la propuesta visual y con el contenido de la misma:

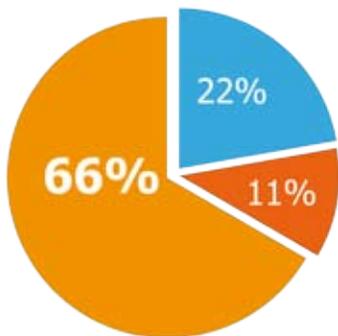
- 11% No
- 88% Si



En cuanto al Diseño:

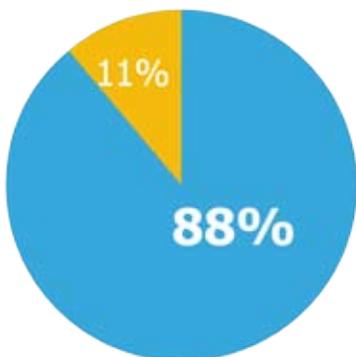
9. Se Considera que la tipografía es la adecuada, sin embargo se toma en consideración que pudiese tener discrepancias con el diseño en general:

- 22% Legible, pero no tiene relación con el diseño
- 11% No le gusta el tipo de letra
- 66% Le parece adecuada y le gusta



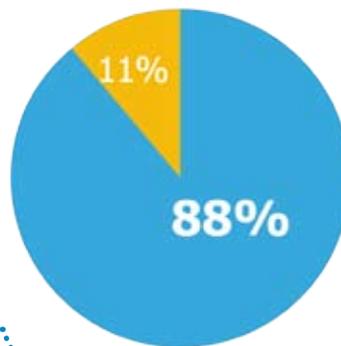
Se considera que el material visual refleja el concepto de diseño.

- 11% No
- 88% Si



10. Se considera que los colores utilizados en el diseño son los adecuados.

- 88% Los adecuados
- 11% Funcionales al diseño, pero no al mensaje



Observaciones y recomendaciones adicionales:
Atención al detalle de la ilustración.



Propuesta final

PROPUESTA FINAL

Audio visual



Dimensiones y soporte:

480x720"

NTSC- AVI

Modo de Reproducir:

Digital- DVD

Técnica:

Rotoscopia Digital

3D

Animación

Duracion: 00:15:20"

PROPUESTA FINAL

Afiche



Dimensiones y soporte:

11X17"

Texcote o Couche,

Modo de Reproducir:

impresión Litográfica.

Técnica:

Rotoscopía Digital

PROPUESTA FINAL

Bifoliar

¿Qué se puede hacer?

- Forjemos una personalidad propia mediante el cultivo de la honradez, la sinceridad, la reflexión y la independencia de criterio.
- Pongámonos en el lugar de otros, tratemos de entender sus problemas y su manera de actuar.
- Escuchemos sin interrumpir y demos a los demás la oportunidad de expresarse.
- Reflexionemos antes de tomar cualquier decisión que afecte nuestra vida o la de otros.
- Incluyamos en nuestro lenguaje expresiones de agradecimiento.

Para mayor información:
www.facebook.com/5callesquierenhablar

"Quien ya quiera ser es mi propia responsabilidad, no de las circunstancias, no de los demás"

5 CALLES QUIEREN HABLAR

¿Qué es la violencia?

Con el apoyo de:

¿Qué es la violencia?

La violencia es la acción, en la cual se hace prevalecer un modelo, una opinión, postura o comportamiento mediante el uso de la fuerza, de otros medios o mecanismo que sean respuestas de forma irracional y desmedida.

¿Cómo se produce?

Al infligir daño físico a una persona, al permitir los abusos, al discriminar a alguien por su forma de vestir, de pensar o de actuar. Cada vez que elegimos mirar para otro lado en vez de escucharnos, cuando se restringen las necesidades básicas (vida, alimentación, hogar, educación, salud, trabajo)

"cada día tomamos decisiones pequeñas o grandes, tus acciones afectan a los demás"

¿Cual son las causas de la violencia en Guatemala?

La violencia que vivimos hoy tiene su origen en la larga historia de las relaciones entre guatemaltecos; en la cual no todos hemos tenido los mismos derechos. Desde la llegada de los españoles pasando por todos los conflictos de la sociedad Guatemalteca, hay elementos cruciales de nuestra vivencia como ciudadanos:

- La desigualdad
- El tomar las cosas por las fuerza
- La imposición de ideales
- La falta de respeto
- El rechazo a la diversidad
- La exclusión social y la discriminación

Todo ello provoca que la violencia continúe latente en nuestra sociedad.

"Quien ya quiera ser es mi propia responsabilidad, no de las circunstancias, no de los demás"

5 CALLES QUIEREN HABLAR

¿Qué es la violencia?

Con el apoyo de:

¿Qué se puede hacer?

- Forjemos una personalidad propia mediante el cultivo de la honradez, la sinceridad, la reflexión y la independencia de criterio.
- Pongámonos en el lugar de otros, tratemos de entender sus problemas y su manera de actuar.
- Escuchemos sin interrumpir y demos a los demás la oportunidad de expresarse.
- Reflexionemos antes de tomar cualquier decisión que afecte nuestra vida o la de otros.
- Incluyamos en nuestro lenguaje expresiones de agradecimiento.

Para mayor información:
www.facebook.com/5callesquierenhablar

Dimensiones y soporte:

11"x 4.2"

papel Bond

Modo de Reproducir:

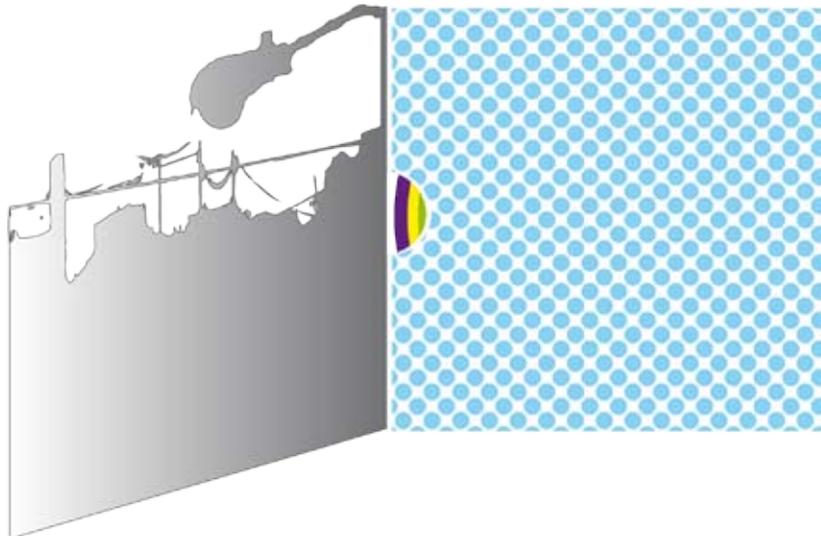
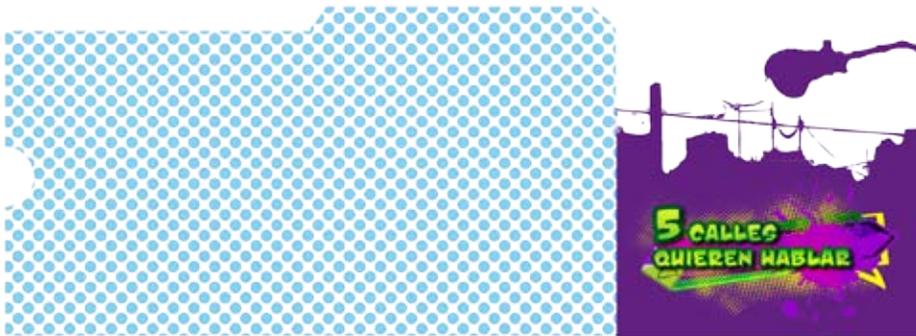
impresión Litográfica.

Técnica:

Digital

PROPUESTA FINAL

Empaque
y caratula de CD



PROPUESTA FINAL

Redes sociales Página de facebook



Dimensiones y soporte:
Vía Electronica
Modo de Reproducir:
Digital
Técnica:
Digital

FUNDAMENTACIÓN

Código icónico

Tratamiento imagen

Se buscaba dar una un efecto de comica todo el audio-visual, muchas de las acciones son llevadas por la animación, que es un elemento que permite que el mensaje fluya si obstáculos pues muestra la información de una forma simple visualmente, pero bastante comunicativa en cuanto a la narrativa del audio visual. Así que se utilizaron elementos muy representativos pero que manifestaran un mensaje.

Se aplicó esta técnica pues, la animación es capaz de hacer notar con simples acciones la idea que se quiere transmitir; además agrega un enriquecimiento visual que mantiene la atención del espectador.



Se agregaron a las transiciones frases, de celebres personajes, que dan la entrada al próximo capítulo además de reforzar el concepto creativo.



Se utilizaron iconos representativos de la vida urbana en Guatemala. Señales de transito, calles, buses, diversidad de personas, en fin. Es un diálogo de los elementos visuales.



Se aplicaron close up y planos medios, por que logran crear un efecto de mayor aproximación a la acción que ocurre. Es una narrativa visual en el cual el protagonista es el espectador, porque es a él a quien se le habla.



Código lingüístico

Tipografía

Las tipografías utilizadas fueron seleccionadas por el valor que agregaban al mensaje, no solo estético sino por la dinámica que maneja el ritmo del audiovisual. La utilización de tipografías gruesas, y pesadas van marcando un ritmo visual que permite al espectador prestar atención a gran detalle de lo que ocurre en la escena. También son tipografías dinámicas, variables que son muy afines al grupo objetivo.

DAMN NOISY KIDS

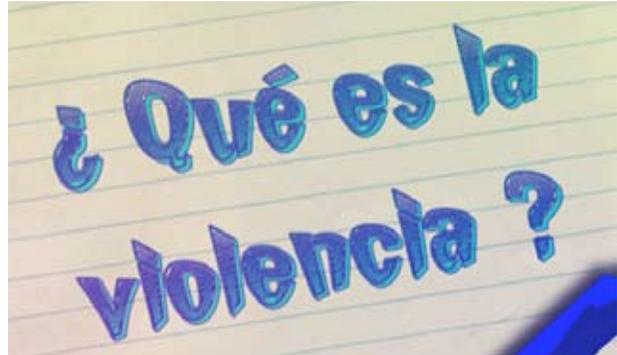
Chicken Butt

BADABOOM BB

Tw Cen MT
Fabulous 50s

Berlin Sans FB
Eras Demi ITC

Las otras tipografías son seleccionadas por las características fundamentales de estilo, legibilidad y por su integración visual en el concepto visual definido. Por ejemplo Fabulose 50, tiene un estilo más libre, es una tipografía más compacta, es liviana, se utiliza por el carácter de la información y por las características de la ilustración que le acompaña, líneas delgadas negras en contraste con el blanco, tratan de enmarcar también la vulnerabilidad, pues en ese espacio se mencionan a los diferentes tipos de violencia.



Escenas del Audiovisual

Selección de color

Paleta y significado

El color es un elemento fundamental en el audiovisual, se han utilizado el contraste de colores, pero siempre con el predominio de los colores cálidos. Por el tipo de mensaje y el público al cual me dirijo las utilizaciones de colores es muy importante para representar todos los elementos.

La utilización del alto contraste entre rojo y blanco, deja muy en claro la importancia de lo que se esta hablando, el rojo es un color bastante llamativo y se impone ante el ojo, además este denota fuerza, vida, vitalidad y en muchos casos es el color que advierte peligro tanto como el amarillo y el naranja.



Es una analogía entre la señal de alto de las calles, “Alto “ deténgase, preste atención, básicamente esa es la función de este color en esa composición.

Hay un predominio, de ocres, naranjas, cremas en las escenas que requieren de un tratamiento especial, pues son temas emotivos, que deben ser tomados con mucha suavidad y serenidad en otros casos generan la sensación de calidez.

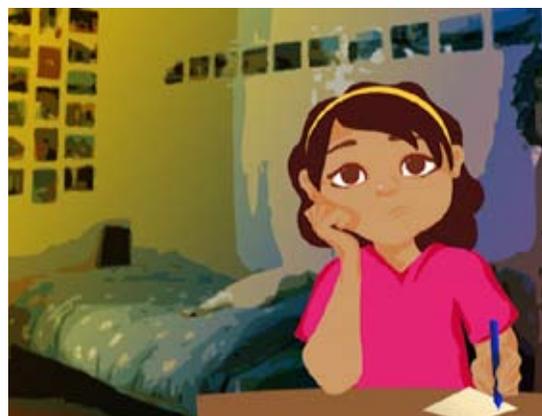


Escenas del Audiovisual

En algunas imágenes se utilizaron varias pantallas de color para darle un tono diferente a las composiciones. El objetivo era crear una riqueza visual, para capturar la vista, y hacer resaltar los colores de varios elemen-

R255 G242 B0	R229 G169 B18	R242 G99 B80	R210 G35 B42
R123 G33 B99	R102 G100 B169	R73 G186 B124	R 236 G0 B140
R241 G95 B41	R160 G119 B3	R128 G141 B55	R229 G169 B18

tos que por lo general se ven apagados. Y por supuesto, el manejo de las tendencias, del comic que usa el color también como un medio de expresividad narrativa.



Escenas del Audiovisual

Para la imagen se eligo la tendencia de morados y verdes. El color morado se asocia con el equilibrio de la mente y ayuda a transformar las obsesiones y los miedos. Se le asocia con el funcionamiento del cerebro y es un estimulante de la imaginación.

El verde denota esperanza, calma y tranquilidad ambos colores en contraste se complementan.

Técnica Gráfica

Rotoscopía

La Rotoscopia es una técnica que consiste en redibujar sobre un fotograma. Por lo general se utiliza en la animación como recurso para entender el movimiento de un personaje y poder otorgarle un valor visual coherente y más realista.

Para este proyecto se eligió esta técnica, por el enriquecimiento visual. El objetivo era crear una especie de comic, utilizando elementos animados, pero también con elementos reales, es aquí donde la Rotoscopia logra fusionar esas dos particularidades y entrega ese producto.

La razón de usar esta técnica en las entrevistas, es el mostrar una forma diferente de realizar las cosas. Hacer más entretenidas esas partes que para algunos es tedioso y aburrido. Aportarle a nivel visual un contraste diferente. Además sigue la tendencia del comic, que básicamente engloba todo el estilo visual.

Animación

Las animaciones están encaminadas a contar historias y sucesos, que den pie a la información que se esta otorgando. La animación era necesaria, puesto que el público objetivo esta más dispuesto a ver un producto gráfico de ese tipo. La simplicidad y la síntesis de la realidad (en algunos casos) son los retos de la animación. Poder contar una historia en corto tiempo, usando la expresividad, la forma, el color, el estilo, etc. Todo eso para transmitir información.

Los elementos destacables de las animaciones del audiovisual son: Los personajes, todos representaba sectores de la sociedad, La creación de personajes guiaban el orden de la información.



Escenas del Audiovisual

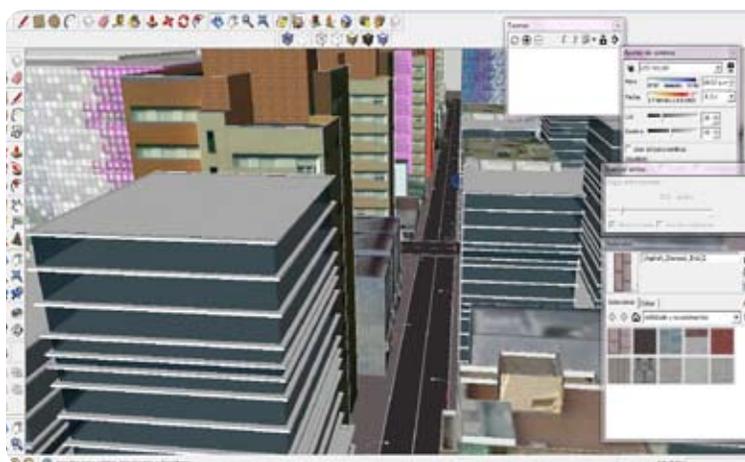


3D

La utilización de este método fue puramente técnico, se había concebido una idea acerca de una toma en movimiento, en la cual se hacía un recorrido por la ciudad, Así que se planteo la construcción de una ciudad y se realizó una animación para ese recorrido, esta toma buscaba introducir al espectador, pues la escena previa es la de una luz que entra del espacio y continua su viaje hasta finalizar en el título.



Escenas del Audiovisual



Modelado 3D
Desarrollo de Ciudad, tomado
en base al Storyboard.

Técnica:
Digital, sketchup.

PLAN ESTRATEGICO DE MEDIOS

Promoción

Se plantea la promoción de la proyección del audiovisual de forma impresa y digital a través de afiches y publicaciones en redes sociales.

Lineamientos de la proyección de Audiovisual

Se plantea un taller en el cual se da como actividad principal la proyección del audiovisual; apoyado con el bifoliar y las diferentes actividades lúdicas desarrolladas por el facilitador que da pie al debate.

Se han propuesto estas diferentes actividades lúdicas con propósitos específicos:

¿Quién soy?

Se pone el nombre de diferentes etnias en la espalda de cada participante, de manera que ellos no puedan verlo. Se pide a los participantes que se paseen por el salón, haciéndose preguntas entre ellos sobre la identidad de su persona. Las preguntas sólo pueden ser respondidas con “sí” o “no”. El juego continúa hasta que todos hayan descubierto quiénes son.

Esta actividad pone de manifiesto todas aquellas creencias y prejuicios que manejamos con respecto a las demás personas y como las vemos; evidenciando así que existen ideas equivocadas de como se ve a las personas y quienes son realmente.

El juego de la “E”

Es una letra E muy grande y curva en el centro del círculo. Se pide a los participantes que describan exactamente lo que ven desde donde están parados sentados.

Dependiendo de dónde están en el círculo, van a ver ya sea una ‘m’, una ‘w’, un ‘3’ o una ‘E’. Luego los participantes pueden cambiarse de lugar para ver la letra desde una perspectiva diferente.

Esta es una actividad muy útil para destacar el hecho que las personas ven las cosas de una manera diferente, de acuerdo con su perspectiva.

Miembros de la familia

Se preparan tarjetas con los nombres de los miembros de la familia, se agregan palabras que representen a miembros de una familia. Cada familia debe tener cuatro o cinco miembros. se da a cada persona una de las tarjetas y se solicita que caminen por el salón. cuando se diga “reunión familiar” todos deben tratar de formar un “grupo familiar” lo más rápido posible.

Esta actividad es para acercar a los participantes del taller, y para formar los grupos para el desarrollo del debate al finalizar un representante del grupo dará las conclusiones a las cuales llegaron.

Lineamientos para el uso de las Redes sociales:

Manejar semanalmente un tema que sea desarrollado a través de comentarios y publicaciones. Además de la promoción de las diferentes proyecciones y la muestra de documentación de las mismas con fotografías de los participantes, y promoción de las diferentes actividades de la organización que apoyen con el tema.



MEDIOS Y FORMAS DE DISTRIBUCIÓN

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN

PIEZA	REPRODUCCIÓN	TAMAÑO	SOPORTE	COLOR
Afiche	Litografía con barniz uv	11" X 17"	Texcote calibre 12	Full color
Bifoliar	litografía	11"x 4.2 "	bond 120 grm.	Full color
Empaque CD	litografía con barniz uv	11" x 17"	Texcote calibre 12	Full color
CD	impresión caratula	12cm x12 cm	Cd	full color
Audio visual Documental	Digital	720px x480 px	Digital AVI-mpeg	full color
Portada	Digital	851px X 315px	Digital	Full color

CONCLUSIONES

Esta propuesta fue creada con el propósito de incidir en el proceso de prevención de la violencia y aportar información acerca de la problemática. Este proyecto ha dado luz a nuevas perspectivas sobre la problemáticas que jóvenes expusieron al entrar en contacto con el material audiovisual. Se concluyo que la falta de comprensión y los abusos ejercidos hacia los y las jóvenes se da por medio de la opresión y discriminación que existe en la sociedad.

Se concluye que el audiovisual logro su objetivo, los jóvenes fueron capaces de comprender y expresar su opinión. Tanto en las entrevistas individuales como en las grupales, existía una identificación de parte de los jóvenes y el compromiso de tomar en cuenta las recomendaciones brindadas en el material gráfico .

El material gráfico en apoyo al audiovisual reafirmo la estrategia de comunicación, fortaleciendo así el proceso de intercambio de información y se comprobo a traves de las validaciones de grupos focales y la respuesta del grupo objetivo.

Se obtuvo conocimiento al existir un acercamiento a traves de la convivencia con el grupo objetivo. Lo cual definió varios procesos para desarrollar el proyecto, procesos que no se hubiesen manifestado solo con la investigación de campo o la investigación bibliográfica.

La propuesta audiovisual dió un enfoque ; en el cual el joven debe respetar su vida desde una visión motivacional; la propuesta logro captar la atención de los jóvenes y si provocó el dialogo y la discusión; el mensaje trascendió, pues se vio una actitud análtica y comprensiva con respecto al mensaje.

RECOMENDACIONES



1. Quien se dedique a la comunicación, debe hacer prevalecer la verdad y la fluidez de información. Es necesario que el individuo se logre identificar y trate de comprender los mensajes que envía al público. Los medios de comunicación deberían ser capaces de dar voz de valor a la problemática de la juventud. Un diseñador gráfico debe ser el generador de puentes de interés entre el mensaje que se desea transmitir y la persona a quien se dirige el mensaje.

2. Muchas de las estrategias planteadas para la prevención de la violencia se dirigen a factores estratégicos, como educación, salud, vivienda, trabajo, arte, cultura, deportes y desarrollo emocional e integral del joven. Es vital el compromiso de los profesionales en cada área que deseen aportar herramientas para solventar la situación social de la juventud, se recomienda una mayor participación ciudadana pues esto fomenta la convivencia, la cual es elemental para disminuir en gran medida la violencia.

3. Se recomienda ampliar más material acerca del tema y el desarrollo de investigaciones acerca de la comunicación visual y la estrecha interacción que existe con la violencia. Hay mucha tecnología, anuncios, noticias, programas de televisión y tantos elementos multimedia, desde ese punto un diseñador gráfico puede aportar al tratar de realizar un trabajo más ético y creativo, sin caer en tendencias mediáticas, también ser más positivos al momento de transmitir mensajes al público. Es importante ser responsable con los mensajes y las ideas que ha comunicar.

BIBLIOGRAFÍA

- Briggs, A. & Burker, P. (2006). *De Gutenberg a Internet Una historia social de los medios de comunicación*. Madrid, España: Santillana Ediciones Generales,
- Comisión para el Esclarecimiento Histórico (1999), *Guatemala memoria del silencio*. Guatemala: UNOPS.
- Edgell, S., Brooks, B. & Pilcher, T. (2002) *Curso completo de cómic: principios, prácticas y técnicas*. Barcelona, España: Acanto, S.A.
- Erickson, B. (1997). *Introducción general a la publicidad*. 2da. edición. Madrid, España: Editorial playor, s.a.
- Fondo de Naciones Unidas para la infancia- Secretaría de Planificación de y Programación de la Presidencia UNICEF-SEGEPLAN. (2004) *Realidad Socioeconómica: Estudios sociales de 5to. bachillerato*. Guatemala: Editorial Piedra santa.
- Galtung, J. (2003) *Triangulo de la Violencia*. Tras la violencia, 3R, Barcelona: icaria editorial.
- Ministerio de Desarrollo Social, Secretaría de Planificación y Programación de la Presidencia, Consejo Nacional de la Juventud, MIDES-SEGEPLAN-CONJUVE (2011) *Política Pública para la Juventud 2010-2015* Gobierno de Guatemala.
- Lopez, G. (1994). *Desinformación. Metodo, aspectos y soluciones*. España: Ediciones Universidad de navarra, S.A.
- Poitevin, R. (2001). *Nadie quiere soñar despierto: ensayo sobre juventud y política en Guatemala*. Guatemala: FLACSO.
- POLJUVE. (2011). *12 Estrategias para prevenir la violencia relacionada con la adolescencia y la juventud Política Publicas para prevenir la violencia juvenil*. Guatemala.
- Rebeil, M. & Gómez, D. (2008). *Ética, violencia y televisión*. México: Trillas.S.A.
- Rodea, A. (2011) *Tiempos Oscuros, violencia, Arte y cultura. Bellas Artes, Distrito Federal, IV Encuentro de Investigación y Documentación de Artes Visuales México: Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas -INBA , CENIDIAP, CONACULTA Bellas Artes.*
- Rodriguez, A. (2011) *Tiempos Oscuros, violencia, Arte y cultura. Bellas Artes, Distrito Federal, IV Encuentro de Investigación y Documentación de Artes Visuales México: Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas -INBA , CENIDIAP, CONACULTA Bellas Artes.*
- Rodríguez & García. (2007). *Informe estadístico de la violencia en Guatemala*. Guatemala: Programa de Seguridad Ciudadana y Prevención de la Violencia del PNUD.
- Rosada, H. (2010). *Cuaderno de desarrollo humano 2009/2010 No.1 Seguridad y justicia*. Guatemala: primer informe del acuerdo del monitoreo del Acuerdo Nacional para el Avance de la Seguridad y justicia.
- Ruiz, M. (2003). *Educación moral: aprender a ser aprendiendo a convivir*. Barcelona, España: editorial Ariel.
- Tobar, A. (2004). *Entre mundos ajenos: encuentro de percepciones de jóvenes pandilleros, ex pandilleros y acompañantes sobre la sociedad Guatemalteca*. Guatemala: Flacso

Tórtola, J(2001)*Métodos del diseño para Diseñadores Gráficos*. Guatemala: LR publicidad & Diseño.

Vastag (2004)“Does Video Game Violence Show Aggression?” Journal of the American Medical Association.

REFERENCIAS ELECTRONICAS

Adams, M(2006) *La violencia crónica y su reproducción, tendencias perversas en las relaciones sociales, la ciudadanía y la democracia en América Latina*. Recuperado de: <https://e4648a2b-a-62cb3a1a-s-sites.googlegroups.com/site/violenciacronica/violenciacronica>

Cultura Urbana Guatemala(2011) *Batalla latinoamericana*, recuperado de: <http://culturaurbana502.blogspot.com/2011/09/font-face-font-family-cambria-mathp.html>

Dürsteler(2005) *Animacion* Recuperado de <http://www.infovis.net/printMag.php?num=163&lang=1>

Educa Madrid. (2010) *Mundos violentos*, seminario Recuperado de: <http://www.educa.madrid.org>

Franganillo, A (2007) *¿Qué es la rotoscopia?* Recuperado de: <http://antiheroe.com/blog/miscelanea/que-es-la-rotoscopia>

Gutierrez, G, (1997) *técnicas de solución de problemas* Recuperadode:<http://lukasnet.8k.com/181297.htm>

Juan Diego Polo, 2009) *¿Qué es twitter?* recuperado de <http://www.whatsnew.com/2009/11/12/%C2%BFque-es-twitter/>

Martinez ,E & Sanchez, S, (2003), *El documental de la*

naturaleza y la sociedad recuperado de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/documentsocial.htm>

Martoz, A(2009)*Como detectar la violencia psicológica*, recuperado de: http://mobbingopinion.bpweb.net/artman/publish/article_682.shtml

Mullor , M (2011), *Pobreza y exclusión social: Conceptos y diagnósticos*, recuperado de [.http://www.campusepic.org/file.php/1/M_Rojas_Pobreza_y_exclusion_social.pdf](http://www.campusepic.org/file.php/1/M_Rojas_Pobreza_y_exclusion_social.pdf)

Navarro, H (2005). *cultura urbana hip-hop. movimiento contracultural emergente en los jóvenes de iquique*, recuperado de: <http://www.scielo.cl>

Organización Mundial de la salud(2010)Informe mundial sobre la violencia y la salud, recuperado de: http://www.who.int/violence_injury_prevention/violence/world_report/en/abstract_es.pdf

Ortiz, G (Viernes 23 de octubre 2009) Estigmatización de la juventud tiene graves efectos en la aplicación de la justicia, *La hora* recuperado de: <http://www.lahora.com.gt/>

Programa de educación para la salud PES, (2004), *la nevera*, alicante España, recuperado de: <http://www.alicante.es/documentos/juventud/lanevera/profesor.pdf>

Román, Carlos. s.f.*Delincuencia Juvenil Las pandillas y su regularización ante la ley*. . Recuperado de : <http://www.monografias.com/trabajos15/delincuencia-juvenil/delincuencia-juvenil.shtml>,

Rosario , J, (2005) *La Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC)*. recuperado de <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=218>

Smith, F.(2011) *Los jóvenes tienen sus necesidades: conózcalas*, recuperado de: <http://www.desarrollocristiano.com/articulo.php?id=73>

Toribio,L & Modragon,v (2007) *La violencia rebasa a los médicos forenses del país*Recuperado de: <http://www.excelsior.com.mx/index>.

Vila, J (2009) *Análisis de las redes sociales: Facebook*, recuperado de <http://es.scribd.com/doc/14457864/Analisis-de-las-redes-sociales-Facebook>

violencia: innata o adquirida, recuperado de: <http://www.fisio.buap.mx/laboratorios/sensorial/>

Zamora,M(2006) *Redes sociales en la internet*, recuperado de <http://www.maestros-delweb.com/editorial/redessociales/>



Glosario

Afiche:

Cartel o aviso expuesto al público, realizado con alguna intención artística, mediante el que se anuncia un evento futuro, se imprime con algún tipo de mensaje visual (texto, imágenes y todo tipo de recursos gráficos)

Audiovisual:

Se refiere a la integración e interrelación plena entre lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje. La percepción es simultánea, se crean así nuevas realidades sensoriales mediante mecanismos como la armonía a cada sonido le corresponde una imagen.

Bocetaje:

es un dibujo realizado de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar ideas, lugares, personas u objetos. puede ser dibujado a mano alzada, utilizando lápiz, papel y goma de borrar, realizado generalmente sin instrumentos de dibujo auxiliares. Es un dibujo rápido de lo que luego llegará a ser un dibujo definido o la obra de arte final en sí.

Cine:

es la técnica de proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento, mostrando algún vídeo, designa también las salas o teatros en los cuales se proyectan las películas.

Código:

Es un elemento del conjunto de signos producto del convencionalismo que permite transmitir las ideas y experiencias.

Cotejo:

Confrontar una cosa con otra u otras.

Dogma:

Una proposición que se asienta por firme y cierta y como principio innegable de una ciencia.

Dvd:

Conocido también como disco versátil digital, debido a su popular uso en películas algunos lo llaman disco de video digital, es un formato de almacenamiento óptico que puede ser usado para guardar datos, incluyendo películas con alta calidad de video y audio.

Edición digital:

Montaje elaborado mediante equipos informáticos ya sea basado en hardware o software.

Estigma:

es una condición, atributo, rasgo o comportamiento que hace que su portador sea incluido en una categoría social hacia cuyos miembros se genera una respuesta negativa y se les ve como culturalmente inaceptables o inferiores.

Estilo:

Palabra que puede ser utilizada en diversos ámbitos, aunque su uso más habitual está asociado a la apariencia, la estética o la delineación de algo.

Fxs:

Son efectos especiales ya sean difíciles o complicados, se caracteriza por siempre responder a las técnicas de trabajo, algunas muy sofisticadas. Puede ser mecánicos, sonoros, físicos, químicos, científicos como la lluvia, la niebla, los terremotos el fuego, los cristales trunca-dos, la nieve, a sangre falsa.

Gore:

Tipo de película de terror que se centra en lo visceral y la violencia gráfica. Estas películas, mediante el uso de especiales exceso de sangre artificial, intentan demostrar la vulnerabilidad, fragilidad y debilidad del cuerpo humano y teatralizar su mutilación.

Glosario

Guion:

Es la idea de lo que va a ser la película plasmada por escrito, con narración, diálogos, descripción de personajes y escenarios

Icono:

Es una imagen, cuadro o representación, es un signo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía, como en la semiótica.

Lingüística:

Nombra todo aquello que pertenece o está relacionado con el lenguaje.

Magnicidio:

Se considera magnicidio al asesinato u homicidio de una persona importante, usualmente una figura política.

Parricidio:

es el homicidio de los parientes consanguíneos en línea recta (ascendientes y descendientes) y del cónyuge, en especial del padre o de la madre, sabiendo el homicida de ese parentesco.

Story board:

Son ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, pre visualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse.

Story line:

Consiste en dar una estructura o idea dramática, que contenga planteamiento, desarrollo y desenlace.

Tendencia:

Inclinación natural que una persona tiene hacia una cosa.

Tipografía:

es el arte y técnica del manejo y selección de tipos, originalmente de plomo, para crear trabajos de impresión.

Usuario:

Sirve para referirse a las personas que interactúan en las redes digitales.

Voz en off:

Es la voz de alguien que no está en escena. Puede ser narrador, un pensamiento de alguien que está en escena, una canción desde afuera de campo etc.



Anexos

Modelo Encuesta

Propuesta Gráfica

Universidad San de Guatemala

Facultad de arquitectura

Diseño Gráfico

Edad: _____

Evaluación- Propuestas preliminar

En Cuanto a la atracción:

1. Cuál de las tres propuestas le interesa más:

- 5 calles quieren hablar
- 5 minutos
- Luces y estrellas

2. Qué elemento considera más atractivo de la propuesta elegida :

- La imagen.
- El mensaje.
- Los colores.
- Todo en conjunto.
- Otros, cuales: _____

—

3. Qué tipo de reacción le genero la propuesta presentado:

- Positiva
- Negativa
- No le provocó una reacción
- No sabe qué tipo de reacción.

En cuanto a la comprensión:

4. ¿Cuál o cuáles son los mensajes que se ha presentado?

5. Considera usted el mensaje:

- Bueno
- Regular
- Es difícil de comprender
- No lo entiende ¿Por qué?

6. La historia, usted considera que es:

- Creíble y sustancial
- No le pareció interesante
- No se identifica con la historia
- Podría mejorar aún más,
-

En cuanto a la aceptación:

7. Está usted de acuerdo con el mensaje:

- Si
- No
- El mensaje es bueno, pero no es de mi interés

8. En cuanto a la persuasión:

Se identifica con la propuesta visual y con el contenido de la misma:

- Si
 - No
- ¿Porque?

En cuanto al Diseño:

9. Considera el tipo de letra:

- Legible, pero no tiene relación con el diseño
- No le gusta el tipo de letra
- Le parece adecuada y le gusta

10. Considera que el material visual refleja el concepto de diseño?

- Si
 - No
- ¿Por qué?

11. Considera que los colores utilizados en el diseño son:

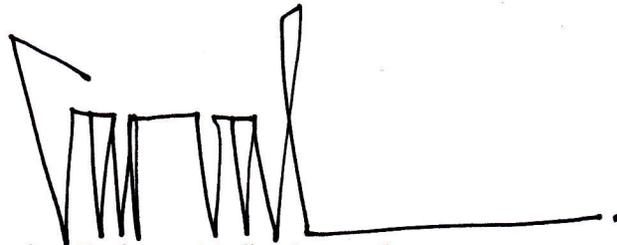
- Los adecuados
- Funcionales al diseño, pero no al mensaje
- No le agradan los colores

*Observaciones y recomendaciones adicionales:

“Estrategia de comunicación informativa en materia de concientización y prevención de la violencia relacionada con la juventud y su situación actual en la sociedad guatemalteca”

IMPRÍMASE

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



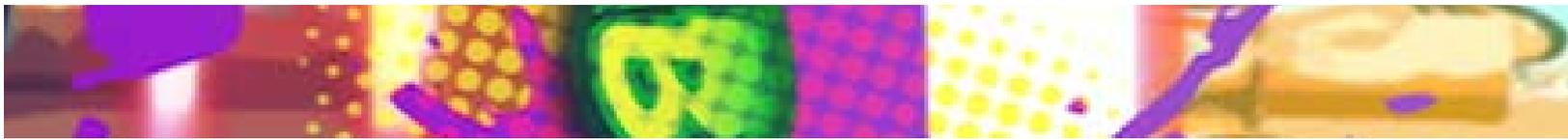
Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo
DECANO



Lic. D.G. Francisco Chang Meneses
ASESOR



Lidia Elizabeth Pineda Ramirez
SUSTENTANTE



Escuela de
**Diseño Gráfico
Arquitectura**



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

