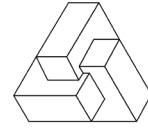




USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA



Diseño editorial de la guía “Me Informo y Decido” para Paz Joven Guatemala

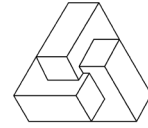
PROYECTO DESARROLLADO POR
Kimberly Mariela Morales Coxaj

AL CONFERÍRSELE EL TÍTULO DE
Licenciada en Diseño Gráfico



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

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



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Diseño editorial de la guía “Me Informo y Decido” para Paz Joven Guatemala

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

PROYECTO DESARROLLADO POR
Kimberly Mariela Morales Coxaj

AL CONFERÍRSELE EL TÍTULO DE
Licenciada en Diseño Gráfico

Guatemala, septiembre 2019

NÓMINA DE AUTORIDADES

Junta Directiva Facultad de Arquitectura

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal I

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Vocal II

MSc. Arq. Alice Michele Gómez García
Vocal III

Br. Andrés Cáceres Velazco
Vocal IV

Br. Andrea María Calderón Castillo
Vocal V

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

Tribunal examinador

MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

Lic. Marco Antonio Morales Tomas
Asesor metodológico

Licda. Miriam Isabel Meléndez
Asesora gráfica

Licda. Meylin Valeria Montúfar Esquiná
Tercera asesora

Arq. Marco Antonio de León Vilaseca
Secretario Académico

AGRADE- CIMIENTOS

A mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio en estos años, por representar el apoyo más grande e incondicional y concederme el orgullo y privilegio de ser su hija. Les agradezco profundamente porque sin ellos no hubiera logrado superar diferentes etapas de mi vida, por siempre desear lo mejor para mí y por ser mis primeros maestros.

A mis hermanos, Jorge y Fernanda, por siempre estar presentes, por brindarme su apoyo y acompañarme en cada etapa de mi vida.

A toda mi familia, mis tíos y abuelos, quienes han representado un apoyo en la realización de cada uno de mis objetivos, en especial a mi tío Víctor y mi abuelito Guillermo, en donde sea que se encuentren.

A mis amigos, por ser parte de mi vida, por estar en las buenas y en las malas, por las pláticas, las risas y la fuerza de voluntad que me dieron cuando creía no ser capaz de lograrlo, por motivarme a tomar riesgos y hacer mi vida universitaria más divertida.

A mis asesores, a Valeria, Maco e Isabel, por exigir lo mejor de mí, por compartir sus conocimientos y guiarme con paciencia y rectitud.

A Paz Joven Guatemala, por abrirme sus puertas y darme el honor de realizar este proyecto en su institución, quienes además de apoyarme en su ejecución, también me inspiraron y me hicieron comprender el espíritu con el que trabajan día a día por la juventud guatemalteca.

ÍNDICE

11

PRESENTACIÓN

23

PERFILES

- 25 Perfil de la institución
- 30 Perfil del grupo objetivo

43

DEFINICIÓN CREATIVA

- 45 Estrategia de aplicación
- 48 Ventajas y desventajas
- 51 Brief de diseño
- 54 Insight
- 56 Concepto creativo

87

PRODUCCIÓN GRÁFICA

- 89 Nivel 1 y autoevaluación
- 100 Nivel 2 y coevaluación
- 114 Nivel 3 y validación

161

SÍNTESIS DEL PROCESO

- 163 Lecciones aprendidas
- 165 Conclusiones
- 166 Recomendaciones

173

ANEXOS

13

INTRODUCCIÓN

- 15 Antecedentes
- 17 Problema
- 18 Justificación
- 21 Objetivos

33

PLANEACIÓN OPERATIVA

- 35 Flujograma
- 41 Cronograma

65

MARCO TEÓRICO

- 67 Escritores del presente
- 75 El poder de la imagen

125

PIEZA FINAL

- 127 Fundamentación de la pieza
- 147 Pieza final
- 160 Costos de diseño gráfico

167

FUENTES CONSULTADAS

Presentación

Paz Joven Guatemala es una institución no gubernamental conformada por una red de organizaciones juveniles que desde el año 2005, oficialmente, persigue como principal objetivo **construir una sociedad digna para la adolescencia y la juventud** promoviendo una Cultura de Paz a través de diferentes temas como la salud, sexualidad, derechos, participación democrática, entre otros. El trabajo de la organización incide en más de 70 municipios alrededor del país.

Como parte de los proyectos de la organización, se realizan de forma periódica actividades de información y formación dirigidas a adolescentes y jóvenes, con el apoyo de voluntarios capacitados a quienes se les comparte material de apoyo impreso y digital, entre ellos, manuales con contenido teórico-práctico generado por expertos en los temas a abordar, como salud, emprendimiento, política, entre otros. No obstante, dichos manuales presentan aspectos de comunicación visual a mejorar y deficiencias con respecto a los lineamientos que debe considerar un material editorial educativo para calificarse como efectivo y que facilite su uso.

Subsiguiente a un proceso de investigación y análisis, se determinó la presencia de oportunidades de comunicación visual en la intervención del diseño gráfico de material didáctico de carácter editorial, que tras una evaluación, cumplía con los requisitos indispensables de viabilidad y trascendencia.

A continuación, se presenta de manera detallada el problema de comunicación visual brevemente descrito anteriormente, su justificación, su trascendencia, su viabilidad, así como el perfil de la institución y del grupo objetivo al que fue dirigido el material didáctico. Finalmente se expone el proceso con el que se solventaron las necesidades de comunicación visual, resultados y una fundamentación de la efectividad de la pieza final.

1

Introducción

1.1 Antecedentes

1.2 Problema

1.3 Justificación

1.4 Objetivos

INTRO

DU

CCIÓN

1.1 ANTECEDENTES

Problema social

Guatemala es un país que se ha visto perjudicado por la desigualdad, violencia, el desempleo, machismo, adultocentrismo, la migración, entre otros problemas, afectando a toda la población, pero especialmente, a niños y jóvenes, teniendo consecuencias a corto, mediano e incluso a largo plazo en sus vidas. En 2015, la población joven, comprendida entre los 15 a 29 años de edad, ascendía a casi **5 millones** (4,616,441), es decir, **28.54% del total de la población** (INE, 2015).

Y algunos indicadores sociales exponen a la juventud como un grupo vulnerable, en donde:

4 de cada 10 personas pobres, son menores de 15 años.

5 de cada 10 personas extremadamente pobres tienen menos de 15 años.

7 de cada 10 personas en Guatemala no tienen acceso a prestaciones laborales.

1 de cada 10 adolescentes indígenas tiene acceso a educación del nivel básico.

5 de cada 100 adolescentes indígenas tienen acceso a educación universitaria.

2 de cada 10 adolescentes tienen hijos antes de los 20 años de edad.

(Red de Protección Social, 2017)

En este difícil contexto, con problemas de desigualdad, de violencia, desempleo, machismo, migración y adultocentrismo, en donde además, la población adulta es conservadora y rígida, nace Paz Joven Guatemala, una organización que busca influir positivamente en el desarrollo de los jóvenes en aquellas comunidades, en donde los valores de una cultura de paz han sido perjudicados, principalmente en el interior del país, y en donde la población es aquejada diariamente por problemas sociales que han desembocado en violencia física, psicológica, verbal, sexual, en secuestro, prostitución, pobreza, enfermedades, entre otras problemáticas.

La institución actúa apoyando diversas iniciativas y ejecutando proyectos sobre temáticas que contribuyen a la construcción de una “cultura de paz”, entre ellas, la educación sexual y reproductiva, valores, emprendimiento, liderazgo, política, participación ciudadana, desarrollo integral y conservación del medio ambiente, bajo valores de solidaridad, justicia, cooperación y tolerancia, siempre enfocados a adolescentes y jóvenes, una población vulnerable, pero que se ha demostrado dispuesta a recibir la enseñanza y formación que la institución le ha brindado hasta el día de hoy y, como resultado, se busca obtener una sociedad y un país digno para todos los ciudadanos.

Problema de comunicación visual

La necesidad de educación integral en sexualidad en adolescentes y jóvenes de Guatemala ha sido evidente desde hace años en el país, a pesar de que se cuenta con una legislación que la comprende e incluye en el sistema escolar, y que los jóvenes han mostrado interés por el tema y han reaccionado de manera positiva, factores como la inadecuada gestión ministerial y una cultura conservadora en la población, sobre todo adulta, no han permitido que sea incorporada de manera adecuada al currículum, y la desinformación que se ha provocado sobre el tema ha estado reflejándose en los embarazos en adolescentes, mortalidad materna, desconocimiento de derechos relacionados a la sexualidad, grave ignorancia en métodos de protección, solo por mencionar algunas de las consecuencias, lo que obstaculiza en los jóvenes, poder llevar vidas sexuales saludables, estructurar una planeación familiar acorde a su proyecto de vida y desarrollarse adecuadamente en otras áreas de su crecimiento personal.

A través de programas, charlas y talleres impartidos con el apoyo de capacitadores, profesionales y voluntarios es como Paz Joven Guatemala, entre otros ejes de trabajo, busca proveer educación integral en sexualidad e informar sobre temas como salud sexual, salud reproductiva, gestión de riesgos, VIH, diversidad sexual, entre otros, para lograr igualdad en los derechos sexuales y reproductivos de la juventud y obtenga los conocimientos para estructurar una planificación familiar propia y esto deje de representar una dificultad en su desarrollo individual, sino, por el contrario, aporte a su bienestar en el momento y de la manera en que la persona lo considere adecuado.

1.2 PROBLEMA

Paz Joven Guatemala cuenta con iniciativas de educación integral en sexualidad, una materia que forma parte fundamental de su plan de trabajo, brindando así, los conocimientos a los jóvenes a quienes se les ha obstaculizado, por diferentes factores, recibir la educación sexual necesaria que apoye su desarrollo integral, con el objetivo de darle la oportunidad a la juventud de poder planificar su vida sexual, reproductiva y familiar adecuada a su proyecto de vida.

El material didáctico que actualmente utiliza la organización para orientar a los capacitadores y estructurar dichos programas, que se replican en 60 municipios alrededor del país, ha sido elaborado por profesionales en la materia, no obstante, el uso de la comunicación visual y recursos gráficos son ejecutados de manera ineficiente e ineficaz de acuerdo a lineamientos del área de diseño editorial, por lo que, más que una herramienta clave de apoyo en el proceso de enseñanza, genera ruido y obstaculiza la capacitación de las y los voluntarios que replican los talleres al no ser leído el contenido en su totalidad, ni facilitar su uso durante las actividades educativas por ser poco gráfico e inadecuado para el contexto en el que es utilizado. El problema se ha presentado desde el año 2013, año en el que se inició el proyecto, desde entonces no se han logrado sustentar las necesidades de comunicación visual que muestra el material didáctico, además de que no se le ha dado la importancia necesaria por diferentes factores.

Por lo tanto, el problema se presenta por desconocimiento de temas de diseño gráfico, editorial y comunicación visual, y es esencial solventar esta necesidad para incentivar en las y los capacitadores el deseo de adquirir los conocimientos para los talleres, a través de un material didáctico que capture su atención. Esta necesidad visual logrará solventarse a través de la aplicación de conocimientos de conceptualización, diseño editorial e ilustración digital, adecuándolo al grupo objetivo, su contexto y nivel educativo, para que impacte de mejor manera en los capacitadores y se eliminen los ruidos de comunicación que no han permitido obtener el máximo provecho del material en todos estos años.

1.3 JUSTIFICACIÓN

Trascendencia del proyecto de Diseño Gráfico

Paz Joven Guatemala ha estado activo por más de diez años desde su fundación y por lo tanto ha logrado tener una amplia cobertura nacional haciendo presencia en cinco regiones del país: Región Sur, Occidente, Oriente, Central y Verapaces. Por medio de una red de pequeñas organizaciones de voluntarios, capacitadores y profesionales de apoyo logran llegar a 60 municipios en el país, denominados capítulos municipales, en los que se replican diferentes actividades, entre ellos, charlas y talleres de educación sexual y reproductiva como parte del programa “Yo Decido”, que en cinco años, desde su creación, cuenta actualmente con una red de aproximadamente 300 voluntarios, llevando a cabo talleres de replicación anual y que se dividen en tres módulos.

Para estas actividades de formación, el uso del material didáctico busca ser una pieza clave para los voluntarios que transmiten la información, pues dispone de contenido teórico para que ellos la utilicen como una guía, incluyendo actividades que se reproducen y se les proporciona a las y los jóvenes que están recibiendo la información, siendo utilizado por las 300 personas voluntarias organizadas en pares, siendo quienes proporcionan el contenido a grupos de aproximadamente 30 jóvenes en cada municipio en el que se lleva a cabo el proyecto.

La intervención del diseño gráfico en este material didáctico buscará eliminar los ruidos y solventar necesidades en la comunicación que han existido desde que se creó dicha herramienta, mejorando la relación que existe entre el contenido y los capacitadores, para que tanto ellos como los jóvenes que reciben la información sean capaces de absorber de mejor manera el contenido y apoyar en la facilitación del proceso de enseñanza-aprendizaje en cada réplica del taller, contribuyendo a los objetivos de la institución, al proveer a la juventud la información y educación necesaria para que ellos puedan decidir sobre sus vidas sexuales y reproductivas y esto no represente obstáculo alguno en su desarrollo individual, ayudando a su vez al progreso de Guatemala.

Además, se pretenderá que este material didáctico sea apto para su reutilización durante algunos años, hasta que las actualizaciones del contenido teórico lo haga posible, también, se buscará generar ilustraciones para uso dentro del pieza, pero que a su vez puedan ser utilizadas en diferentes piezas de material promocional, institucional y/o publicitario.

Incidencia del proyecto de Diseño Gráfico

Se considera material didáctico: **“Cualquier material elaborado que pueda utilizar el alumno/a, el docente, o ambos, con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo: libros, manuales, materiales impresos, electrónicos, videos, audio, software diversos, juegos, entre otros”** (Tambriz, S. 2017). En otras palabras, un material didáctico es una herramienta que reúne los contenidos y recursos para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, la comprensión de conceptos, adquisición de habilidades, actitudes y destrezas.

En este caso, en el que la herramienta va dirigida primordialmente al capacitador, el material didáctico es competente de proveer una **estructura lógica y ordenada** para la planificación de la lección de un tema complejo y amplio y establecer el cronograma a seguir, es decir, en qué punto se realizará qué actividad o dinámica o cuándo se impartirá determinado tema, proporcionando así una rutina positiva y efectiva previamente analizada.

Pero, la característica principal de un material didáctico si es elaborado de manera visualmente eficaz, es decir, que cumpla con los lineamientos de contenido, de relación imagen-texto y técnico-gráficos, de manera adecuada, es que contribuye a **mejorar el proceso de aprendizaje dentro del contexto educativo** al generar mejor comprensión del tema, facilitar la lectura, generar interés en el contenido y provocar un mayor impacto visual en la persona lectora estimulando los sentidos y generando conexiones entre un bloque de texto y la gráfica que lo represente o ilustre, si la persona que impartirá el taller comprende de manera clara el tema, de la misma manera transmitirá el mensaje.

Sin embargo, a pesar de que el contenido teórico de dicho material didáctico está elaborado por profesionales en el área, no cumple o presenta deficiencias en los lineamientos y características que debe poseer un material didáctico de carácter editorial, como lo es el aprovechamiento del formato, la composición, jerarquías, legibilidad, ilustraciones realistas al contexto social, estructura, contrastes, entre otros, lo que provoca que la lectura del material sea tediosa, cansada y en otras ocasiones, incomprensible. Gran parte de los capacitadores ha afirmado no haber terminado de leer dicha herramienta por las páginas saturadas de texto, escasas e inadecuadas ilustraciones y gráficas poco atractivas, por este motivo se debe adecuar la comunicación visual de esta pieza al lenguaje del grupo objetivo, para enriquecer el proceso de enseñanza, mejorando la manera en que el capacitador recibe el contenido y de la misma manera lo traslade.

En síntesis, la calidad al elaborar un material didáctico es trascendental, tanto en su contenido textual como en el gráfico, pues su eficacia impactará en la manera en que el capacitador reciba y transmita el mensaje a más personas, logrando una educación de calidad para el grupo meta y un proceso de comunicación efectivo que solvente las necesidades que llevó a realizar los talleres.

Factibilidad del proyecto

Para realizar de manera exitosa un proyecto que requiere de inversión humana y otros recursos, deben tomarse en cuenta diferentes aspectos que contribuyan y faciliten su ejecución, y que aseguren tanto como sea posible la viabilidad de su implementación, así pues, a continuación se describen diferentes aspectos que hacen de este proyecto algo factible y materializable.

Como primer punto, Paz Joven Guatemala posee antecedentes en relación a la creación, la reproducción, la distribución y divulgación de herramientas didácticas para actividades informativas y educativas, por lo tanto se posee la experiencia en los procesos que esto implica y se tiene contemplado dentro del presupuesto, además, el material didáctico también se proporciona de manera digital gracias al apoyo de dispositivos móviles en los que los capacitadores tienen fácil acceso a este instrumento sin importar en qué parte del país se encuentren.

Otro aspecto que facilita el desarrollo de este proyecto es el contenido redactado ya disponible, y que es actualizado periódicamente por profesionales en temas de educación integral de sexualidad y expertos del lenguaje pedagógico, y que la institución está dispuesta a brindar al comprender el carácter del proyecto y la importancia de resolver las deficiencias que presenta el material didáctico.

Además, es importante mencionar que por parte de la estudiante proyectista, se cuenta con los conocimientos necesarios adquiridos a través de la red curricular de la Licenciatura en Diseño Gráfico, preparación que es vital para el desarrollo de este proyecto, también el aprendizaje de las técnicas necesarias para generar ilustraciones digitales, manejo adecuado de tipografía y color, conceptualización y temas que comprenden el área de diseño editorial específicamente.

1.4 OBJETIVOS

Objetivo general

Contribuir con la cultura de paz en jóvenes a través del diseño gráfico de material didáctico para Paz Joven Guatemala.

Objetivo específico de comunicación

Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma gráfica, entre capacitadores y jóvenes, sobre temas de salud sexual y reproductiva.

Objetivo específico de diseño

Diseñar un material editorial que facilite la comprensión del tema con ilustraciones adecuadas al contexto del grupo objetivo y su nivel educativo.

El mensaje secreto que es comunicado a la mayoría de jóvenes hoy en día por parte de la sociedad que les rodea, es que no son necesarios, que la sociedad funcionará muy bien hasta que ellos — en algún punto lejano en el futuro — asuman el control. Sin embargo, el hecho es que la sociedad no lo está haciendo bien...porque el resto de nosotros necesita toda la energía, el cerebro, la imaginación y el talento que la juventud puede aportar a todas nuestras dificultades. Que la sociedad intente resolver sus problemas graves sin la participación plena de personas incluso demasiado jóvenes es insensato.

Alvin Toffler, escritor y futurólogo.

2

Perfiles

2.1 Perfil de la institución

2.2 Perfil del grupo objetivo

PER

FI

LES

2.1 PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

Paz Joven Guatemala

Paz Joven Guatemala es una organización sin fines de lucro que fue fundada oficialmente en el año 2005, pero vio sus bases desde 2003. Su sede principal se encuentra ubicada en la 10ma. calle 2-16 zona 1 de la Ciudad de Guatemala, pero cuenta con sedes en cada departamento en el que participa, el correo electrónico de la institución es pazjoven@pazjoven.org, su número telefónico es 2251-5986 y su página web: <http://www.pazjoven.org/>

La institución fue fundada y hasta el día de hoy está coordinada por jóvenes que no son capaces de ignorar todas aquellas problemáticas sociales que amenazan a la adolescencia y juventud que se ve afectada por la desigualdad de oportunidades en una sociedad conservadora. Con esto en mente, a través de sus actividades y el apoyo de diferentes iniciativas busca crear una sociedad digna para la población joven, educándolos, formándolos y apoyándolos en los diferentes aspectos que encierran los valores de Cultura de Paz.

La institución funciona gracias al arduo trabajo de profesionales y el voluntariado de personas que anhelan una transformación positiva en Guatemala, quienes no solamente buscan cambiar la realidad de la población con oportunidades escasas o limitadas, sino practican los valores de Cultura de Paz en sus vidas diarias.

Misión

Paz Joven Guatemala promueve y facilita espacios de participación con el motivo de que adolescentes y jóvenes guatemaltecos se capaciten y fortalezcan en la formación de valores de una “cultura de paz” y la participación ciudadana para que se les permita y sepan integrarse en las tomas de decisiones, tanto a nivel local, como nacional y así promover la participación activa de la juventud para formar ciudadanía comprometida con su municipio y su país.

Visión

La institución busca impulsar el desarrollo integral y sostenible de la adolescencia y la juventud de Guatemala, promoviendo el liderazgo, emprendimiento, desarrollo cultural, salud, preservación del medio ambiente, participación ciudadana, entre otros temas, para edificar las bases de una Cultura de Paz y los valores que implica con el propósito de construir una sociedad digna para todos y todas.

Objetivos

- La **equidad de género** por medio del empoderamiento de adolescentes y jóvenes mujeres.
- **Promover y defender los derechos humanos**, los derechos de la mujer, de las niñas y niños y los derechos sexuales y reproductivos.
- Hacer **incidencia política** en todos los niveles.
- Promover la **participación ciudadana y social** de la juventud.
- Fomentar la **organización juvenil** en de adolescentes y jóvenes.
- Contribuir al **aumento de la inversión** en niñez, adolescencia y juventud a nivel municipal y nacional.

Valores

Paz Joven ejecuta sus actividades bajo los valores de paz, inclusión, solidaridad, justicia, cooperación y tolerancia, con el fin de atraer a la juventud sin discriminar las características propias de cada persona y de manera conjunta trabajar por el derecho a la paz desde diferentes enfoques para mejorar la calidad de vida de la juventud guatemalteca.

Grupo objetivo

La organización busca la incidencia en **la adolescencia y juventud** de Guatemala en diferentes comunidades afectadas por problemas sociales como la pobreza, desigualdad, machismo, migración, entre otros.

Premios

La organización se ha hecho acreedora de diferentes premios a nivel nacional e internacional, como el galardón “**World Summit Youth Award**” obtenido durante el año 2012, otro premio por UNESCO Guatemala y otro del Banco Mundial.

Proyectos

Algunos de los proyectos más grandes de Paz Joven son: **Yo Decido**, iniciativa que se focaliza en la educación integral en sexualidad -EIS-; **Mi Voz Propone**, el cual tiene como propósito la construcción y fortalecimiento de la democracia; por otra parte, “**Juventudes**” busca contribuir al pleno ejercicio de los Derechos Humanos; “**Zikambio**”, tiene el objetivo de aumentar conocimientos del virus del zika; “**Jóvenes Emprendedores**”; “**Érase Una Vez...**”; entre otros.

Servicios y cobertura

La institución tiene participación a nivel local y nacional, ejecutando proyectos y apoyando procesos a favor de diferentes ejes de trabajo: cultura de paz, cultura emprendedora, liderazgo y voluntariado. También gestiona actividades formativas, para generar espacios de discusión, aprendizaje y reflexión, en más de 70 en todo el país, organizados en:

- Región Sur
- Región Occidente
- Región Oriente
- Región Central
- Región Verapaces

Además, con ayuda de sus alianzas con otras instituciones sociales, impulsan la aprobación de leyes que benefician a la niñez, la adolescencia y la juventud.

Antecedentes gráficos



FIGURA 1



FIGURA 2



FIGURA 3

Figura 1: Portada de Facebook conmemorando del Día Internacional de la Juventud (2017).

Figura 2: Anuncio en redes sociales para reclutar personal para la institución (2018).

Figura 3: Anuncio para promover proyecto U-Report en alianza con UNICEF (2017).



FIGURA 4



FIGURA 5



FIGURA 6

Figura 4: Portada de Guía para Incidir y Transformar

Figura 5: Guía para participantes de "Transformando Vulnerabilidades a Capacidades"

Figura 6: Infografía de auditoría del proyecto "Juventudes" (2018)

2.2 PERFIL DEL GRUPO OBJETIVO

Al realizar un proyecto de comunicación visual es fundamental delimitar y caracterizar la población a la que serán dirigidas las piezas de diseño gráfico, en quiénes se busca influir e impactar a través de los diferentes recursos gráficos que serán planteados, la zona geográfica en la que se desenvuelven, sus intereses, sus aspiraciones, la cultura visual a la que se están expuestos, entre otros datos, por ello, a continuación se describen los diferentes aspectos del grupo objetivo de este proyecto.

Características demográficas

Residen en distintos municipios en los departamentos de Totonicapán, Quiché, Jutiapa, Jalapa, Huehuetenango, Quetzaltenango, Retalhuleu, Chimaltenango, San Marcos, Chiquimula, Baja Verapaz, Alta Verapaz, Suchitepéquez y Guatemala, en áreas urbanizadas del interior del país, principalmente. En casas modestas, muchas localizadas en colonias o barrios populares.

Características sociodemográficas

El rango de edad que predomina en el grupo objetivo es de 20 a 30 años (79%), habiendo presencia de ambos sexos, masculino (63.2%) y femenino (36.8%). Gran parte ha culminado sus estudios a nivel diversificado (90%) y unos han continuado con estudios universitarios o técnicos en algún oficio (63.2%). Aún no son jefes de hogar, en su mayoría son solteros y forman parte de la población económicamente activa (ver anexo 1).

Características socioeconómicas

El nivel socioeconómico del grupo objetivo puede identificarse en un rango medio-bajo y medio. Además, disponen de electrodomésticos como radio, refrigeradoras, televisión y otros artículos populares. En su mayoría no poseen vehículo propio o se tiene solamente uno por familia. Y muchos de ellos han viajado solamente dentro del país.

Poseen teléfono inteligente y computadora, ambos con conexión a internet (datos obtenidos de la encuesta en el anexo 1). Su educación es como mínimo a nivel diversificado y han continuado sus estudios a nivel universitario en la universidad estatal u otro tipo de estudios, como técnico para chef o estudio de inglés.

Características psicográficas

Aspiran a obtener título universitario en carreras como administración, derecho, entre otras, estudiar una maestría, aprender otro idioma o aprender otros oficios especializándose en diferentes áreas. Anhelan contribuir con sus comunidades compartiendo conocimientos y disminuyendo la desinformación en temas que afectan a la sociedad, se educan activamente en temas que afectan al país o a su población, también desean mejorar el nivel socioeconómico familiar propio con un empleo estable bien remunerado o emprendiendo un negocio propio. Quieren ser independientes económica y personalmente y ayudar a que otros también lo sean. Entre los valores que practican día a día, están el liderazgo, la tolerancia, la libertad, la equidad, colaboración, caridad, el respeto y perseverancia.

Estas características se ven reflejadas en el contenido que comparten en redes sociales, en su comportamiento cotidiano observado y las respuestas obtenidas en la encuesta realizada (anexo 1).

Entorno visual

Al residir en zonas populares, es decir, áreas no privadas, el grupo objetivo se encuentra con publicidad de marcas populares que se encuentran en cualquier tienda “de barrio”.

Las zonas en las que residen son, áreas modestas, en donde encontramos casas pintadas de colores como verde, amarillo, rojo o colores neutros. Además, tienen por lo menos un mercado municipal cercano en donde, como en cualquier otro de su tipo, se encuentran diferentes tonalidades de colores característicos del producto orgánico y rótulos realizados con métodos tradicionales.

Están en constante exposición o pertenecen a una cultura indígena, por lo que los colores, patrones y texturas de los textiles indígenas de diferentes regiones les son familiares.

En las redes sociales, por su parte, se exponen a diferentes tipos de cultura visual, como imágenes o notas formales o sobrias tratando temas políticos; infografías o ilustraciones que contienen más información útil sobre temas sociales, políticos o culturales (Pictoline, por ejemplo), frases de diferentes temáticas, “memes” e imágenes más informales, entre otro contenido personal.

Relación grupo objetivo e institución

La comunicación virtual con las personas voluntarias se da a través de Whatsapp y Facebook, para organizar, planificar y revisar detalles de las diferentes actividades y encuentros que llevan a cabo de manera constante durante todo el año.

En relación a la comunicación presencial, se designan representantes de cada red de voluntarios para que viajen a la Ciudad de Guatemala y sean ellos quienes trasladen la información y material proporcionado a su equipo en sus respectivas áreas de trabajo. Adicionalmente, cada departamento tiene técnicos de campo que son quienes cooperan con la organización en el departamento designado y recolectan resultados para su posterior análisis y divulgación.

El personal y voluntarios se han mostrado satisfechos con la labor que realiza la organización, además de sentirse motivados por las diversas actividades en las que son involucrados y los materiales y herramientas que se les proporcionan como banners, playeras, gafetes, guías, trifoliales, entre otros.



3

Planeación operativa

3.1 Flujograma

3.2 Cronograma

PLA

NEA

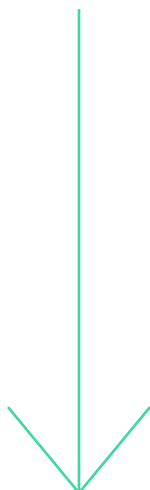
CIÓN

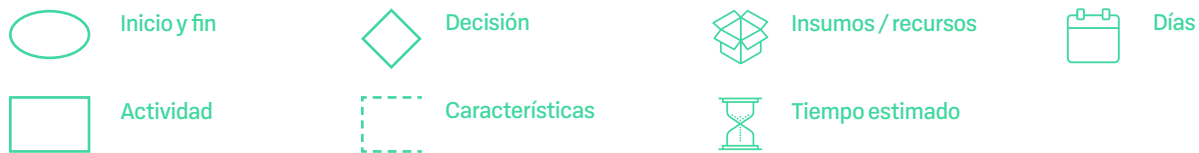
Para desarrollar un proyecto de manera organizada y estructurada es necesario formular de manera clara los planes a corto y mediano plazo para las diversas fases que conlleva, en este caso, un proyecto de comunicación visual y diseño gráfico, con el fin de prever diferentes aspectos, tales como los participantes, los recursos, las decisiones, entre otros puntos y generar un proceso productivo con una mayor probabilidad de éxito.

Con esta finalidad, se elaboró un flujograma que describe el proceso creativo de la pieza y un cronograma con el que se organizó el proyecto en un rango de tiempo establecido, ordenando las tareas y fases.

3.1 FLUJOGRAMA DEL PROCESO CREATIVO DE LA PIEZA

También llamado diagrama de flujo, se refiere a una **representación gráfica de una serie de pasos**, con acciones, acontecimientos y decisiones que involucran un proceso determinado. Su fin, además de organizar hechos, es la detección de oportunidades y optimización del proceso. Por esta razón, se graficó un flujograma como parte de la planificación de este proyecto.





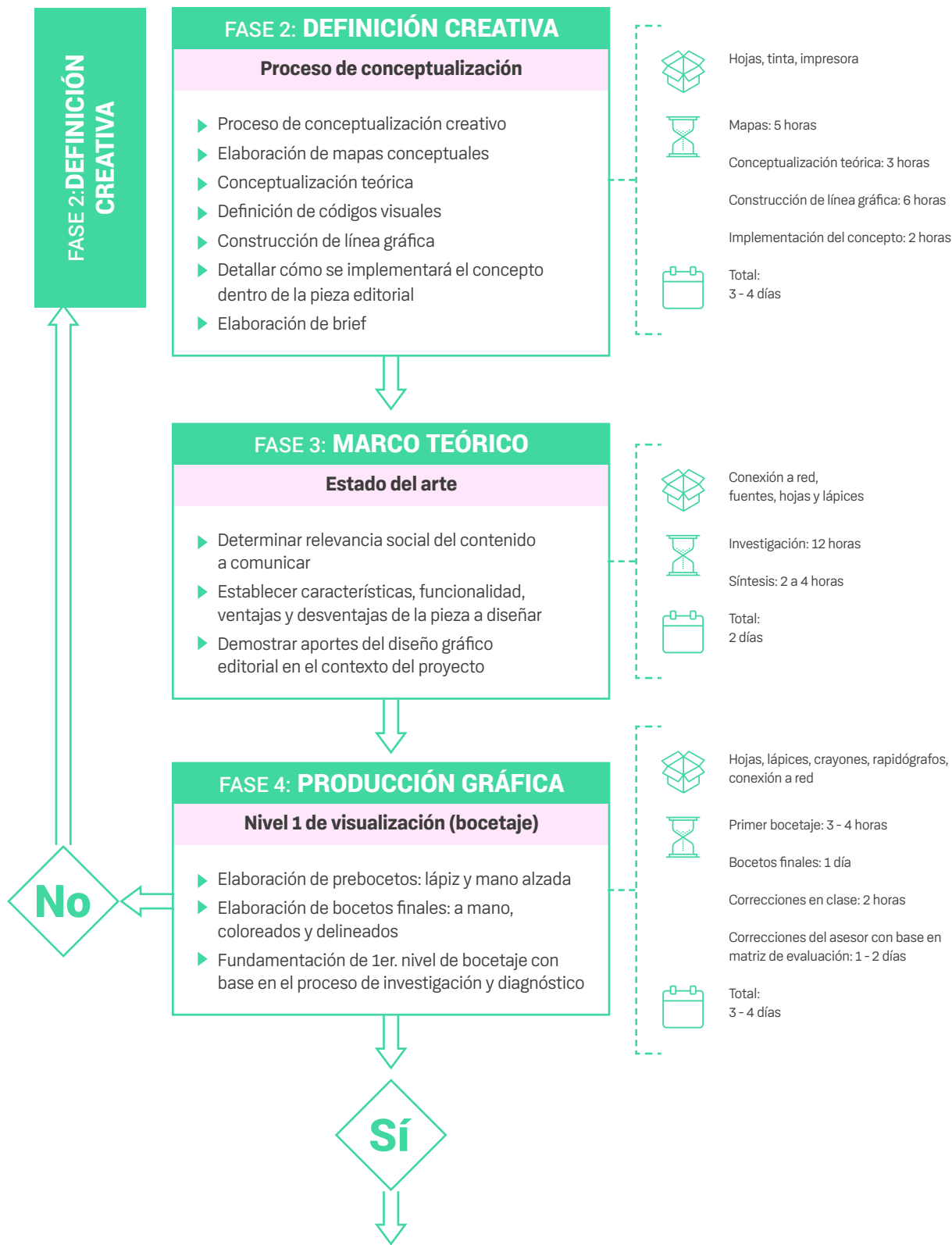
PLANEACIÓN DE PROCESO CREATIVO

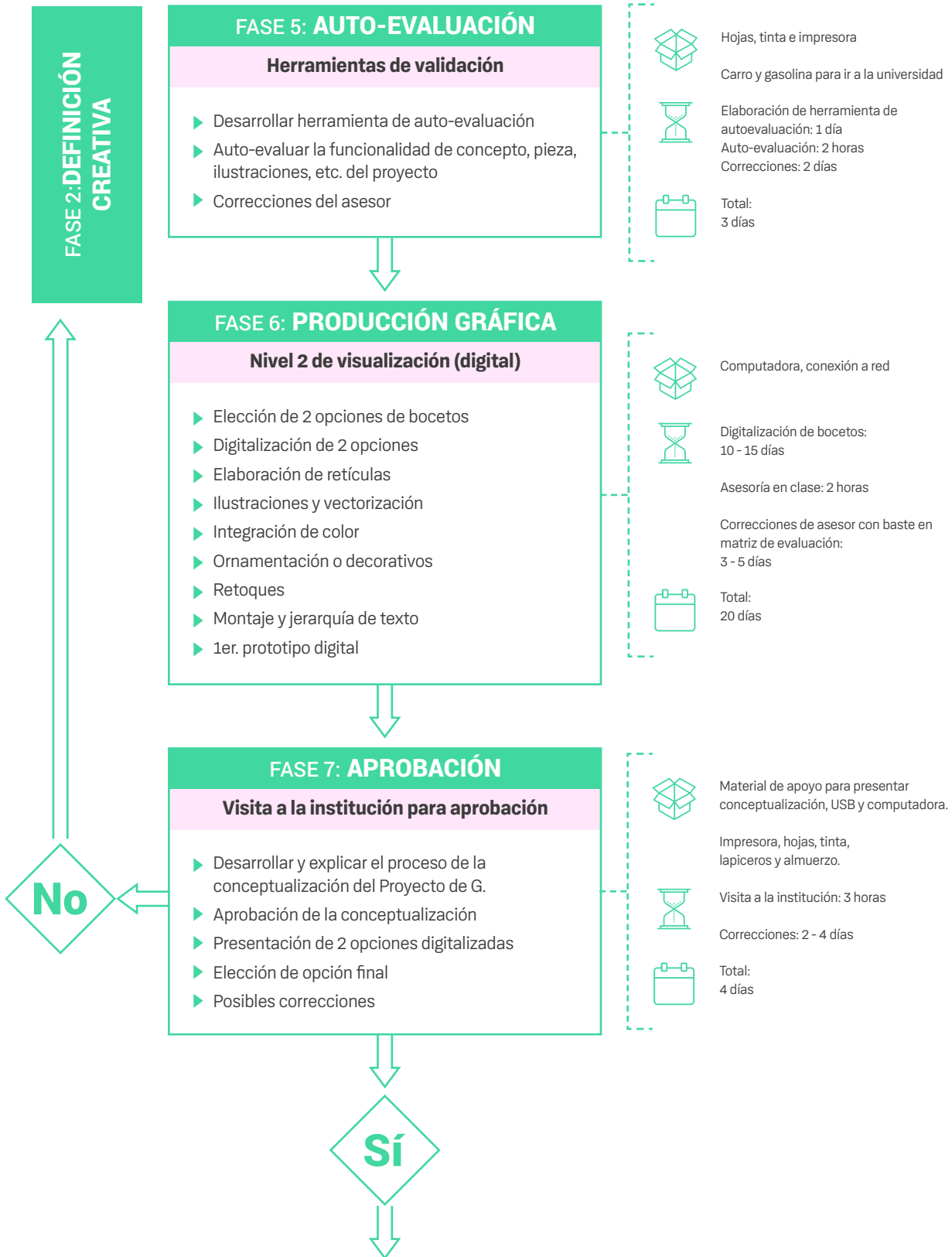
FASE 1: PLANEACIÓN

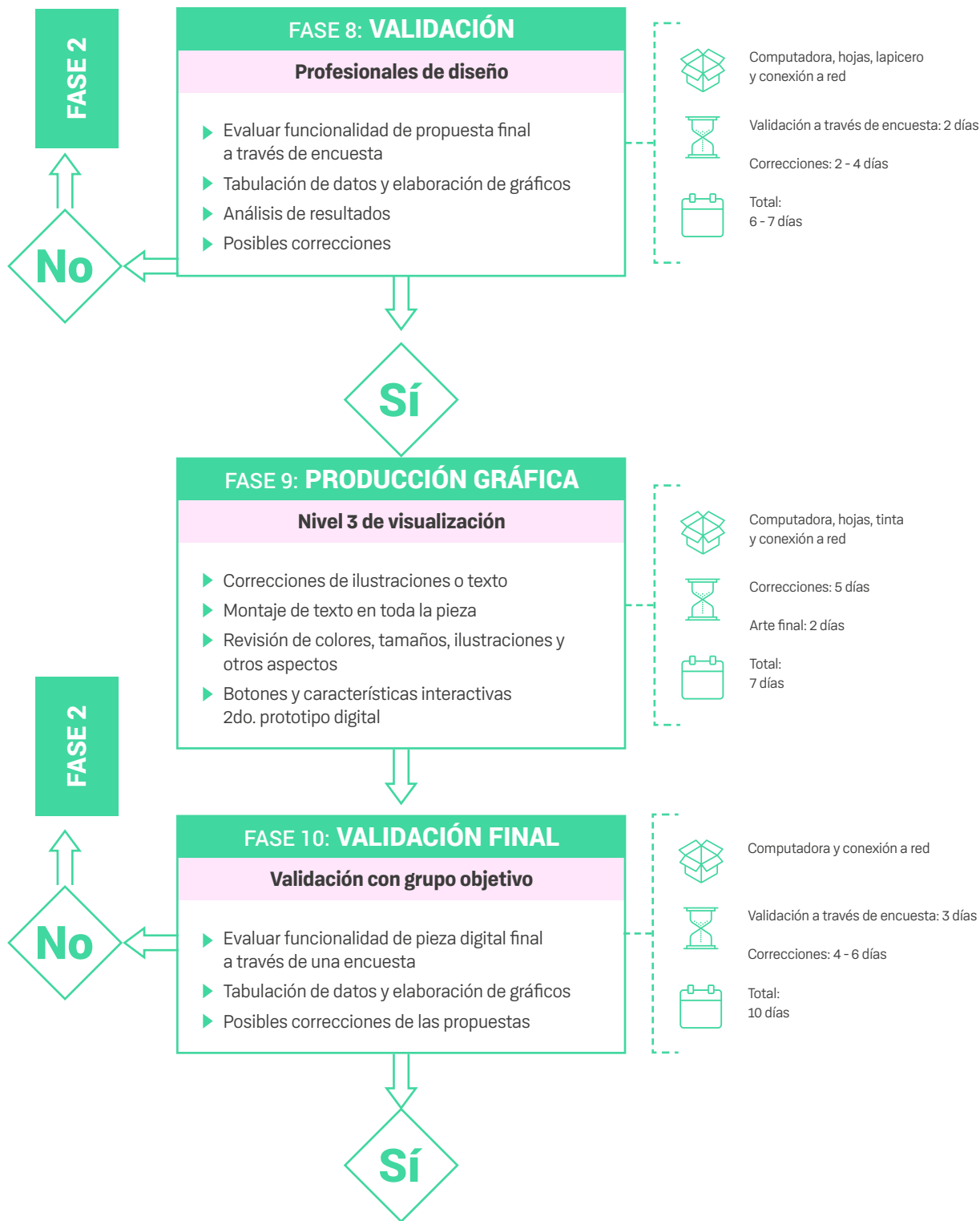
Visita a la institución

- ▶ Presentación del programa del curso
- ▶ Definir pieza gráfica a implementar en el Proyecto de Graduación
- ▶ Fundamentar ventajas y desventajas a través de cuadro comparativo de posibles piezas de diseño
- ▶ Explicar cada una de ellas
- ▶ Recabar el contenido que debe incluir la pieza
- ▶ Explicar lo que es la conceptualización
- ▶ Planear la siguiente sesión para desarrollar los puntos de conceptualización aprobada por el asesor

- Material para cuadro comparativo
- Material de apoyo sobre conceptualización
- Cuadro: 2 horas
- Visita: 2 horas
- Total: 2 días







FASE 11: PRESENTACIÓN

Visita a la institución para presentación

- ▶ Se presenta la propuesta final de la pieza con todas sus secciones.
- ▶ Entrega de artes finales y editables.
- ▶ Se presentan los objetivos del proyecto para evaluar cumplimiento y alcance.

-  Material de apoyo, USB, computadora
-  Material de apoyo: 2 horas
-  Visita: 2 horas
-  Total: 1 día



FASE 12: INFORME

Lecciones aprendidas

- ▶ En la gestión, en la producción gráfica y en los costos

Conclusiones

- ▶ Según el logro de los objetivos

Recomendaciones técnicas

- ▶ A la institución apoyada para la reproducción, difusión y aplicación de piezas diseñadas.
- ▶ A futuros estudiantes de Proyecto de G.
- ▶ A la Escuela de Diseño Gráfico

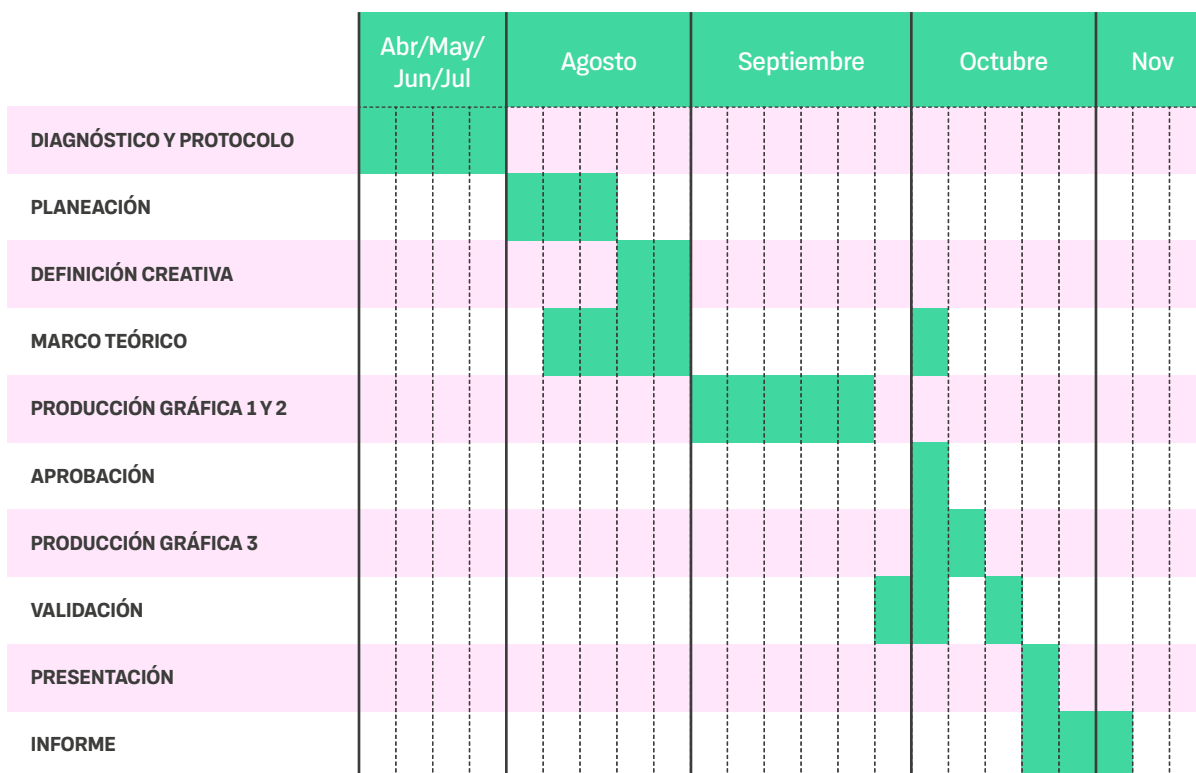
Informe final

- ▶ Redacción
- ▶ Diagramación
- ▶ Revisión y aprobación
- ▶ Gestión de examen privado



3.2 CRONOGRAMA DE TRABAJO

El término se refiere a la **representación gráfica de una lista de elementos, actividades y procesos de un proyecto, ordenados en el tiempo**, incluyendo fechas previstas del inicio, fases y final del plan. El objetivo de un cronograma es el control sobre el tiempo establecido para la realización de una intención, con lo que además de definir la sucesión de actividades se maximiza el aprovechamiento del tiempo y la productividad. Con esta finalidad, se realizó un cronograma para las fases descritas en el flujograma de este proyecto.



ESTE MUNDO EXIGE LAS CUALIDADES DE LA JUVENTUD

42

No me refiero al momento de la vida, sino a un estado mental, un carácter de voluntad, una cualidad de imaginación, un predominio del coraje sobre la timidez, un anhelo por la aventura más que el amor a lo fácil.

Robert Kennedy

4

Definición creativa

4.1 Estrategia de aplicación

4.2 Ventajas y desventajas

4.3 Brief de diseño

4.4 Insight

4.5 Concepto creativo

CREA

TIVA

La **creatividad** es reconocida como la capacidad de relacionar algo conocido de manera innovadora, o de guiarlo desde una perspectiva fuera de lo habitual, la **definición creativa** por su parte, es aquel proceso que tiene como propósito solucionar algún problema, no obstante, para obtener aún mejores resultados se utilizan diferentes técnicas y herramientas para desarrollar el potencial creativo facilitando así, el descubrimiento de la solución más apropiada, con el objetivo, no solo de materializar el mensaje, sino de comunicarlo de manera estratégica y acertada. En esta fase se respondieron las interrogantes: **¿Qué vamos a contar? ¿A quiénes? ¿Cómo lo vamos a contar?**

4.1 ESTRATEGIA DE APLICACIÓN

¿Cómo y por qué surgió la necesidad de generar el material gráfico?

En el año 2012, como parte de las actividades de Paz Joven Guatemala, nació en 13 municipios del país un proyecto bautizado como “A Jugar por mi Salud”, el que buscaba informar a adolescentes y jóvenes sobre Salud Sexual y Reproductiva (SSR), Infecciones de Transmisión Sexual (ITS) y el Virus de Inmunodeficiencia Humana (VIH), siendo la base para que en 2013, en alianza con UNICEF, surgiera el proyecto “**Yo Decido**”, que a través de los temas anteriormente mencionados, tiene como propósito prevenir y reducir los embarazos en jóvenes y adolescentes, y en consecuencia, contribuir al desarrollo individual, social y comunitario de los espacios en los que se ejecuta el proyecto. Desde entonces, y hasta la fecha de hoy, el proyecto ha tenido continuidad anual.

Una parte crucial para que las actividades de “Yo Decido” se ejecuten con éxito, es el **voluntariado**. La institución busca que jóvenes eduquen a jóvenes a fin de lograr un ambiente amigable con las personas, y precisamente con esa intención, se proporcionan diferentes herramientas para los talleres, algunos con el objetivo de generar un sentimiento de pertenencia, tales como playeras, gafetes y gorras; y otros, para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ejemplo, material audiovisual y material didáctico.

Desde que nació el programa, surgió la necesidad de un material con contenido teórico para uso de las personas voluntarias y se creó una guía con tres módulos que es constantemente actualizada, sin embargo, al no contar con conocimientos de comunicación visual y diseño gráfico, la guía tiene problemas con ruido en la comunicación y un diseño poco atractivo e inadecuado para el grupo objetivo, representando un obstáculo en el proceso educativo, al no transmitir el mensaje de manera adecuada, no motivar al usuario a revisar la guía y no presentar una estructura adecuada para facilitar la lectura y comprensión del contenido.

¿Qué se va a comunicar?

Para Paz Joven es importante que en la guía **“Me Informo Y Decido”**, al igual que en todo el material que la institución produce y el lenguaje que utiliza día a día, se transmita valores de paz, diversidad, inclusión, respeto, equidad de género y amistad, adicionalmente, el mensaje que se plantea comunicar con el proyecto de diseño gráfico, es que todas las personas tienen derecho a educarse en temas de salud sexual y reproductiva, a conocer su cuerpo y cuidarlo sin excepción de sexo, etnia, orientación sexual, nivel socioeconómico u otros.

¿Para qué se va a comunicar?

El propósito de la guía, como la institución misma lo especifica, y se parafrasea a continuación, es que esta sea un instrumento de apoyo, para que las personas voluntarias puedan hacer las réplicas de los talleres de salud sexual y reproductiva (SSR), conteniendo una parte teórica para que sea consultada y se tenga claridad de los temas a abordar, adicional a metodologías lúdicas y participativas. También contiene agendas que se utilizan para organizar los talleres impartidos a jóvenes de la comunidad y municipio.

En otras palabras, es un material que contiene teoría de los temas a impartir por lo que debe ser clara y concisa para transmitir los conocimientos al tutor, además debe estar organizada de manera que sea fácil localizar conceptos rápidamente para cualquier duda que surja durante el taller y finalmente, debe contener las actividades adecuadas para una mejor comprensión del tema.

¿Con qué se va a comunicar?

Como bien se describe en párrafos anteriores, este objetivo pretende alcanzarse a través de una guía didáctica digital, obedeciendo los lineamientos tanto de un material didáctico eficaz, así como de diseño editorial e ilustración para apoyar el contenido teórico, y cuyo título completo es **“Me Informo Y Decido: Guía para facilitadores en SSR”**.

¿Con quiénes se realizará la pieza?

El proyecto se ejecutará con el acompañamiento de profesionales de diseño y del tema; como asesor metodológico, al catedrático de Proyecto de Graduación para verificar que el proceso se lleve de manera correcta y organizada; la asesora gráfica será la catedrática de EPS, quien guiará durante el proceso conceptual y creativo, también se contará con la colaboración de una politóloga experta en los temas de salud sexual y reproductiva, el comunicador de la institución también participará con la verificación del material revisando que todo el contenido visual sea acorde a los valores y expectativas de la institución, y finalmente se necesitará la cooperación del grupo objetivo para validar el material.

¿Cuándo y cómo se realizará la pieza?

Durante los meses de abril, mayo y junio se realizó el diagnóstico para identificar las necesidades de comunicación visual de la organización, posteriormente, el proceso creativo se realizará de agosto a octubre, siendo en septiembre y octubre las fechas de revisión y validación, y en noviembre se concluirá con la entrega.

¿En dónde se usará la pieza?

Los talleres de Paz Joven están compuestos por teoría y práctica, por esta razón, los ambientes en los que se llevan a cabo las actividades son aulas provisionales y espacios abiertos, sin embargo, la fase teórica se da dentro del aula en donde, siempre que el espacio lo permite, los alumnos están sentados formando una “media luna” en plenaria y los tutores están al frente.

4.2 VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Previo a tomar la decisión final para concretar la pieza de diseño que se realizó, fue necesario hacer una comparación de sus ventajas y desventajas con respecto a otras posibilidades de proyectos, con el fin de analizar cuál era más conveniente, trascendente y que generaría mejores resultados, tanto en diseño como en el proceso de comunicación de la institución.

	Ventajas							Desventajas						
	1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5	6	7
GUÍA DIDÁCTICA	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
MATERIAL AUDIOVISUAL	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
IDENTIDAD VISUAL	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

TABLA A

Aspectos a evaluar en tabla A

VENTAJAS

- 1 - Alto alcance y accesibilidad con el grupo objetivo
- 2 - Flexibilidad de retícula y formato
- 3 - Largo tiempo de vida
- 4 - Costo moderado o bajo
- 5 - Experiencia en el área de diseño
- 6 - Responsable con el medio ambiente
- 7 - Fácil y rápida aprobación del proyecto

DESVENTAJAS

- 1 - El acceso al material es complicado
- 2 - El formato y retícula son limitados
- 3 - Tiempo de vida medio o corto
- 4 - Costo alto
- 5 - Insuficiente experiencia en el área de diseño
- 6 - No es responsable con el ambiente
- 7 - Difícil aprobación del proyecto

VENTAJAS	DESVENTAJAS
<p>Es de fácil acceso, porque puede ser en formato impreso y en formato digital.</p> <p>Se puede generar una retícula versátil e ilustraciones que representen los valores de la institución.</p> <p>Optimiza el proceso de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Motiva al alumno a adquirir los conocimientos del tema.</p> <p>Además de ser la herramienta que el grupo objetivo utiliza continuamente, se actualiza anualmente y se redistribuye por lo que su tiempo de vida es largo.</p> <p>Costo moderado, pero el presupuesto para su reproducción y distribución ya está contemplado por la institución.</p> <p>Se tiene experiencia en las áreas necesarias para realizar un material con alta calidad gráfica, siendo las más importantes, el diseño editorial y la ilustración.</p> <p>Es responsable con el medio ambiente, el material se reproduce de manera física, pero el tiraje es limitado, su mayor distribución es a través de plataformas digitales y la reproducción de páginas específicas de la guía según lo necesite el tutor y el alumno.</p> <p>Fácil y rápida aprobación del proyecto. Al ser una herramienta con contenido propio de la institución, ellos toman decisiones independientes con respecto al uso del mismo y expresan el deseo de proyectar una mejor imagen visual a través de la guía.</p> <p>El contenido teórico ya ha sido revisado y aprobado respecto al año en curso (2018).</p>	<p>Contenido teórico denso que puede abrumar al usuario.</p> <p>Pueden existir limitaciones con respecto al contenido, no se permite añadir ni eliminar ningún texto.</p> <p>No se tiene una identidad gráfica definida correctamente, por lo que será complicado añadir elementos que lo identifiquen visualmente como material creado por la institución.</p>

MATERIAL AUDIOVISUAL

VENTAJAS

Se puede reproducir en varios talleres así como compartir en YouTube, para que el grupo objetivo pueda acceder al material fácilmente.

El costo de recursos materiales es bajo con respecto a otro tipo de proyectos, debido a que no se reproduce en papel u otros materiales físicos.

Como se menciona en el punto anterior, no produce desechos, no utiliza tintas, papel u otros, por lo que es responsable con el medio ambiente, proyectando uno de los valores de la institución al ser un material amigable con el planeta y "limpio".

La institución no presenta ningún obstáculo para la realización del proyecto debido a su costo bajo y fácil accesibilidad en el aula.

DESVENTAJAS

El formato y la retícula están limitados a las medidas de un video y la resolución de la pantalla.

Una vez la información quede obsoleta, no se podrá actualizar debido a que la institución maneja programas, pero no cuenta con conocimientos sólidos de animación.

La alumna proyectista no cuenta con suficiente experiencia en el área de animación, por lo que el proceso podría hacerse lento para lograr una alta calidad gráfica.

IDENTIDAD VISUAL

VENTAJAS

Paz Joven genera constantemente material con su identidad gráfica para sus proyectos y equipos de voluntarios por lo que fácilmente llega al grupo objetivo.

Hay diversidad de piezas que se pueden realizar debido al trabajo que realiza la institución.

Si se realiza una identidad gráfica de manera adecuada y eficaz, esta puede tener un tiempo de vida indefinidamente extenso, sin que quede obsoleta.

El proyectista tiene los conocimientos teóricos y prácticos para realizar la identidad gráfica de una entidad.

La identidad visual puede atraer nuevos "clientes", en este caso, voluntarios y/o socios, al realizarse adecuadamente y acorde al grupo objetivo, además de darle a la organización una imagen más profesional.

DESVENTAJAS

Altos costos al actualizar todo el material con el que ya se cuenta, además de los recursos y tiempo que requiere una identidad nueva se establezca y sea reconocida.

Al necesitar un volumen alto de re-impresiones e impresiones de nuevo material, lo hace poco amigable con el medio ambiente yendo en contra de uno de los valores de la institución.

La aprobación del proyecto sería compleja debido al tiempo y complicaciones que representaría para la institución.

4.3 BRIEF DE DISEÑO

El brief creativo es una herramienta fundamental dentro de un plan estratégico de diseño, pues provee de un punto de partida y referencia para iniciar el proceso creativo, además establece características que debe contener el proyecto, marca límites y plantea el objetivo, la meta que se pretende alcanzar.

Un buen brief reduce considerablemente el margen de error en el resultado de la pieza, cumpliendo con las expectativas del cliente y transmitiendo correctamente el mensaje al grupo objetivo. Por este motivo, se generó un brief para el proyecto que se realizó.

Nombre de la institución: Paz Joven Guatemala

Correo: pazjoven@pazjoven.org

Teléfono: 2251 - 5986

Dirección: 10ma. calle 2-16 zona 1 de la Ciudad de Guatemala

Página web: <http://www.pazjoven.org/>

Redes sociales: Facebook (pazjovenguatemala), Twitter (pazjovenGT), Instagram (pazjovengt) y YouTube

¿Qué hacen?

La institución facilita espacios de participación para que adolescentes y jóvenes de Guatemala se capaciten y fortalezcan con respecto a la formación de valores de la cultura de paz y la participación ciudadana para que se le permita y puedan integrarse en la toma de decisiones a nivel local y nacional y así impulsar a una juventud comprometida con la cultura de paz, con su municipio y su país.

Servicios que presta

- Talleres y charlas para jóvenes
- Apoyo a otras instituciones juveniles y a la aprobación de leyes en beneficio de la juventud
- Actividades recreativas
- Encuestas, estudios y auditorías sociales para contar con información actualizada del desarrollo integral de la juventud.

Competencia directa

Jóvenes Contra la Violencia, CONJUVE

Grupo objetivo

Ir a página 30, inciso 2.2

Producto/servicio

Diseño editorial e ilustración

Proyecto

Diseño editorial e ilustración de la guía didáctica “Me Informo y Decido”

Propósito

Guiar al grupo objetivo en temas de salud sexual y reproductiva.

Fecha límite

31 de octubre de 2018

Presupuesto

0

Especificaciones del proyecto

- El cliente ha solicitado que el material contenga ilustraciones de jóvenes, promoviendo la diversidad física, cultural y sexual
- Se solicitó el uso de tablas e íconos para ilustrar datos informativos
- El material debe ser versátil para su reproducción en blanco y negro
- El material tiene mayor uso de manera digital
- La institución necesitará el archivo editable para realizar las actualizaciones pertinentes cuando sea necesario
- El cliente quiere que la paleta cromática tenga morado y fucsia
- La guía en algún punto también será utilizado con mujeres no escolarizadas

Objetivo clave del proyecto

Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma visual, entre capacitadores y jóvenes, sobre temas de salud sexual y reproductiva a través de un material que facilite la comprensión del contenido, apto para el contexto, la cultura visual y nivel educativo del grupo objetivo.

Tono o imagen a transmitir

Valores de inclusión y diversidad. La institución también quiere verse como una entidad joven, amigable, divertida y moderna, al igual que su grupo objetivo, con mentalidad poco conservadora, dispuesta a tocar temas como la salud sexual y reproductiva de una manera abierta.

Limitaciones y regulaciones

- Información legal y créditos que debe incluir un material editorial
- Debe contener logotipos de Paz Joven y Unicef
- El diseño debe ser apto para reproducirse de manera impresa y digital

4.4 INSIGHT

El *insight* es un factor clave para encontrar una solución creativa a un problema, permite entender y conectar de mejor manera con el consumidor. Sin embargo, el *insight* no es la solución, sino el elemento que muestra posibles caminos más acertados a seguir. Este aspecto intangible se basa en percepciones, imágenes, deseos y experiencias del grupo objetivo, qué piensa y qué siente, se puede decir que se ha logrado obtener un insight si **el consumidor se siente identificado y al momento de aplicarlo en la estrategia, el público meta actúa o reacciona en consecuencia.**

Los *insights* enlistados a continuación, se obtuvieron posterior al análisis de unas entrevistas sobre sexualidad realizadas a jóvenes, adicionalmente se consultó la guía titulada “**Taller Educación Sexual con Arte**” del Consejo de la Juventud del Principado de Asturias, la guía “**¿Qué Sabes de Eso?**” de la Diputación de Málaga, el libro juvenil “**100 Preguntas Sobre Sexualidad Adolescente**” de la Municipalidad de Santiago y el libro “**Sexperimentando**” de Nayara Malnero, complementando la información con una entrevista.

- No sabía del tema
- Nadie me habló nunca de cómo cuidarme
- Me da pena hablar de “eso”
- No he tenido mi primera vez
- No sé a quién preguntarle
- La prueba de amor
- ¿Cómo es que se llama?
- Todavía soy virgen
- Me siento diferente
- Estoy confundido/a
- A mí me habían dicho otra cosa
- No puedo hablar de esto con mis papás

ME DA PENA HABLAR DE “ESO”

En algún momento todos han escuchado frases en las que utilizan el pronombre “eso” para referirse a temas de sexualidad, como “ellos ya hicieron eso”, “anoche hicimos eso”, en otros casos se le colocan sobrenombres que de alguna manera hacen más liviano el concepto desde su perspectiva, como “nos acostamos”, pero ¿cuántas personas dicen claramente “tuvimos relaciones sexuales”?

Para la menstruación está el “estoy en mis días” o “ayer vino Andrés”. Incluso para los órganos sexuales se han creado un sinnúmero de apelativos como “el pepino” o “la cosita”. Pero cuando alguien quiere expresar que está enfermo de los pulmones, por ejemplo, lo dice directamente, es lo mismo cuando dicen que se lastimaron una pierna, que se fracturaron un hueso o que siente el corazón muy acelerado, lo dicen sin censura, entonces, ¿por qué para los temas referentes a la sexualidad se utilizan estos y muchos más términos? **¿Acaso se considera la sexualidad algo sucio, inmoral o prohibido?**

Ese mismo tabú y mitificación es lo que ha obstaculizado, por décadas, hablar de la materia. Así como al ser humano se le enseña que debe protegerse de un resfriado abrigándose cuando hay frío, también es necesario que se le eduque acerca de cómo cuidar y valorar su vida sexual, cómo elaborar una planificación familiar, la diversidad de identidad de género, entre muchos de los temas que se abordan en el ámbito de la salud sexual y reproductiva.

Aunque algunas instituciones buscan educar y formar en la materia, aún queda camino por recorrer, porque hasta el día de hoy, a muchos jóvenes aún les da pena hablar de “eso”.

4.5 CONCEPTO CREATIVO

El concepto creativo es la idea base sobre la cual se desarrolla algún proyecto o piezas de diseño, es necesario que el mismo contenga el mensaje esencial que se desea comunicar. Este se traduce de manera visual, a través de imágenes, de textos, de colores y otras premisas de diseño, transmitiendo valores y atributos, captando la atención del grupo objetivo e impactando, dependiendo de qué tan poderoso sea, en la mente y acciones del consumidor.

A. Lluvia de ideas

También conocida como *brainstorming*, es una técnica creativa informal y libre que busca estimular la creatividad para resolver un problema planteado. Consiste en pensar de manera rápida y espontánea sobre ideas, conceptos y/o palabras que puedan relacionarse al tema definido teniendo uso para diferentes fines. Es importante, tanto en esta como en las demás técnicas creativas, que ninguna idea sea juzgada, pues es una limitante para la creatividad.

Utilizando la palabra “sexualidad” como el concepto del que se generó una lluvia de ideas, esta técnica creativa se empleó como apoyo para el desarrollo de las siguientes técnicas, por lo que no se generó ningún concepto con ella.

Sexo	Presión	Discriminación
Sexualidad	Condón	Libertad
Tabú	Preferencias	Violencia
Eso	Orientación	Abrazo
Diversidad	Autoestima	Caricias
Protección	Homofobia	Madre y padre
Planificación	Enamoramiento	Dos
Seguridad	Dependencia	Familia
Conocimiento	Conciencia	Virus
Pareja	Prevención	Infertilidad
Embarazo	Población	Menstruación
Joven	Desprotección	Masturbación
Adolescente	Identidad	Placer
Morado	Anticonceptivo	Fantasía
Azul	Riesgos	Machismo
Rosado	Cultura	Feminismo
Homosexualidad	Desarrollo	Afectivo
Derechos	Experiencia	Relacional
Ley	Métodos	Erótico
Reproducción	Creencias	Reproductivo
Salud	Vivencia	Toqueteo
Decisión	Afecto	Jugar
Opciones	Ciclo	Responsabilidad
Cuerpo	Características	Amigos
Respeto	Reflexión	Felicidad
Educación	Aprendizaje	
Género	Beso	
Roles	Ideales	
Autoconocimiento	Promiscuidad	
Juventud	Fidelidad	
Ser humano	Prohibido	
Vida	Límites	
Transmisión	Acostarse	
Enfermedad	Juntos	
Contagio	Unión	
Aceptación	Distancia	
Relaciones	Espacio personal	
Deseo	San Valentín	
Líder	Atracción	
Poder	Valores	
Igual	Positivo	
Igualdad	Negativo	
Censura	Voluntario	
Primera vez	Matrimonio	
Amor	Hijos	
Mitos	Familia	

B. Relaciones forzadas

Este método consiste en la combinación de lo conocido, es decir, el problema planteado o una idea central, y lo desconocido o que tradicionalmente no guarde relación alguna, creando una nueva situación, uniendo el problema a algo con lo que aparentemente no guarda vínculo, también puede ser trabajado en conjunto con la lluvia de ideas.

- Caricia + seguridad = Caricias seguras
- Abrazo + sexualidad = Abracemos nuestra sexualidad
- Amor + presión = Amor sin presión
- Jugar + primera vez = El juego de la primera vez
- Enamoramiento + cuerpo = Enamorate de tu cuerpo
- Límite + cultura = Cultura sin límites
- Amigos + diversidad = Amigos de la diversidad
- Dos + responsabilidad = La responsabilidad es de dos
- Primera vez + riesgos = Sin riesgos desde la primera vez
- Fidelidad + felicidad = Fieles a nuestra felicidad
- **Censura + juventud = Juventud sin censura**
- Educación + libertad = La educación es libertad
- Conciencia + reproducción = Reproducción consciente
- Deseo + felicidad = El deseo de ser feliz
- Protección + libertad = Protege tu libertad

Como resultado de esta técnica, se propuso el concepto: “**Juventud sin censura**”.

C. Inversión

Este método se basa en darle la vuelta a un problema para estimular la generación de ideas, no proporciona soluciones, sino que genera ideas que al desarrollar y ampliar, dan lugar a una solución.

- La sexualidad aún es un tabú = La sexualidad no es un tabú.
- Guatemala es un país conservador = Guatemala no es un país conservador.
- Hablar de sexo está prohibido = Hablar de sexo no está prohibido.
- Los mitos no reflejan la realidad = Los mitos reflejan la realidad.
- El sexo es para tener hijos = El sexo no es para tener hijos.
- Los jóvenes no conocen sus derechos sexuales = Los jóvenes conocen sus derechos sexuales.
- Los jóvenes quieren saber de sexualidad = **La juventud no quiere saber de sexualidad.**

Si los jóvenes no quieren hablar de sexualidad, ¿de qué quieren hablar?

- De cómo mantenerse saludables.
- De por qué se sienten diferentes.
- De por qué no encajan.
- De cómo no enfermarse.
- De su propio cuerpo.
- De autorespetarse.
- De cómo defender su libertad.
- De cómo desarrollarse.

Como resultado de esta técnica, se propuso el concepto: “**No quieren saber de sexualidad**”. Esto representa que los jóvenes no quieren saber de sexualidad, pero ¿entonces de qué quieren hablar? Quieren informarse sobre cómo ser saludables, cómo proteger su libertad, cómo cuidar sus cuerpos.

D. Metáfora

Esta técnica creativa se basa en la combinación de dos conceptos con una misma característica, pero que a “simple vista” no guardan relación, respondiendo a las preguntas ¿a qué se parece esto? ¿por qué? ¿a qué no se parece esto? ¿por qué?

La sexualidad se parece a:

- Ensalada + Diversidad = Ensalada de personas.
- Amistad + Personas = Nuestro cuerpo, nuestro amigo.
- Nombres + Tiene diferentes términos = A las cosas, por su nombre.
- Salud + Se refiere al cuerpo y mente = Salud en cuerpo y mente.
- Números + Índices de desarrollo = Mil y una formas de llamarlo.
- **Diario personal + Son secretos = El diario de mi sexualidad.**
- Escondidas + Secreto = La sexualidad juega a las escondidas.

La sexualidad no se parece a:

- Un libro, un libro se lee = Leyendo nuestra sexualidad.
- Fiesta, una fiesta es un tema alegre = Juventud alegre.
- Ropa, la ropa es para vestirse = Vestido de identidad propia.
- Altavoz, un altavoz es para gritar = La sexualidad en un altavoz.
- Premio, un premio se presume = La educación sexual se presume.

Como resultado de esta técnica, se propuso el concepto: “**El diario de mi sexualidad**”. Un diario es algo íntimo y personal, puede llegar a ser una herramienta útil en el proceso del auto-descubrimiento.

Concepto creativo

JUVENTUD SIN CENSURA

Los jóvenes son **enérgicos, revolucionarios**, menos conservadores que sus padres, quieren ser libres, y si se les motiva, tienen el deseo de dejar una huella en la historia, pero sobre todo, en Guatemala y en todo el mundo, son diferentes. La diversidad cultural, de pensamiento, sexual, lingüística, étnica ni de ningún otro tipo debe representar un factor de discriminación o exclusión, asimismo tampoco sus gustos, sus creencias, su ocupación u otros factores que formen parte de su identidad deberían significar una limitante para su realización personal ni para el impacto que ellos generen en su entorno. Los jóvenes tienen derecho a ser ellos mismos y ser respetados, se necesita una juventud libre, feliz, estable y saludable mental y físicamente, con el fin de que la sociedad pueda obtener su mejor faceta.

Como manifestó Luis Razeto durante 2012: “Incluso en la actualidad, allí donde encontremos cambios y novedades verdaderas, innovaciones significativas, emprendimientos novedosos, es casi seguro que detrás de ellos encontraremos las ideas y acciones de jóvenes creativos”. Pero para que la juventud haga prosperar su potencial al máximo, debe sentirse bien, debe educarse, informarse y con ello, empoderarse. Los jóvenes no deben sentirse presionados o juzgados, no deben auto-percibirse como poco valiosos ni rechazados por su identidad, no se le puede ni debe obligar a nadie a vivir en contra de sus creencias, convicciones, ideales y sentimientos, tampoco se le debe estereotipar por su sexo, su idioma materno, por el color de su tez o de sus ojos. No se debe censurar ni limitar a la juventud por tener una identidad tradicionalmente vista como incorrecta o inferior.

Por otra parte, el concepto también se refiere a eliminar el tabú de la sexualidad y hacerla ver como lo que es: un factor más de la naturaleza humana, ni algo secreto, prohibido o inmoral, sino una parte natural, normal, y saludable de quienes somos al atravesar cada etapa de la vida. Los jóvenes tienen derecho a informarse sobre temas de salud sexual y reproductiva.

Deben aprender a respetarse, a auto-conocerse y hacer de su cuerpo un aliado para su vida y el cumplimiento de sus sueños, se deben eliminar los mitos y los sobrenombres a todos los actos sexuales, las orientaciones sexuales diferentes a la heterosexualidad, a los órganos sexuales masculino y femenino y llamarlos por su nombre. Se debe, además, descartar la idea de que hablar de sexualidad se refiere exclusivamente a hablar de los comportamientos sexuales, porque esta abarca un amplio espectro de temas para el desarrollo individual. La juventud no solo tiene derecho, sino tiene la responsabilidad de educarse sobre los métodos anticonceptivos, planificación familiar, infecciones de transmisión sexual (ITS), derechos sexuales y reproductivos, identidad de género y los diversos temas que involucran la sexualidad, esto con el objetivo de fomentar el respeto a la diversidad sexual, la equidad de género, la dignidad del ser humano y el desarrollo integral de la persona en el que su vida sexual y sus decisiones al respecto no representen ninguna amenaza para su proyecto de vida, sino vayan acorde a sus ideales.

Premisas de diseño

Las premisas de diseño son criterios que servirán de guía para que el diseñador a través de un proceso reflexivo, establezca la respuesta de diseño más adecuada. En este proyecto las premisas no se basaron en una imagen institucional concreta, debido a que Paz Joven no cuenta con un manual de marca y su identidad visual es vaga, por lo que las premisas fueron seleccionadas a criterio del proyectista.

1. Retícula

Se tomó la decisión de utilizar una retícula modular de 8 x 7, dado que las retículas modulares aportan dinamismo y versatilidad, enlazando esta característica con lo que se desea comunicar acorde al concepto creativo, libertad y espontaneidad.

2. Tipografía

La tipografía, como menciona Jessica Aharonov en su libro Psico Typo: “...Al igual que el tono de voz con que se habla, posee un significado oculto en su forma de expresarse”, por este motivo y con otros fines como la legibilidad y la comodidad en la lectura, se debe tener un cuidado especial al seleccionar esta premisa, a continuación se describen las tipografías seleccionadas para este proyecto.

a. Quick Marker

**ABCDEFGHIJKLM
ÑOPQRSTUVWXYZ**

Fue diseñada por Philipp Herrmann en el año 2013, Se eligió esta tipografía para el título de la guía y composiciones con poco texto y mayor parte de ilustración, siempre y cuando no fuera necesaria la tipografía de titulares. Esto para proveer al diseño un sentimiento de espontaneidad y representar la libertad que busca comunicar el concepto creativo, no obstante su uso es limitado para no saturar la pieza y hacer incómoda la lectura.

b. Dharma Gothic

**ABCDEFGHIJKLMÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmñopqrstuvwxyz**

Diseñada por Ryoichi Tsunekawa está inspirada en el siglo XIX, se utilizó en su estilo *extrabold italic* para los titulares de las páginas internas. Se decidió seleccionar una tipografía diferente porque se consideró que Quick Marker podría saturar las composiciones y sería ilegible para los titulares largos. Por esa misma razón (la extensión de los títulos) se eligió una tipografía condensada, que además, en su estilo *extrabold* fortalece la jerarquía de textos en las páginas de contenidos extensos.

c. IBM Plex Sans

**ABCDEFGHIJKLMÑOP
QRSTUVWXYZ abcdefghi
jklmnñopqrstuvwxyz**

Para los párrafos y otras composiciones, se optó por la familia IBM Plex Sans, cuyo diseño fue dirigido por Mike Abbink. Es una tipografía moderna y excelente legibilidad en medios impresos y digitales y que además, cuenta con una familia amplia y versátil que permite generar diversos niveles de jerarquía de texto.

3. Formato

Se decidió utilizar un formato de medidas 11 x 8.5 pulgadas, es decir, una hoja carta en orientación horizontal, para que la reproducción de algunas páginas impresas se facilite sin realizar dos piezas, también permite su proyección en caso de que se desee utilizar como material de apoyo audiovisual y además favorece la lectura en computadora.

4. Paleta cromática

El azul y el amarillo forman parte de los colores institucionales de Paz Joven, por lo que se incluyeron en la paleta cromática desde el inicio.

Considerando lo anterior, se generó una paleta cromática con colores saturados e intensos, la paleta principal se compone de siete colores con la finalidad de tener una amplia versatilidad en las ilustraciones y otros elementos dentro de la composición de cada página, además, una paleta con diversidad de tonos permite con mayor facilidad evitar estereotipos. Otro punto a destacar es que por medio de la paleta se busca transmitir alegría, diversión y jovialidad acorde al concepto.

5. Iconográficas ilustrativas

En todo momento se buscó transmitir respeto, inclusión y equidad en las diferentes ilustraciones que se elaboraron, tanto en los personajes como en otros elementos que acompañaban el contenido. También, y conforme los valores de la institución, se tuvo presente la evasión de estereotipos de género, por ejemplo, el rosado es para mujeres y el azul es para hombres, o en el caso de los personajes, las mujeres deben lucir “femeninas”, los hombres no deben utilizar falda.

6. Composición

La composición debía resultar amigable y moderna para el usuario, además de facilitar la lectura jerarquizando correctamente los textos en cada página, sin caer en una diagramación monótona ni tediosa, colocar la cantidad de texto adecuada en cada página para motivar al lector a revisar el contenido, además de apoyarlo tanto como fuera posible con imágenes.

7. Complementos ornamentales

Se elaboraron texturas como recurso de ornamentación y de identificación de cada módulo, basándose en la paleta cromática designada para cada uno, sin embargo, en la pieza final, dichos complementos se descartaron. Por tanto, las ilustraciones fueron los complementos ornamentales que acompañaron el texto.

5

Marco teórico

5.1 Escritores del presente

5.2 El poder de la imagen

MAR

CO

TEÓ

RICÓ

5.1 ESCRITORES DEL PRESENTE

“Porque los jóvenes siempre estarán más dispuestos a aprender los valores de la paz que los de la guerra, y porque cuando se es joven todo es posible.”

————— Mariana Garcés, ex-Ministra de Cultura de Colombia —————

Otro mundo es posible

El desarrollo no es posible sin la paz, ni la paz sin el desarrollo, pero en Guatemala, la población se ha visto forzada e incluso se ha malacostumbrado a convivir con altos niveles de violencia y desigualdad que limitan la vida digna para la ciudadanía, por este motivo es necesario fomentar la educación de valores y promover todo lo que encierra el concepto de una Cultura de Paz, sobre todo en la juventud al ser un grupo capaz de generar cambios positivos en la sociedad.

La paz es un derecho individual y colectivo, además es primordial para que el ser humano tenga una vida digna, pues es desde esta que se lleva a cabo la realización de todos los demás derechos humanos: “Las personas, los grupos, los pueblos y toda la humanidad tienen el derecho inalienable a una paz justa, sostenible y duradera” (Declaración de Santiago sobre el Derecho Humano a la Paz, 2010).

El concepto de cultura de paz comenzó a surgir a finales de la Guerra Fría, durante la década de los 80, cuando poco más de 50 profesionales de distintas disciplinas aportaron bases científicas y objetivas para demostrar que **la violencia no forma parte de la genética humana** concluyendo que “la misma especie que es capaz de inventar la guerra, es capaz de inventar la paz” (ADAMS, 1992).

Con el sustento y apoyo de estos aportes, expresados en el Manifiesto de Sevilla, en 1989, en el Congreso Internacional de Yamoussoukro, la ONU, con apoyo de la UNESCO, edifica las bases para la construcción de la paz como el hilo conductor de las futuras resoluciones y posteriormente en 1999, por medio de la Resolución A/53/243 sobre la Cultura de Paz, se establece un Programa de Acción para que los países miembros y la sociedad civil promuevan la cultura de paz.

Aunque el término está en constante cambio al igual que la sociedad para la que fue proyectado, la cultura de paz se puede definir como, un conjunto de valores, actitudes y comportamientos encaminados al respeto de la vida, del ser humano y de la dignidad, rechazando la violencia, previniendo el conflicto y promoviendo el diálogo, manifestándose a través de valores de paz, equidad, libertad, justicia social, diálogo intercultural, respeto, igualdad de género, participación ciudadana, valoración de la diversidad, preservación del planeta, tolerancia y seguridad.

Cuando se habla de **valores de cultura de paz**, se debe recordar que los valores son los actos, principios o virtudes que caracterizan a una persona al representar convicciones profundas sobre lo que es bueno y malo; y estas ideas y creencias son demostradas en su conducta permitiéndole interactuar o convivir con otros individuos con el propósito de tener una mejor sociedad, asimismo, se dice que estos son universales porque se comparten con la gran mayoría de habitantes del planeta. Ellos permiten el bienestar y deben ser transmitidos a más personas. Los valores de una cultura de paz se resumen en armonía, libertad, justicia, solidaridad y paz, por lo tanto, con estos aspectos en mente, en la Declaración y el Programa de Acción sobre una Cultura de Paz, mencionado anteriormente (establecido en la Resolución A/53/243), se identifican ocho ámbitos de acción:

1. Educación de valores de cultura de paz
2. Desarrollo sostenible
3. Derechos humanos
4. Igualdad de género
5. Participación democrática
6. Comprensión, tolerancia y solidaridad
7. Comunicación participativa y libre
8. Paz y seguridad internacional

Además, María Elena Sebastián detalló en 2017, con una visión más moderna, las bases de la cultura de paz: Respeto a la vida del prójimo y a su dignidad; la práctica de la no violencia; el rechazo a la violencia física, sexual, psicológica, económica, social y en todos sus aspectos; la generosidad; el cese de la exclusión, la injusticia, la opresión política y económica; la defensa de la diversidad cultural y la libertad de expresión; la preservación del planeta promoviendo un consumo responsable y concientizando sobre la trascendencia de la vida y el equilibrio de los recursos naturales; la reinención de la solidaridad; la participación en el desarrollo dando espacio a la intervención de la mujer; el desarrollo económico social sostenible; el respeto a todos los derechos humanos; la igualdad entre mujeres y hombres; la participación ciudadana y la libre circulación de conocimientos e información.

Sin embargo, para una tarea tan ardua se necesita la cooperación de la sociedad, a través de los denominados "**agentes de paz**", quienes son los participantes claves en el desarrollo de una cultura de paz. En ello se incluyen los gobiernos, la sociedad civil, los medios de difusión y el sistema de las Naciones Unidas.

La juventud es la pieza clave

En los últimos años, alrededor de todo el globo terráqueo han sido numerosas las organizaciones que se han planteado como meta, empoderar a la juventud, esto no solo con el fin de beneficiar a la población joven, sino de transformarlos en los protagonistas en la búsqueda de soluciones a problemas actuales, puesto que su energía, capacidad y liderazgo, adicionados a una visión sujeta a cada vez menos ideas tradicionales y conservadoras, les permiten comprometerse y trabajar ardua y continuamente por el desarrollo de sus respectivas sociedades con propuestas creativas, diferentes y más eficientes.

El Banco Mundial, en su ejemplar “Empoderamiento y Reducción de la Pobreza” ha definido el empoderamiento como: “la expansión de los recursos y la capacidad de las personas pobres de participar, negociar, influir, controlar y responsabilizar a las instituciones que afectan a sus vidas”. Mientras tanto, el empoderamiento juvenil se refiere a la participación en la adopción de decisiones. Empoderar a los jóvenes significa darles **la oportunidad de tomar decisiones sobre asuntos que tienen impacto en sus vidas** (Torres, P. 2015).

Se dice que los jóvenes son “el futuro del mundo”, pero de hecho, son el presente, ahora es cuando se les puede y se les debe educar y empoderar, para que asuman la tarea y comiencen a marcar un camino diferente en la historia y su sociedad presente y futura. Se ha limitado a pensar que el presente es de los adultos, que son ellos quienes deben tomar todas las decisiones más difíciles, y el futuro es de la juventud, pero este pensamiento solo restringe la creatividad e iniciativa de esa parte de la población, posponiendo las posibilidades de un verdadero cambio, además de evidenciar una idea conservadora que es lo que se debe evitar.

Como menciona Luis Razeto en su conferencia “*El rol de los jóvenes, ¿Futuro o presente?*” en el año 2012: “Durante los milenios de historia que anteceden a la situación presente, la historia fue siempre el resultado de la acción de los jóvenes. Desde los creadores de las grandes religiones, los fundadores de las civilizaciones, los próceres de nuestras Repúblicas, aquellos conquistadores de nuevos mundos y hasta los grandes creadores en los campos del arte, la ciencia y las invenciones tecnológicas, han sido mayoritariamente jóvenes, incluso muy jóvenes, digamos, entre los 20 y los 35 años de edad. O sea, personas que hoy serían consideradas como ‘inmaduras’. Incluso en la actualidad, allí donde encontremos cambios y novedades verdaderas, innovaciones significativas y/o emprendimientos novedosos, es casi seguro que detrás de ellos encontraremos las **ideas y las acciones de jóvenes creativos**”, concluye.

Sin embargo, no es un secreto que la juventud enfrenta diversos retos, y aunque casi la mitad de la población mundial tiene menos de 24 años según el Reporte de las Ciudades de ONU Hábitat en el año 2016, solamente es una pequeña parte de esta población la que “disfruta” de una vida adecuada y un desarrollo integral acompañado de la era tecnológica, mientras que un porcentaje mayor aún vive en

áreas con deficiencias, necesidades básicas, viviendas inadecuadas y afectados por problemas sociales tales como el machismo, la migración, el desempleo, entre otros, acceso limitado a la información y servicios insuficientes o carentes, y estas desigualdades sociales al final “amenazan y afectan negativamente la estabilidad social y el desarrollo de los jóvenes”, como lo expone Nydia Castillo en su artículo *Desarrollo humano, desigualdad y pobreza* (2016).

Nunca había habido tantos jóvenes en el mundo, muchos de ellos se concentran en los países en desarrollo. En realidad, en los 48 menos desarrollados del mundo, los niños y los jóvenes son el principal grupo demográfico, según ONU-Hábitat, **el 85% de la población joven del mundo vive en países en desarrollo.**

Se habla abundantemente de empoderar a la juventud, pero aunque los jóvenes representan el 25% de la población a nivel mundial en edad de trabajar, el 43,7% son desempleados (ONU Hábitat, 2016), siendo únicamente una de las muchas causas de la migración a otros países, a la que se suma la desigualdad, falta de oportunidades, sensación de desesperanza, solo por ejemplificar unos pocos de los tantos escenarios que exponen todas las amenazas y riesgos bajo los que se encuentra la población joven, principalmente en Latinoamérica.

Para construir una cultura de paz en una sociedad es fundamental la voluntad y participación de niños, jóvenes y adultos, pero es la juventud quien tiene la fuerza clave para la realización de tan ardua tarea, como se menciona con anterioridad, son ellos quienes pueden proveer una mentalidad cada vez menos conservadora, la energía y positivismo para llevar a cabo diversos proyectos y el juicio crítico para la toma de decisiones con incidencia en su comunidad y en todo el país, contando además con la ventaja de ser la población mayoritaria en Guatemala y la que en un futuro trasladará lo aprendido a su descendencia. Sin embargo, es indispensable accionar en el mejoramiento del desarrollo integral de la juventud, brindándoles oportunidades, apoyándolos y formándolos, porque no sería justo ni congruente demandar que lleven la sociedad por una mejor dirección si ellos perciben que han sido abandonados y olvidados por el resto de la población.

Adicional, paralelo a la disminución de las amenazas de problemáticas sociales que aquejan a la juventud, también es necesario desarrollar en ellos sentimientos de autoestima, autoconfianza, amistad, respeto, justicia y otros valores humanos; desarrollar y fortalecer la identidad personal; también promover el conocimiento de los derechos humanos y de la autonomía moral; profundizar en el cuidado y respeto personal y de los demás; desarrollar el juicio crítico; educar para la toma de decisiones libres y responsables y motivarlos a participar y liderar proyectos que sean para el bienestar común, según lo manifiesta Securitas en su iniciativa “*Convivir promoviendo valores para el futuro*”.

Nallely Valdez, la Coordinadora de Desarrollo Institucional de Ashoka en México, Centroamérica y el Caribe, reconoce la importancia de que los jóvenes no sean “dejados a su suerte”, sino que sean acompañados en la búsqueda de una mejor sociedad: “Las instituciones, profesores, padres de familia deberían ser los que ayuden a los jóvenes a enumerar los pasos y presentar las posibles rutas a seguir. La idea de generar un “**talento para el cambio**” empieza a ser implementada, y a pesar de que falta mucho para tener todas las respuestas, la propuesta se ha venido gestando desde la posibilidad de **educar a la juventud** en el estudio de las problemáticas sociales, donde aprendan la historia, los movimientos sociales que han intentado cambiarlos, los aspectos negativos y los positivos, a tal punto que el joven se identifique y empatice con ese problema llevándolo...a encontrar modelos innovadores que resuelvan el problema de raíz”.

De esta manera, reconociendo su importancia dentro de la sociedad y trabajando en conjunto con ellos, se contará con jóvenes aptos para asumir un rol protagónico en sus comunidades y en todo el país como agentes de cambio, que sean capaces de transformar la actualidad y construir una sociedad más digna para todas las personas, respetando la libertad, justicia, democracia, la tolerancia, los derechos humanos, la igualdad y la solidaridad, rechazando los actos violentos y cualquier otro tipo de conflicto, transmitiendo la cultura de paz no solo en su presente, sino a generaciones posteriores.

Con esta ambiciosa, mas no imposible meta, Paz Joven Guatemala busca impulsar y fortalecer la cultura de paz en la juventud del país, en una sociedad que tanto necesita un cambio positivo. Como se describen anteriormente los valores de la cultura de paz, la institución busca que sus acciones den como fruto la equidad de género por medio del empoderamiento de mujeres adolescentes y jóvenes; la defensa de los Derechos Humanos, los Derechos de la Mujer, los Derechos de las Niñas y los Niños y Derechos Sexuales y Reproductivos; la incidencia política de la juventud en todos los niveles; la participación ciudadana y social de la juventud y la adolescencia; el aumento de la inversión en la niñez, adolescencia y juventud; el cuidado del planeta a través de una cultura conservadora del medio ambiente; la reducción de embarazos a edades tempranas por medio de educación integral en sexualidad; una sociedad inclusiva; la reducción del desempleo a través de una cultura emprendedora y un país digno para todos y todas.

Paz Joven confía en la capacidad de los jóvenes, y cree que son ellos quienes tienen la energía y las ideas para un cambio real, como han demostrado anteriormente no solo en otras partes del mundo, sino en la misma Guatemala, y quiere eliminar o reducir los obstáculos que les han impedido desarrollarse y avanzar.

La organización comprende que es posible tener una mejor sociedad, y trabaja incesantemente en la construcción de la misma, a través de juventud, quien no solo es el futuro del país, sino también el presente, porque desde hoy, ellos pueden comenzar a marcar un camino diferente para Guatemala.

En conclusión, la construcción de una cultura de paz en la juventud es un tema primordial para abordar si lo que se busca es construir una mejor sociedad. Los jóvenes pueden proporcionar de la energía y las ideas para resolver los problemas sociales que actualmente amenazan la vida digna de los seres humanos y que los adultos no han logrado cambiar debido a su mente conservadora y tradicional. Sin embargo, para crear una cultura de paz en la población joven, se necesita trabajar en aquellas amenazas y retos que obstaculizan su desarrollo y por lo tanto limitan su capacidad de contribución a la generación de esos cambios positivos. Hay que tener presente que los jóvenes no son el futuro de Guatemala, sino más bien, son el presente. **Mucho de lo que ellos puedan hacer por el país hoy, en sus años de adultos y lo que transmitan a futuras generaciones dependerá de lo que piensan, sientan y hagan hoy.**

Referencias

E-grafía

- Agarwal, S. (2017). *Juventud y Pobreza en la Población*. Recuperado el 18 de agosto de 2018, de: <https://caminossostenibilidad.com/2017/05/22/juventud-y-pobreza-en-la-poblacion-siddharth-agarwal/>
- Anónimo. (2003). *La importancia de la participación del joven en la sociedad*. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <http://www.abc.com.py/articulos/la-importancia-de-la-participacion-del-joven-en-la-sociedad-724092.html>
- Barrera, G. (2014). *Cultura de paz, su historia y sus implicaciones*. Recuperado el 18 de agosto de 2018, desde: <https://tierraydiversidad.wordpress.com/2014/10/09/cultura-de-paz-su-historia-y-sus-implicaciones/>
- Barrientos, V. (2018). *Cultura de guerra y cultura de paz*. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <http://gazeta.gt/cultura-de-guerra-y-cultura-de-paz/>
- Fite, M. (2016). *How Can You Empower And Inform The Youth Of Tomorrow To Change The World?* Recuperado el 18 de agosto de 2018, de: <https://michaeljfitte.com/2016/08/20/how-can-you-empower-and-inform-the-youth-of-tomorrow-to-change-the-world/>
- Fondo de Población de las Naciones Unidas UNFPA. (2017). *Mundos Aparte: La Salud y los Derechos Reproductivos en Tiempos de Desigualdad*. Recuperado el 18 de agosto de 2018: <https://www.unfpa.org/es/swop>
- Gamazo, C. (2017). *Cómo las (visiones) religiosas impiden la educación sexual en Guatemala*. Recuperado el 2 de mayo de 2018, de: <https://nomada.gt/politica/como-las-visiones-religiosas-impiden-la-educacion-sexual-en-guatemala/>
- Gobierno Municipal de Masagua. (2018). *¿Qué significa Cultura de Paz?* Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <http://munimasagua.com.gt/que-significa-cultura-de-paz/>
- Hernández, M. (2017). *Panorama de la educación sexual en Guatemala*. Recuperado el 2 de mayo de 2018, de: <https://www.plazapublica.com.gt/content/panorama-de-la-educacion-sexual-en-guatemala>
- INE-Instituto Nacional de Estadística (2016). *Encuesta Nacional de Empleo e Ingresos. Módulo de Juventud*. Recuperado el 10 de abril de 2018, de: <https://www.ine.gob.gt/index.php/encuestas/empleo-e-ingresos>
- Keogh, S. Leong, Ellie. Monzón, A. Prada, E. Ramazzini, A. Stillmanand, M. (2017). *De la Normativa a la Práctica: la Política y el Currículo de Educación en Sexualidad y su Implementación en Guatemala*. Recuperado el 27 de abril de 2018, de: <https://www.guttmacher.org/es/report/politica-de-educacion-sexual-guatemala>
- Martínez, F. (2017). *¿Cultura de Paz?* Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <https://elperiodico.com.gt/opinion/2017/08/05/cultura-de-paz/>
- Martínez, S. (2017). *Cultura de paz: la mediación para la resolución positiva de conflicto*. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <https://revistadigital.inesem.es/educacion-sociedad/cultura-de-paz/>
- Monzón, A. (2017). *Políticas sociales y juventud*. Recuperado el 10 de abril de 2018, de: <http://www.flasco.edu.gt/dialogo/?p=1954>
- OPS-Organización Panamericana de la Salud. (s.f.). *Análisis de Situación: Salud Sexual y Reproductiva*. Recuperado el 27 de abril de 2018, de: http://www.paho.org/gut/index.php?option=com_content&view=article&id=477:b-analisis-de-situacion-salud-sexual-y-reproductiva&Itemid=405
- Pérez, R. (2016). *Cultura de paz, ausente en sociedad chapina*. Recuperado el 10 de abril de 2018, de: <http://cronica.gt/cultura-de-paz-ausente-en-sociedad-chapina/>
- PNUD Guatemala. (2016). *Jóvenes por la Memoria Histórica y la Paz*. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <http://www.gt.undp.org/content/guatemala/es/home/presscenter/articles/2016/02/23/j-venes-por-la-memoria-hist-rica-y-la-paz.html>
- Razeto, L. (2012). *El Rol de los Jóvenes ¿Futuro o Presente?* Recuperado el 18 de agosto de 2018, de: <http://www.luisrazeto.net/content/el-rol-de-los-j%C3%B3venes-%C2%BFfuturo-o-presente>
- Red de Protección Social América Latina. (2017). *La juventud en Guatemala: Entre las desprotección y el olvido*. Recuperado el 10 de abril de 2018, de: <https://www.proteccionsocialparatodos.org/single-post/2017/04/24/La-Juventud-en-Guatemala-entre-lades-protecci%C3%B3n-y-el-olvido>
- Sebastián, M. (2017). *Valores de la Cultura de Paz*. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <https://prezi.com/vowefqm7cyxr/valores-de-la-cultura-de-paz/>
- Soto, G. (2018). *Los jóvenes y la participación ciudadana*. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <http://www.relato.gt/actualidad/los-jovenes-y-la-participacion-ciudadana>
- Torres, P. (2015). *Metodología del empoderamiento juvenil*. Recuperado el 30 de septiembre de 2018, desde: <http://pedrotorres.org/metodologia-del-empoderamiento-juvenil/>
- Torres-Rivas, Edelberto. (2017). *La juventud, el poder y la información*. Recuperado el 10 de abril de 2018, de: <https://elperiodico.com.gt/domingo/2017/07/16/la-juventud-el-poder-y-la-informacion/>
- UNESCO. (2017). *Derechos Humanos y Cultura de Paz*. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <http://www.unesco.org/new/es/quito/education/educacion-para-la-ciudadania-mundial-derechos-humanos-y-cultura-de-paz/>

Libros e informes

Amnistía Internacional. (2018). *Informe 2017/18 Amnistía Internacional: La Situación de los Derechos Humanos en el Mundo*. London, Reino Unido: Amnesty International Ltd.

Cush, B. Paz, A. (s.f.). *Me Informo y Decido: Guía para la Facilitación de Pares en SSR*. Guatemala.

Fondo de Población de las Naciones Unidas UNFPA. (2017). *Mundos Aparte: La Salud y los Derechos Reproductivos en Tiempos de Desigualdad*. UNFPA.

ONU-Habitat. (2016). *Reporte Ciudades del Mundo 2016*. Nairobi, Kenia: ONU

Revistas

Castillo, N. (2016). *Desarrollo humano, desigualdad y pobreza*. *Cultura de Paz*, 22 (68), 10-19.

Ruiz, C. (2017). *La paz y los derechos humanos*. *Cultura de Paz*, 23 (72), 21-24.

Silva, E. (2015). *Educación en los valores universales de la Cultura de Paz*. *Cultura de Paz*, 21 (66), 16-31.

Enciclopedias

Oswald, U., Aharoni, A., Summy, R., Charles, R. (2010). *Peace Studies, Public Policy and Global Security*. Vol. 1 Culture of Peace. En *Encyclopedia of Life Support Systems (Social Sciences and Humanities Vol. VI, 433)* Singapur: EOLSS Publications.

5.2 EL PODER DE LA IMAGEN

Unos visuales poderosos pueden conectar con una audiencia mucho más rápido y con más emoción, que las palabras solas.

————— PricewaterhouseCoopers, firma de consultoría y auditoría —————

Una imagen dice más que mil palabras

Existe una popular frase que expresa “una imagen dice más que mil palabras”, y si se reflexiona un poco al respecto, si se imaginan las calles sin señalización, libros con portadas blancas solamente con el título escrito, productos sin etiquetas, los dispositivos sin íconos o la inexistencia de mapas, en un mundo repleto de texto, los mensajes serían más complejos y tomarían más tiempo para ser digeridos y es así como el lenguaje visual cobra importancia. Las palabras por sí solas, no son suficientes para comunicar, casi el 50% del cerebro involucra el procesamiento visual, y con la condición de que la imagen sea clara, el cerebro toma **una décima de segundo en entender una escena visual**, mientras que toma, en promedio, 60 segundos para leer 200 a 250 palabras (Ashton, D. 2015). Por otra parte, según un estudio realizado por Adobe, las publicaciones de la red social Facebook que utilizan imágenes tienen un índice de *engagement* (compromiso, interacción y seguimiento) 650% más alto que el de el contenido compuesto solamente por texto, evidenciando una vez más, el impacto del uso del lenguaje visual en el ser humano, sus acciones, su entorno y la facilidad y rapidez para captar un mensaje.

Para comprobar lo anterior, se utilizará un ejemplo similar al explicado por Danny Ashton, CEO y fundador de NeoMam Studios, una agencia de comunicación visual y *marketing* que ha trabajado con marcas como ELLE, MTV y Marie Claire:

“Imagine leer esto mientras maneja a 100 km/h”:

Mientras va por esta ruta, existe la posibilidad de que una o dos rocas de diferentes tamaños caigan por la pendiente, debe tener en cuenta este peligro en particular mientras utiliza este camino, conduzca con precaución

FIGURA 8

“Ahora, imagine ver esto”:



FIGURA 9

Además de la eficacia para comprender un mensaje, existe un concepto conocido como “**efecto de superioridad pictórica**” o efecto de superioridad de la imagen, que se refiere, a grandes rasgos, al fenómeno que hace que las imágenes tengan mayor probabilidad de ser recordadas que las palabras leídas o escuchadas.

Las bases de este efecto se encuentran en el hecho acerca de que “la memoria humana es extremadamente sensible a la modalidad simbólica de presentación de información de los eventos” (Yuille, J. 1983). Y aunque la explicación para este efecto aún no ha sido concretada, existen diversos estudios y teorías que buscan fundamentarlo. Una de las teorías que apoyan este fenómeno fue propuesta por Allan Paivio en 1971 y fue denominada **teoría de codificación dual**, en resumen en ella se propone que cuando se ve una imagen, esta es guardada en la memoria como imagen y como código verbal, a diferencia de cuando se escucha o ve una palabra, que es guardada únicamente en código verbal, esta teoría también fue demostrada en un estudio conformado por cuatro experimentos llevado a cabo por McBride (2002). Y para concluir con la aclaración de este fenómeno visual, el biólogo molecular y consultor, John Medina, concluyó con sus estudios del efecto de superioridad pictórica, que la visión triunfa por sobre todos los demás sentidos, pues en un experimento, además de otros datos, se demostró que:

- Cuando se escucha o lee cierta cantidad de información, tres días después se recordará solamente el 10% de la misma, por otra parte, si se agrega una imagen se podrá recordar hasta el 65%.
- Las imágenes superan al texto, en parte porque leer puede considerarse como ineficiente. El cerebro percibe las palabras como muchas imágenes pequeñas, y primero se debe identificar cada letra para ser capaz de leer todo el texto.

Con base en estas ideas, el aporte de la comunicación visual funcional en el ámbito pedagógico puede generar beneficios significativos en el proceso de enseñanza-aprendizaje, proporcionando ventajas para el alumno y para el docente, siempre y cuando, todos aquellos aspectos visuales que intervengan sean manejados por un profesional de la comunicación visual.

La comunicación es un proceso en el que se intercambia información, y según Dionne Santos en su libro *“Fundamentos de la Comunicación”* para que la misma exista, debe haber un emisor, quien envía el mensaje; y un receptor, que es quien lo recibe o se encuentra inmerso en. Además, el mensaje es transmitido por un canal y tiene un código que son los signos y reglas que ayudan a codificar el mensaje, y cuenta también con un contexto que es el conjunto de circunstancias en donde ocurre o se genera la comunicación. Es casi o totalmente imposible imaginar un mundo sin comunicación, hay de varios tipos, verbal, corporal, visual, etc. “Lo que no se comunica, no existe”, dice Rubén Bejarano (2016), director de una agencia de comunicación.

En otro orden de ideas, a la comunicación visual tradicionalmente se le conoce como la elaboración, difusión y la recepción de mensajes visuales para transmitir ideas e información, y de igual manera participa: el emisor, el receptor, el código, el mensaje, el medio y el contexto, esta además suele ser directa, penetrable y en ocasiones, puede ser universal.

Desde otra perspectiva, según lo manifestado por el diseñador, escultor, poeta y pedagogo Bruno Munari (1985, p.79), la comunicación visual es prácticamente todo lo que ven nuestros ojos, desde una planta hasta las nubes que se mueven en el cielo. Para el autor, este tipo de comunicación puede ser casual o intencional. Se refiere a la casualidad cuando se presenta sin ninguna intención, por ejemplo, el movimiento de las ramas de un árbol ocasionado por el viento fuerte, esto puede transmitir algún o muchos mensajes, pero no fue manipulado ni sucedió para dar un mensaje en concreto. Por el contrario, la comunicación intencional sí persigue un fin específico y busca transmitir un mensaje concreto, como por ejemplo un cartel, un periódico o un semáforo.

La comunicación visual ha sido y continúa siendo utilizada en diferentes ámbitos, desde política y negocios hasta arte y religión, con ella se busca llegar a una mayor cantidad de personas, aumentar el impacto, llamar la atención, motivar y generar una acción, actitud o pensamiento específico en el receptor (Bykova, N. 2015).

Entre algunos de los principales beneficios de este proceso, como se expone en párrafos previos, están la rapidez con la que se transmite el mensaje, la seguridad de que la información es transmitida claramente, la experiencia consistente que provee y la garantía de una mejor retención y memorabilidad de la información.

Según Dondis en su libro *“La Sintaxis de la Imagen: Introducción al Alfabeto Visual”* (2011, p. 83-100) la comunicación visual es expresada y recibida en tres niveles: el nivel representacional, que hace referencia a todo aquello que tiene semejanza evidente y marcada a la realidad, como la fotografía, por ejemplo. El nivel simbólico se refiere a lo que al verse, se reconoce, se recuerda y se reproduce y que por esta razón no debe tener información muy detallada, un símbolo debe ser sencillo y referirse a un grupo, idea, institución, u otros, un ejemplo de este nivel es la cruz que representa el cristianismo. Finalmente, el nivel abstracto es el que no guarda

relación con lo real, sirve para la comprensión de mensajes visuales al reducir los esquemas planteados y puede, o no, guardar una relación con lo visual conocido.

Estos tres niveles de lenguaje visual incluso pueden convivir en una composición y beneficiarse uno del otro, logrando un mensaje con mayor claridad, el nivel realista aporta la semejanza y el reconocimiento, el nivel abstracto provee la emotividad y las expresiones, mientras que el nivel simbólico refuerza el mensaje, fortaleciendo de esta manera el proceso de comunicación.

“El diseño es un proceso de creación visual con un propósito”, menciona Eunice Juárez (2003) en su tesis sobre *La importancia del diseño gráfico en la elaboración de material didáctico para niños que tienen discapacidad auditiva en la ciudad de Puebla*, también manifiesta: “...que el diseñador es un comunicador visual, en donde uno de sus principales objetivos es diseñar para comunicar y de esta forma hacer la vida del ser humano más práctica. Por lo tanto se definirá al diseño gráfico como: **La creación de medios visuales o audiovisuales combinando texto y gráfico con el objetivo de transmitir o comunicar un mensaje específico a grupos determinados de personas.**”

Con el fundamento de esta declaración, se puede decir que el diseño gráfico es un componente indispensable en los procesos de la comunicación visual, pues busca satisfacer necesidades de este proceso de comunicación, por medio del ordenamiento, composición y combinación de formas, figuras, imágenes y textos que permiten una lógica interpretación de lo que ve, lee y observa un determinado grupo, cumpliendo con objetivos concretos y un propósito específico.

Donde la comunicación visual y la enseñanza convergen

Así como se explica anteriormente, la comunicación interviene en la transmisión de mensajes. Por otro lado, la enseñanza es un proceso que busca comunicar y transmitir conocimientos específicos o generales sobre determinado tema. Es así como la comunicación visual y la enseñanza convergen, la primera se aplica en fortalecer el proceso de transmitir información, y la segunda pretende transmitir conocimientos, convirtiéndose en términos complementarios.

Se ha comprobado que combinar texto con imágenes mejora la comunicación y el aprendizaje en un 89% (Robert, E. 2001); las personas recuerdan un 10% de lo que escuchan, 20% de lo que leen y 80% de lo que ven (Wyzol, 2014); además el 83% del aprendizaje humano ocurre visualmente (The Noun Project, s.f.).

Para Dana Jandhyala (2017), una mujer con una amplia carrera como educadora, el aprendizaje visual tiene seis ventajas importantes:

1. Ayuda a que la información sea retenida por más tiempo
2. Hace la comunicación más rápida y simple
3. Provee una mejor comprensión
4. Actúa como una simulación de las emociones
5. Produce motivación
6. Visuales inadecuados genera estudiantes infelices, mientras que buenos visuales generan estudiantes felices

De manera más concreta, la comunicación visual apoya el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el material didáctico y educativo, en mayor medida, y es el diseñador gráfico quien busca que, con el conocimiento necesario, la herramienta educativa sea funcional. Por supuesto, se trabaja en conjunto con especialistas en el tema que abordará la herramienta, pero el contenido teórico no impacta de la misma manera si no pasa por las manos de un profesional de la comunicación visual. Este diagrama, maqueta, ilustra y compone los libros, u otras herramientas de apoyo, y el tutor los utiliza como parte de su estrategia de enseñanza y métodos de aprendizaje de diferentes maneras, como se considere pertinente.

Antes de continuar, es importante definir la diferencia entre material didáctico y material educativo, dos conceptos que en diversas ocasiones son utilizados como sinónimos, sin embargo, cada uno se refiere a herramientas con características más específicas y objetivos diferentes:

El concepto de material educativo se refiere a aquel producto del que se apropia solamente el docente o tutor, este no es un medio que facilita la enseñanza, sino es la enseñanza misma y busca fijar la intencionalidad pedagógica. Su presencia o uso resulta en el desarrollo y formación de determinadas capacidades, actitudes o destrezas y la posibilidad de material educativo es tan amplio como el entorno próximo lo permita, en ocasiones, este material no es creado con la finalidad con la que lo utilice el docente o tutor, por ejemplo, un artículo de periódico, una película, un poema, un cuento, entre otros.

Por otra parte, se le denomina material didáctico a un medio o recurso de mayor complejidad que facilita la enseñanza y el aprendizaje de un determinado aspecto y puede ser destinado para un uso individual y/o colectivo dentro de un contexto educativo, siendo así un elemento auxiliar, sin embargo, su finalidad no se resume a transmitir información a su público, sino que también pretende que el usuario aprenda y comprenda las temáticas que este aborda, estimulando las funciones de los sentidos para adquirir conceptos, habilidades, actitudes o destrezas; por este motivo el producto debe tener una alta calidad y variedad que permita una considerable cantidad de posibilidades para conocer y explorar el contexto del tema que se explica en el material, llevando al alumno incluso a trabajar, investigar y construir haciendo que la herramienta adquiera un aspecto funcional dinámico.

“Todo material didáctico va encaminado al aumento de la motivación, el interés, atención, comprensión y rendimiento del trabajo educativo, y al mismo tiempo de hacer uso y fortalecer el desarrollo de los sentidos, las habilidades cognitivas, las emociones, las actitudes, los valores de las personas, los contextos naturales y socioculturales” (Barrón, B. 2009).

Para Roquet, G. y Gil, M. (2006), los materiales didácticos representan el vínculo entre el estudiante, el contenido y el tutor, en ellos se encuentra la información necesaria para alcanzar los objetivos fijados de aprendizaje e incluyen actividades y experiencias que deben ponerse en práctica para el desarrollo de las habilidades.

Como se manifiesta anteriormente, un material didáctico es un recurso complejo, pero las características generales de este tipo de herramienta pueden abreviarse en seis aspectos:

1. Adaptabilidad y versatilidad, la secuencia didáctica debe poder adaptarse a las respuestas de los alumnos, de esta manera se consigue un grado de dificultad progresivo, sin provocar frustración. También debería ser versátil para adecuarse a los diversos contextos, entornos, estrategias, u otros; pues no serán las mismas necesidades las que tenga un público infantil, por ejemplo, a un grupo de adultos profesionales, a pesar de que se les pretenda enseñar sobre un tema en común.

2. Información, es necesario que este tipo de herramientas también proporcionen explícitamente información y conocimientos teóricos como los libros.

3. Atractivo visual, el material debe llamar la atención de su público, es importante esa primera atención y causar un “deslumbramiento” en el usuario.

4. Lúdico, el aspecto del juego es una de las estrategias didácticas más efectivas y favorece importantemente el material.

5. Interactividad y precisión, debe comprender prácticas, ejercicios interactivos y referencias a ejemplos o situaciones reales. El alumno no debe ser espectador únicamente, sino debe actuar, relacionar y comprender.

6. Evaluación, el material debe contener por lo menos un método de evaluación o autoevaluación para conocer los resultados y progreso alcanzado.

Los materiales didácticos son herramientas indispensables si se desea obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza-aprendizaje pues son materiales integrales en donde se involucran y se estimulan los sentidos del alumno, y por ello, la intervención profesional de la comunicación visual, el diseño gráfico y todas sus áreas de trabajo en dichas herramientas favorecen este proceso, estimulando el aprendizaje mediante el sentido de la vista, siendo este, un sentido en el que el ser humano adquiere un alto porcentaje de sus conocimientos y entendimientos, además de agilizar la comprensión.

El rol de la comunicación visual en el ámbito pedagógico es de suma importancia por el impacto que genera una imagen, las ilustraciones, los colores, las texturas y tipografías permiten tanto al alumno como al tutor, entender anticipadamente sobre el tema que aborda la herramienta, además le facilitará la comprensión y asociación de la información, mejorará la retención en la memoria del contenido y finalmente lo estimulará y motivará a continuar haciendo uso de la herramienta. Esto consolidará el cumplimiento de los objetivos de un material didáctico: no ser solo un libro con ejercicios, en el caso de la guía didáctica, o solo un juego más, en el caso de un tablero didáctico, sino representar una experiencia en todos los sentidos, incluido el visual.

Diseño editorial de una guía didáctica

Uno de los materiales didácticos más utilizados es la guía didáctica, un recurso metodológico que media la interacción pedagógica entre tutor-alumno, y optimiza así el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. O, como lo plantea García, L. de Editorial del BENED (2009): “En realidad, una guía didáctica bien elaborada (...) **debería ser un elemento motivador de primer orden** para despertar el interés por la materia o asignatura correspondiente. Debe ser instrumento idóneo para guiar y facilitar el aprendizaje, ayudar a comprender y, en su caso, aplicar, los diferentes conocimientos, así como para integrar los medios y recursos que se presentan al estudiante como apoyos para su aprendizaje. Ahí se marca el camino adecuado para el logro del éxito”.

Una guía didáctica es, pues, una herramienta, ya sea digital o impresa, en la cual se concreta la acción del profesor y de los estudiantes, planificando, organizando y estructurando el proceso docente y educativo, además de brindar información técnica al alumno.

Precisamente como plantea García, L., varios autores más y especialistas de la pedagogía, la guía didáctica debe despertar el interés y motivar al usuario, y esto, además de las metodologías contenidas en la misma, se logra en primer orden a través de la vista. Se dice que “no se debe juzgar un libro por su portada”, pero a un estudiante, cuando no está obligado ni presionado por revisar el contenido, este dicho le importa poco, si la portada es atractiva, se sentirá motivado para ver el interior de un libro, y si el libro continúa siendo atractivo en el contenido visual de sus páginas internas, se animará a revisar el contenido teórico, sin embargo, ambos aspectos deben ser adecuados a su contexto, su nivel de comprensión y otros factores de su realidad.

Existen una diversa clasificación de los tipos de guías didácticas, no obstante, los contenidos por norma de una herramienta de este tipo, acorde a la Universidad de la República de Uruguay (2016), deben ser: título o tema, objetivos, requisitos, contenidos (pueden ser de tipo conceptuales, procedimentales o actitudinales), estrategias metodológicas, actividades, recursos didácticos, temporalización o cronograma y la evaluación. Otros profesionales sugieren otros apartados como

índice, presentación, competencias, orientación bibliográfica, glosario u otros, y a pesar de que estos no son obligatorios para crear una guía didáctica, ciertamente apoyan el contenido.

Además del contenido, una guía didáctica bien elaborada debe cumplir con unas características que para Pérez, M. (2011), son:

- El contenido teórico debe ser de alta calidad, con una excelente recaudación, selección, recopilación y organización de datos.
- La información debe ser también veraz y actualizada, además de encontrarse ordenada y estructurada estratégicamente
- Debe contener objetivos previstos
- Las ideas deben ser organizadas, claras y ejemplificadas
- Los temas deben estar organizados por capítulos, unidades o títulos
- Es indispensable que la guía cuente con una excelente redacción, ortografía y uso de los signos de puntuación
- Imágenes y vocabulario adecuados al contexto y nivel del usuario
- Respetar las normas de un tipo de documento editorial o de su tipo
- Los párrafos no deben ser muy extensos ni muy cortos
- Contener recursos visuales que faciliten la comprensión del tema
- Debe ser presentado de manera homogénea y además contener un enfoque teórico y práctico
- Los términos y conceptos más importantes deben ser presentados de manera interesante y jerarquizada correctamente con el fin de que el alumno analice y comprenda sus significados

Se habla de que una guía didáctica debe ser ordenada, estructurada y atractiva, pero ¿quién se encarga de ello en el aspecto visual?

Aunque en una guía didáctica intervienen diferentes áreas del diseño gráfico, la rama principal que se encarga de su elaboración es el diseño editorial. El poder de lo visual tanto en el mundo moderno como en el área pedagógica concretamente, es indiscutible, y por esta razón, es conveniente que se le dé la importancia que demanda el diseño editorial. Esta es la rama del diseño gráfico que se encarga de la maquetación y composición de diferentes tipos de publicaciones, como libros, revistas, periódicos u otros, creando un diseño atractivo y funcional para el lector además de conseguir un equilibrio entre forma y contenido.

El diseño editorial se encarga de los aspectos más expuestos, como la portada, en este caso, de una guía didáctica, la tipografía, el texto, los colores, hasta otros que a simple vista pueden pasar por desapercibido o el usuario no es necesariamente consciente de ello, como los márgenes, interlineados, el manejo de las imágenes, numeración, entre otros. Conforme Bhaskaran, L. expone en su libro “¿Qué es el Diseño Editorial?” (2006, p.8), las seis áreas clave que cubre el diseño editorial es el formato, la retícula, tipografía, el color, la cubierta o portada y el uso de imágenes. También se puede decir que se encarga de jerarquizar elementos en un espacio,

dándole más importancia a ciertos elementos que a otros, graficar información, el ordenamiento del contenido de manera clara, etc. Todo esto y más, va acorde a la personalidad del tema, las características de la publicación, lo que se desea reflejar, del público al que va dirigido y del contenido mismo, esto con el objetivo de crear una pieza funcional, atractiva y motivadora.

“La combinación de estos elementos es lo que permite que el diseñador fusione sin costuras el contenido de una publicación, aportándole, al mismo tiempo, una identidad única (...), un buen diseño nunca debe invalidar el contenido, y viceversa; en lugar de ello, deben trabajar juntos para apoyarse y sacar lo mejor uno del otro.” (Bhaskaran, L. 2006)

Con esta descripción se demuestra el aporte que brinda el diseño editorial a una guía didáctica, al tener especial cuidado en cada aspecto visual y el ordenamiento del contenido para facilitar y motivar al alumno el aprendizaje y guiar al tutor en el proceso docente. Así pues, el éxito y el alcance de los objetivos de una publicación educativa no está solamente en la calidad y cantidad de su contenido teórico, sino también en la forma y diseño en la que esta es presentada.

Los elementos que son analizados e intervenidos en el diseño editorial son varios, y todos fortalecen y apoyan el alcance de los objetivos de una guía didáctica, por ejemplo, uno de los elementos con mayor fuerza dentro de una composición si está presente, es la tipografía, este aspecto debe ser analizado cuidadosamente, pues a través de la forma, color, posición, orientación y manipulación de ella se pueden expresar diferentes sensaciones y mensajes. Bhaskaran Lakshimi plantea que “un tratamiento tipográfico con fuerza puede convertir una pieza de texto en una imagen por derecho propio” (2006, p.20).

Además, para textos extensos y complejos, el manejo de la tipografía puede tener consecuencias en la comprensión de la información, la velocidad con la que se lee y el esfuerzo que el lector deba poner para entender el mensaje. La tipografía tiene forma, significado y personalidad por ella misma, y tiene aún mayor impacto del que muchas veces se cree, pues puede reforzar un mensaje o hacerlo confuso, también puede causar interés en el lector o “ahuyentarlo”. Este es un aspecto que, sin los conocimientos necesarios, pasa desapercibido o es menospreciado y no se aprovecha al máximo y puede marcar una diferencia fundamental en el diseño, en este caso, de una guía didáctica, como explica Jessica Aharonov en su manual de Psicología Tipográfica (2011): ¿Cómo, entonces, se logra el interés de una persona por un libro? **¿Cómo se logra que el espectador lea completamente un afiche informativo? Aquí es cuando entra la parte psicológica de la tipografía.**

Otro componente característico del diseño editorial es el análisis y la composición de un sistema de retículas; un uso adecuado de este aspecto asegura la armonía de la tipografía e imágenes en la composición y consigue poner de manifiesto la inmensa riqueza de las alternativas visuales, tal y como lo plantea Josef Müller-Brockmann en su libro “*Sistema de Retículas*” (2012).

Así como se ejemplifica puntualizando en estas dos características, de la misma manera existe una lista larga de aspectos que el diseño editorial analiza y trabaja con el fin de aportar a la mejor comprensión del tema, un recorrido visual fluido por el contenido, la motivación del alumno, la practicidad de uso para el docente, la retención de la información y el estímulo a través del sentido de la vista, todo esto repercute positiva o negativamente de manera directa en la adquisición de conocimientos y mejorar u obstaculizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

El diseño gráfico y editorial no se trata de simplemente colocar al azar elementos de manera aparentemente estética, como a veces se cree erróneamente. “Todo mensaje gráfico responde a un proceso de reflexión, la estrategia y la toma de decisiones que afecta tanto el significado que desea ser transmitido a la manera de expresarlo visualmente” (Llop, R. 2014).

En conclusión, el diseño gráfico y editorial se encargan de ordenar y presentar de manera visual diferentes elementos dentro de un espacio, esto con el propósito de mejorar el proceso de comunicación visual y a su vez, la comunicación visual colabora con el proceso de enseñanza-aprendizaje al estimular, mejorar, optimizar y facilitar la adquisición de conocimientos en una persona y estructurar y guiar al tutor en su proceso docente, como se demostró, la mayor parte de la información que recibe una persona es a través de los ojos, también se recibe de manera más rápida y se tiene una mayor memoria visual que por medio de otros sentidos. Por este motivo, se le debe dar una especial importancia al ámbito visual al elaborar materiales didácticos y educativos, la eficacia de los mismos se verán reflejados en la transmisión de la información y de los resultados tanto del tutor como del alumno y, a largo plazo, en la práctica de estos conocimientos en la vida real.

Referencias

E-grafía

- Adobe Systems Incorporated (2013). *Social Intelligence Report*. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de: https://www.cmo.com/content/dam/CMO_Other/ADI/ADI_SocialIntelReport_Q413.pdf
- Adobe Systems Incorporated (2014). *Adobe Report Finds Social Media Drives Record Revenue Per Visit for Retailers; Facebook Competition Heats Up*. Recuperado el 10 de diciembre, de: <https://news.adobe.com/press-release/adobe-marketing-cloud/adobe-report-finds-social-media-drives-record-revenue-visit>
- Ashton, D. (2015). *10 Reasons Why You Should Care About Visual Content Marketing*. Recuperado el 18 de agosto de 2018, desde: <https://neomam.com/blog/13reasons>
- Barrón, B. (2009). *Material Didáctico*. Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <http://materialdidacticounikino.blogspot.com/>
- Boatman, A. (2018). *How To Use Visual Communication and Why It Matters*. Recuperado el 18 de agosto de 2018, desde: <https://www.techsmith.com/blog/why-visual-communication-matters/>
- Blanco, C. (2010). *Criterios para el análisis, la valoración y la elaboración de materiales didácticos de español como lengua extranjera/segunda lengua para niños y jóvenes*. Recuperado el 10 de abril de 2018, de: http://www.supermamas.es/importancia_material_didactico/
- Cushionador, D. (2010). *El proceso de enseñanza - aprendizaje junto al Diseño Gráfico*. Recuperado el 18 de agosto de 2018, de: <https://prezi.com/1aae2urquodx/el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-junto-al-diseño-gráfico/>
- Del Pilar, M. (2010). *Materiales Educativos, Materiales didácticos ¿Cuál es la diferencia?* Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <http://educacionnt.blogspot.com/2010/01/materiales-educativos-materiales.html>
- Estudio Mique. (2015). *¿Qué es el diseño editorial?* Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <http://www.mique.es/que-es-el-diseño-editorial/>
- García, L. (2014). *La guía didáctica (14,5)*. Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <https://aretio.hypotheses.org/1144>
- Giménez, A. (2018). *Efecto de superioridad de la imagen: leyes de superioridad*. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de: <https://www.aunitz.net/ley-11-efecto-superioridad-imagen/>
- Guerrero, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*. Recuperado el 12 de abril de 2018, de: <http://eprints.ucm.es/39751/1/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>
- Jandhyala, D. (2017). *Visual Learning: 6 Reasons Why Visuals Are The Most Powerful Aspect Of eLearning*. Recuperado el 30 de septiembre de 2018, de: <https://elearningindustry.com/visual-learning-6-reasons-visuals-powerful-aspect-elearning>
- Jaramillo, C., Esteban, O. (2007). *Diseño, comunicación visual y publicidad. Conceptos generales: el entorno visual, la estética y función*. Recuperado el 18 de agosto de 2018, de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=11&id_articulo=5484
- Krum, R. (2017). *The Key to Infographic Marketing: The Picture Superiority Effect*. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de: https://www.huffingtonpost.com/randy-krum/the-key-to-infographic-ma_b_6510744.html
- Medina, J. (s.f.). *Brain rule rundown: Rule #10: Vision trumps all other senses*. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de: <http://www.brainrules.net/vision>
- My Simple Show. (2017). *What is the Picture Superiority Effect?* Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de: <https://www.mysimpleshow.com/picture-superiority-effect/>
- Pérez, M. (2011). *Capítulo 9: Características generales que debe tener el material didáctico*. Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <http://www.mailxmail.com/curso-como-diseñar-material-instruccional/características-generales-que-debe-tener-material-didactico>
- Right, J. (2018). *La importancia de los materiales de aprendizaje en la enseñanza*. Recuperado el 12 de abril de 2018, de: <https://www.geniolandia.com/13128515/la-importancia-de-los-materiales-de-aprendizaje-en-la-enseñanza>
- Segura, M. (2013). *Materiales didácticos: definiciones, características y funciones*. Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <https://prezi.com/3wifggfyf5b8g/materiales-didacticosdefiniciones-características-y-funciones/>
- Tambriz, S. (2017). *Ensayo argumentativo: La importancia del material didáctico*. Recuperado el 12 de abril de 2018, de: <http://ensayoargumentativoomium.blogspot.com/>
- Universidad de la República de Uruguay. (2016). *Elementos constitutivos de la guía didáctica*. Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <https://eva.udelar.edu.uy/mod/page/view.php?id=1024>

Bibliografía

- Aharonov, J. (2011). *Psico Typo: Psicología Tipográfica*.
- Bhaskaran, L. (2006). *¿Qué es el Diseño Editorial?* España: Index Book S.L.
- Dondis, D.A. (2011). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL
- Llop, R. (2014). *Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Hacia un lenguaje de parámetros*. España: Gustavo Gili
- Müller-Brockmann, J. (2012). *Sistema de Retículas: Un manual para diseñadores gráficos*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili
- PricewaterhouseCoopers. (2017). *The Power of Visual Communication Showing your story to land the message*.
- Yuille, J. (2014). *Imagery, Memory and Cognition (PLE: Memory): Essays in Honor of Allan Paivio*. London: Psychology Press

Artículos científicos

- Nelson, D.L., Reed, U.S., & Walling, J.R. (1976). *Pictorial superiority effect*. *Journal of Experimental Psychology: Human Learning & Memory*, 2, 523-528.
- McBride, D. M., Doshier, B.A. (2002). *A comparison of conscious and automatic memory processes for picture and word stimuli: a process dissociation analysis*. *Consciousness and Cognition*, 11, 423-460.

Tesis

- Juárez, E. (2003). *La importancia del diseño gráfico en la elaboración de material didáctico para niños con discapacidad auditiva en la ciudad de Puebla*. Tesis de Licenciatura. Universidad de las Américas Puebla, México.

6

Producción gráfica

6.1 Nivel 1 y autoevaluación

6.2 Nivel 2 y coevaluación

6.3 Nivel 3 y validación

GRÁ

FICA

6.1 NIVEL 1 Y AUTOEVALUACIÓN

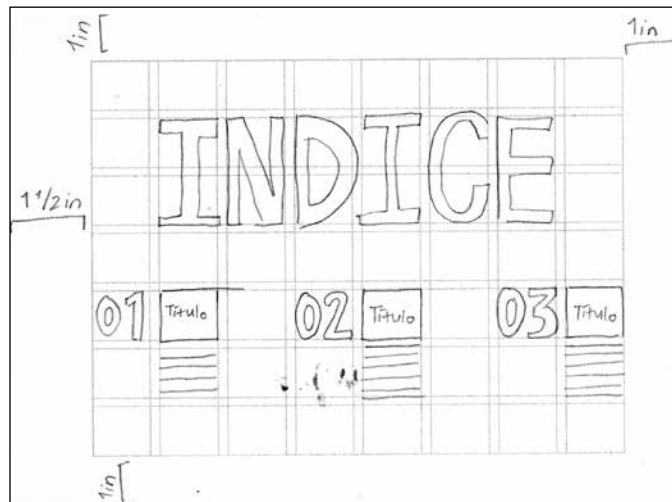
En esta fase se elaboró el bocetaje a mano alzada en dos modalidades; sin color, para obtener una visualización general; y a color, para establecer la paleta cromática preliminar. También se formó la retícula, estilo de ilustración, texturas, y se realizaron propuestas para la maquetación de algunas páginas, incluyendo la portada. Para este primer nivel, se realizaron cambios con base en comentarios de los asesores de este proyecto, un instrumento de autoevaluación (anexo 2) y técnica de grupo focal con técnicos de campo (anexo 3).

Para lograr el objetivo de facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, se realizó un grupo focal para conocer los conceptos que más se les dificultan a los jóvenes del grupo objetivo y así realizar bocetos para graficar dichos términos de manera clara en donde el mensaje visual no sea solamente un apoyo sino el protagonista del contenido y obtener un resultado funcional.

Retícula

La retícula es un aspecto fundamental en el diseño gráfico, y en este caso, en el diseño editorial, su uso permite organizar el contenido de manera efectiva y lograr composiciones equilibradas.

En esta fase se elaboró una retícula modular, debido a la flexibilidad que ofrece dicho tipo de retícula en piezas como la guía didáctica, es decir, con un contenido denso. Gracias a esta característica se adapta a las diferentes necesidades que se presenten al combinarse texto con imágenes, además provee un importante apoyo para elaborar tablas u otro tipo de gráficas que fortalezcan la comprensión del contenido. La retícula que se elaboró durante este nivel tenía siete filas y ocho columnas; con una pulgada en todos los márgenes. Con base en la retícula definida se generaron los demás bocetos.



Cuando se inició el bocetaje se realizó una retícula con margen interno mayor a los demás, pero durante la autoevaluación, esto se consideró innecesario debido a que el material está destinado principalmente a uso digital, por lo que no será encuadernado.

FIGURA 10

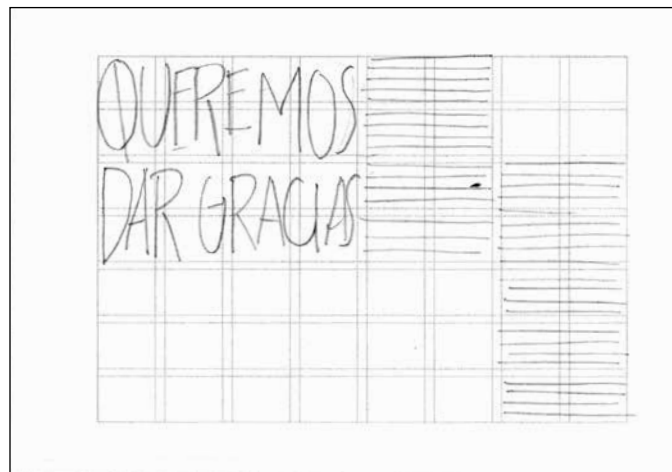


FIGURA 11

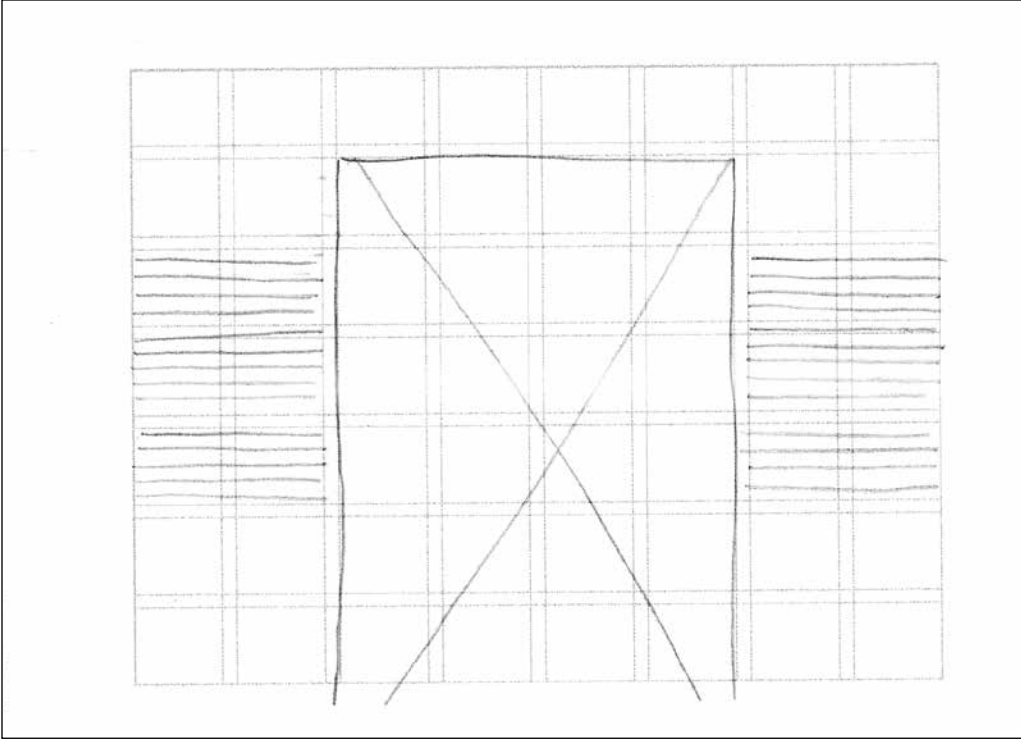


FIGURA 12

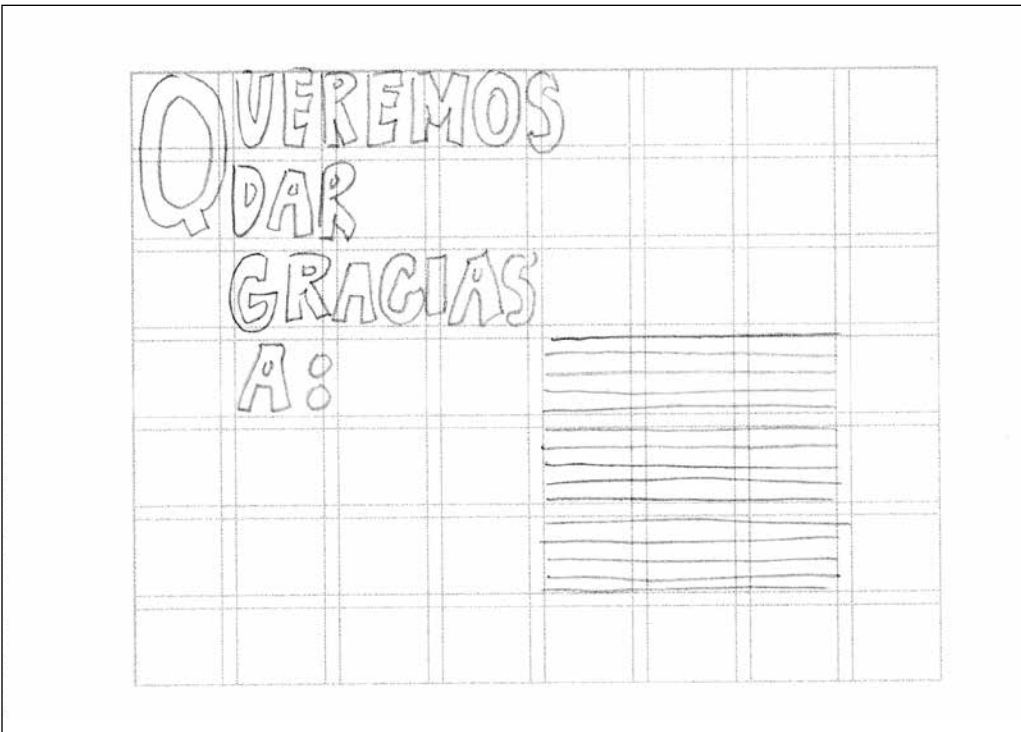


FIGURA 13

Portada

La portada de un libro juega un papel clave cuando el lector está decidiendo leer o ignorar el material, esta puede dictar una sentencia positiva o negativa sobre la preferencia de un libro, otro o ninguno.

Aunque en los esbozos se observan propuestas con frutas, haciendo referencia a los sobrenombres que se utilizan para llamar a los órganos sexuales, posterior a un grupo focal realizado (anexo 3), se descartaron estos y otros bocetos de páginas internas, debido a que la filosofía de la institución en estos temas es que se debe llamar a las cosas por su nombre, por otro lado, según el concepto creativo, se debe hablar sin censura, incluso a través del lenguaje visual.

A continuación se presentan algunos bocetos en blanco y negro y a color para la propuesta de la pieza de diseño:



Este boceto (figura 14), fue uno de los seleccionados para digitalizar en el siguiente nivel de visualización

FIGURA 14

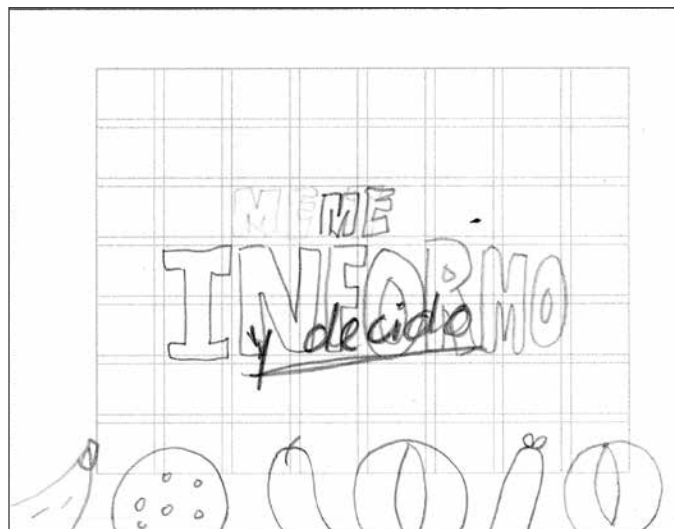


FIGURA 15

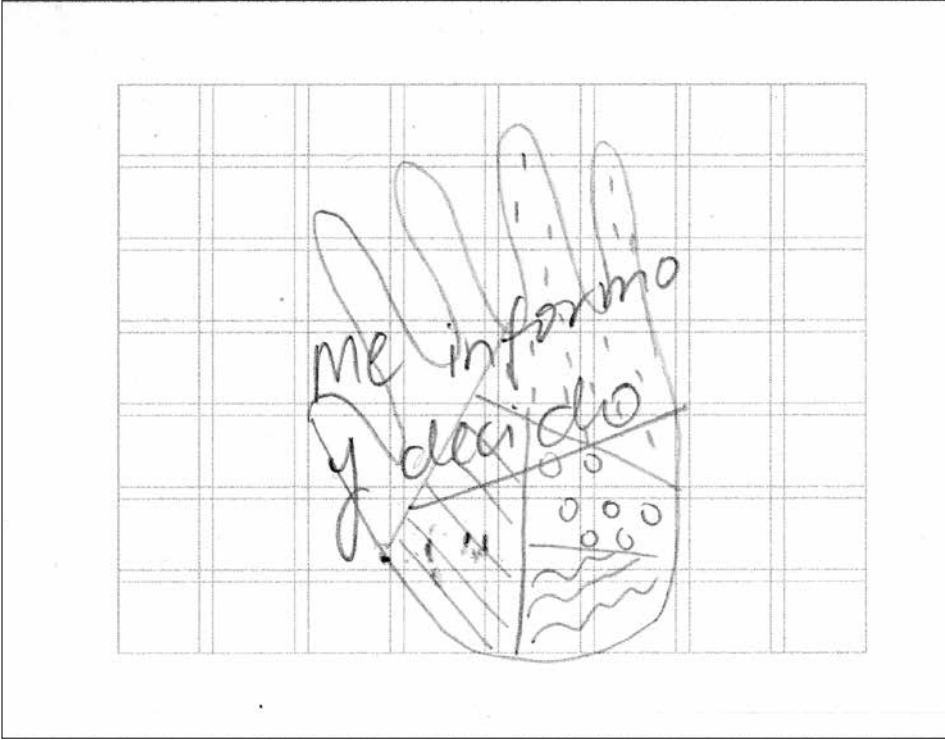


FIGURA 16

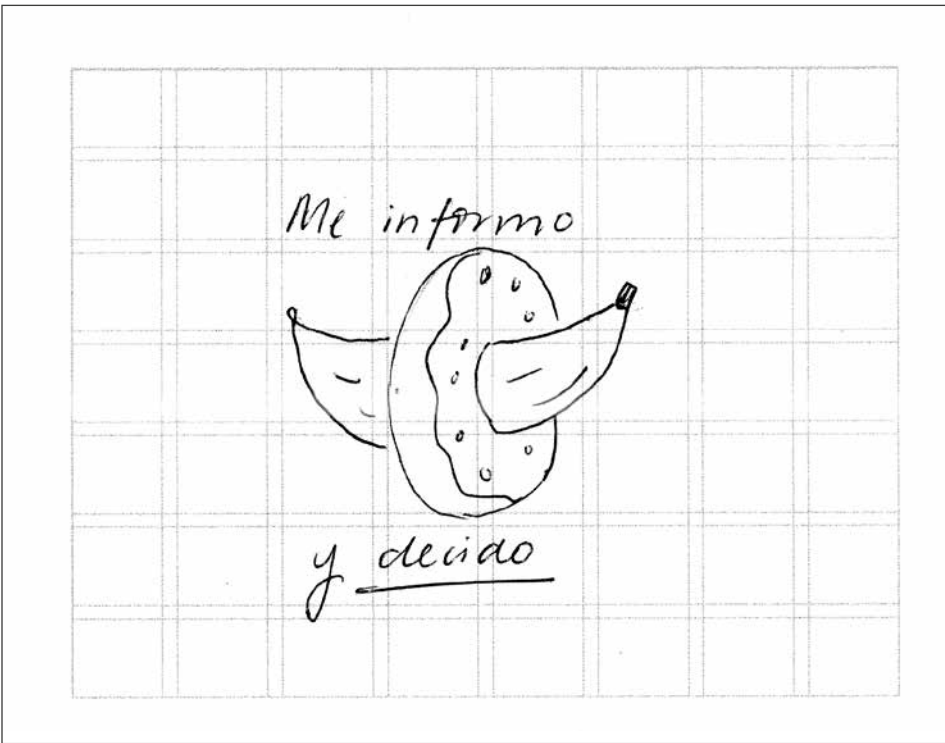
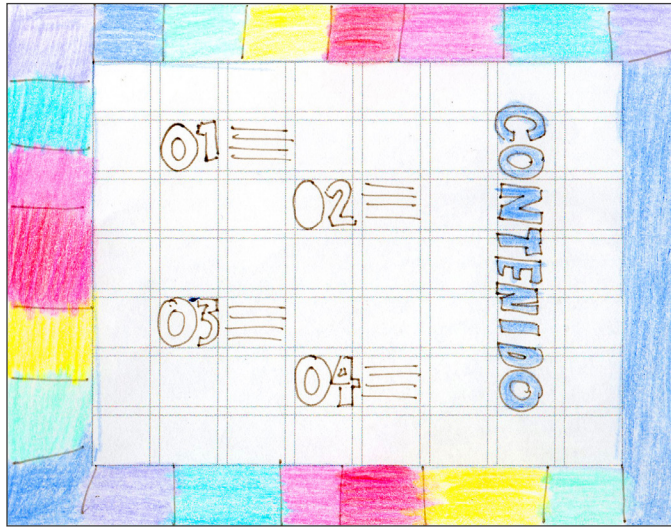


FIGURA 17

Páginas internas

Se decidió que la maquetación de las páginas no fueran iguales una con la otra en su mayoría, sino que variaría dependiendo de la cantidad y tipo de contenido, esto con el objetivo de crear una diagramación dinámica que se ajustara bien a las necesidades de cada tema.

Con el apoyo de la retícula se generaron bocetos para páginas internas clave como el índice, la página de créditos, portadillas, los contenidos con gráficas, entre otros, para analizar el orden en el espacio de los elementos, ilustraciones a elaborar y paleta cromática.



Como se muestra en la figura 18, la propuesta para la página de contenido dejaba poco espacio para ubicar los títulos de cada módulo por lo que se descartó.

FIGURA 18

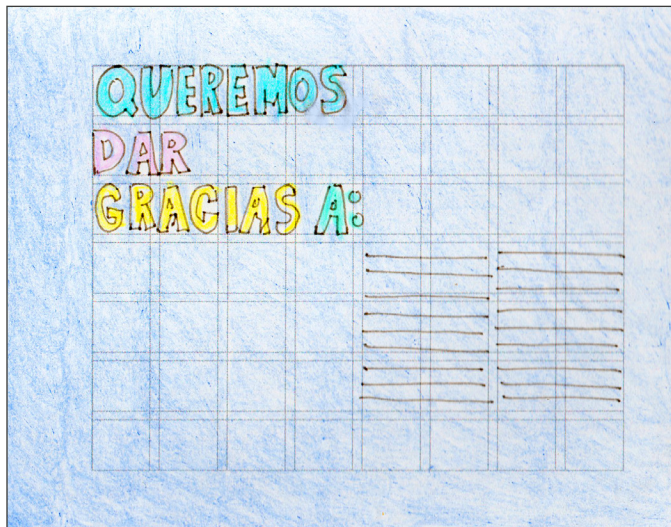


FIGURA 19

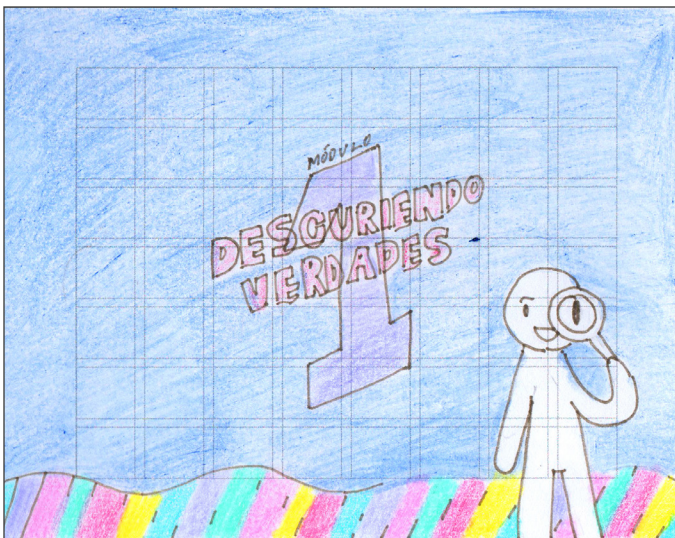


FIGURA 20

Como se visualiza en la figura 26, la propuesta para las portadillas contenía imagen y texto, sin embargo se tomó la decisión de colocar solamente texto para poder darle más jerarquía al número y título del capítulo sin que la composición luciera cargada.

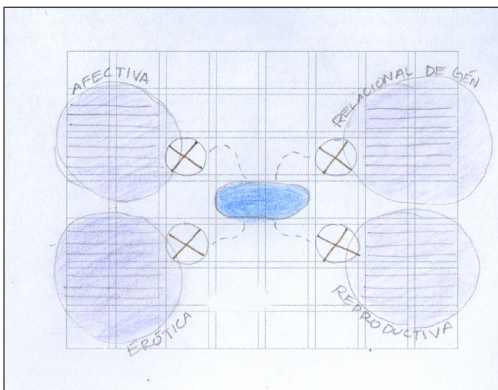


FIGURA 21

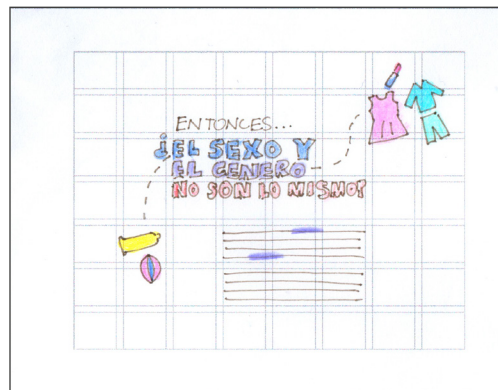


FIGURA 22

¿Qué es sexo y qué es sexualidad?

Muchas veces hablamos de sexo y de sexualidad refiriéndonos a lo mismo, pero NO es así. Conozcamos sus diferencias:

<p>Sexo: Es asignado desde el nacimiento; es universal ya que en todo el mundo se identifica el ser hombre o el ser mujer. Este término está relacionado a aspectos o características biológicas y corporales por el hecho de tener pene o vagina.</p>	<p>Sexualidad: Comprende todas las áreas de nuestra vida. Nadie puede dejar su sexualidad de lado ya que la vive todos los días y en todas las etapas de la vida, tanto en el aspecto psicológico, social, individual y cultural. La sexualidad tiene cuatro esferas que cumplen con funciones importantes:</p>
---	--

FIGURA 23

Se sugirió hacer un vaciado de texto para visualizar de mejor manera el espacio disponible para ubicar las ilustraciones u otros elementos ornamentales, como se muestra en la figura 23.

Ilustraciones y texturas

Las ilustraciones tendrían un rol vital en la pieza, porque representarían un refuerzo en los conceptos y en otras ocasiones, con conceptos más complejos, serían las protagonistas que buscarían aclarar los términos, por este motivo, se plantearon propuestas de ilustración digital (con referencias de diferentes estilos) durante el grupo focal para analizar la reacción del grupo objetivo ante ciertas imágenes y cuán explícitas debían ser respecto a ciertos temas, como la diversidad de género, los órganos sexuales y las infecciones de transmisión sexual.

En esta fase se definió una ruta estilística de ilustraciones; planas, sin bordes y con algunos detalles a línea. Se bocetaron elementos que ilustrarían conceptos específicos, las esferas de la sexualidad, por ejemplo, siempre evitando fomentar el morbo y representar a la sexualidad y todos sus elementos de manera clara. Por otra parte, se bocetaron algunas posibles texturas con el objetivo de ornamentar y complementar la diagramación, sin embargo, la decisión final de los patrones a utilizar se haría durante la siguiente fase para visualizar el resultado digital.



FIGURA 24



FIGURA 25



FIGURA 26

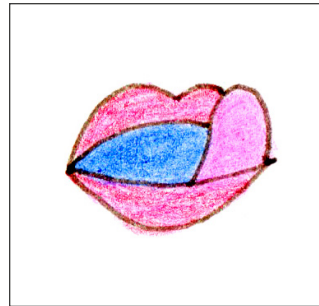


FIGURA 27



FIGURA 28

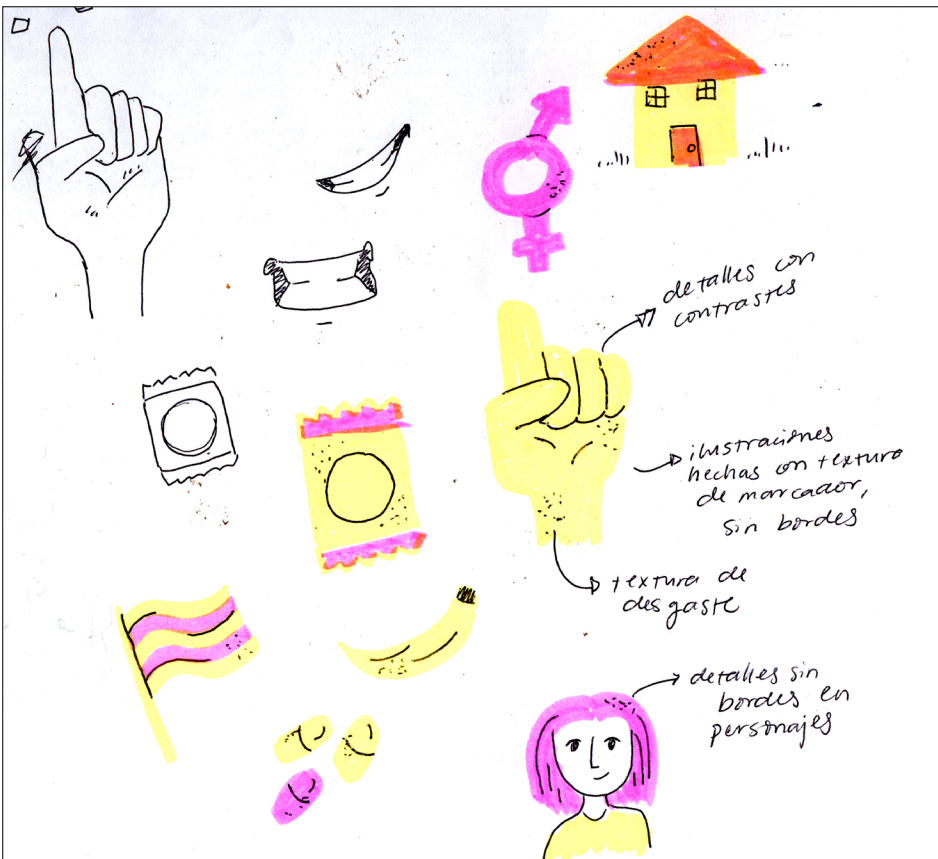


FIGURA 29

Diseño de personajes

Se realizaron bocetos diferentes posibilidades de estilos de ilustración para los personajes como una primera visualización, también se seleccionaron y utilizaron referencias para validar algunas rutas estilísticas y la reacción del grupo objetivo ante uno u otro tipo de ilustración y composiciones. Personajes con rasgos más “generalizados” para no caer en estereotipos. Se bocetaron cinco personajes que representaran diversidad, inclusión y amistad, cinco jóvenes guatemaltecos con características que los hicieran diferentes entre sí, tales como su altura, cabello, color de piel, vestimenta, personalidad y otros aspectos sobre su identidad. Se decidió no utilizar colores naturales en la tez de los personajes para, al igual que en los rasgos de los rostros, no ser demasiado específicos y sobre todo, como la institución lo solicita continuamente, no caer en estereotipos.

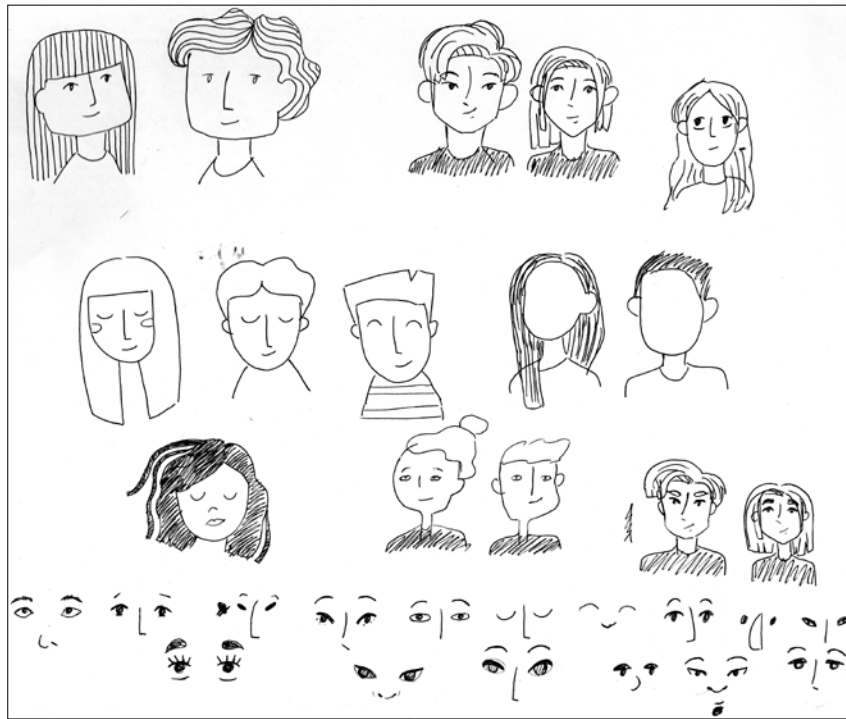


FIGURA 30

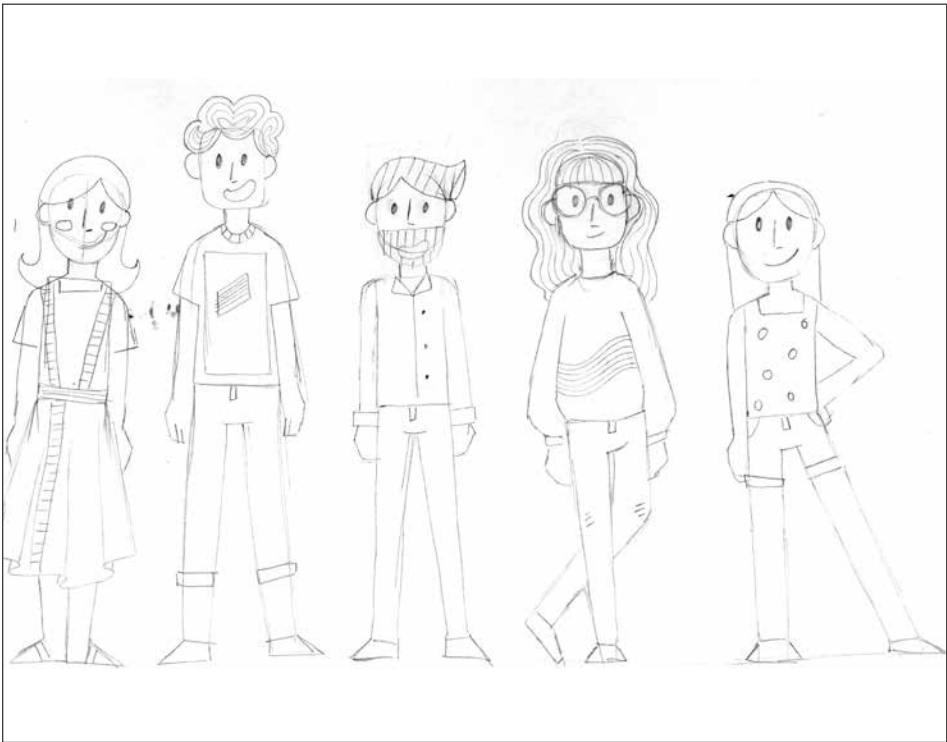


FIGURA 31



FIGURA 32

Durante la autoevaluación se eligió el estilo de la figura 31 y 32, debido a que representaban mejor a la juventud, pues en otros estilos podían parecer niños o ser demasiados simples para poder generarle una personalidad concreta a cada uno.

6.2 NIVEL 2 Y COEVALUACIÓN

En este nivel se elaboraron propuestas digitales de algunas páginas de la guía, para poder tener una visualización más cercana al posible resultado final. Además se realizó una co-evaluación con expertos de diseño editorial para colaborar con el análisis de la pieza y contribuir a una toma de decisiones más objetiva (anexo 4).

Tipografía

La paleta tipográfica del proyecto fue evaluada positivamente, por otra parte, se sugirió utilizar Quick Marker en más páginas. Por ejemplo en las figuras 33 y 34, no se deseaba saturar la composición de texto, pero se añadió una nueva página que graficara los conceptos de identidad de género, utilizando la tipografía Quick Marker para darle más uso a esta tipografía al resultar atractiva.

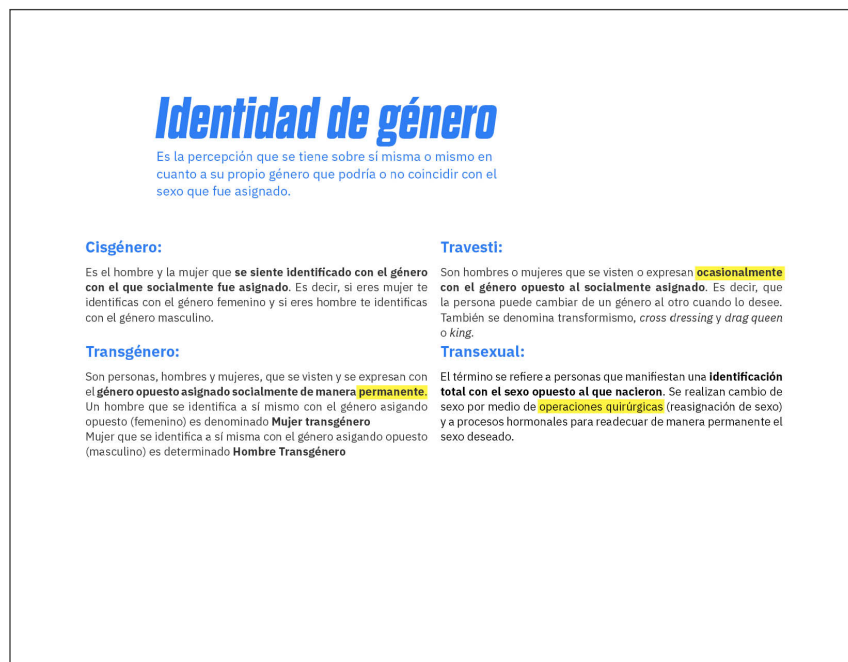


FIGURA 33

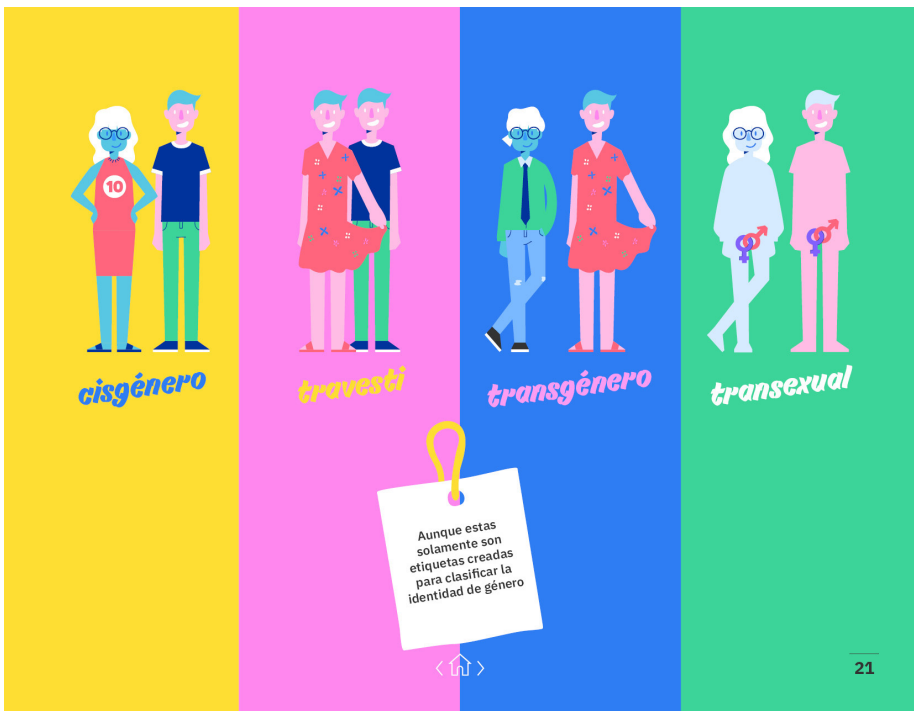


FIGURA 34

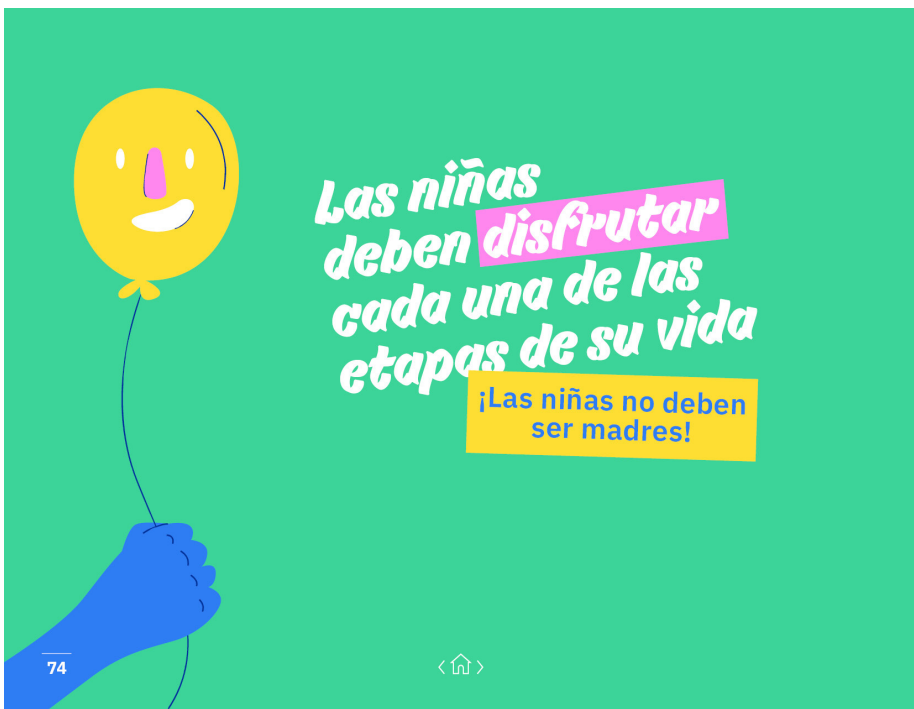


FIGURA 35

También se tuvo en cuenta la observación sobre Quick Marker para páginas que aún no habían sido diagramadas, como el caso de la página en la figura 35.

Portada

En el nivel anterior se bocetaron propuestas con la ilustración detrás del titular, sin embargo ese tipo de composición dificultaba la legibilidad del texto y era poco funcional para transmitir el concepto creativo, por este motivo se descartó y se cambió la composición con respecto a las propuestas generadas anteriormente.

Antes

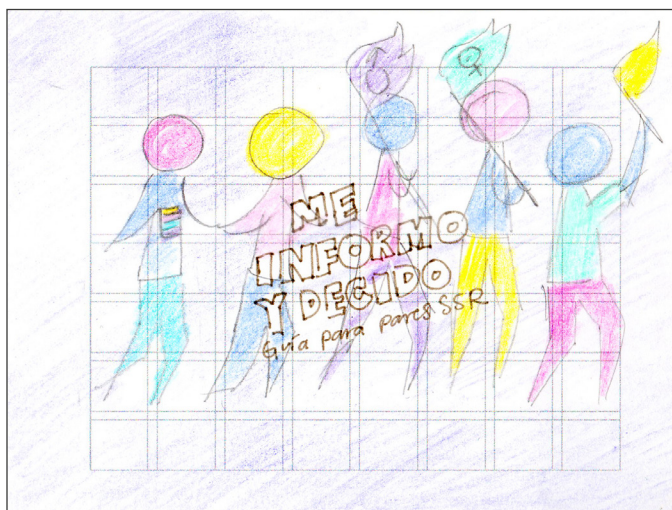


FIGURA 36

Después



FIGURA 37

Según los resultados de la coevaluación se seleccionó la propuesta de la figura 37 porque representaba de mejor manera el concepto creativo y la composición de los elementos añadían dirección al diseño, sin embargo se utilizó la ilustración de una segunda propuesta que se elaboró para la portadilla del capítulo 1.

Antes



FIGURA 38

Asimismo, por sugerencias obtenidas en la coevaluación, se mejoró la composición de la portada.

Después



FIGURA 39

Portadillas

Como se explica en el nivel anterior, se realizaron propuestas para las texturas que identificarían cada capítulo, sin embargo se consideraron “demasiado infantiles” para el grupo objetivo, por esta razón se descartaron y en su lugar se añadieron ilustraciones que identificaran los títulos.

Antes



FIGURA 40

Después



FIGURA 41

Antes



FIGURA 42

Después



FIGURA 43

En el caso de la portadilla número 3 (figura 43), se recomendó cambiar la paleta cromática debido a que la anterior presentaba problemas de legibilidad y contraste.

Páginas internas con fondo blanco

En las páginas internas, de igual forma que en todos los aspectos considerados en la pieza, se busca la versatilidad y el dinamismo para no caer en la monotonía, por lo que se generaron diagramaciones diferentes para cada página, adaptándola a cada tema según las necesidades.

En algunas páginas se sugirió separar el contenido en más páginas para añadir ilustraciones, como se muestra en las imágenes a continuación:

Antes

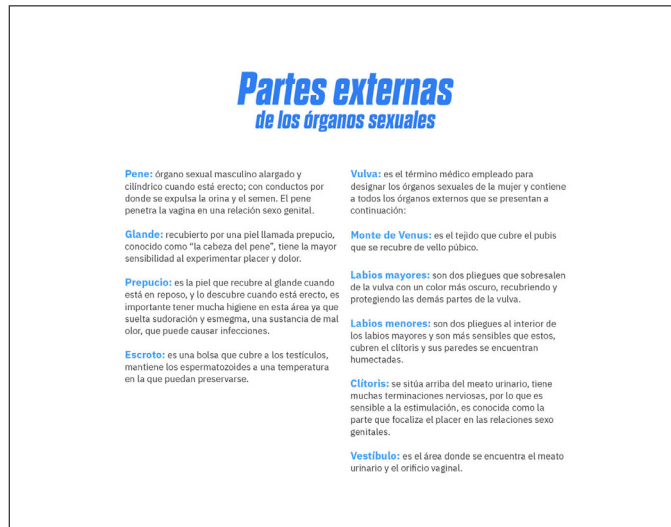


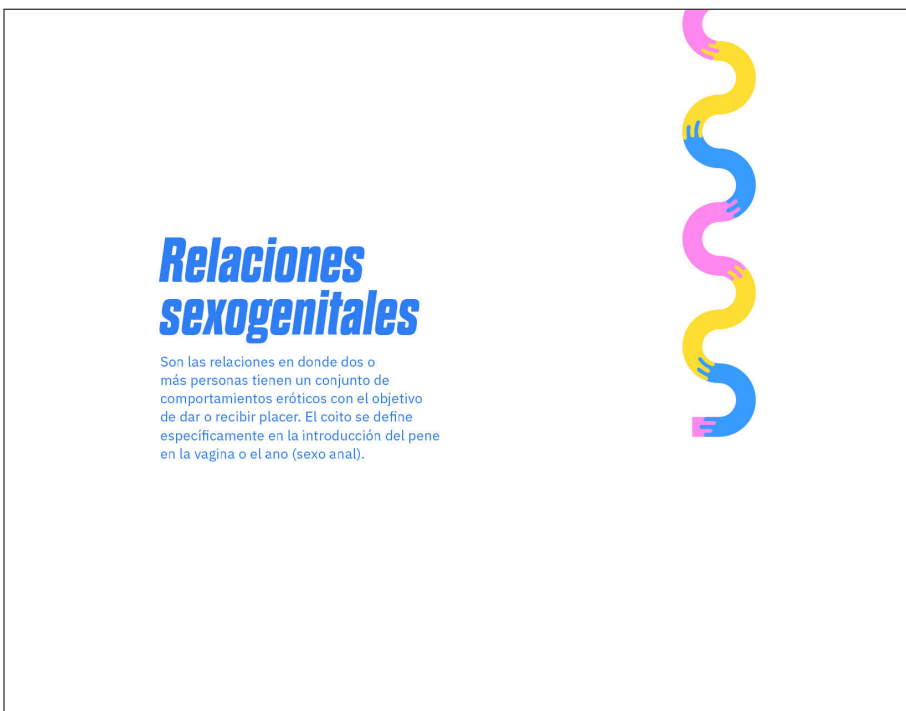
FIGURA 44

Después



FIGURA 45

Antes



También se eliminaron las texturas elaboradas durante otras fases del proyecto, esta decisión fue tomada pues también se descartaron de las portadillas (la razón de esto es expuesta anteriormente) y por lo tanto perdían su función como identificadores de cada capítulo.

FIGURA 46

Después



FIGURA 47

Páginas internas con fondo de color

Para temas más complejos, mensajes importantes o “recordatorios”, se decidió generar diagramaciones más complejas o dinámicas, como si fueran infografías cortas dentro del material, por este motivo fueron trabajadas de manera diferente e independiente a las páginas con fondo blanco, para analizar el recorrido visual, la jerarquía y equilibrio visual.



FIGURA 48



FIGURA 49



FIGURA 50



FIGURA 51

Antes



Se sugirió cambiar la composición de algunas páginas para mejorar el recorrido visual.

FIGURA 52

Después



FIGURA 53

Antes

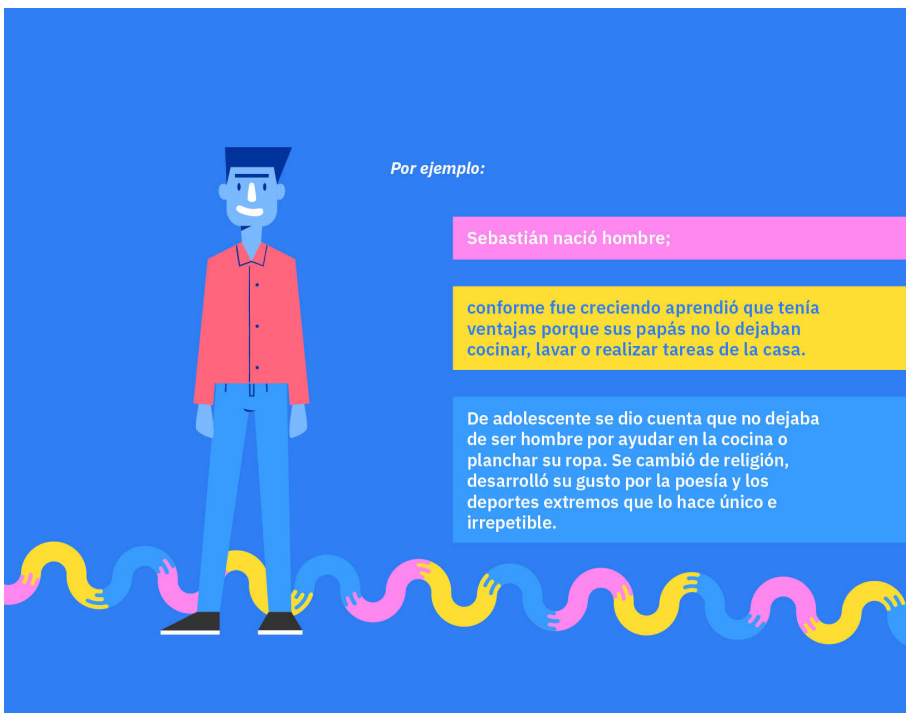


FIGURA 54

También se recomendó cambiar la diagramación de otras páginas para hacerlas más atractivas.

Después



FIGURA 55

Ilustraciones y texturas

Se realizaron propuestas para las texturas de cada módulo, pero por las razones descritas en la sección de portadillas, estas fueron descartadas, por otra parte, se realizaron nuevos bocetos a mano alzada para las ilustraciones de diferentes temas y posteriormente se digitalizaron.



FIGURA 56

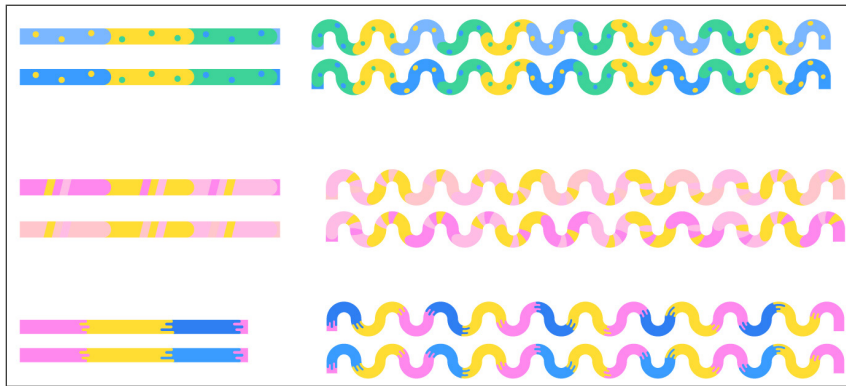


FIGURA 57

Personajes

Los personajes fueron evaluados positivamente, durante este nivel se realizaron más poses y composiciones haciendo uso de estos jóvenes. Además, se hicieron propuestas de poses y composiciones en las que los personajes interactuarán con el texto, por ejemplo, sosteniendo un cartel (figura 66). En otras propuestas se graficaron divirtiéndose, para representar la alegría de la juventud.



FIGURA 58



FIGURA 59



FIGURA 60

6.3 NIVEL 3 Y VALIDACIÓN

Durante este nivel se realizó una versión preliminar de la pieza para su validación con el grupo objetivo (anexos 5 y 6), proceso del cual se sugirieron cambios como resultado de los comentarios y evaluación de las personas voluntarias y una de las asesoras de este proyecto, también se establecieron las premisas de diseño finales y se obtuvo como resultado la pieza final.

Portada

Durante la validación, el grupo objetivo calificó la portada como “atractiva”, y logró transmitir el mensaje deseado planteado en el concepto creativo, sin embargo se sugirió cambiar las características de algunos personajes, el primero fue, añadir alguna prenda de vestimenta indígena a uno de los personajes de sexo masculino, eliminar la bicicleta, y en su lugar, incluir una persona con discapacidad física.

Las imágenes en donde se comparan estos cambios se encuentran en la siguiente página para poder visualizarlos de mejor manera.

Antes



FIGURA 61

Después



FIGURA 62

Portadillas

Se realizaron cambios en la portadilla del capítulo 1, para añadir los elementos pertinentes al personaje con discapacidad física, y en el capítulo 3, debido a que, acorde a las respuestas obtenidas en la validación, la ilustración de una persona de sexo femenino llorando sola, refuerza el estereotipo de que solo las mujeres lloran, por este motivo se añadió un personaje de sexo masculino.

Antes



FIGURA 63

Después



FIGURA 64

Antes



FIGURA 65

Después



FIGURA 66

Páginas internas con fondo blanco

Se realizaron cambios en algunas páginas por diferentes motivos, los cuales se exponen a continuación:

Antes



FIGURA 67

Después



FIGURA 68

Se solicitó añadir ilustraciones de parejas basándose en el tema de orientación sexual, añadiendo parejas homosexuales (aunque se tuviera que recurrir a estereotipos físicos retratados en el cabello) para generar un choque con la realidad.

Antes



FIGURA 69

Después



FIGURA 70

Se realizaron cambios en las páginas donde estuvieran los dos personajes que tuvieron modificaciones, es decir, la mujer con discapacidad física y el personaje de sexo masculino al que se le añadió la prenda indígena.

Antes



FIGURA 71

Después



FIGURA 72

En una de las páginas de actividades del módulo 1 ya había un personaje de sexo masculino haciéndose una pregunta, por lo que se aconsejó cambiar al personaje utilizado en la página 65 (figura 72) para no repetir el sexo de la persona que se hace una pregunta.

Antes



FIGURA 73

Después



FIGURA 74

Se cambiaron o modificaron algunas ilustraciones que no representaban adecuadamente el texto, un ejemplo de esto es en el tema de derechos sexuales y reproductivos en el que se cambió la ilustración de “protección del Estado”.

Páginas internas con fondo de color

Los cambios en estas páginas se realizaron por razones similares a las de las páginas con fondo blanco, es decir, por ilustraciones que no representaban bien el tema o podían malinterpretarse, reforzando algún estereotipo.

Antes



FIGURA 75

Después



FIGURA 76

En las páginas sobre el contexto social del grupo objetivo (figura 76) se cambiaron algunas ilustraciones o se modificaron para no caer en estereotipos, no excluir respecto a la realidad de las personas y expresar de mejor manera las consecuencias del problema social.

Antes



FIGURA 77

Después



FIGURA 78

En la página del tema “Las esferas de la sexualidad” se cambió la ilustración que representaba la esfera reproductiva para no promover sugerir que solamente las mujeres resultan involucradas en esta clasificación. También se añadió un condón porque esta esfera también engloba la planificación familiar y por lo tanto, los métodos anticonceptivos.

Ilustraciones

Se modificaron algunas ilustraciones para afinar detalles y hacerlas más claras para el grupo objetivo.



FIGURA 79



FIGURA 80

Antes

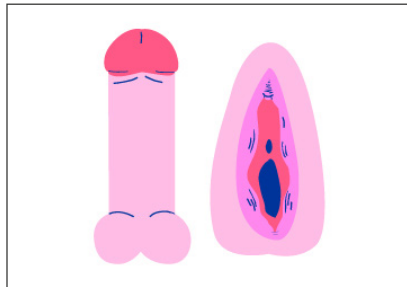


FIGURA 81

Después

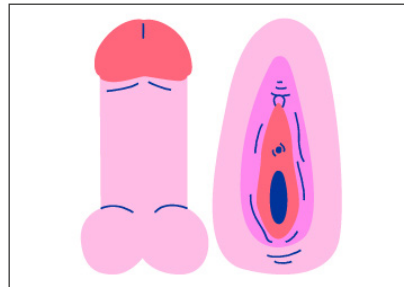


FIGURA 82



Pieza final

7.1 Fundamentación de la pieza

7.2 Pieza final

7.3 Costos de diseño gráfico

PIEZA

FI

NIAL

7.1 FUNDAMENTACIÓN DE LA PIEZA

Durante el nivel 3 de visualización (capítulo anterior), se evaluó la efectividad, funcionalidad y cumplimiento de objetivos del resultado final de la pieza. Por esta razón, a continuación se fundamentan estos aspectos en las características de la pieza de diseño final, estos criterios están basados en las respuestas obtenidas durante la autoevaluación, la co-evaluación, la validación con el grupo objetivo y las asesorías del proyecto por parte de los asesores, procesos que se realizaron a través de los tres niveles de visualización.

Insight: “Me da pena hablar de eso”

El insight, explicado en mayor detalle en el capítulo 4, trata sobre el tabú que rodea la sexualidad y que no permite hablar de ella como algo natural del ser humano, generando desinformación acerca del tema y teniendo consecuencias graves a nivel social, como los embarazos en adolescentes o el aumento en los índices de personas con infecciones de transmisión sexual, solo por mencionar algunos.

Dentro de la pieza no se buscó promover el *insight*, sino contradecirlo. En otras palabras, en la pieza no se dice que la sexualidad es algo de qué avergonzarse, sino que pretende decir “que no te dé pena hablar de eso”. Este objetivo se persiguió a través de exponer visualmente los conceptos de manera directa, por ejemplo, al momento de hablar de los órganos sexuales se ilustraron como son y no como algo que deba ocultarse o que deba ser reemplazado con alguna metáfora. Esto fortalece los valores de la institución y sustenta su objetivo de llamar a las cosas por su nombre, además de **facilitar la comprensión de conceptos** como lo son las partes externas e internas de los órganos sexuales y la identidad de género, siendo estos algunos de los términos que presentaban dificultades de comprensión en el grupo objetivo y que fueron detectados durante un grupo focal.

Concepto creativo: “Juventud sin censura”

El concepto creativo buscó representarse en dos aspectos, el primero fue exponer el tema de sexualidad sin censura, sin exceptuar ningún término o subtema que este abarque, tal como se explica en el punto anterior, con la finalidad de hacer más claro el proceso de aprendizaje y la relación que pueda hacer el alumnado con su realidad.

Como segundo aspecto, los visuales en la pieza fueron encaminados a transmitir libertad de identidad, en otras palabras, representar a los jóvenes sintiéndose en libertad de ser quienes son, sin importar su sexo, orientación sexual, etnia, edad u otros factores que los hacen ser únicos y que forman parte de ser quienes son. Se planteó representar una juventud feliz, diversa, incluyente y respetuosa hacia las diferencias con las demás personas.

En resumen, dentro de la pieza se buscó en todo momento transmitir sentimiento de alegría, libertad y diversión, así como representar a la juventud y la inclusión, evitando estereotipos, a través de las premisas de diseño como se explica en los puntos a continuación.

Color

Cada color puede producir un efecto diferente dependiendo de la ocasión, como el color rojo, que puede proyectar erotismo en unas ocasiones y en otras, peligro. También cambiará dependiendo de la combinación con otros colores, por esta razón, a continuación se explica el uso de cada color y su combinación en la pieza.

La paleta cromática que se utilizó en este proyecto está compuesta por colores saturados e intensos, que en combinación buscan transmitir alegría, diversión y promover la diversidad y el respeto por la parte emocional; también buscó proveer de versatilidad tanto en las ilustraciones y gráficas, así como en la identificación de cada capítulo, y como tercer factor, esta misma característica versátil tenía como propósito generar facilidades para evitar estereotipos cromáticos.

Se generó una paleta para cada módulo basada en la paleta principal, no obstante, esto únicamente definió los colores de la portadilla, los titulares y subtulares; en las ilustraciones por su parte, se hicieron uso de los siete colores de la paleta, en combinación con otros colores secundarios, a lo largo de toda la pieza de diseño.

Azul: Es un color que transmite confianza, además genera contraste con otros colores de la paleta cromática, como el amarillo o el rosado. Se utilizó en partes importantes de la guía como la portada, las primeras páginas y la contraportada, esto debido a que forma parte de la paleta cromática institucional de Paz Joven, aunque este no está definido un tono exacto, el color azul es característico de la identidad gráfica de la organización.

Azul claro: Este tono transmite tranquilidad, además busca crear armonía visual y equilibrio en combinación con otros colores, como el verde. El uso de este color no tiene como función principal darle protagonismo a algún texto, sino que busca reducir el impacto visual de algunas ilustraciones que podrían incomodar al lector.

Turquesa: La elección de este color se dio para darle la versatilidad mencionada anteriormente a la paleta cromática, además se seleccionó para el color de la tez de un personaje dado que el grupo objetivo, durante un grupo focal, sugirió que era un color que representaba a la juventud al transmitirle frescura y ser un color claro y “limpio”, con base en esa reacción, su uso se incrementó en la pieza final.

Rosado: Este color se utilizó para transmitir sensibilidad, por ello, fue aplicado principalmente en los temas referentes a los órganos sexuales y el cuidado del cuerpo. Es un tono controversial en el tema de sexualidad debido al estereotipo que se ha generado de su uso exclusivo para el sexo femenino, por este motivo su aplicación fue precavida, buscando no promover estos estereotipos, también se evitó su uso en la identificación de sexos y por el contrario, se utilizó en algunos elementos tradicionalmente establecidos “para hombres” para no continuar con el pensamiento de que “los hombres no usan rosado”.

Rojo: El uso de este color se dio principalmente en tres situaciones. El primero fue para la identificación del segundo módulo, que aborda el tema de infecciones de transmisión sexual, debido a que se reconoce este color para la identificación de estas temáticas (el listón del VIH es rojo, por ejemplo). La segunda situación fue para transmitir erotismo, tal como en el tema de relaciones sexogenitales o la masturbación, por ejemplo. La tercera situación, aunque menos recurrente, fue para representar el peligro, especialmente en el tema de violencia contra la mujer.

Amarillo: Es reconocido como un color que transmite positivismo y energía, su uso dentro del diseño gráfico de la guía se dio, en especial, para generar contraste con otros colores, también con el propósito de resaltar palabras clave dentro de los párrafos de texto. También se usó en el color de tez de uno de los personajes con el fin de representarlo como una persona alegre y optimista.

Verde: Este color se utilizó para generar balance, al igual que el azul claro, y en combinación con el resto de la paleta, genera un efecto positivo y agradable por su tonalidad. su objetivo en la guía didáctica fue reducir el impacto visual que pudiera incomodar al lector en algunas páginas y además su uso favoreció el propósito de evitar estereotipos de género, por ejemplo, en los símbolos de sexo femenino y masculino, en donde, en algunos casos, se aplicó el verde para identificar al sexo masculino en lugar del color azul.

En los próximos párrafos se justifica la paleta cromática de la pieza general y de cada módulo, esta fundamentación se realizó con base en los estudios recopilados en el libro “Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón” de Eva Heller.

Paleta principal: La combinación cromática principal está formada por los siete colores descritos anteriormente, azul, azul claro, turquesa, rosado saturado, rojo, amarillo y verde. Esta tiene como propósito, ser una mezcla agradable, llamativa y despertar la sensación de amabilidad y simpatía. Además, representa la juventud y la diversidad, esto, cuando se utilizan los siete colores o su mayoría.

Como se menciona anteriormente, también busca la versatilidad y su psicología puede cambiar dependiendo de su uso en cada página.

Módulo 1: En este módulo se eligió, de la paleta principal, el color azul, amarillo y rosado. Con esta combinación se pretende transmitir sensibilidad, pues en este módulo se presentan los conceptos básicos sobre la sexualidad, el conocimiento del cuerpo y otros temas encaminados al auto-conocimiento y auto-exploración. En algunas páginas se añadió el color verde para despertar simpatía y armonía, por ejemplo, en el tema de identidad de género, al ser un tema polémico, se buscó darle una imagen amigable.

Módulo 2: En este módulo, la paleta está conformada por un rosado saturado, un rosado claro, rojo y amarillo. Con esta mezcla se pretende provocar sensación de sensibilidad, sexualidad, amor y erotismo, esto debido a que en ese módulo se detalla más sobre las relaciones sexo-genitales, los métodos de protección, los derechos sexuales y reproductivos, entre otros temas. Además, el rojo forma parte fundamental de la paleta por representar de manera universal, el VIH/SIDA, pues en este módulo se habla del mismo y de otras infecciones de transmisión sexual.

Módulo 3: Para este módulo, la combinación cromática fue de azul, azul claro, verde y amarillo. Entre los temas que se abordan en esta parte están, la realidad de los embarazos en adolescentes en el país, la violencia sexual, la violencia contra la mujer, las rutas de denuncia, entre otros, por este motivo, con esta paleta se pretende transmitir esperanza y tranquilidad.

Tipografía

La selección de tipografías para este proyecto, al combinarlas en las diferentes composiciones, tenían como objetivo transmitir el mensaje de libertad, sin caer en poca legibilidad o provocar cansancio en la lectura, por este motivo se buscó tener un equilibrio entre una opción que ornamentara y a su vez provocara sensación de espontaneidad, como lo es Quick Marker, una que fortaleciera la jerarquía visual sin ser una tipografía compleja para titulares extensos como Dharma Gothic, y la tipografía legible y moderna para los párrafos como lo es IBM Plex Sans.

También se buscó que la paleta tipográfica contribuyera a mejorar la comprensión del texto, tanto con los estilos de una misma tipografía como con la composición del texto dentro de una misma página.

Las tipografías que se presentan a continuación fueron seleccionadas desde la fase de la definición creativa y no se dieron cambios porque no presentaron ningún obstáculo para la comprensión del mensaje, además de cumplir su función al ser legibles y transmitir (en el caso de Quick Marker) el mensaje, las sensaciones y reacciones esperadas en el grupo objetivo, que en resumen son espontaneidad, libertad, movimiento y atractivo estético.

a. Quick Marker

Se seleccionó esta tipografía para el título de la guía, portadillas y otras composiciones con texto al que se le dio una jerarquía superior a la del resto, siempre y cuando, en ellas no se utilizara la tipografía de titulares (Dharma Gothic) para no crear saturación ni confusión con respecto a la jerarquía. Esta tipografía transmite espontaneidad, hecha con trazo libre y rápido, según lo explicó el grupo objetivo, además de ser calificada como una tipografía legible. Al ser una tipografía más libre, llama la atención del grupo objetivo y le prestan atención al mensaje que se les presenta. Le da a la pieza también, una sensación de simpatía.

ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTU
VWXYZ1234567

b. Dharma Gothic Extrabold Italic

Para evitar causar saturación o el desequilibrio visual que podría provocar Quick Marker, se optó por una tipografía diferente para los titulares. Esta es una tipografía condensada para aprovechar el espacio en titulares largos, asimismo, en su estilo *extrabold* para fortalecer la jerarquía de textos. Es una tipografía legible y moderna al ser sans serif.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRS
TUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz12345678

c. IBM Plex Sans

Para los párrafos se eligió la familia IBM Plex Sans, una tipografía moderna, clara y con una familia lo suficientemente amplia para generar dinamismo y contrastes dentro del texto de un párrafo y así resaltar palabras, números u oraciones clave para mejorar la comprensión del contenido teórico.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZa
bcdefghijklmno
pqrstuvwxyz1234567

Retícula

La retícula utilizada para la guía didáctica es modular, con 10 filas y 8 columnas, proporcionando versatilidad durante la maquetación de cada una de las páginas y adaptándose a las necesidades de cada tema. Además permitió no crear una diagramación rutinaria, aspecto que se vincula con el concepto creativo, es decir, transmitir libertad y espontaneidad.

Por otra parte, las medidas de la pieza cerrada son las de una hoja de papel tamaño carta (8.5 x 11 pulgadas), esto debido a que de esa manera la pieza se adapta a los diferentes usos que se le desee dar, por ejemplo, si se necesita utilizar como presentación o si se necesitan imprimir algunas páginas para las actividades que así lo indican sin ninguna dificultad de formato.

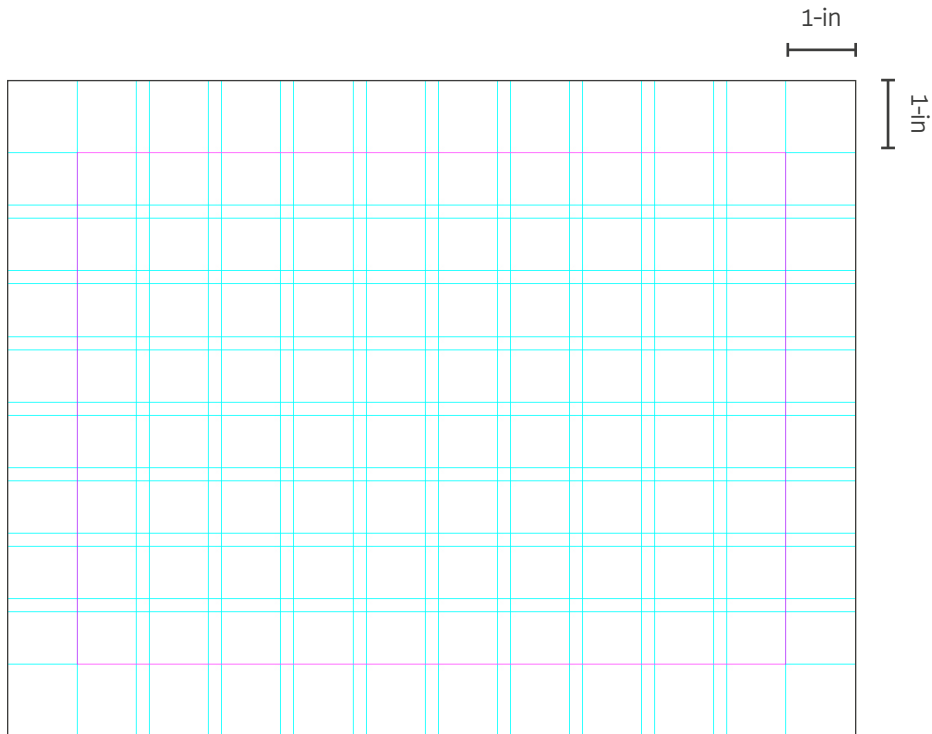


FIGURA 83

Personajes

Los personajes principales que se elaboraron para el proyecto son cinco en total, y se crearon con el propósito de transmitir amistad, juventud, diversidad e inclusión a través de los diferentes arquetipos utilizados, además de apoyar el contenido interactuando con algunos textos o ejemplificando diferentes situaciones con el fin de asemejarlos a la realidad del grupo objetivo y que este pudiera relacionar los términos. Son jóvenes de ambos sexos (femenino y masculino), una joven utiliza un traje basado en la vestimenta indígena de San Juan Sacatepéquez, un joven representa la comunidad LGBT simbolizada en el cuello de su playera, otro joven porta una prenda que representa la vestimenta indígena para no continuar con el estereotipo de que el traje indígena recaer únicamente en la mujer, otra de las jóvenes utiliza gafas y tiene una discapacidad física y finalmente otra que a pesar de que en algunas escenas se le ilustra con falda, no tiene una imagen “femenina” según las normas tradicionales respecto al género en Guatemala.



FIGURA 84

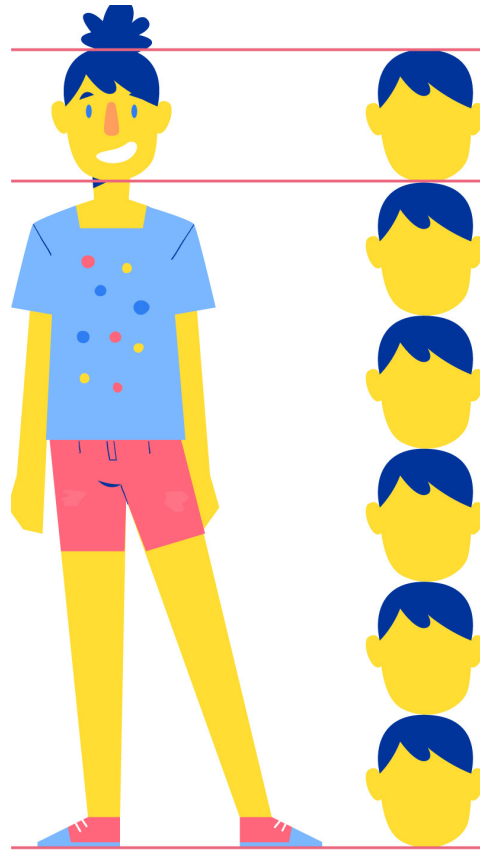


FIGURA 85

Ampliando lo que se menciona en el párrafo anterior, los personajes interactúan con algunos textos o representan situaciones de los textos que acompañan con la finalidad de que el usuario de la pieza relacione lo expuesto con su realidad, por ejemplo, para graficar las diferencias entre sexo, orientación sexual e identidad de género se realizó una abstracción utilizando la silueta de los personajes; en otra página, se les aplicó como apoyo para representar gráficamente los términos de identidad de género; también se elaboró la ilustración de uno de los personajes introduciendo su mano en los pantalones como si estuviera masturbándose, para acompañar el tema del sexo seguro y mostrarle al usuario que, como todos, los personajes realizan dichas prácticas para conocer su cuerpo.

Cada personaje tiene un tono de piel, color y forma de cabello, vestimenta, altura y otras características que los hacen diferentes uno del otro, con la finalidad de representar la diversidad y fomentar el respeto a la identidad de cada persona; son ilustraciones planas solamente con los detalles necesarios para diferenciarlos del resto, pero sin hacerlos demasiado complejos.



FIGURA 86

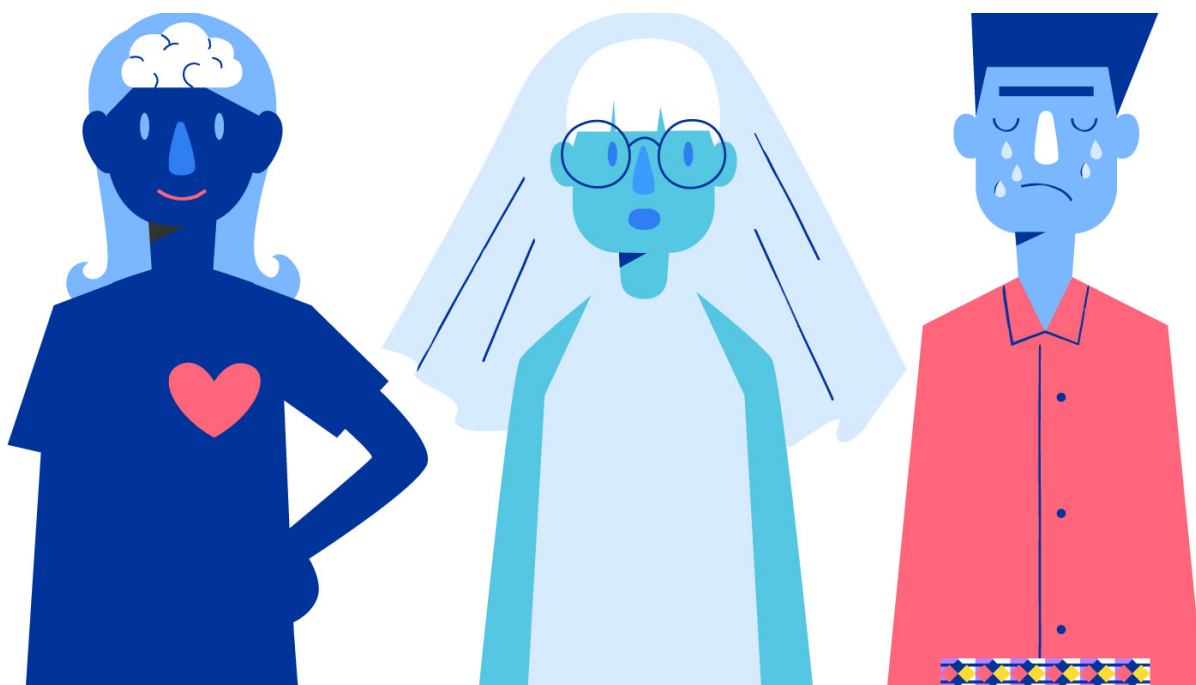


FIGURA 87

Ilustración

Se elaboraron más de 120 ilustraciones, sin tomar en cuenta los personajes, para introducir temas y graficar conceptos con la finalidad de facilitar la comprensión de los mismos, en especial los términos que el grupo objetivo marcó como difíciles de comprender y/o explicar. Además se buscó resumir textos extensos de manera visual para hacer más ágil el entendimiento del contenido teórico.

Las ilustraciones son planas y buscan la simplicidad, añadiendo pocos detalles, únicamente los necesarios para que sean comprensibles, con dos objetivos: el primero es hacerlas claras y directas. El segundo objetivo de esta ruta estilística busca que a través de la combinación cromática, sus formas y trazos se transmita libertad y diversión, simulando el acabado cuando el grupo objetivo crea formas en diferentes papeles de manualidades durante los talleres.

Con este motivo, las formas de las ilustraciones son irregulares, es decir, un círculo no es un círculo perfecto sino se digitalizó a mano alzada. También se añadieron líneas y contornos para agregar los detalles necesarios para hacer comprensible la forma, pero estos trazados tienen texturas como si fueran hechos con lápiz o marcador, con el objetivo de reforzar la sensación de ilustraciones que a pesar de su acabado digital, se evidencia que durante su proceso existió la intervención de técnicas tradicionales.

También, enlazado con el concepto creativo, las ilustraciones grafican de manera directa los términos expuestos, sin censura ni posiciones morales o religiosas que obstaculicen o de alguna manera, hagan más confusa la comprensión del tema ni que contribuya a seguir mitificando la sexualidad.

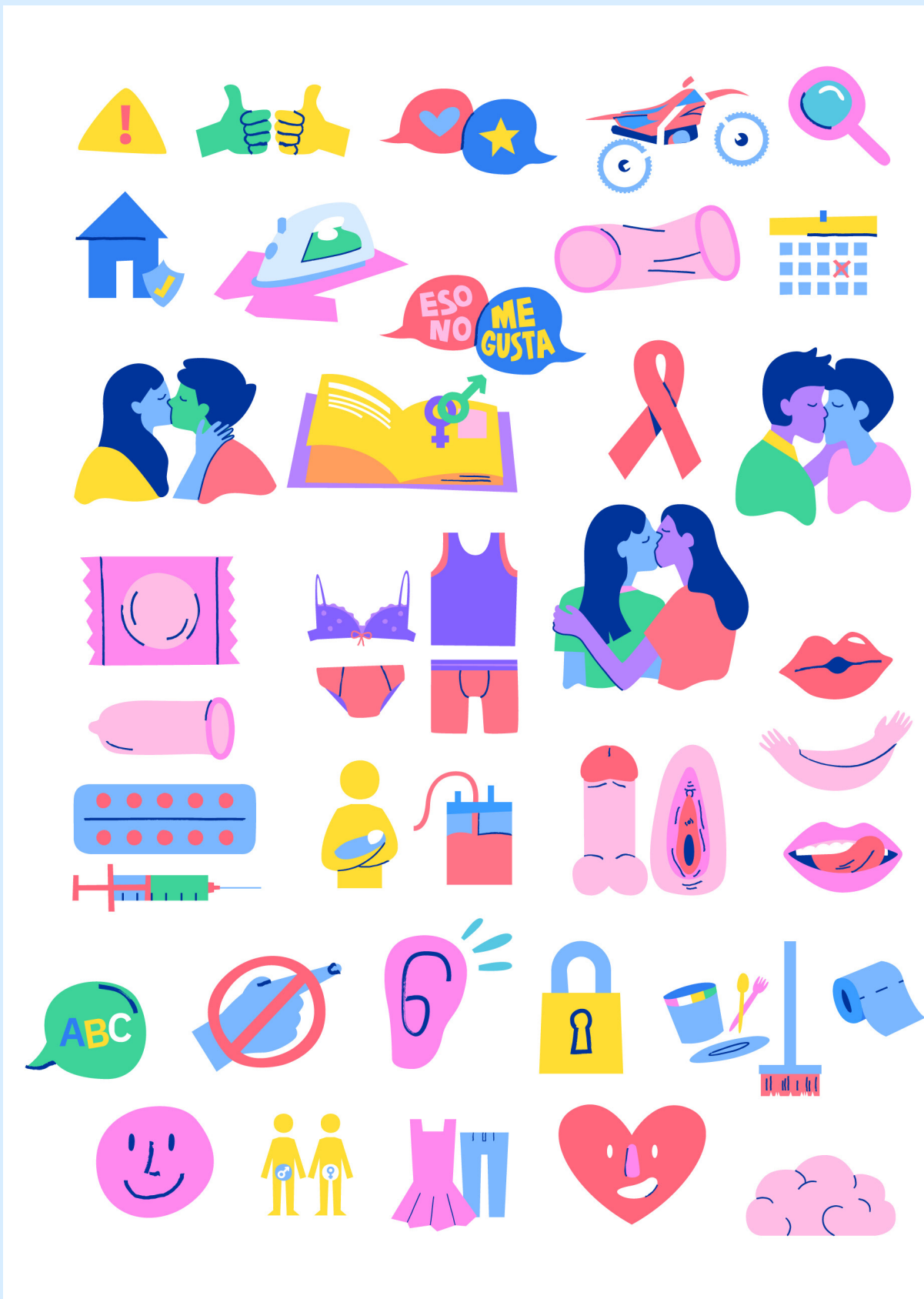


FIGURA 88

Portada y contraportada

El diseño de la portada es un factor primordial en un libro o publicación, porque es el primer contacto que se tiene con el futuro lector, si se elabora adecuadamente, atrae la atención del potencial usuario, ayuda a diferenciar un libro de los demás y expone al grupo objetivo información sobre el producto, como el tema o temas que se tratarán en las páginas internas.

La portada de la guía presenta a los personajes en un escenario que los muestra empoderados, libres y felices, además, con soporte en las evaluaciones realizadas durante el proceso de visualización, la ilustración transmite comunidad y dirección hacia un lugar en donde estos jóvenes podrán encontrar la libertad.

Se busca introducir el tema a tratar a través de las ilustraciones en las banderas que porta la mayoría de los personajes, también se simboliza el posicionamiento respecto a algo, en este caso, respecto a la defensa de los derechos sexuales y reproductivos, la diversidad, la equidad de género y otros.

En un orden de derecha a izquierda, se representan los métodos anticonceptivos en el condón, se eligió este único método debido a que su uso es fundamental al tener una vida sexual activa pues además de prevenir embarazos no deseados, es el único de estos métodos que previene de ITS y VIH. La siguiente bandera ilustra la sexualidad y la equidad de género, la tercera bandera representan la orientación sexual y la identidad de género y la última bandera apoya el valor de inclusión y respeto al ser un símbolo que representa a la comunidad LGBT.

La tipografía utilizada para el título es Quick Marker que, como se menciona en su fundamentación, transmite libertad y espontaneidad; además el mismo está ubicado en el lado derecho de la composición porque es en esa dirección en la que caminan los personajes, dándole más jerarquía y peso visual a esa área.

En la contraportada, por su parte, solamente se colocó el logotipo de Paz Joven Guatemala y Unicef, los íconos de sus redes sociales y una ilustración de los cinco personajes, pero en esta ocasión, están abrazándose, como si fueran a tomarse una fotografía con sus amigos, como cualquier joven en la actualidad.



FIGURA 89



FIGURA 90

Portadillas

Las portadillas buscan tener unidad gráfica con la portada principal. En la primera portadilla (figura 98) la ilustración es una abstracción de las diferencias entre sexo, orientación sexual e identidad de género. El primer capítulo contiene conceptos básicos sobre sexualidad, por esa razón se ilustró una pregunta frecuente que se tiene al introducirse en el tema: ¿cuál es la diferencia entre estos términos?

En la portadilla del segundo capítulo (figura 99), la ilustración presenta los tres métodos anticonceptivos que se resaltan en el contenido teórico de la guía al ser los más utilizados y accesibles en Guatemala (el condón masculino, las pastillas anticonceptivas y la inyección anticonceptiva), también una representación de lo que estos métodos pretenden: proteger, graficada en forma de un candado, pues este objeto protege algo que es importante o valioso.

En la tercera portadilla (figura 100) se visualizan dos personajes llorando, pues el capítulo aborda las preocupantes tasas de los embarazos en adolescentes, sus consecuencias, las rutas de denuncia, la violencia sexual, entre otros temas que afectan el desarrollo integral de la juventud guatemalteca desde esta perspectiva. A pesar de que el capítulo trata sobre la violencia en la mujer, en la ilustración se grafica a un hombre y una mujer para no reforzar el estereotipo de que solo las mujeres lloran y que estos problemas nos afectan a todos y todas.



FIGURA 91



FIGURA 92



FIGURA 93


Páginas internas con fondo blanco

Las páginas internas que conservaron fondo blanco son aquellas que contienen párrafos extensos de información, tablas, o que el texto no pudiera distribuirse en módulos cortos, sino utilizando columnas, para mantener una lectura continua. Con excepción de las agendas metodológicas y las actividades de cada capítulo, en estas páginas, la combinación tipográfica es Dharma Gothic para los titulares e IBM Plex Sans para párrafos, como se expresa anteriormente, son páginas con contenido más denso que las demás, por lo que se buscó no saturar ni generar desequilibrio visual que pudiera incomodar o cansar al lector.

La maquetación de párrafos en estas páginas es generalmente en dos columnas para facilitar la lectura y hacer el contenido más compacto visualmente y con esto animar al usuario a leer el contenido, cuando es una sola columna, la misma no es demasiado ancha con el mismo objetivo y garantizar que el lector adquiera el conocimiento.

También se añadieron algunas ilustraciones conforme al tema y términos, y los colores de los titulares y subtítulos varían según el capítulo, además se resaltan las palabras, números u oraciones clave para ayudar a mejorar la comprensión del texto y facilitar su síntesis.

Entonces...



¿el sexo y el género son lo mismo?

¡Claro que no!

El sexo, como lo dijimos antes, es asignado por las características biológicas que tenemos al nacer (**pene o vagina**) y **el género** lo aprendemos según aspectos y patrones de comportamiento, según se es **masculino o femenino** en la cultura, en la familia, la escuela, la comunidad, la sociedad, los libros, la religión y dentro de todos los espacios en los que nos relacionamos continuamente.

“La Sexualidad se refiere a la simbolización que cada cultura elabora sobre la diferencia entre estos, estableciendo normas y expectativas sociales sobre los papeles, los atributos y las conductas de las personas a partir de sus cuerpos”
(Martínez y Cabrera 2003)

Por ejemplo:
El ser mujer en Guatemala, así como las conductas que manifiestan las mujeres en este país, no son las mismas actitudes y comportamientos que manifiesta una mujer musulmana, gitana o estadounidense.

Es importante resaltar que **"nada está escrito"**, si bien aprendemos lo que significa ser mujer u hombre según los modelos que vamos observando e imitando a lo largo de nuestra vida, como seres individuales **tenemos el derecho de decidir** qué conductas queremos adoptar como parte de nuestra identidad.

< ⏪
15

FIGURA 94



FIGURA 95



FIGURA 96

Páginas internas con fondo de color

Los criterios establecidos para que la composición de las páginas internas tuviera fondo de uno o varios colores en la elaboración de este proyecto, fue la densidad del contenido, cuando tienen fondo de color, son páginas con párrafos cortos, de una sola frase con recordatorios o mensajes importantes, estadísticas o procesos. Son cuatro como máximo por capítulo para no saturar la pieza, debido a que el impacto que genera una página con fondo de color (con la saturación y tonalidad de la paleta cromática de esta guía) puede resultar cansada o incómoda, por la misma razón no son párrafos extensos, para que la lectura sea rápida y se continúe a una siguiente página con fondo blanco.

En estas páginas se explican conceptos tales como las etiquetas de identidad de género; recordatorios como, si se tiene una vida sexual activa y no se ha utilizado condón, es importante que la persona se realice una prueba de VIH e ITS cada seis meses; o estadísticas, como los números de los embarazos en adolescentes. Como tercer punto, también explica de manera visual algunos procesos, es decir, son infografías dentro de la guía, como las rutas de denuncia por violencia sexual.

En estas páginas se realizaron composiciones con ilustración y las tres tipografías (no las tres juntas, sino dos de ellas) de este proyecto para hacer visuales más atractivos buscando llamar la atención del lector y que este consuma el contenido teórico y lo retenga de mejor manera.



FIGURA 97

Existen varios métodos anticonceptivos tales como:

condón masculino condón femenino anillo vaginal

inyecciones pastillas anti-conceptivas parches

implantes hormonales DIU o T de cobre billings

coito interrumpido y del ritmo

Estos métodos se pueden clasificar en métodos de barrera, hormonales, permanentes o irreversibles y los naturales. Sin embargo, por acceso y uso más cotidiano en nuestro país, en las próximas páginas encontrarás los tres más utilizados y con mayor disponibilidad en el Sistema Nacional de Salud.

56 < 🏠 >

FIGURA 98

Las niñas deben disfrutar cada una de las etapas de su vida

¡Las niñas no deben ser madres!

74 < 🏠 >

FIGURA 99

Soportes y medios

El material está destinado para darle uso digital, principalmente en computadora. Esto se debe a diferentes factores, como primer punto está el aprovechamiento de recursos en sintonía con los valores de conservación del medio ambiente que promueve la organización. Segundo, la accesibilidad, dado que el grupo objetivo se encuentra en diferentes departamentos de Guatemala, generar un material impreso representaría dificultades para su transporte y la llegada de la guía a las y los técnicos de campo y personas voluntarias, además de ser más accesible para cualquier joven que quiera consultar el material en línea. Como tercer punto, al ser interactivo, agiliza su consulta cuando se necesite durante algún taller o actividad en el que se esté utilizando.

La guía es compartida por medio de correo electrónico a las personas voluntarias y los técnicos de campo de Paz Joven Guatemala, también es compartida en las redes sociales y página web de la institución para que cualquier persona que la necesite tenga acceso a ella.

7.2 PIEZA FINAL



FIGURA 100



FIGURA 101

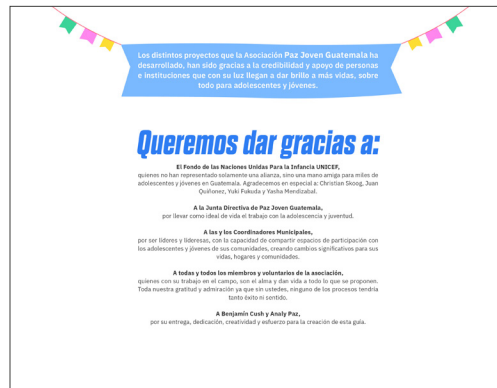


FIGURA 102



FIGURA 103



FIGURA 104

Sabías que para el **2000** Guatemala contaba con una población de **11 millones** de habitantes

En el **2013** contaba con **15 millones**

y se estima que para el año **2050** el total será de **27 millones**

Introducción

Nuestro país crece anualmente 2.4%, teniendo un promedio de 365 mil nuevos habitantes por año y es una de las tasas más altas de América Latina. El 69% de la población son menores de 30 años (Situación del País, Informe Nacional de la Encuesta Mundial CIPD, 2013). La adolescencia y juventud representan casi tres cuartos de la población de nuestro país.

Los y las adolescentes y jóvenes atraviesan una etapa crítica a nivel fisiológico, social, psíquico y emocional y son considerados como una población en mayor riesgo y vulnerabilidad. La OMS definió la salud de la juventud como "Un reto para la sociedad".

La **Salud Sexual y Reproductiva (SSR)**, se encuentra dentro de las necesidades prioritarias y urgentes que deben abordarse en la adolescencia y juventud con un marco integral, preventivo y garantizando los derechos humanos y el acceso a la educación e información de adolescentes y jóvenes.

Paz Joven Guatemala y **UNICEF** consideran como prioridad empoderar a adolescentes y jóvenes. Así mismo, sumar esfuerzos para dejar evidencia de las buenas prácticas desarrolladas en el tema de Salud Sexual y Reproductiva y así contribuir al desarrollo individual, social y comunitario.

La alianza inicia en el 2010, año en el que se creó la **Agenda de Prioridades de la Adolescencia y Juventud**, la cual presenta la importancia de trabajar en temas de SSR. En el año 2012, 13 municipios de Guatemala desarrollaron el proyecto "A Jugar por mi Salud", informando a adolescentes y jóvenes en SSR, ITS y VIH.

En el 2013 inicia el proyecto "Yo decidí" el cual se focalizó en embarazos en adolescentes y la prevención del mismo; desde ese año hasta la fecha el proyecto ha tenido continuidad anual y tiene como objetivo que las y los voluntarios quienes han participado en los proyectos anteriores, sean promotores de Salud, replicando los conocimientos adquiridos a más de 10,700 adolescentes y jóvenes en 17 municipios a lo largo de los distintos proyectos ejecutados.

6

FIGURA 105

Presentación

¿Para qué nos sirve esta guía?

Esta guía es un instrumento de apoyo, para que puedas hacer las réplicas de los talleres de salud sexual y reproductiva. Contiene una parte teórica para que consultes y tengas claridad de los temas que abordarás con metodologías lúdicas y participativas. También contiene agendas que son las que utilizarás para realizar talleres a adolescentes y jóvenes de tu comunidad y municipio.

¿Para quién va orientada esta guía?

Para personas facilitadoras, adolescentes y jóvenes voluntarios de Paz Joven Guatemala, quienes con su compromiso han decidido ser agentes de cambio para el país. Para utilizar la guía debes de capacitarte como promotor o promotora de buenas prácticas en sexualidad y prevención de embarazos en adolescentes.

7

FIGURA 106

¿Cómo debo utilizar esta guía?

- La guía se divide en tres capítulos. Cada capítulo contiene los temas que de van a impartir a través de tres talleres de aproximadamente tres horas cada uno.
- Al final de cada capítulo vas a encontrar la agenda con las actividades específicas de cada taller.
- Al final de la guía encontrarás los anexos; estos son complementos de algunas de las actividades. Cuando se requiere se hará referencia para que los consultes. Por ejemplo, véase AL ANEXO 1, VE AL ANEXO 2, etc.
- La guía está pensada para actividades con grupos no mayores de 30 personas. Se sugiere trabajar con una persona joven quien asume un rol de co-facilitador(a). La idea es que una persona facilitadora mientas la otra lo ayuda y toma notas de las cosas interesantes que suceden en los talleres. Se sugiere rotar los roles.
- Optimiza los recursos tales como marcadores, lapiceros, lápices, tijeras y otros que son reutilizables para varios talleres. Después de cada taller ordénalos y guárdalos.

8

FIGURA 107

Consejos para generar un buen ambiente de confianza

- Respetar la privacidad de los participantes.
- Respetar la diversidad de opiniones.
- Respetar la diversidad de opiniones.
- Respetar la diversidad de opiniones.
- Respetar la diversidad de opiniones.
- Respetar la diversidad de opiniones.
- Respetar la diversidad de opiniones.
- Respetar la diversidad de opiniones.

9

FIGURA 108

Debo comprender que...

Las actitudes y conductas de las y los participantes están influidas por el contexto en el que viven.

machismo

- Reflexión de oportunidades de estudio y desarrollo profesional.
- Control de libertad para tomar decisiones.
- Presión de roles de género tradicionales: masculino, femenino, masculino y femenino.
- Roles de masculinidad y feminidad.
- Exclusión del rol de la participación social y política.

adultocentrismo + machismo

Interacción con el rol de género y el rol de la participación social y política.

10

FIGURA 109

violencias

Violencia de género: física, sexual, psicológica, económica, social, política, cultural, simbólica.

deseempleo

La falta de oportunidades laborales y de medios de vida afecta a las personas, especialmente a las mujeres, quienes enfrentan mayores dificultades para acceder a empleos y oportunidades laborales.

migración

La migración es un fenómeno complejo que involucra a las personas que se desplazan de un lugar a otro, ya sea dentro o fuera del país. Esto puede ser temporal o permanente, y puede estar motivado por diversas razones, como la búsqueda de mejores oportunidades laborales, educativas o económicas.

11

FIGURA 110

DESCUBRIENDO VERDADES

12

FIGURA 111

¿Qué es sexo y qué es sexualidad?

Sexo: Características físicas y biológicas que distinguen a los machos de las hembras.

Sexualidad: Conjunto de aspectos físicos, psicológicos, sociales y culturales que influyen en la conducta sexual.

13

FIGURA 112

Las esteras de la sexualidad

Atenas: Características físicas y biológicas que distinguen a los machos de las hembras.

Relaciones de género: Conjunto de relaciones que se establecen entre los hombres y las mujeres en una sociedad.

Función erótica: Características físicas y biológicas que influyen en la conducta sexual.


Reproductiva: Características físicas y biológicas que influyen en la conducta sexual.

14

FIGURA 113

Entonces...

¿el sexo y el género son lo mismo?



¡Claro que no!

El **sexo**, como lo dijimos antes, es asignado por las características biológicas que tenemos al nacer (**pene o vagina**) y el **género** lo aprendemos según aspectos y patrones de comportamiento, según se es **masculino o femenino** en la cultura, en la familia, la escuela, la comunidad, la sociedad, los libros, la religión y dentro de todos los espacios en los que nos relacionamos continuamente.

"La Sexualidad se refiere a la simbolización que cada cultura elabora sobre la diferencia entre estos, estableciendo normas y expectativas sociales sobre los papeles, los atributos y las conductas de las personas a partir de sus cuerpos"
(Martinez y Cabrita 2003)

Por ejemplo:
El ser mujer en Guatemala, así como las conductas que manifiestan las mujeres en este país, no son las mismas actitudes y comportamientos que manifiesta una mujer musulmana, gitana o estadounidense.

Es importante resaltar que **"nada está escrito"**, si bien aprendemos lo que significa ser mujer u hombre según los modelos que vamos observando e imitando a lo largo de nuestra vida, como seres individuales **tenemos el derecho de decidir** qué conductas queremos adoptar como parte de nuestra identidad.

15

FIGURA 114

La Identidad

Es el conjunto de los rasgos propios de una persona o de una comunidad que caracterizan al sujeto o a la colectividad frente a los demás. La identidad cuenta con tres aspectos importantes:

- 1 Es asignada.** Como nuestro nombre, nuestro lugar de nacimiento, la religión, el apellido, la familia, etc. Son aspectos que no elegimos, sino nacimos con algunos de ellos, o nuestros padres eligen por nosotros.
- 2 Es aprendida.** Es cuando imitamos diversos aspectos y conductas, por ejemplo: el **género**, aprendemos los roles del ser mujer u hombre en nuestro contexto, o bien las tradiciones, costumbres, música, tendencias, moda, lenguaje juvenil, tecnologías y otras.
- 3 La interiorizamos.** Es decir que aquellos aspectos que hemos aprendido los adoptamos como una característica personal y es parte de nuestra identidad.

16

FIGURA 115

Por ejemplo:

Sebastián nació hombre;

conforme fue creciendo aprendió que tenía ventajas porque sus papás no lo dejaban cocinar, lavar o realizar tareas de la casa.

De adolescente se dio cuenta que no dejaba de ser hombre por ayudar en la cocina o planchar su ropa. Se cambió de religión, desarrolló su gusto por la poesía y los deportes extremos que lo hace único e irrepetible.

17

FIGURA 116

Mi identidad + mi género = identidad de género

La **identidad de género** es como una identificación, ya sea como tradicionalmente masculina o femenina, o en alguna de las otras.

Algunas personas que vivimos, nos comportamos, nos expresamos o nos relacionamos con los demás de una manera que no se ajusta a los roles que se esperan de una persona que vive el género asignado. Esto puede ser una **identidad de género** que difiere de la que se espera de una persona que vive el género asignado.

18

FIGURA 117

Identidad de género

Es la forma en que una persona se identifica con el género que se le asigna al nacer, o con el género que se le asigna al nacer, o con el género que se le asigna al nacer, o con el género que se le asigna al nacer.

Cisgénero: Es cuando una persona se identifica con el género que se le asigna al nacer.

Transgénero: Es cuando una persona se identifica con un género que no es el que se le asigna al nacer.

Transexual: Es cuando una persona se identifica con un género que no es el que se le asigna al nacer, y además ha cambiado su nombre y/o sexo legal.

Transfemenino: Es cuando una persona se identifica con el género femenino, pero no es biológicamente mujer.

Transmasculino: Es cuando una persona se identifica con el género masculino, pero no es biológicamente hombre.

19

FIGURA 118



20

FIGURA 119

Orientación sexual

Es la atracción física, emocional y/o intelectual que sentimos por una persona de un determinado sexo, género o identidad de género.

Heterosexualidad: Es cuando una persona se siente atraída por alguien que es del sexo opuesto al suyo.

Homosexualidad: Es cuando una persona se siente atraída por alguien que es del mismo sexo que el suyo.

Bisexualidad: Es cuando una persona se siente atraída por alguien que es del mismo sexo o del sexo opuesto al suyo.

21

FIGURA 120

En resumen

Sexo: Pene o vagina.

Género: Masculino o femenino.

Orientación sexual: Heterosexual, homosexual, bisexual, etc.

Identidad de género: Cisgénero, transgénero, transmasculino, transexual, etc.

22

FIGURA 121

Conozcamos nuestras diferencias biológicas

El cuerpo humano está diseñado para sobrevivir y reproducirse. Las diferencias biológicas entre hombres y mujeres son el resultado de la evolución y la selección natural.

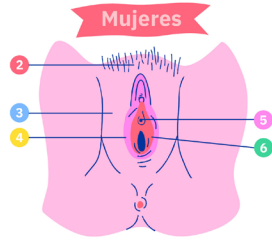
Hombres: Tienen un pene y una cabeza de pene que se inserta en la vagina de la mujer. Tienen un testículo que produce espermatozoides.

Mujeres: Tienen una vagina que recibe los espermatozoides del hombre. Tienen un útero que alberga a los bebés durante el embarazo. Tienen un ovario que produce óvulos.

23

FIGURA 122

Partes externas de los órganos sexuales



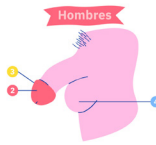
- 1 **Vulva:** es el término médico empleado para designar los órganos sexuales de la mujer y contiene a todos los órganos externos que se presentan a continuación:
- 2 **Monte de Venus:** es el tejido que cubre el pubis que se recubre de vello púbico.
- 3 **Labios mayores:** son dos pliegues que sobresalen de la vulva, recubriendo y protegiendo las demás partes.
- 4 **Labios menores:** son dos pliegues al interior de los labios mayores y son más sensibles que estos, cubren el clitoris y sus paredes se encuentran humectadas.
- 5 **Clitoris:** se sitúa arriba del meato urinario, tiene muchas terminaciones nerviosas, por lo que es sensible a la estimulación, es conocida como la parte que focaliza el placer en las relaciones sexo genitales.
- 6 **Vestíbulo:** es el área donde se encuentra el meato urinario y el orificio vaginal.

24



FIGURA 123

Partes externas de los órganos sexuales



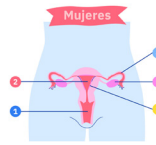
- 1 **Pene:** órgano sexual masculino alargado y cilíndrico cuando está erecto; con conductos por donde se expulsa la orina y el semen.
- 2 **Glande:** recubierto por una piel llamada prepucio, conocido como "la cabeza del pene", tiene la mayor sensibilidad al experimentar placer y dolor.
- 3 **Prepucio:** es la piel que recubre al glande cuando está en reposo, y lo descubre cuando está erecto, es importante tener mucha higiene en esta área ya que suelta sudoración y humedad, una sustancia de mal olor, que puede causar infecciones.
- 4 **Escroto:** es una bolsa que cubre a los testículos, mantiene los espermatozoides a una temperatura adecuada para que estos puedan preservarse.



25

FIGURA 124

Partes internas de los órganos sexuales



- 1 **Vagina:** conecta al útero con la vulva, de 8 a 12 cm, de profundidad aproximadamente; con una textura rugosa y mucosa, sus principales funciones son recibir al pene en la penetración, ser el canal de salida de los bebés durante el parto y expulsar la menstruación.
- 2 **Útero o Matriz:** es un órgano hueco y fibroso que protege el feto durante el desarrollo, y brinda las condiciones necesarias para su desarrollo.
- 3 **Endometrio:** cubre la matriz cuando hay concepción y si no hay un embarazo se desprende en forma de sangre (menstruación).
- 4 **Trompas de Falopio:** son dos tubos que reciben el óvulo expulsado por los ovarios y lo transportan hasta el útero. La fecundación ocurre en las Trompas de Falopio.
- 5 **Ovarios:** su principal función es la producción de óvulos y producen las hormonas femeninas, estrógeno y progesterona.

Fuente: Adaptación de Biología para la vida, un ser de los gimnasios, manual de consultoría. Pearson de Educación, Colombia 2010.



26

FIGURA 125

Partes internas de los órganos sexuales



- 1 **Testículo:** son dos glándulas en forma de bala, cubren los espermatozoides y producen los espermatozoides y testosterona.
- 2 **Epididimo:** es un tubo que conecta los testículos con el conducto deferente.
- 3 **Conducto deferente:** transporta los espermatozoides desde el testículo hasta el uretra.
- 4 **Uretra:** produce un líquido que ayuda a lubricar el coito, también transporta los espermatozoides.
- 5 **Bolsa de Sembrar:** cubren los testículos y los protege, también producen un líquido que ayuda a lubricar el coito.
- 6 **Uretra:** es un conducto por el cual se expulsa el semen y la orina.

27

FIGURA 126

Relaciones sexuales



Las relaciones sexuales son un acto de intimidad que puede ser placentero y saludable. Sin embargo, también puede ser riesgoso si no se toman las precauciones adecuadas. Es importante tener en cuenta la salud sexual y reproductiva, así como el consentimiento mutuo y el respeto por la autonomía de cada uno de los participantes.

28

FIGURA 127

Condiciones adecuadas para las relaciones sexuales

- 1 **Condiciones adecuadas:** Se refiere a las condiciones físicas y psicológicas que permiten disfrutar de las relaciones sexuales de manera segura y placentera.
- 2 **Seguridad:** Se refiere a la toma de medidas para prevenir enfermedades de transmisión sexual y el embarazo no deseado.
- 3 **Consentimiento:** Es el acuerdo mutuo y explícito de todas las partes involucradas para participar en una actividad sexual.
- 4 **Respeto:** Se refiere al respeto por la autonomía y los límites de cada uno de los participantes.

29

FIGURA 128

5 **Evitar el alcohol y la drogas:** El consumo de alcohol y drogas puede afectar el juicio y la capacidad de tomar decisiones seguras durante las relaciones sexuales.

7 **Si sientes a notar algún cambio en tu cuerpo:** Si notas cambios en tu cuerpo, como dolor o molestias, detente inmediatamente y consulta a un profesional de la salud.

6 **Practica el sexo seguro:** Utiliza métodos de control de natalidad y preservativos para prevenir el embarazo y las enfermedades de transmisión sexual.

RECUERDA **¡Cuida tu salud!**

FIGURA 129

¿Qué es el sexo seguro y las buenas prácticas sexuales?

El sexo seguro implica seguir un conjunto de prácticas que ayudan a prevenir el embarazo no deseado y las enfermedades de transmisión sexual. Esto incluye el uso de preservativos, métodos de control de natalidad y comunicación abierta con tu pareja sobre tus límites y deseos.

FIGURA 130

LA SEXUALIDAD SECRETO A VOSES

En Guatemala, el tema de la sexualidad sigue siendo un tabú. Sin embargo, es importante hablar abiertamente sobre este tema para promover la salud sexual y reproductiva. La sexualidad es un aspecto fundamental de nuestra vida y merece ser tratada con respeto y dignidad.

FIGURA 131

CAZA MITOS

Objetivo
Evidenciar conductas, prácticas y creencias que perjudiquen la Salud Sexual y Reproductiva Integral.

Tamaño de grupo
5 - 30 personas

Tiempo
50 minutos

Materiales

- Caja de zapatos sellada y decorada como un cofre o buzón
- 90 tiras de papel bond de 5 cms. de ancho.
- 30 Lapiceros

42

FIGURA 141

Desarrollo de la actividad

- Entrega a cada participante tres tiras de papel y un lapicero.
- Solicita a cada participante que escriba un dato interesante, creencia o idea que haya escuchado en su comunidad sobre la sexualidad, VIH, ITS o las relaciones sexo genitales. Informa que no es necesario colocar su nombre.
- Luego, las y los participantes depositan las tiras de papel en el cofre o buzón de mitos.
- Revela todas las tiras de papel y solicita que cada participante tome una tira de papel.
- En plenaria y de manera ordenada. Cada participante lee en voz alta lo que está escrito en cada uno. La tarea de la persona facilitadora es provocar una conversación o comentarios acerca de lo leído.
- La persona facilitadora hace una exposición sobre mitos y cómo se pueden reconocer. Utiliza de apoyo la cartilla sobre estos que es un documento aparte a esta guía (De Informo y Decido). Asimismo realiza las preguntas de la reflexión grupal.

Reflexión grupal

No todos los mitos son mentiras, algunos tienen verdades arraigadas en la cultura, ideología y cosmovisión.

- ¿Qué mitos tienen raíces culturales o religiosas? ¿Por qué?

En un principio los mitos no son reconocidos como tal, sino que forman parte de prácticas que ante la comunidad son verdades.

- ¿Qué prácticas o creencias culturales conoces que no tengan fundamentos científicos y pongan en riesgo tu salud y derechos? ¿Por qué?

Cierre de la actividad

En plenaria se pregunta qué han aprendido de la actividad y para qué les va servir la información.

43

FIGURA 142

ME INFORMO, LUEGO DECIDO

44

FIGURA 143

ITS Infecciones de Transmisión Sexual

Señales y síntomas que indican que el individuo puede estar sufriendo una infección por ITS.

En los hombres, los síntomas más comunes son:

- Enrojecimiento y dolor en la uretra.
- Ornitis.
- Enrojecimiento y dolor en los testículos.
- Enrojecimiento y dolor en la base del pene.

En las mujeres, los síntomas más comunes son:

- Enrojecimiento y dolor en la vagina.
- Ornitis.
- Enrojecimiento y dolor en los testículos.

45

FIGURA 144

Formas de transmisión

1. Contacto sexual vaginal, anal o oral.
2. Por intercambio de sangre.
3. De madre a hijo durante el parto o a través de la lactancia.
4. Por transfusión.

Prevención:

El individuo que desea que el contacto con el sexo sea seguro debe utilizar preservativo de látex y utilizarlo correctamente.

46

FIGURA 145

ITS	Síntomas	Curable
Clamidia	En los hombres, secreción espesa que puede ser blanca o amarilla y dolor al orinar. En las mujeres, dolor al orinar y sangrado entre la regla.	✓
Gonorrea	Urga dolorosa en los hombres que puede ser blanca o amarilla y dolor al orinar. En las mujeres, dolor al orinar y sangrado entre la regla.	✓
Sífilis	En los hombres, erupción de úlceras que se forman en la base del pene. En las mujeres, erupción de úlceras que se forman en la vagina.	✓
Hepatitis B	En los hombres, secreción espesa que puede ser blanca o amarilla y dolor al orinar. En las mujeres, dolor al orinar y sangrado entre la regla.	✓
Hepatitis C	En los hombres, secreción espesa que puede ser blanca o amarilla y dolor al orinar. En las mujeres, dolor al orinar y sangrado entre la regla.	✗
Herpes genital	En los hombres, secreción espesa que puede ser blanca o amarilla y dolor al orinar. En las mujeres, dolor al orinar y sangrado entre la regla.	✗
Papiloma humano	En los hombres, secreción espesa que puede ser blanca o amarilla y dolor al orinar. En las mujeres, dolor al orinar y sangrado entre la regla.	✗
VIH	En los hombres, secreción espesa que puede ser blanca o amarilla y dolor al orinar. En las mujeres, dolor al orinar y sangrado entre la regla.	✗

47

FIGURA 146

VIH Virus de Inmunodeficiencia Humana

El VIH es un virus que puede causar una enfermedad que debilita el sistema inmunológico.

Síntomas:

- Enrojecimiento y dolor en la uretra.
- Ornitis.
- Enrojecimiento y dolor en los testículos.
- Enrojecimiento y dolor en la base del pene.

48

FIGURA 147

Si eres sexualmente activo o activa y no has usado condón

¿Quieres hacer la prueba de VIH para saber si estás en riesgo de contraerlo?

49

FIGURA 148

Hablemos bien sobre el VIH

Conversamos sobre el VIH con confianza y sin miedo. Compartimos información y apoyo. Así podemos reducir el estigma y vivir mejor.

50

FIGURA 149

✗ No se dice...

SIDA, VIH/SIDA, pacientes con VIH o SIDA, personas con VIH positivo, portadoras de VIH.

El uso de estos términos es innecesario, solamente produce incomodidad en algunas personas y colabora con el estigma y la discriminación.

✓

Los términos correctos son: "**Personas que viven con VIH**" porque el enfoque es más humanista y toma en cuenta la dignidad de las personas.

✗ No se dice...

Contagio o contaminado. Cuando utilizamos estos términos se producen consecuencias conductuales, es decir muchas personas tienden a alejarse de las personas que viven con VIH por temor "contagiarse" o "contaminarse", pero el VIH no se adquiere en el ambiente por tanto no se contagia.

✓

El VIH se transmite o se adquiere. Este vocabulario es más inclusivo para las personas que viven con VIH.

51

FIGURA 150

Derechos sexuales

Son derechos humanos universales basados en la libertad, dignidad e igualdad inherentes a todos los seres humanos. Y todo que la salud es un derecho humano fundamental. **La salud sexual debe ser un derecho humano básico**, pues es esencial para el bienestar individual, interpersonal y social.

Derechos reproductivos

Aquellos derechos que buscan **proteger la libertad y autonomía** de todas las personas para decidir con responsabilidad si tienen hijos o no, cuándo, en qué momento y con quién. **Los derechos reproductivos dan la capacidad a todas las personas de decidir y determinar su vida reproductiva.**

Son Derechos Universales, por este motivo, **deben garantizarse desde que nacemos**, son derechos fundamentales de las personas y de las parejas. Existen convenios internacionales y leyes nacionales que garantizan el libre ejercicio de estos derechos, algunos de ellos son:

52

FIGURA 151

Vivir libre de violencia sexual

Tienes derecho a decidir con quién quieres tener relaciones sexuales.

Nadie puede obligarte, lastimarte, insultarte, tocarte **sin tu consentimiento**. Si no así, es una agresión o violación sexual y debes denunciarlo.

Derecho a la libertad y seguridad sexual

Tienes derecho a decidir sobre los métodos anticonceptivos... sin que nadie te obligue a usarlos o no usarlos. Además se debe promover la abstinencia del tráfico y turismo sexual.

Derecho a recibir educación sexual integral

Esto debe garantizarse desde la infancia, sin prejuicios, discriminación, ni imposiciones. Debe ser garantizado por el **Ministerio de Educación** en las escuelas, también por el Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social en la implementación de servicios diferenciados para adolescentes y jóvenes establecido en el **Plan Nacional de Embarazo en Adolescentes- PLANEA**.

53

FIGURA 152

Derecho al matrimonio voluntario y decidir el momento de hijos

Nadie puede obligarte a casarte cuando tú quieras.

La pareja debe ser libremente elegida de 18 años, antes de casarse debe haber consentimiento mutuo. La pareja debe haber estado libre. Si no puede casarse libremente debe haber estado libremente casado o libremente casado. No puede obligarte a casarte.

A tener protección del Estado

Referente con datos científicos, libre de presiones, libre de coacción, libre de amenazas, libre de violencia, libre de discriminación, libre de violencia, libre de discriminación, libre de violencia, libre de discriminación.

Derecho a vivir libre de discriminación

Nadie tiene derecho a discriminación por su orientación sexual.

Derechos a la igualdad

Nadie puede obligarte a decidir sobre tu vida reproductiva.

Nadie puede obligarte a decidir sobre tu vida reproductiva.

Nadie puede obligarte a decidir sobre tu vida reproductiva.

54

FIGURA 153

Métodos anticonceptivos

¿Qué otros temas en cuenta al elegir un método anticonceptivo?

- Protección de las relaciones sexuales
- Evitar la pareja sexual
- Si se desea tener hijos debe de tener una educación sexual adecuada
- Evitar la violencia
- Respetar la capacidad de cada individuo elegir
- Accesibilidad económica

55

FIGURA 154

Algunos métodos anticonceptivos más comunes:

- condón masculino
- condón femenino
- anillo vaginal
- inyecciones
- pastillas conceptivas
- parches
- implantes hormonales
- DIU o T de cobre
- billings
- coito interrumpido y del ritmo

56

FIGURA 155

Método

Condón

Eficacia

Hace 85 y 97%.

La efectividad depende de si se utiliza con responsabilidad y correctamente. El uso correcto garantiza una efectividad del 98%.

Ventajas

- Es reversible
- Es económico
- Es fácil de usar
- Es fácil de conseguir
- Es fácil de usar
- Es fácil de conseguir
- Es fácil de usar
- Es fácil de conseguir

Desventajas

- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente

57

FIGURA 156

Método

Parches anticonceptivos

Eficacia

Hace 99%.

Se utiliza con responsabilidad.

Ventajas

- Es reversible
- Es económico
- Es fácil de usar
- Es fácil de conseguir
- Es fácil de usar
- Es fácil de conseguir
- Es fácil de usar
- Es fácil de conseguir

Desventajas

- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente

58

FIGURA 157

Método

DIU

Eficacia

Hace 99%.

Se utiliza con responsabilidad.

Ventajas

- Es reversible
- Es económico
- Es fácil de usar
- Es fácil de conseguir
- Es fácil de usar
- Es fácil de conseguir
- Es fácil de usar
- Es fácil de conseguir

Desventajas

- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente
- Se debe usar correctamente

59

FIGURA 158

Ninguno de estos métodos es abortivo porque no se da la fecundación (la unión de un óvulo y un espermia).

Con las pastillas e inyecciones anticonceptivas se evita la ovulación y engrosa la mucosa vaginal evitando el paso de los espermias los cuales nunca llegan a fecundar un óvulo, si éste existiera. Utilizando el condón adecuadamente, se obstaculiza que el semen – portador de espermias – entre en el cuerpo de la pareja.

Existen métodos naturales como el coito interrumpido (sacar el pene antes de eyacular o acabar).

Pero no lo recomendamos porque 28 de cada 100 parejas que usan este método quedan embarazadas.

Si has tenido relaciones sexuales y tu condón se rompió, o no te protegiste, y no quieres quedar embarazada, existe una solución:

La “píldora del día después”, que es un método anticonceptivo de **emergencia NO ABORTIVO**, que impide el encuentro entre el espermatozoide y el óvulo.

¡IMPORTANTE!

Solo funciona cada 6 meses (esto no es un método anticonceptivo regular, sino de emergencia) **Debes tomarla lo más rápido posible**, después de tener la relación sexual (48 horas máximo, que es el tiempo que tarda el espermia en llegar al óvulo)

Para más información te recomendamos los siguientes videos:

El condón
https://www.youtube.com/watch?v=R3YKF5_EBr0

Las pastillas anticonceptivas
<https://www.youtube.com/watch?v=De819hxmTU>

La inyección anticonceptiva
<https://www.youtube.com/watch?v=SqG7j8c-7zc>

FIGURA 159

AGENDA METODOLÓGICA

Actividad 2
No informada, según necesidad

Tiempo	Tema	Objetivo	Actividades	Materiales
40 min	ITS	Conocer las infecciones de transmisión sexual, cómo se transmiten, sus síntomas, los efectos sobre la salud, el diagnóstico y su prevención.	Tarjetas de las ITS	• Tarjetas de las ITS • 2 Fichas de lectura • 2 Fichas de escritura • 2 Fichas de dibujo • 2 Fichas de juego
30 min	VDT	Reflexionar sobre el estigma que muchas personas tienen cuando se ven VIH	¿Quién tiene VIH?	• 10 respuestas
50 min	Métodos anticonceptivos	Revisar ventajas y desventajas en función de la prevención de embarazos no deseados, VIH e ITS	Tú decides, Tenemos opciones	• Cartas de emergencias • 2 Fichas de lectura • 2 Fichas de escritura • 2 Fichas de dibujo • 2 Fichas de juego • 2 Fichas de juego de roles • 2 Fichas de juego de roles
45 min	Derechos Sexuales y Reproductivos	Comprensión de Símbolos Adicionales y convenciones de Símbolos Sexuales y Reproductivos	Memoria de los Derechos Sexuales y Reproductivos	• 20 Tarjetas de Símbolos de Derechos Sexuales y Reproductivos • 20 Tarjetas de Símbolos de Derechos Sexuales y Reproductivos

FIGURA 160

TRIVIA DE LAS ITS

Objetivo
 Conocer las infecciones de transmisión sexual, cómo se transmiten, los síntomas, los efectos sobre la salud, el diagnóstico y su prevención.

Tamaño de grupo
 4-30 personas

Tiempo
 40 minutos

Materiales
 • Fichas de lectura
 • 4 fichas de escritura
 • 4 fichas de dibujo
 • 4 fichas de juego

Importante
 Al finalizar esta actividad se debe recordar que en muchas ocasiones los que presentamos síntomas, por lo que es importante que las relaciones sean protegidas siempre se usan con el condón de inicio a fin.

FIGURA 161

Desarrollo de la actividad

- Se divide a los estudiantes en grupos de 4 personas. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder.
- Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder.
- Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder.

Objetivo
 Conocer las infecciones de transmisión sexual, cómo se transmiten, los síntomas, los efectos sobre la salud, el diagnóstico y su prevención.

Tamaño de grupo
 4-30 personas

Tiempo
 40 minutos

Materiales
 • Fichas de lectura
 • 4 fichas de escritura
 • 4 fichas de dibujo
 • 4 fichas de juego

FIGURA 162

¿QUIÉN TIENE VIH?

Objetivo
 Reflexionar sobre el estigma que muchas personas tienen cuando se ven VIH

Tamaño de grupo
 4-30 personas

Tiempo
 30 minutos

Materiales
 • 10 respuestas

FIGURA 163

Desarrollo de la actividad

- Se divide a los estudiantes en grupos de 4 personas. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder.
- Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder.
- Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder.

Objetivo
 Conocer las infecciones de transmisión sexual, cómo se transmiten, los síntomas, los efectos sobre la salud, el diagnóstico y su prevención.

Tamaño de grupo
 4-30 personas

Tiempo
 40 minutos

Materiales
 • Fichas de lectura
 • 4 fichas de escritura
 • 4 fichas de dibujo
 • 4 fichas de juego

FIGURA 164

TÚ DECIDES, TENEMOS OPCIONES

Objetivo
 Revisar ventajas y desventajas en función de la prevención de embarazos no deseados, VIH e ITS

Tamaño de grupo
 4-30 personas

Tiempo
 50 minutos

Materiales
 • Cartas de emergencias
 • 2 Fichas de lectura
 • 2 Fichas de escritura
 • 2 Fichas de dibujo
 • 2 Fichas de juego

FIGURA 165

Desarrollo de la actividad

- Se divide a los estudiantes en grupos de 4 personas. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder.
- Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder.
- Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder. Se les entrega una tarjeta con una pregunta y se les da 30 segundos para pensar y responder.

Objetivo
 Conocer las infecciones de transmisión sexual, cómo se transmiten, los síntomas, los efectos sobre la salud, el diagnóstico y su prevención.

Tamaño de grupo
 4-30 personas

Tiempo
 40 minutos

Materiales
 • Fichas de lectura
 • 4 fichas de escritura
 • 4 fichas de dibujo
 • 4 fichas de juego

FIGURA 166

MEMORIA DE LOS DERECHOS SEXUALES Y REPRODUCTIVOS

Objetivo
 Comprensión de Símbolos Adicionales y convenciones de Símbolos Sexuales y Reproductivos

Tamaño de grupo
 4-30 personas

Tiempo
 45 minutos

Materiales
 • 20 Tarjetas de Símbolos de Derechos Sexuales y Reproductivos
 • 20 Tarjetas de Símbolos de Derechos Sexuales y Reproductivos

FIGURA 167

Instrucciones para jugar memoria

- 1 El objetivo del juego es **asociar una tarjeta con la otra igual**. Los integrantes de cada subgrupo se colocan alrededor de las tarjetas. En cada subgrupo se nombrará a un participante quien será apoyo para regular los turnos.
- 2 Cada participante **tiene derecho a un turno y si relaciona una tarjeta con otra igual se lleva las tarjetas y repite turno**. Si en la siguiente jugada no encuentra coincidencia de tarjetas voltea las tarjetas y es el turno de otra persona. Se recomienda que los turnos sean en dirección de las agujas del reloj.
- 3 Cuando se logre asociar un par de tarjetas con éxito, la persona lee lo que dicen las tarjetas.
- 4 El ganador o ganadora del grupo será quien acumule la mayor cantidad de tarjetas.
- 5 Al finalizar, se recogen las tarjetas y las personas ganadoras de cada subgrupo tienen la oportunidad de jugar una última ronda aplicando las reglas anteriores, y el resto de participantes se convierten en apoyo.
- 6 Gana quien acumule la mayor cantidad de tarjetas.

Reflexión grupal

- ¿Qué derechos son más difíciles de comprender? ¿Por qué?
- ¿Qué derechos les llama más la atención? ¿Por qué?
- ¿Consideran importante conocer estos derechos? ¿Por qué?
- ¿Cuáles derechos se cumplen más y cuáles menos? ¿Por qué?
- ¿Cómo se cumplen estos derechos con las personas de la diversidad sexual? ¿Por qué?

Cierre de la actividad

En plenaria se pregunta que han aprendido de la actividad y para que les va servir la información.

69

FIGURA 168



FIGURA 169



FIGURA 170



FIGURA 171



FIGURA 172

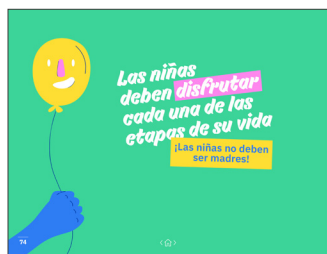


FIGURA 173



FIGURA 174

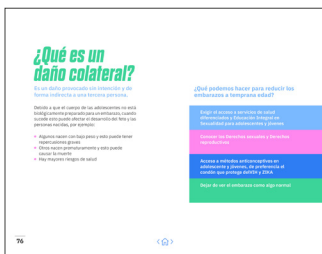


FIGURA 175



FIGURA 176

¿Qué puedo hacer para prevenir la violencia sexual?



Educar a las personas para el respeto mutuo de sus cuerpos



No reproducir los estereotipos y formas de pensar que justifican que la violencia sexual suceda



No culpabilizar a la víctima por su forma de vestir, actuar, expresarse y por sus relaciones interpersonales



Promover una cultura de denuncia

78

FIGURA 177



¿Qué hacer en casos de violencia sexual en niñas, adolescentes y jóvenes?

- Si conoces a una niña, adolescente o joven que ha sido o está siendo víctima de violencia sexual, bríndale confianza, no la culpés, no la cuestiones ni juzgues. Seguramente está sufriendo y requiere apoyo y solidaridad.
- Puedes acudir a personas de mucha confianza que sepan cómo apoyarla.
- Haz una denuncia ante las instituciones locales, según las rutas establecidas que veremos en las siguientes páginas. Rutas de Derivación y Denuncia.

79

FIGURA 178

Rutas de derivación y denuncia

¿Qué es una denuncia?

Según Real Academia Española (RAE), una denuncia es: "Dar noticia a una autoridad competente de un delito o una falta".

¿Qué es una Ruta de Denuncia?

Una ruta de denuncia es una serie de pasos con un inicio y un final. En cada paso hay procedimientos, instituciones y personas específicas involucradas para atender a víctimas de violencia, violencia sexual, abuso y maltrato. También sirven para la búsqueda de la justicia y el resarcimiento de las víctimas.

A continuación te presentamos las Rutas de Derivación y Denuncia, que fueron creadas en el 2014 por los 17 capullos municipales de Paz de los Guatemaltecos, luego de una investigación en sus municipios sobre cómo se atienden los casos de abuso sexual y embarazos en menores de 14 años. **Es importante que tú y la comunidad sepan que las autoridades están obligadas a proteger a las niñas, adolescentes y jóvenes.**

80

FIGURA 179

Ruta local de derivación y denuncia

Embarazo en niñas menores de 14 años y violencia sexual

- 1. La niña embarazada o víctima de violencia sexual**
- 2. Puntos de derivación**
- 3. Se refieren a la PNC**
- 4. Se deriva denuncia a:**
 - PNC (Policía Nacional Civil)
 - MP (Ministerio Público)

81

FIGURA 180

Ruta de denuncia

Casos de violencia sexual en niñas, adolescentes y jóvenes

- 1. ¿Quieres denunciar?**
- 2. Puntos de denuncia:**
- 3. Se deriva el caso a la PNC o al MP.**
- 4. Se refieren a:**

82

FIGURA 181

La guía de espacios amigables

¿Qué son los espacios amigables?

Los espacios de intervención y contención para adolescentes y jóvenes en riesgo de violencia sexual son espacios de atención integral y multidisciplinarios que brindan apoyo psicosocial, legal y médico a las víctimas de violencia sexual.

Así como existen como forma de promoción de salud, prevención de enfermedades, reducción de riesgos y apoyo psicosocial, también existen como espacios de atención integral y multidisciplinarios que brindan apoyo psicosocial, legal y médico a las víctimas de violencia sexual.

83

FIGURA 182

Espacios amigables

Los espacios amigables pueden funcionar por medio de los comités locales.

Espacios amigables con apoyo físico amigable

El espacio amigable puede ser un espacio físico o virtual, puede ser un espacio físico o virtual, puede ser un espacio físico o virtual, puede ser un espacio físico o virtual.

Espacios amigables virtuales

El espacio amigable puede ser un espacio físico o virtual, puede ser un espacio físico o virtual, puede ser un espacio físico o virtual.

84

FIGURA 183

AGENDA METODOLÓGICA

Tiempo	Tema	Objetivo	Actividades	Responsables
50	Introducción	Conocer el propósito de la actividad	Presentación de la agenda	Facilitador
50	Introducción al tema	Comprender la importancia de la denuncia y el rol de la PNC y el MP	La Metáfora de la Olla	Facilitador
30	Actividad de cierre	Identificar los roles de las personas involucradas en el proceso de denuncia	Resumen de la actividad	Facilitador

85

FIGURA 184

CARTELERIA DE CINE

Objetivo: Reconocer los roles de las personas involucradas en el proceso de denuncia.

Temática de grupo: Denuncia

Metodología: Juego de roles

Desarrollo de la actividad:

- Se hace un video con todo el grupo. Se solicita que cada uno de los roles de las personas involucradas en el proceso de denuncia sea representado por un personaje del video.
- Se pide a cada uno de los roles que representen su rol en el video.
- Se pide a cada uno de los roles que representen su rol en el video.
- Se pide a cada uno de los roles que representen su rol en el video.
- Se pide a cada uno de los roles que representen su rol en el video.

86

FIGURA 185



FIGURA 195



FIGURA 194



FIGURA 196

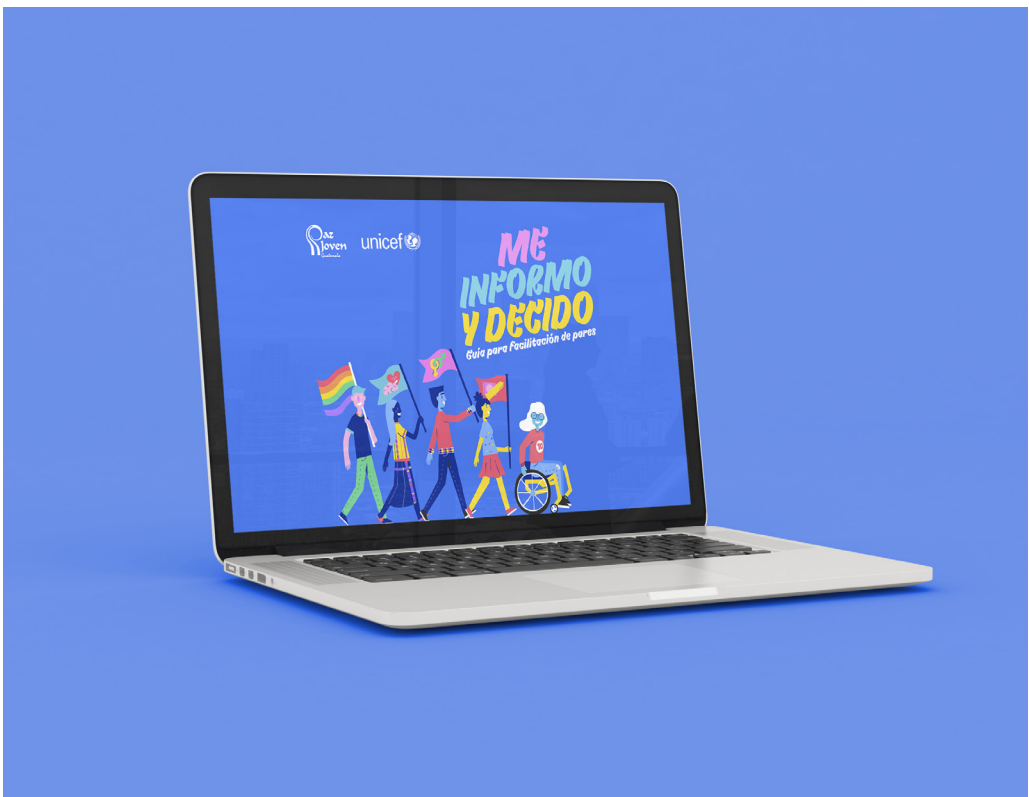


FIGURA 197

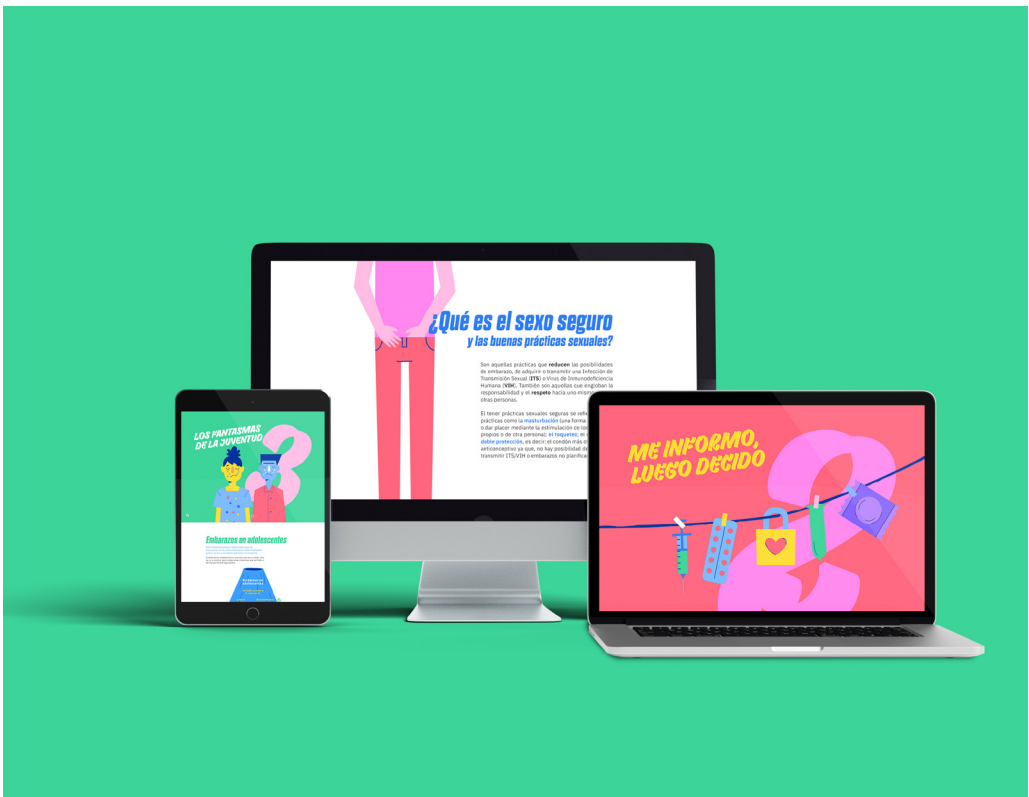


FIGURA 198

7.3 COSTOS DE DISEÑO GRÁFICO

Planeación y estrategia

DESCRIPCIÓN	COSTO POR HORA	TOTAL HORAS	SUBTOTAL
Diagnóstico e investigación	Q40	100	Q4,000
Brief y definición creativa	Q40	30	Q1,200
SUBTOTAL			Q5,200

Ilustración

DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	CANTIDAD	SUBTOTAL
Diseño de personajes	Q600	5	Q3,000
Ilustraciones vectoriales de personajes	Q75	35	Q2,625
Ilustraciones vectoriales varias	Q30	125	Q3,750
SUBTOTAL			Q9,375

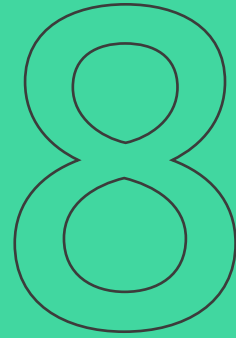
Producción gráfica - diseño editorial

DESCRIPCIÓN	COSTO P/PÁGINA	CANTIDAD	SUBTOTAL
Portada	Q2,000	1	Q2,000
Depreciación de equipo	Q5	98	Q490
Diagramación y maquetación	Q60	98	Q5,880
SUBTOTAL			Q8,370

Honorarios

DESCRIPCIÓN	COSTO P/DÍA	CANTIDAD	SUBTOTAL
Honorarios	Q200	60	Q12,000
SUBTOTAL			Q12,000

Costo del proyecto Q34,945



Síntesis del proceso

8.1 Lecciones aprendidas

8.2 Conclusiones

8.3 Recomendaciones

SÍN TE SIS

8.1 LECCIONES APRENDIDAS

- 1** Durante la fase de la conceptualización, la técnica de lluvia de ideas es solamente un apoyo para el uso de otras técnicas creativas, el proyectista no debe limitarse con las más conocidas o utilizadas, existen diversas técnicas en línea que son de ayuda para resolver temas de conceptualización en el ámbito de diseño gráfico que pueden generar mejores resultados al ver el problema desde una perspectiva totalmente distinta o que ayuden a revelar todo lo que influye en el problema.
- 2** El acercamiento con la organización juega un papel importante para la realización de todo el proyecto, pero particularmente durante la primera fase, en donde se detectan necesidades, se elabora un *brief*, cronograma, entre otros, dependiendo de la confianza que se genere con la institución, esta se mostrará más dispuesta a brindar información y apoyar el proyecto, además de lograr una retroalimentación y validación más pronta y efectiva de parte del responsable o responsables del mismo dentro de la institución.
- 3** Cuando la organización cuenta con material que narra su historia, sus proyectos o sus ejes de trabajo, tomarse el tiempo de leer o revisar esta información permite conocer los antecedentes y problemáticas que ha superado la organización desde su fundación y cómo los ha solucionado, también se pueden identificar los valores institucionales ya aplicados, sus aspiraciones u otros factores que pueden no tener especificados en ninguna otra pieza ni pueden ser directamente descritos en una entrevista, a través de este ejercicio es posible conocer también la personalidad y tono con el que la institución se dirige hacia su grupo objetivo apoyando la elaboración del *brief*.
- 4** Durante la realización del marco teórico se tomaron en cuenta los valores con los que trabaja la institución, esto para no contradecir lo que se expone durante dicho capítulo con lo que se proyecta en la pieza final. Además, se investigó sus diferentes alianzas con otras organizaciones, de esta manera se conoce el contexto del problema desde la perspectiva de la institución misma y quienes trabajan para resolverlo.
- 5** La técnica del grupo focal aporta múltiples ventajas durante la planeación creativa y la definición de las premisas de diseño gráfico, pues permite conocer experiencias de determinado grupo que es probable que el proyectista desconozca porque no es un entorno en el que se desenvuelve, el conocimiento de estas experiencias brindan una ruta más segura sobre el mensaje más adecuado para comunicar, obstáculos a superar y la mejor manera de llegar al grupo objetivo.

- 6** Cuando el material requiere una extensa cantidad de ilustraciones, puede ser adecuado validar el estilo de ilustración durante el primer nivel de visualización (o antes), con el grupo objetivo, esto con el fin de evitar, si necesitan cambios drásticos en el estilo, rehacer todas las ilustraciones nuevamente, porque esto podría representar un retraso en el cronograma establecido. Adicionalmente, esto permite trabajar con mayor seguridad cuando se realiza cada ilustración y vuelve el proceso más ágil.
- 7** Durante el proceso de la coevaluación con profesionales, se obtienen mejores resultados y opiniones más concretas cuando los evaluados se especializan o tienen experiencia en el área de diseño a la que pertenece el proyecto, pues, si bien, todos los diseñadores tienen cierto nivel de criterio estético y funcional, la evaluación y opiniones serán más confiables, lógicas y acordes a lo que se espera si la persona profesional que lo evalúa tiene conocimientos adquiridos durante su carrera respecto a la realización de varios proyectos similares.
- 8** Es importante recibir retroalimentación constante y eficaz de los tres asesores del proyecto respecto al mismo, pues cada persona aporta ideas diferentes para obtener un mejor resultado. En el caso del tercer asesor, es conveniente que también revise la pieza preliminar para que valide dicho material, pues esta persona es la experta en el tema que trata el proyecto, y por lo tanto, detecta con mayor certeza los errores, malentendidos, contradicciones u otros puntos que puedan restarle credibilidad y calidad a la pieza final. Además, si la persona pertenece a la institución, también puede revisar que la identidad institucional está aplicada correctamente, acorde a lo que ellos desean proyectar.
- 9** Es valioso considerar la posibilidad de validar o recibir retroalimentación de los tres asesores de manera personal, cuando se reserva un tiempo para discutir sobre la pieza personalmente se obtienen respuestas más amplias, además de más certeras, pues si la otra persona no ha comprendido en su totalidad algún aspecto sobre el proyecto se le puede aclarar, generando una conversación de la que se pueden obtener aportes importantes que aumenten la calidad de la pieza final y su contenido.
- 10** Para la realización de la tabla de costos de diseño gráfico, es de utilidad buscar tarifarios acordes al proyecto, es decir, si el proyecto se desenvuelve en el área de diseño editorial, se deben buscar tarifarios de editoriales o estudios que realicen trabajos de diseño editorial, tanto a nivel nacional como internacional. Además, también puede influir la experiencia propia. Con el aporte de ambas opciones se obtiene un mejor resultado, dándole valor al proyecto, y a su vez logrando dar un presupuesto realista.

8.2 CONCLUSIONES

- Para construir una cultura de paz en la juventud guatemalteca, es fundamental tomar en cuenta cada aspecto que tenga consecuencias positivas o negativas en su desarrollo integral, con este propósito, la realización de este proyecto contribuye a crear una cultura de paz para los jóvenes al apoyar las acciones que se ejecutan por parte de Paz Joven Guatemala, para la reducción de los embarazos no deseados en adolescentes, la prevención de enfermedades de transmisión sexual, fomentar una cultura de denuncia en casos de violencia sexual, el conocimiento de los derechos sexuales y reproductivos y todo lo que pueda influir en la vida sexual y por lo tanto, en el proyecto de vida de cada joven de Guatemala, de acuerdo a los resultados obtenidos durante la coevaluación y validación, este proyecto cumple con el objetivo de atraer la atención de la persona y motivarla a leer el contenido.
- La elaboración de este proyecto satisface el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje entre capacitadores y jóvenes sobre temas de salud sexual y reproductiva al agilizar la comprensión del tema con recursos visuales, que no solamente atraen la atención del grupo objetivo, sino además aclara los términos y conceptos que resultaban complicados de explicar y entender antes de la realización de este proyecto, esto se comprobó a través de la validación y las asesorías obtenidas durante la fase de producción gráfica. Además apoya la desmitificación de la sexualidad haciéndola ver como algo que es natural en el ser humano tratando los términos de manera directa gráficamente.
- El material, como se concluye durante la validación, es funcional, pues facilita la comprensión del tema de salud sexual y reproductiva, incluyendo términos que anteriormente presentaban deficiencias en su comprensión, al graficar de manera clara y directa los diferentes conceptos que son abarcados en el tema de la sexualidad, sin censuras, estereotipos o posiciones subjetivas, ayudando al alumnado a aclarar dudas y adquirir conocimientos abiertamente sobre su realidad. También, como se comprobó durante la etapa de coevaluación, tiene una selección de colores, tipografías y estilo de ilustración legibles, claras y acordes al grupo objetivo y propios de un material editorial eficaz y con una alta calidad gráfica.
- La elaboración de la guía didáctica “Me Informo y Decido” con un manejo eficaz de la comunicación visual contribuirá a transmitir los valores de la institución de manera efectiva, pues tiene un especial cuidado en representar diversidad, inclusión, respeto y amistad, además de no apoyar los estereotipos de género. También le brinda una imagen más profesional a Paz Joven Guatemala, lo que genera mayor confianza con respecto a las actividades que incluyan esta guía, pudiendo ser utilizada incluso de referencia por terceros.

8.3 RECOMENDACIONES

A la institución

- 1** Generar una breve campaña digital de lanzamiento de la guía didáctica realizada en este proyecto, con el fin de que su uso se perciba con total profesionalismo, y más personas tengan conocimiento del mismo.
- 2** Utilizar las ilustraciones y las infografías que contiene la guía para elaborar otros materiales digitales y/o impresos con el fin de que continúen siendo de utilidad para la institución y sean de ayuda para la comprensión de los diferentes temas que aborda la sexualidad.
- 3** Respetar la diagramación elaborada tanto como sea posible cuando se actualice el contenido textual de la guía didáctica, pues el resultado final se fundamenta en criterios profesionales y validaciones con expertos y grupo objetivo que respaldan las decisiones tomadas en cada aspecto.

Para la Escuela de Diseño Gráfico

- 1** De ser posible, compartir el material con los estudiantes. Aunque este no resulta ser el grupo meta, por observación y experiencia se ha comprobado que muchos de los estudiantes desconocen información básica y útil respecto a la sexualidad, por lo que la guía didáctica podría resultar una herramienta de utilidad.

Para el estudiante

- 1** En caso de realizar un proyecto para Paz Joven Guatemala, se deben aprovechar las facilidades que la organización da para adquirir conocimientos sobre el tema que se aborda en el proyecto de graduación, para comprender de mejor manera el contexto del mismo, las causas, las necesidades, las consecuencias y generar mejores resultados en la pieza final.

Fuentes consultadas

FUEN

TES

E-grafía:

- Adobe Systems Incorporated (2013). *Social Intelligence Report*. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de: https://www.cmo.com/content/dam/CMO_Other/ADI/ADI_SocialIntelReport_Q413.pdf
- Adobe Systems Incorporated (2014). *Adobe Report Finds Social Media Drives Record Revenue Per Visit for Retailers; Facebook Competition Heats Up*. Recuperado el 10 de diciembre, de: <https://news.adobe.com/press-release/adobe-marketing-cloud/adobe-report-finds-social-media-drives-record-revenue-visit>
- Agarwal, S. (2017). Juventud y Pobreza en la Población. Recuperado el 18 de agosto de 2018, de: <https://caminossostenibilidad.com/2017/05/22/juventud-y-pobreza-en-la-poblacion-siddharth-agarwal/>
- Anónimo. (2003). La importancia de la participación del joven en la sociedad. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <http://www.abc.com.py/articulos/la-importancia-de-la-participacion-del-joven-en-la-sociedad-724092.html>
- Ashton, D. (2015). 10 Reasons Why You Should Care About Visual Content Marketing. Recuperado el 18 de agosto de 2018, desde: <https://neomam.com/blog/13reasons>
- Barrera, G. (2014). Cultura de paz, su historia y sus implicaciones. Recuperado el 18 de agosto de 2018, desde: <https://tierraydiversidad.wordpress.com/2014/10/09/cultura-de-paz-su-historia-y-sus-implicaciones/>
- Barrientos, V. (2018). Cultura de guerra y cultura de paz. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <http://gazeta.gt/cultura-de-guerra-y-cultura-de-paz/>
- Barrón, B. (2009). Material Didáctico. Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <http://materialdidacticounikino.blogspot.com/>
- Boatman, A. (2018). How To Use Visual Communication and Why It Matters. Recuperado el 18 de agosto de 2018, desde: <https://www.techsmith.com/blog/why-visual-communication-matters/>
- Blanco, C. (2010). Criterios para el análisis, la valoración y la elaboración de materiales didácticos de español como lengua extranjera/segunda lengua para niños y jóvenes. Recuperado el 10 de abril de 2018, de: http://www.supermamas.es/importancia_material_didactico/
- Cushicondor, D. (2010). El proceso de enseñanza - aprendizaje junto al Diseño Gráfico. Recuperado el 18 de agosto de 2018, de: <https://prezi.com/1aae2urquodx/el-proceso-de-ensenanza-aprendizaje-junto-al-dise-no-grafico/>
- Del Pilar, M. (2010). Materiales Educativos, Materiales didácticos ¿Cuál es la diferencia? Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <http://educacionnt.blogspot.com/2010/01/materiales-educativos-materiales.html>
- Estudio Mique. (2015). ¿Qué es el diseño editorial? Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <http://www.mique.es/que-es-el-diseno-editorial/>
- Fite, M. (2016). How Can You Empower And Inform The Youth Of Tomorrow To Change The World? Recuperado el 18 de agosto de 2018, de: <https://michaeljfite.com/2016/08/20/how-can-you-empower-and-inform-the-youth-of-tomorrow-to-change-the-world/>
- Fondo de Población de las Naciones Unidas UNFPA. (2017). Mundos Aparte: La Salud y los Derechos Reproductivos en Tiempos de Desigualdad. Recuperado el 18 de agosto de 2018: <https://www.unfpa.org/es/swop>
- Gamazo, C. (2017). Cómo las (visiones) religiosas impiden la educación sexual en Guatemala. Recuperado el 2 de mayo de 2018, de: <https://nomada.gt/politica/como-las-visiones-religiosas-impiden-la-educacion-sexual-en-guatemala/>
- García, L. (2014). La guía didáctica (14,5). Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <https://aretio.hypotheses.org/1144>
- Giménez, A. (2018). *Efecto de superioridad de la imagen: leyes de superioridad*. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de: www.aunitz.net/ley-11-efecto-superioridad-imagen/
- Guerrero, L. (2016). El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas. Recuperado el 12 de abril de 2018, de: <http://eprints.ucm.es/39751/1/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>
- Gobierno Municipal de Masagua. (2018). ¿Qué significa Cultura de Paz? Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <http://munimasagua.com.gt/que-significa-cultura-de-paz/>
- Hernández, M. (2017). Panorama de la educación sexual en Guatemala. Recuperado el 2 de mayo de 2018, de: <https://www.plazapublica.com.gt/content/panorama-de-la-educacion-sexual-en-guatemala>
- INE-Instituto Nacional de Estadística (2016). Encuesta Nacional de Empleo e Ingresos. Módulo de Juventud. Recuperado el 10 de abril de 2018, de: <https://www.ine.gob.gt/index.php/encuestas/empleo-e-ingresos>
- Jandhyala, D. (2017). Visual Learning: 6 Reasons Why Visuals Are The Most Powerful Aspect Of eLearning. Recuperado el 30 de septiembre de 2018, de: <https://elearningindustry.com/visual-learning-6-reasons-visuals-powerful-aspect-elearning>
- Jaramillo, C., Esteban, O. (2007). Diseño, comunicación visual y publicidad. Conceptos generales: el entorno visual, la estética y función. Recuperado el 18 de agosto de 2018,

- de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=11&id_articulo=5484
- Keogh, S. Leong, Ellie. Monzón, A. Prada, E. Ramazzini, A. Stillmanand, M. (2017). De la Normativa a la Práctica: la Política y el Currículo de Educación en Sexualidad y su Implementación en Guatemala. Recuperado el 27 de abril de 2018, de: <https://www.guttmacher.org/es/report/politica-de-educacion-sexual-guatemala>
- Krum, R. (2017). *The Key to Infographic Marketing: The Picture Superiority Effect*. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de: https://www.huffingtonpost.com/randy-krum/the-key-to-infographic-ma_b_6510744.html
- Martínez, F. (2017). ¿Cultura de Paz? Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <https://elperiodico.com.gt/opinion/2017/08/05/cultura-de-paz/>
- Martínez, S. (2017). Cultura de paz: la mediación para la resolución positiva de conflicto. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <https://revistadigital.inesem.es/educacion-sociedad/cultura-de-paz/>
- Medina, J. (s.f.). *Brain rule rundown: Rule #10: Vision trumps all other senses*. Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de: <http://www.brainrules.net/vision>
- Monzón, A. (2017). Políticas sociales y juventud. Recuperado el 10 de abril de 2018, de: <http://www.flasco.edu.gt/dialogo/?p=1954>
- My Simple Show. (2017). *What is the Picture Superiority Effect?* Recuperado el 10 de diciembre de 2018, de: <https://www.mysimpleshow.com/picture-superiority-effect/>
- OPS-Organización Panamericana de la Salud. (s.f.). Análisis de Situación: Salud Sexual y Reproductiva. Recuperado el 27 de abril de 2018, de: http://www.paho.org/gut/index.php?option=com_content&view=article&id=477:b-analisis-de-situacion-salud-sexual-y-reproductiva&Itemid=405
- Pérez, M. (2011). Capítulo 9: Características generales que debe tener el material didáctico. Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <http://www.mailxmail.com/curso-como-disenar-material-instruccional/caracteristicas-generales-que-debe-tener-material-didactico>
- Pérez, R. (2016). Cultura de paz, ausente en sociedad chapina. Recuperado el 10 de abril de 2018, de: <http://cronica.gt/cultura-de-paz-ausente-en-sociedad-chapina/>
- PNUD Guatemala. (2016). Jóvenes por la Memoria Histórica y la Paz. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <http://www.gt.undp.org/content/guatemala/es/home/presscenter/articles/2016/02/23/j-venez-por-la-memoria-hist-rica-y-la-paz.html>
- Razeto, L. (2012). El Rol de los Jóvenes ¿Futuro o Presente? Recuperado el 18 de agosto de 2018, de: <http://www.luisrazeto.net/content/el-rol-de-los-j%C3%B3venes-%C2%BFfuturo-o-presente>
- Red de Protección Social América Latina. (2017). La juventud en Guatemala: Entre las desprotección y el olvido. Recuperado el 10 de abril de 2018, de: <https://www.proteccionsocialparatodos.org/single-post/2017/04/24/La-Juventud-en-Guatemala-entre-la-des-protecci%C3%B3n-y-el-olvido>
- Right, J. (2018). La importancia de los materiales de aprendizaje en la enseñanza. Recuperado el 12 de abril de 2018, de: <https://www.geniolandia.com/13128515/la-importancia-de-los-materiales-de-aprendizaje-en-la-ensenanza>
- Sebastián, M. (2017). Valores de la Cultura de Paz. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <https://prezi.com/vowefqm7cyxr/valores-de-la-cultura-de-paz/>
- Segura, M. (2013). Materiales didácticos: definiciones, características y funciones. Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <https://prezi.com/3wifgyf5b8g/materiales-didacticosdefiniciones-caracteristicas-y-funciones/>
- Soto, G. (2018). Los jóvenes y la participación ciudadana. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <http://www.relato.gt/actualidad/los-jovenes-y-la-participacion-ciudadana>
- Tambriz, S. (2017). Ensayo argumentativo: La importancia del material didáctico. Recuperado el 12 de abril de 2018, de: <http://ensayoargumentativoomium.blogspot.com/>
- Torres, P. (2015). Metodología del empoderamiento juvenil. Recuperado el 30 de septiembre de 2018, desde: <http://pedrotorres.org/metodologia-del-empoderamiento-juvenil/>
- Torres-Rivas, Edelberto. (2017). La juventud, el poder y la información. Recuperado el 10 de abril de 2018, de: <https://elperiodico.com.gt/domingo/2017/07/16/la-juventud-el-poder-y-la-informacion/>
- UNESCO. (2017). Derechos Humanos y Cultura de Paz. Recuperado el 6 de agosto de 2018, desde: <http://www.unesco.org/new/es/quito/education/educacion-para-la-ciudadania-mundial-derechos-humanos-y-cultura-de-paz/>
- Universidad de la República de Uruguay. (2016). Elementos constitutivos de la guía didáctica. Recuperado el 19 de agosto de 2018, de: <https://eva.udelar.edu.uy/mod/page/view.php?id=1024>

Libros

- Aharonov, J. (2011). *Psico Tipo: Psicología Tipográfica*.
- Bhaskaran, L. (2006). *¿Qué es el Diseño Editorial?* España: Index Book S.L.
- Campos, X. (2018). *Mi Cuerpo Sexual: Lo conozco, lo quiero, lo cuido*. Guatemala: Editorial Piedrasanta.
- Consejo de la Juventud del Principado de Asturias. (2009). *Taller Educación Sexual con Arte: Programa Educación Sexual Entre Jóvenes*. España: Consejo de la Juventud del Principado de Asturias.
- Cush, B. Paz, A. (2017) *Me Informo y Decido: Guía para la Facilitación de Pares en SSR*. Guatemala.
- Diputación de Málaga, Servicio de Juventud y Deportes. (2009). *¿Y Tú Qué Sabes de "Eso"? Manual de Educación Sexual para Jóvenes*. España: Diputación de Málaga.
- Dondis, D.A. (2011). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL
- Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. España: Editorial Gustavo Gili
- Llop, R. (2014). *Un sistema gráfico para las cubiertas de libros. Hacia un lenguaje de parámetros*. España: Gustavo Gili
- Malnero, N. (2016). *Sexperimentando: Todo lo que no se atrevieron a contarte*. España: Editorial Planeta.
- Municipalidad de Santiago. (2016). *100 Preguntas sobre sexualidad adolescente*. Chile: Municipalidad de Santiago
- Müller-Brockmann, J. (2012). *Sistema de Retículas: Un manual para diseñadores gráficos*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili
- PricewaterhouseCoopers. (2017). *The Power of Visual Communication Showing your story to land the message*.
- Santacruz, D. (2017). *Respuestas Fáciles a Preguntas Difíciles: Guía de Educación Sexual Integral para Familias*. España: Save The Children.
- Yuille, J. (2014). *Imagery, Memory and Cognition (PLE: Memory): Essays in Honor of Allan Paivio*. London: Psychology Press

Enciclopedias

- Oswald, U., Aharoni, A., Summy, R., Charles, R. (2010). *Peace Studies, Public Policy and Global Security* Vol. 1 Culture of Peace. En *Encyclopedia of Life Support Systems (Social Sciences and Humanities* Vol. VI, 433) Singapur: EOLSS Publications.

Informes

- Amnistía Internacional. (2018). *Informe 2017/18 Amnistía Internacional: La Situación de los Derechos Humanos en el Mundo*. London, Reino Unido: Amnesty International Ltd
- Fondo de Población de las Naciones Unidas UNFPA. (2017). *Mundos Aparte: La Salud y los Derechos Reproductivos en Tiempos de Desigualdad*. UNFPA.
- ONU-Habitat. (2016). *Reporte Ciudades del Mundo 2016*. Nairobi, Kenia: ONU
- UNESCO. (2010). *Orientaciones Técnicas Internacionales sobre Educación Sexualidad: Un Enfoque Basado en Evidencia Orientado a Escuelas, Docentes y Educadores de la Salud*. Francia: UNESCO.

Tesis

- Juárez, E. (2003). *La importancia del diseño gráfico en la elaboración de material didáctico para niños con discapacidad auditiva en la ciudad de Puebla*. Tesis de Grado. Universidad de las Américas Puebla, México.
- Melgar, S. (s.f.) *Centro de Integración Juvenil, Paz Joven Guatemala, Sta. Catarina Mita Jutiapa*. Tesis de Grado. Licenciatura de Arquitectura. Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

Revistas

- Castillo, N. (2016). *Desarrollo humano, desigualdad y pobreza*. Cultura de Paz, 22 (68), 10-19.
- Ruiz, C. (2017). *La paz y los derechos humanos*. Cultura de Paz, 23 (72), 21-24.
- Silva, E. (2015). *Educación en los valores universales de la Cultura de Paz*. Cultura de Paz, 21 (66), 16-31.

Artículos científicos

- Nelson, D.L., Reed, U.S., & Walling, J.R. (1976). *Pictorial superiority effect*. *Journal of Experimental Psychology: Human Learning & Memory*, 2, 523-528.
- McBride, D. M., Doshier, B.A. (2002). *A comparison of conscious and automatic memory processes for picture and word stimuli: a process dissociation analysis*. *Consciousness and Cognition*, 11, 423-460.

Anexos

ANE

XOS

Anexo 1

Instrumento para conocer al grupo objetivo, utilizado durante el proceso de diagnóstico. La encuesta se realizó en línea debido a la distancia con los entrevistados (residen en diferentes departamentos).



Hola, este cuestionario es parte de un estudio diagnóstico con fines académicos, te tomará solamente tres minutos ¡gracias por tu aporte!

La información brindada será confidencial.

Iniciar presiona ENTER

1 → ¿Cuál es tu edad? *

- A 0 - 15
- B 16 - 20
- C 21 - 25
- D 26 - 30
- E 31 - 35
- F 36 o más

2 → ¿Cuál es tu sexo? *

- A Masculino
- B Femenino

3 → ¿Cuál es tu nivel académico? *

¿Cuál es el grado más alto del que te has graduado?

- A Primaria
- B Básicos
- C Diversificado
- D Universitario
- E Maestría
- F Otro

4 → ¿En qué departamento y municipio de Guatemala resides? *

5 → ¿Has leído la guía Me Informo Y Decido? *



- A Sí
- B Sí, pero no la he leído toda
- C No

6 → ¿Su contenido te ha sido útil? Califícalo



7 → ¿Te resulta atractivo el diseño de esta guía? ¿Con cuánto lo calificarías?



8 → ¿Hay algo que quisieras cambiar en el contenido o diseño de esta guía? *

Si no la has leído, ¿cómo te gustaría que fuera el diseño de una guía para

9 → ¿Qué medio utilizas para leer o revisar las guías de la organización? *

Puedes escoger varias respuestas

- A Celular
- B Computadora
- C Impresión
- D Otro

10 → ¿Cuáles son tus retos y objetivos a corto y medio plazo?

¡Escribe cuáles son tus sueños! ¿Qué esperas para tu futuro?

SHIFT + ENTER to make a line break

OK presiona ENTER

Anexo 2

Instrumento de autoevaluación, con base en uno de los instrumentos que fueron utilizados durante la etapa de diagnóstico, sin embargo se adaptó a las necesidades para la autoevaluación del nivel 1.

Rellenar el cuadro si el material evaluado cumple con el requisito descrito, si por el contrario, no cuenta con ello, dejar el cuadro en blanco.

2 Aspectos técnico-gráficos

Partes significativas	Portada	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Página de créditos	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Índice o tabla de contenidos	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Portadilla	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Portada de capítulos	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Página interna normal	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Página con ilustraciones	<input checked="" type="checkbox"/>	
Señalizaciones	Pictogramas	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Viñetas	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Letras en negrilla	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Letra cursiva	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Gráficas	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Ladillos y rompetextos	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Íconos	<input checked="" type="checkbox"/>	
Ilustraciones	Tablas	<input checked="" type="checkbox"/>	
	Coherencia con el texto	<input checked="" type="checkbox"/>	Criterios de cromatología <input checked="" type="checkbox"/>
	Secuencia lógica	<input checked="" type="checkbox"/>	Posición <input checked="" type="checkbox"/>
	Legibilidad	<input checked="" type="checkbox"/>	Tamaño <input checked="" type="checkbox"/>
	Comprensibles por sí mismas	<input checked="" type="checkbox"/>	Realismo <input type="checkbox"/>
	Realistas	<input type="checkbox"/>	Técnica adecuada <input checked="" type="checkbox"/>
	Al nivel académico del interlocutor	<input checked="" type="checkbox"/>	Estéticas <input checked="" type="checkbox"/>
	Evita estereotipos	<input checked="" type="checkbox"/>	Motivacionales <input checked="" type="checkbox"/>
	Refleja concepto creativo	<input checked="" type="checkbox"/>	Complementan el texto <input checked="" type="checkbox"/>
	Diagramación	Márgenes aceptables	<input checked="" type="checkbox"/>
Cintillos		<input checked="" type="checkbox"/>	
Tabulación		<input type="checkbox"/>	
Capitulares		<input type="checkbox"/>	
Listas		<input checked="" type="checkbox"/>	
Fluidez		<input checked="" type="checkbox"/>	



Anexo 3

Instrumento utilizado durante actividad de grupo focal, en esta hoja se anotaron palabras clave, sin embargo también se realizó una grabación de audio sobre observaciones.

Grupo focal

TALLERES Y GUÍA

Fecha y hora:

Desde tu experiencia en los talleres en los que has estado presente, ¿qué conceptos se les dificulta comprender a los jóvenes? ¿A qué se debe?

Diversidad sexual

¿Les resulta fácil comprender la diferencia entre sexo, sexualidad y género?

No les es tan fácil a los grupos nuevos

¿Cuáles han sido las reacciones de los jóvenes al hablar de identidad de género?

Bochota, machista
Se comportan raros
Otros respetan el tema, pero son recatados

¿Qué derechos explicados en la guía les han llamado más la atención?

Protección del Estado
No específica (la guía) donde se encuentran los derechos.

De acuerdo a tu percepción, ¿después del taller a los jóvenes aún les da pena hablar del tema o de algún concepto específico?

Aún les da pena, por ejemplo el tema del condón
"Impacto" "tema íntimo"

¿Crees que la guía podría ser utilizada por un joven que no conoce del tema y quiere informarse por cuenta propia?

Es entendible, pero aún es instrucciones básicas y general con imágenes con visibles
Se puede invitar al joven a buscar más información

Desde tu experiencia, ¿hay algún tema o concepto específico que consideres que se puede explicar mejor de manera visual?

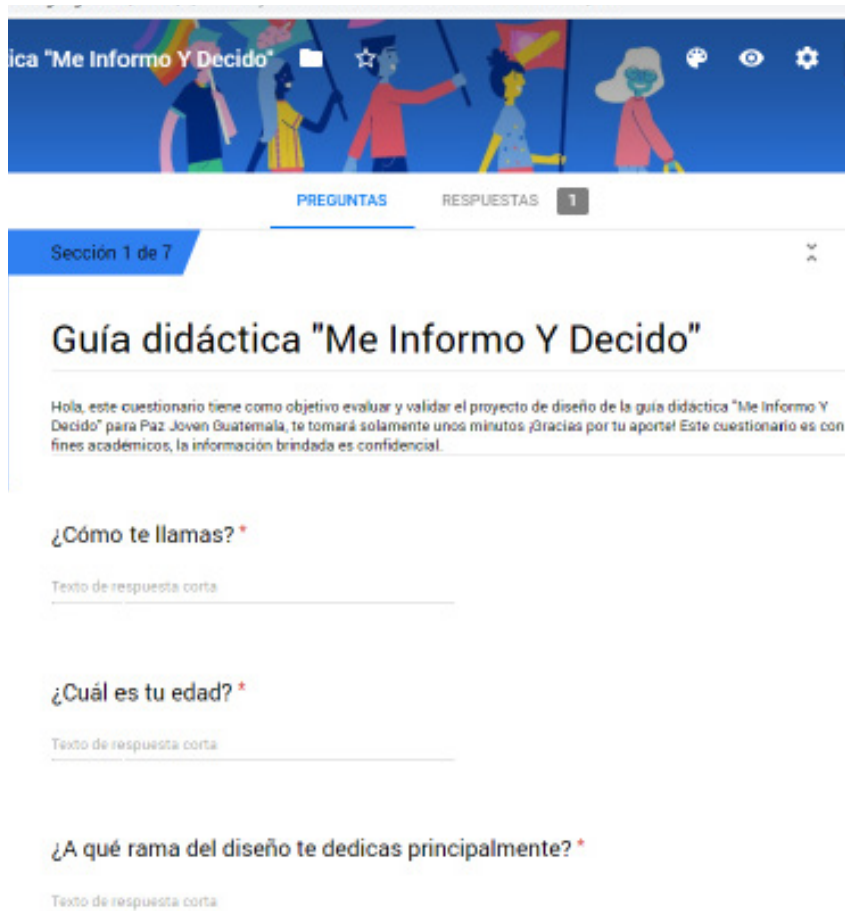
ITS Yo soy el virus (cuerpo de paz)
VIH

Participantes de grupo focal
TALLERES Y GUÍA

Primer nombre y primer apellido	Edad	Departamento
1 Astrid Cury	23	Quezaltenango
2 Karina García	23	Totonicapán
3 Nicolás López	30	Huehuetenango
4 Valeria Montufar	26	Echitpeques
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

Anexo 4

Capturas de pantalla de algunas partes del instrumento utilizando en el nivel 2 de visualización para coevaluación de la pieza, se realizó en línea debido a los horarios de los profesionales y distancia.



Guía didáctica "Me Informo Y Decido"

PREGUNTAS RESPUESTAS 1

Sección 1 de 7

Guía didáctica "Me Informo Y Decido"

Hola, este cuestionario tiene como objetivo evaluar y validar el proyecto de diseño de la guía didáctica "Me Informo Y Decido" para Paz Joven Guatemala, te tomará solamente unos minutos ¡gracias por tu aporte! Este cuestionario es con fines académicos, la información brindada es confidencial.

¿Cómo te llamas? *

Texto de respuesta corta

¿Cuál es tu edad? *

Texto de respuesta corta

¿A qué rama del diseño te dedicas principalmente? *

Texto de respuesta corta

¿Qué opción de portada consideras más efectiva para la pieza? *

Opción 1

Opción 2

Opción 3

¿Qué te transmite la opción que elegiste?

Texto de respuesta larga

¿La tipografía del titular es legible? *

Sí

No

¿La paleta cromática genera armonía visual? *

Sí

No

Tr

?

¿Qué opción de portada consideras más efectiva para la pieza? *

Opción 1

Opción 2

Opción 3

¿Qué te transmite la opción que elegiste?

Texto de respuesta larga

¿La tipografía del titular es legible? *

Sí

No

¿La paleta cromática genera armonía visual? *

Sí

No

Tr

?

Sección 7 de 7

¡Gracias por tu apoyo!

Descripción (opcional)

¿Tienes algún comentario final con respecto a la pieza gráfica o concepto creativo?

Texto de respuesta larga

?

Anexo 5

Instrumento utilizado para validación durante el tercer nivel de visualización, sin embargo también se validó de manera presencial con personas en la institución.

1 → ¿Cómo te llamas? *

|

2 → ¿Cuál es tu edad? *

- A 0 - 15
- B 16 - 20
- C 21 - 25
- D 26 - 30
- E 31 - 35
- F 36 o más

3 → ¿La portada te resulta atractiva? *



4 → ¿El diseño gráfico de la guía te motiva a leer el contenido? *

5 → ¿Las ilustraciones facilitan la comprensión del texto? Califica su nivel de apoyo *



6 → ¿Qué te transmiten las ilustraciones? *

Elige tantas opciones como desees

- A Amistad
- B Diversidad
- C Juventud
- D Alegría
- E Respeto
- F Timidez
- G Estereotipos
- H Otro

7 → ¿Hay alguna página o páginas en las que se te dificulte la comprensión del tema? ¿Cuál/es? *

Puedes añadir también por qué se te hace difícil la comprensión del tema

|

8 → ¿Cuál es tu página favorita o páginas favoritas por su diseño? *

Coloca el número, ejemplo: 20, 25 y 30

9 → ¿Cuál consideras que es el mensaje principal que se pretende comunicar visualmente a través del diseño gráfico de la guía? *

10 → ¿Qué cambios, sugerencias o comentarios tienes respecto al diseño de la guía? *

|

Para añadir un párrafo pulsa: MAYUS + INTRO

pulsa INTRO

Anexo 6

Capturas de pantalla de algunos comentarios realizados por la tercera asesora del proyecto.

Kimberly Coxaj dom., 14 oct. 21:14 (hace 4 días) ☆
Te adjunto la guía ya más avanzada

Valeria Montúfar dom., 14 oct. 21:23 (hace 4 días) ☆
Recibida. Gracias.

Valeria Montúfar lun., 15 oct. 0:30 (hace 3 días) ☆ ↶ ⋮
para María, Analy, comunicacion-social, mi

Buenas noches Kim, de nuevo lamento el retraso en enviarle mis observaciones. No pude escribir sobre el pdf porque no pude descargar el programa, pero acá señalo mis comentarios en algunas páginas. Se nota que se dedicó en diseñar, gracias por eso.
En azul escribo algunos comentarios para Analy.
Copio a Analy, María Luisa y Ale, para su conocimiento.

Portada:

El contenido de las banderas creo que refleja la diversidad de los contenidos que se abordan en la guía y el que sean banderas reflejan como un posicionamiento. También la vestimenta refleja diversidad, quizá otro hombre podría llevar una prenda indígena para no reproducir que la imagen del traje indígena recaiga sólo en la mujer (aunque en la realidad así sea), pienso en una prenda porque también en la realidad los jóvenes hombres no han mantenido el uso del traje indígena completo. Creo que la bicicleta desancaja un poco, podría ser una persona con discapacidad y sustituir la bici por una silla de ruedas u otro instrumento.
La fila representa algo lineal, un liderazgo detrás de otro. Aunque el "me enfermo y decidí" sea personal, podría visibilizarse otra forma de armonía no lineal?
Con los colores de las letras, como son todos tonos suaves me da la impresión de un contenido light, "lindo" pero para entretenerse. Acá me cuesta sugerir porque lo confundo mucho con los colores que me gustan.

Índice:

Pág 6:

Parte del contenido de la introducción está cubierto del mismo color que los datos que aparecen arriba, pareciera que es parte de la infografía, recomiendo separarlo.

Pág 11:

El maletín refleja un trabajo gerencial. Se pueden incluir otros instrumentos de trabajo?
Se puede agregar un dibujo para que quede claro que la manita está quebrando algo?
En migración se puede agregar algo que refleje el cambio en las personas que migran? miedo en los rostros, cara trista, color diferente?

Pág 12:

Me encantaría. Puede agregarse una persona con discapacidad?

Pág 14:

En la reproductiva es importante visibilizar al hombre. Puede ser un hombre cargando un bebé y una mujer no embarazada con condones. Aunque el embarazo sea un proceso importante y de gran impacto en la salud de la mujer, esta guía también está dirigida a adolescentes y se promueve evitar estos embarazos.

Pág 18:

A la primera línea agregaría: "ya sea como tradicionalmente masculino o femenino, o con ninguna de estas."

Pág 19:

Los símbolos pueden sustituirse por personas basándose (dos perfiles de rostro de mujeres con pelo largo basándose, dos rostros de hombres con pelo corto basándose), aunque en este caso se reproduzcan estereotipos físicos, considero que lo más importante es generar ese choque con la realidad.

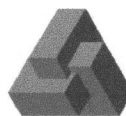
Revisar: Creo que el contenido de la página 18 debe estar antes de la 20, porque pasar de identidad de género a orientación sexual y luego vuelve a identidad de género. En ese caso creo que es mejor dejar primero orientación sexual en la página 18. Para asegurarlo, puedes consultarle a Analy.

Pág 24:

El ítem y el año pueden ser más oscuros que el resto, pero no azul para no dar la impresión de que son agujeros.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala



FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

MSc Arquitecto
Edgar Armando López Pazos
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he realizado la revisión de estilo del Proyecto de Graduación **“DISEÑO EDITORIAL DE LA GUÍA “ME INFORMO Y DECIDO” PARA PAZ JOVEN GUATEMALA. DEPARTAMENTO DE GUATEMALA.”**, de la estudiante **KIMBERLY MARIELA MORALES COXAJ** perteneciente a la Facultad de Arquitectura, **CUI 3440 02160 0101** registro académico **201401463**, al conferírsele el Título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta, cumple con la calidad requerida.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los dos días de mayo de dos mil diecinueve.

Al agradecer su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES


Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular Facultad de Arquitectura
Colegiado de Humanidades. No. 4509
artecrearte@gmail.com

Diseño editorial de la guía “Me informo y Decido” para Paz Joven Guatemala
Proyecto de Graduación desarrollado por:



Kimberly Mariela Morales Coxaj

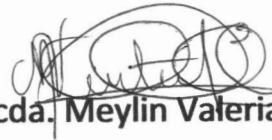
Asesorado por:



Lic. Marco Antonio Morales Tomas



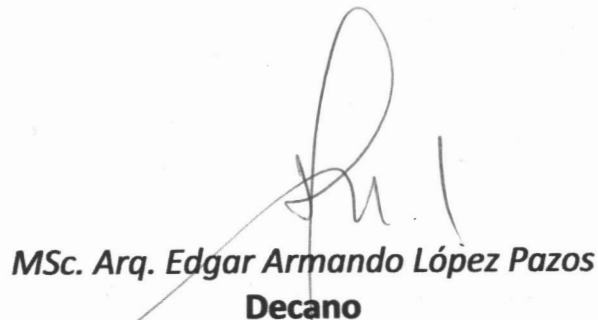
Licda. Miriam Isabel Melendez



Licda. Meylin Valeria Montúfar Esquiná

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



MSc. Arq. Edgar Armando López Pazos
Decano

