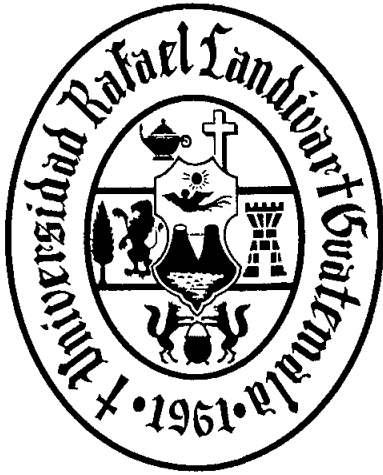




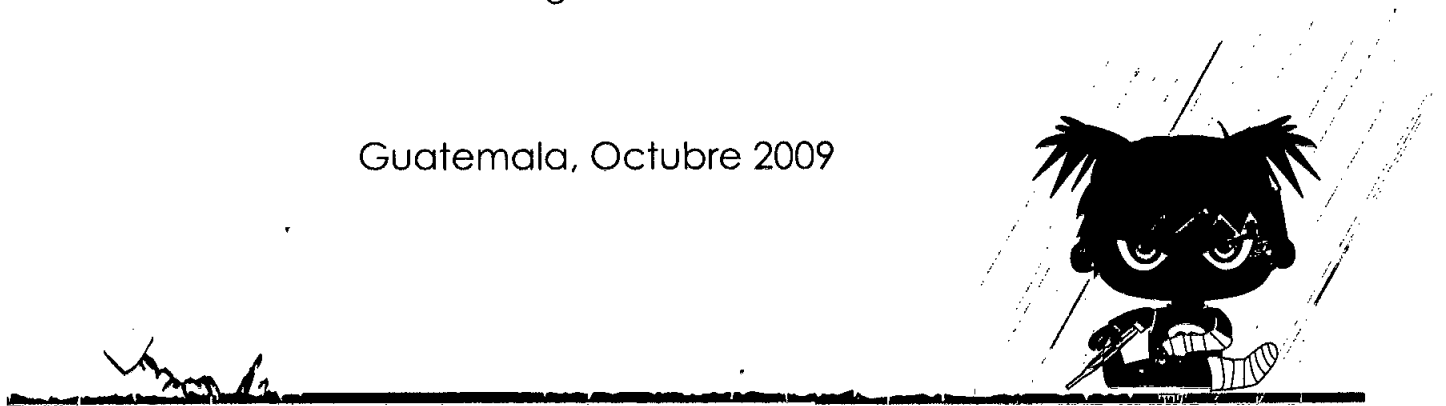
Universidad Rafael Landívar
Facultad de Arquitectura y Diseño

Proyecto Final de Diseño

Material Informativo sobre Prevención de Accidentes

Portafolio académico presentado al consejo de la facultad de arquitectura y Diseño de la universidad Rafael Landívar por **Ana Lucía Herrarte Gavarrete** previo a optar el título de **Diseñadora Gráfica** en el grado académico de Licenciada.

Guatemala, Octubre 2009





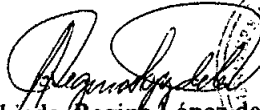
Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

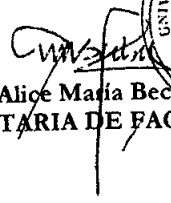
Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 21262626 ext. 2428
Fax: (502) 21262626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 00116

Reg. No. Arq. 31-2009

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
veintisiete días del mes de noviembre de dos mil nueve.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Presentación del Portafolio Académico en el Proyecto Final de Diseño, denominado: "**Material informativo sobre prevención de accidentes**" realizado por la estudiante **Ana Lucía Herrarte Gavarrete**, previo a su Graduación Profesional de **Diseñadora Gráfica** en el Grado Académico de **Licenciada**, se autoriza la impresión de dicho proyecto.


Licda. Regina López de La Veja, M.A.
DIRECTORA DE DEPARTAMENTO


Arq. Alice María Becker
SECRETARIA DE FACULTAD



Universidad
Rafael Landívar
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 24267626 ext. 2128
Fax: (502) 24262626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa 101, Zona 16
Guatemala, Ciudad 01016

Reg. No. DG. 03-2008

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de
Arquitectura y Diseño a veintidós días del mes de mayo de
dos mil ocho.

Por este medio hacemos constar que la estudiante **ANA LUCIA HERRARTE
GAVARRETE**, con carné **12602-02**, cumplió con los requerimientos del curso de
Elaboración de Portafolio Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio
Académico, previo a optar el grado académico de Licenciada.


Licda. Rosario Muñoz
Asesora Proyecto de Investigación


Licda. Franzine Pinelo
Asesora Proyecto de Estrategia


Licda. Leslie Quiñonez
Asesora Portafolio Académico

AUTORIDADES UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR

P. Rolando Enrique Alvarado López, S.J.:	RECTOR
Doctora Lucrecia Méndez de Penedo:	VICERRECTORA ACADÉMICA
P. Carlos Rafael Cabarrús Pellecer, S.J.:	VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN
P. Eduardo Valdés Barría, S.J.:	VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA
Lic. Ariel Rivera Irías:	VICERRECTOR ADMINISTRATIVO
Licda. Fabiola De La Luz Padilla Beltranena:	SECRETARIA GENERAL

AUTORIDADES FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

MA Lic. Ovidio Morales Calderón:	DECANO
Arq. Oscar Reinaldo Echeverría Cañas:	VICEDECANO
Arq. Alice María Becker:	SECRETARÍA
Arq. Rodolfo Castillo Magaña:	DIRECTOR DEPTO. DE ARQUITECTURA
MA Licda. Regina López de la Vega:	DIRECTORA DEPTO. DE DISEÑO
Lic. D.I. Andrés del Valle Sinibaldi:	DIRECTOR DEPTO. DE DISEÑO INDUSTRIAL

TERNA QUE PRACTICÓ LA DEFENSA PRIVADA DE TESIS

MA Licda. Patricia de Paz	ÁREA DE INVESTIGACIÓN
MA Licda. Erika Grajeda	ÁREA DE ESTRATEGIA
Lic. Jorge Rossi	ÁREA DIGITAL



Dedicatoria

Dedico este esfuerzo a:

Mi abuelo Joaquín Herrarte (Papajoaquin), por darme la oportunidad de superarme y por ser un gran apoyo y ejemplo en mi vida y ser el mejor padre que se puede pedir.

Mi hermano por ser mi apoyo incondicional, compañía y alegría.

Mi mama por creer en mi y darme fuerzas para seguir adelante y no rendirme.

Mi abuela Hilda de Herrarte (Mamamía), por su amor incondicional y apoyo.

Amanda Maldonado por apoyarme y entretenerme con su buen humor, por su amistad, los panitos con frijol y porque juntas somos lo máximo.

Renato por los buenos momentos y por hacer mi vida mas interesante y alegre.

Fernando Archila por su paciencia y desvelos de estudio.

Licenciada Franzine por creer en mi y alentarme a seguir adelante.

A Dios y la Virgen María por estar siempre conmigo.





Resumen

Este proyecto fue realizado con la Estrategia Creativa E surge de la necesidad de diseñar un material informativo que ayude a informar a los niños sobre como deben prevenir accidentes y cómo deben actuar después que un accidente ocurra.

Actualmente es cada vez mayor la violencia que se vive en el país, es por eso que la escuela Oficial Urbana Mixta No. 108 Rubén Darío, que tiene como prioridad velar por la educación y bienestar de los niños, ha decidido implementar un material para comunicar a los niños sobre el tema de prevención de accidentes.

Se investigo sobre el tema, por medio de entrevistas a diferentes personas expertas en el tema y se acudió a libros, Internet y materiales informativos para recaudar la información necesaria que se debía incluir en el documento. Se sintetizó la información y de ésta surgió un concepto, el que ayudó a determinar la propuesta. Luego de un proceso de bocetaje se logró definir el material informativo, teniendo como temática la historieta que por medio de personajes, colores y elementos logra entretener y al mismo tiempo informar a los niños sobre el tema de prevenir accidentes y les sirve como guía para saber lo básico que deben de hacer en el momento de que un accidente ocurra.

Realizado por Ana Lucía Herrarte Gavarrete, con carnet 12602-02, de la Universidad Rafael Landívar, de la Facultad de Arquitectura y Diseño, de la Carrera de Licenciatura en Diseño Gráfico.





Índice

Introducción.	3
Identificación de la necesidad de diseño.	4
Objetivos de diseño.	5
Marco de referencia.	6
Contenido teórico de diseño.	13
Definición del grupo objetivo.	18
Proceso de conceptualización.	20
Contenido del material gráfico.	22
Medios y formas de distribución.	23
Bocetaje y propuesta preliminar.	24
Validación técnica del diseño preliminar.	82
Propuesta final y fundamentación	92
Producción y reproducción.	102
Conclusiones y recomendaciones.	104
Bibliografía.	105
Anexos.	106



Introducción

La escuela Oficial Urbana Mixta No. 108 Rubén Darío, que tiene como prioridad velar por la educación y bienestar de los niños, ha decidido implementar un material para comunicar a los niños sobre el tema de prevención de accidentes. Se tomó en cuenta la necesidad de informar a los niños sobre cómo deben prevenir accidentes y cómo deben actuar después de que un accidente ocurra, en base a dos objetivos se definió realizar un material informativo, luego se investigo sobre el tema, para recaudar la información necesaria que se debía incluir en el documento. Se sintetizó la información y de ésta surgió un concepto, el que ayudó a determinar la propuesta. Luego de un proceso de bocetaje se logró definir el material informativo, teniendo como temática la historieta que por medio de personajes, colores y elementos logra entretener y al mismo tiempo informar a los niños sobre el tema de prevenir accidentes y les sirve como guía para saber lo básico que deben de hacer en el momento de que un accidente ocurra. Con esta breve introducción sobre el tema, se le hace la invitación para conocer el proceso completo, que se llevo a cabo hasta definir la propuesta final.





Identificación de la Necesidad de diseño

Se desconoce por parte de los alumnos de la escuela No. 108 de Rubén Darío de Chinautla, sobre las prevenciones que deben tomarse para evitar un accidente y asimismo saber cómo actuar después de que un accidente ocurra.





Objetivos de diseño

Realizar un material que informe sobre las prevenciones que deben tomarse para evitar que sucedan accidentes y pueda ser utilizado como guía para saber cómo actuar después de que un accidente suceda, dirigido a alumnos de primaria de la escuela Rubén Darío de Chinautla.

Desarrollar un material de apoyo en el cual se dé a conocer cómo prevenir accidentes, que a su vez integre los números de emergencia para solicitar ayuda.



Marco de Referencia

Prevención de Accidentes

Según el Sistema de Comandos de Accidentes (2008), prevenir significa actuar antes de que se produzcan los accidentes y sus consecuencias. La prevención tiene por objetivo conocer y eliminar todos los factores de riesgo ambiental y de conducta que causan los accidentes.

Se puede evitar un número elevado de accidentes si se conoce el lugar dónde se produce y las medidas de prevención que hay que tomar.

Existe una lista de accidentes infantiles, entre los más frecuentes y peligrosos se encuentran:

El incendio

Causado ocasionalmente por curiosidad del niño hacia el fuego. Por su inocencia y curiosidad de conocer éste juega con el y ocasiona graves incendios en el hogar. Este caso suele suceder por falta de atención hacia los niños.

Heridas, golpes y dedos pillados

En el cuarto de los niños se pueden evitar heridas, caídas y que se piquen o puyen los dedos si:

- No dejar objetos en muebles altos.
- Evitar que haya juguetes por el suelo.
- No colocar sillas, taburetes o mesitas cerca de las ventanas.
- Utilizar cierres de seguridad y mallas protectoras

- Poner topes en las ventanas para que el niño no pueda abrirlas.
- Poner las esquinas de los muebles con cantoneras.

Y los juguetes:

- Deben guardarse en cajones abiertos a la altura del suelo.
- No deben tener piezas con agujeros pequeños en los que se puedan picar o puyar los dedos.
- Tampoco deben tener bordes afilados o astillas ni pesar demasiado.

Ahogarse

Este accidente puede ocurrir y es irremediablemente peligroso. Es importante no dejar solos a los niños en lugares acuáticos o con piletas donde puedan caer y ahogarse. Llevarles salvavidas, existen diferentes tipos de salvavidas dependiendo la edad y tamaño de los niños. Indicarles donde pueden estar y donde no. Nunca por ningún motivo quitarles la vista de encima ya que los accidentes ocurren en el momento más inesperado y solo toma de unos segundos para que ocurran terribles desgracias ocasionadas por un descuido.

Cortaduras y puyones

Este tipo de accidente ocurre cuando se dejan tijeras u objetos punzo cortantes en lugares expuestos a ellos. Se debe tener cuidado con objetos que los niños frecuentemente utilizan por ejemplo las tijeras, deben de ser de poco filo y puntas redondas para evitar accidentes de este tipo. Es importante mencionar que los lápices o crayones son objetos sumamente peligrosos ya que si un niño corre con alguno de estos objetos puede puyarse y así mismo sacarse un ojo.

No es difícil evitar accidentes es fácil darle a conocer a los niños las consecuencias de los accidentes para que conozcan sobre los peligros que estos conllevan. Por ejemplo enseñarles a no correr con estos objetos y si deben

Información obtenida del Manual de Sistema de Comandos de Accidentes (2008)



desplazarse de un lugar a otro con ellos que lo hagan caminando y con la punta o parte filosa hacia el piso.

Circuitos eléctricos y tomacorrientes

Causado ocasionalmente por curiosidad. Este accidente no es muy común aunque no se debe descartar el peligro del mismo ya que conlleva a un fatal desenlace. Si está al alcance se deben colocar protectores en los tomacorrientes, no tener aparatos eléctricos dañados o simplemente alejarlos del alcance de los niños. No colocar aparatos eléctricos cerca de lugares donde pueda haber goteras o chorros; ya que el contacto de la electricidad con el agua es letal. Indicarles a los niños el peligro que conlleva jugar y tocar la electricidad.

En exteriores: En la calle existen un sinnúmero de accidentes, entre los más comunes y peligrosos está el imprevisto atropello. No se deben soltar a los niños en la calle, se debe acostumbrarlos a tomarse de la mano de sus padres o personas mayores al atravesar, no importa si se dirigen solamente a la esquina. No dejar que salgan sin la compañía de un adulto o un responsable.

Primeros Auxilios

Según Primeros auxilios y auto cuidado Cruz Roja (1993), toda persona debe saber cómo actuar en el momento de una emergencia.

Los primeros auxilios, como su nombre lo indica, son aquellas medidas o cuidados adecuados que se ponen en práctica en forma provisional, tan pronto se reconoce una emergencia (accidente o enfermedad súbita) y antes de su atención por un centro asistencial.

El propósito de los primeros auxilios es aliviar el dolor y la ansiedad del herido o enfermo y evitar el agravamiento de su estado. En casos extremos son necesarios para evitar la muerte hasta que se consigue asistencia médica.

Los primeros auxilios varían según las necesidades de la víctima y según los conocimientos del socorrista. Saber lo que no se debe hacer es tan importante como saber qué hacer, porque una medida terapéutica mal aplicada puede producir complicaciones graves.

Cómo actuar

Según Primeros auxilios y auto cuidado Cruz Roja (1993), cualesquiera que sean las lesiones, son aplicables una serie de normas generales. Siempre hay que evitar el pánico y la precipitación. A no ser que la colocación de la víctima lo exponga a lesiones adicionales, deben evitarse los cambios de posición hasta que se determine la naturaleza del proceso. Un socorrista entrenado ha de examinar al accidentado para valorar las heridas, quemaduras y fracturas. Se debe tranquilizar a la víctima explicándole que ya ha sido solicitada ayuda médica. La cabeza debe mantenerse al mismo nivel que el tronco excepto cuando exista dificultad respiratoria. En ausencia de lesiones craneales o cervicales se pueden elevar ligeramente los hombros y la cabeza para mayor comodidad. Si se producen náuseas o vómitos debe girarse la cabeza hacia un lado para evitar aspiraciones. Nunca se deben administrar alimentos o bebidas y mucho menos en el paciente inconsciente. La primera actuación, la más inmediata, debe ser procurar al paciente una respiración aceptable: conseguir la desobstrucción de las vías respiratorias para evitar la asfixia, extrayendo los cuerpos extraños —sólidos o líquidos— y retirando la lengua caída hacia atrás. Si el paciente no respira por sí sólo habrá que ventilarlo desde el exterior mediante respiración boca a boca hasta disponer de un dispositivo mecánico.

El segundo aspecto a corregir es el referente al sistema circulatorio, para evitar el shock. Se deben valorar la frecuencia cardíaca y la tensión arterial. Una valoración inicial se obtiene tomando el pulso: permite valorar la frecuencia y ritmo cardíaco, y su "fortaleza" indica una

adecuada tensión arterial. El shock o choque es un trastorno hemodinámico agudo caracterizado por una perfusión inadecuada, general y duradera, de los tejidos que pone en peligro la vida. Los signos característicos son la piel fría y húmeda, los labios cianóticos (azulados), la taquicardia y la hipotensión arterial (pulso débil y rápido), la respiración superficial y las náuseas. Estos síntomas no son inmediatos; el shock puede desarrollarse varias horas después del accidente. Para evitarlo debe mantenerse abrigado al paciente e iniciar lo antes posible la perfusión de líquidos y electrolitos por vía intravenosa. Está prohibido administrar fármacos estimulantes y alcohol.

Las urgencias que requieren primeros auxilios con más frecuencia son los accidentes en los que se produce asfixia, parada e infarto cardíacos, sangrado grave, envenenamiento, quemaduras, golpe de calor e insolación, desvanecimiento, coma, esguinces, fracturas y mordeduras de animales.

Al actuar contribuye a:

- Conservar la vida.
- Evitar complicaciones físicas y psicológicas.
- Aliviar el dolor físico y mortal.
- Ayudar a la recuperación.
- Asegurar el traslado de los accidentados o enfermos a un centro asistencial.

Los primeros auxilios son técnicas que se aplican primero para salvar la vida de una persona que ha sufrido un accidente y después para prevenir complicaciones o daños mayores.

Respiración artificial

Según el portal esmas.com (2004), cuando una persona ha dejado de respirar, hay pocos minutos para salvarle la vida.

Si una persona tiene dificultad para respirar o hay ausencia de la respiración, pérdida del conocimiento y labios amoratados son señales de alarma que indican que en pocos minutos puede morir.

Es necesario:

Buscar de inmediato ayuda médica.

Si hay lesiones en el cuello o espalda, no le mover la cabeza y abrir suavemente la boca.

Verificar en el cuello si hay pulso, si no se encuentra al mismo tiempo que se da respiración boca a boca, presionar con las dos manos en el pecho a la altura de la tetilla izquierda, 5 veces seguidas y alternando con la respiración artificial.

Si no hay lesiones en el cuello o espalda, colocar a la persona boca arriba, con la mano elevar el cuello y poner la cabeza hacia atrás para facilitar el paso del aire. Apretar con suavidad la nariz del lesionado, colocar la boca sobre la boca de la persona y soplar una bocanada de aire fuerte y profundo.

Retirar la boca entre cada respiración, ver si se eleva el pecho y escuchar si el aire sale de los pulmones. Si es adulto repetir esta operación de 12 a 18 veces por minuto hasta que la respiración se restablezca.

Si se trata de un niño:

Cubrir con su boca la nariz y la boca del lesionado. Aplicar bocanadas cortas y menos profundas. Si con la entrada del aire el pecho no se mueve, chequear si hay algún objeto obstruyendo el paso del aire y presionar el pecho para que salga o dar palmadas en la espalda con el niño boca abajo sobre sus rodillas.

Repetir la respiración boca a boca, varias veces.

Las hemorragias

Según el portal esmas.com (2004), las hemorragias pueden ocasionar la muerte, es necesario saber cómo controlarlas dependiendo del lugar del cuerpo de donde procedan.

Una persona adulta tiene 5 litros de sangre circulando por todo su organismo. La sangre es el medio de transporte del oxígeno, agua y nutrimentos, por lo que si se llega a perder un litro o más, el resultado puede ser fatal.



La hemorragia es la pérdida de sangre y representa una situación crítica que requiere de ayuda inmediata. Las hemorragias pueden originarse por lesiones provocadas por accidentes, objetos punzo cortantes o por algunas enfermedades, como la úlcera gástrica o ciertos tipos de cáncer.

Las hemorragias pueden ser externas o internas. Cuando la sangre presenta color rojo brillante, indica que proviene de una arteria y debe ser atendida de inmediato, cuando es rojo oscuro proviene de una vena y el sangrado es más fácil de controlar, ejerciendo presión.

Las hemorragias externas se deben controlar presionando directamente sobre la herida para bloquear la salida de sangre, para lo que se puede utilizar cualquier trapo o tela que se tenga a la mano y que esté limpio. En caso de poder hacer esto, porque exista un objeto enterrado, NO tratar de retirarlo ya que puede lesionar más y ejerza presión en los puntos de control de las principales arterias o venas.

Las hemorragias internas, son muy difíciles de detectar. Pero si hay vómito fuerte o con sangre, tos con flemas con sangre, excremento con sangre o sale sangre por los oídos, nariz o boca después de un golpe, se tiene que llevar de inmediato al hospital.

Mientras se espera al servicio de urgencia, mantener acostada a la persona y cubrirla, voltear la cabeza de lado para que pueda respirar mejor o levantarla ligeramente y colocar una almohada o algo de ropa debajo de ella. Esto solamente en caso de no sospechar de fractura de cabeza, cuello o columna vertebral.

Para prevenir que los niños se corten es necesario:

Evitar que los niños jueguen o corran con botellas, vasos y otros objetos de vidrio o cortantes.

Reemplazar los cristales rotos o estrellados y fijar los que están flojos.

Colocar en lugar seguro objetos punzo cortantes como cuchillos, machetes, navajas, picahielos, tijeras, agujas u otros y usarlos con mucho cuidado.

Evitar el uso de armas de fuego y colocarlas en lugares fuera del alcance de los niños.

Revisar barandales y poner protección en azoteas, ventanas o balcones.

Quemaduras

Según el portal esmas.com (2004), las quemaduras se pueden prevenir, son muy dolorosas y sus secuelas pueden durar toda la vida.

Las quemaduras son una de las primeras causas de accidentes e incapacidad graves. Uno de los principales problemas es que además de ser muy dolorosas dejan terribles cicatrices y secuelas emocionales y el costo de las varias cirugías que requieren en algunos casos, es enorme.

Las quemaduras son producidas por fuego, pero también por exposición extrema al sol, productos químicos, vapor o electricidad.

Las quemaduras pueden ser de poca gravedad, pero también las hay muy graves penetran a mayor profundidad y pueden lastimar los nervios, vasos sanguíneos, glándulas, huesos y músculos.

Las quemaduras se han clasificado según su extensión y nivel de profundidad en:

De primer grado, cuando ocasionan dolor y enrojecimiento, pero no se forman ampollas y el daño se limita a la capa externa de la piel. Estas son fáciles de curar y el dolor pasa pronto.

Las de segundo grado, producen ampollas, dañan la epidermis y la dermis, la capa más interna de la piel, son más dolorosas y generalmente no son graves a menos que cubran gran parte del cuerpo o que las ampollas se lleguen a infectar.



Las de tercer grado son muy graves. Presentan carbonización de la piel que se ve blanca o negra y la quemadura se extiende el tejido debajo de la piel. Al principio no son dolorosas ya que la quemadura termina con las terminaciones nerviosas, pero estas requieren de ayuda inmediata porque el cuerpo se deshidrata, y pueden ser mortales si cubren más del 30% del cuerpo o si dañan alguna función vital.

Las quemaduras de primer grado no requieren atención médica. Se debe colocar la parte lastimada en el chorro del agua fría.

Las de segundo grado, deben ser revisadas por el médico, sobre todo si afectan cara, pies, manos o genitales.

NO se deben reventar las ampollas, sino esperar a que drenen solitas, para evitar infecciones. El médico puede si es necesario abrir alguna, pero cuidando mucho la limpieza.

Es recomendable aplicar la vacuna contra el tétanos.

Las quemaduras de tercer grado requieren de atención médica especializada y hospitalización, ya que en muchos casos se va a requerir de una transfusión sanguínea, oxígeno y control estricto para evitar infecciones. Algunas personas quizá pueden requerir de injertos de piel, ya que esta en caso de este tipo de quemaduras, no se repara solita.

Por ningún motivo se debe poner en la quemadura cebolla, pepino, clara de huevo, aceite de cocina, mayonesa ni NINGUNA otra sustancia o elemento casero. Solamente poner la parte quemada al chorro de agua fría o suméjla en ella.

Electrocución

Según el portal esmas.com (2004), las quemaduras provocadas por electricidad son muy graves porque dañan el músculo y los huesos. Pueden evitarse si se revisan los cables constantemente.

La electrocución se ocasiona por una descarga eléctrica muy fuerte que provoca la quemadura de la parte expuesta a la fuente de la descarga, deshidratación inmediata y si es muy fuerte, estado de choque y muerte.

Después de una descarga eléctrica, las señales de alarma generalmente son: pérdida del conocimiento, desorientación, sueño, temblor muscular y quemaduras que dejan la piel y músculos muy negros.

Para dar primeros auxilios a una persona que ha sufrido una descarga eléctrica:

1. No tocar directamente a la persona mientras esté en contacto con la fuente que le causó la descarga eléctrica, ya que puede quedar pegado a ellos y electrocutarse también.
2. Si puede desconectar de inmediato la corriente o retirar los cables ayudándose de un palo de madera.
3. Si el piso está mojado, no se debe acercarse ni pisarlo.
4. Si no se puede desconectar la corriente, se debe pararse sobre algo seco como una colcha, tapete de hule o periódico que no tengan la oportunidad de mojarse y que no conduzcan la electricidad, nunca utilizar algo que contenga metal.
5. Si no se puede quitar el cable, tratar de jalar a la persona colocando en sus pies un lazo sostenido por un palo. Hacer un nudo corredizo para poderlo "lazar".
6. Una vez separada la persona accidentada y si no hay riesgo, verificar la respiración y pulso y si es necesario darle respiración artificial y restablecer el latido cardíaco.
7. Proteger la parte quemada con una tela limpia que no se pegue a la piel y llevarlo de inmediato al hospital.

Para prevenir estos accidentes:

- Aprender a cambiar fusibles e identificar cómo se puede cortar la electricidad en donde se vive.
- Revisar las conexiones eléctricas y arreglar las que están dañadas.



- Revisar los cables y solicitar a quien sepa hacerlo que cambie los dañados y cubra las áreas que están sin protección (pelonas).
- Durante temblores, huracanes y otros eventos naturales alejarse de los cables de luz.
- En la casa, no colocar cables sobre o cerca de clavos.

Rescate en el agua:

Según el portal esmas.com (2004), cualquier rescate debe realizarse si se sabe cómo hacer y no pone en riesgo la propia vida.

Cuando se esta ante una persona que no sabe nadar o tiene dificultad para hacerlo, lo que puede ocurrir después de comer o beber o por cansancio, lo más importante es no poner en peligro la propia vida. Solamente si puede rescatarlo sin riesgo y sabe cómo hacerlo debe hacerlo.

1. Tratar de alcanzar desde la orilla a la persona, con la mano, ropa, un lazo, rama o vara gruesa, tabla u otro objeto que permita jalarlo a la orilla o tirarle un pedazo de madera o algún objeto flotante para que se sujete.
2. Sujetarse siempre de algo firme para que la persona no lo jale.
3. Si la persona se encuentra muy lejos para alcanzarla, acercarse ayudado por otra persona, con una cuerda o algún objeto que le sirva para amarrarla y jalarla.
4. Si debe nadar hacia la persona, no dejar de observar el lugar en el que la vio por última vez y auxiliarse siempre de algo con lo que pueda flotar.
5. Si al sacarlo del agua, no respira, sacarle el agua de los pulmones colocándola boca abajo y levantándola con firmeza y rapidez por la cintura para presionar los pulmones.
6. Darle respiración boca a boca, colocando la cabeza de lado para que pueda expulsar el agua.

Fracturas, torceduras y desgarres

Según el portal esmas.com (2004), las lesiones pueden ser diferentes, distinguirlas ayuda a establecer el tratamiento inmediato para prevenir males mayores.

Los músculos, huesos, tendones y articulaciones se pueden ver afectadas por el mismo golpe o traumatismo, pero la lesión no es igual. Aprender a distinguirla ayuda al tratamiento de urgencia.

Fractura

Las fracturas son lesiones en los huesos y se clasifican según su gravedad y daño.

Las fracturas simples o fisuras, implican una sola línea de fractura que atraviesa un hueso. Las fracturas conminutas, son aquellas en las el hueso se fractura en dos o más fragmentos.

Las fracturas abiertas son aquellas en las que el hueso fracturado rompe los tejidos vecinos y atraviesa la piel, esta es la más peligrosa y generalmente se acompaña de hemorragias.

La fractura de estrés es la ruptura de un hueso, por lo general pequeña, causada por la aplicación prolongada o repetida de presión sobre el hueso.

Las señales de alarma de una fractura son: dolor intenso, incapacidad de movimiento, deformidad e hinchazón, crujimiento del hueso al palparlo y calor en la zona.

En estos casos el miembro o parte afectada se debe inmovilizar, sin presionar y acudir de inmediato a un centro de salud para sacar una radiografía y establecer el tratamiento adecuado que va desde la aplicación de un férula o yeso completo, hasta cirugía en algunos casos.

Esguince

Es una distensión de los ligamentos de una articulación. Los ligamentos son fibras fuertes y flexibles que sostienen los huesos y cuando estos se estiran demasiado o presentan ruptura, la articulación duele y se inflama.



Los esguinces se producen con más frecuencia en el tobillo, rodilla y muñeca y se caracterizan por dolor, inflamación y dificultad para movilizar la articulación afectada.

Dislocación

Una dislocación es el desplazamiento de una articulación que son las áreas en donde se juntan dos o más huesos. Si una articulación recibe demasiada presión, los huesos que se encuentran en ella pueden desconectarse o dislocarse. Cuando esto sucede, es común que se produzca una rotura de la cápsula de la articulación, desgarrar de los ligamentos y con frecuencia lesiones en los nervios.

Algunas veces es difícil diferenciar entre un hueso dislocado y un hueso fracturado, pero en ambos casos es necesario inmovilizar la parte afectada y solicitar ayuda médica inmediata.

Las señales de una dislocación son: dolor intenso, dificultad para moverla, hinchazón y enrojecimiento del área.

En estos casos se saca una radiografía y el médico coloca los huesos en su lugar y establece el tratamiento adecuado.

Torcedura

Una torcedura se produce cuando por algún movimiento brusco o golpe, los ligamentos que son los tejidos finos que juntan a los huesos, músculos o tendones, se rompen o se estiran demasiado.

Esta situación produce un gran dolor y aunque no es una emergencia, la parte lastimada se debe vendar para tener soporte y poner en reposo. Colocar hielo ayuda a disminuir la hinchazón y el dolor.

Accidentes en el Municipio de Chinautla:

El municipio de Chinautla es uno de los 17 municipios que conforman el Departamento de Guatemala, situado en el alrededor de la ciudad de Guatemala, caracterizada por los altos niveles de pobreza. La razón de condición de vida está asociada con la desintegración familiar, violencia intrafamiliar, alto índice de alcoholismo y maltrato infantil.

Muchos niños presentan dificultades de aprendizaje y/o de conducta, ya que no cuentan con ningún apoyo más allá del profesor. Es muy frecuente que los niños, al terminar la jornada escolar, permanezcan bastantes horas al día solos o al cuidado de otra/o menor, en la calle o encerrados en casa, hasta la llegada de sus padres. Es por ésto que los niños están expuestos a sufrir accidentes y se sienten impotentes para enfrentar cualquier suceso que ocurra.

Los accidentes ocupan la primera causa de muerte en éste grupo de niños y una de las primeras causas de incapacidad, por lo que deben estar preparados para atender un caso de urgencia en lo que llega la atención médica de emergencia, ya que es cuestión de segundos los que pueden determinar las consecuencias y hacer la diferencia entre la vida, la muerte y el evitar complicaciones mayores.

Es importante luchar contra el abandono escolar de estos niños, motivándolos al estudio y evitar que entren a engrosar las bandas de delincuentes juveniles.

Información obtenida por entrevista a Miguel Ponce, padre de familia de la escuela Rubén Darío de Chinautla. (Ver anexo 1).



Contenido teórico de diseño

Información general del cliente

Es una escuela cuya primordial y preocupación son los niños, velan por su educación y bienestar. Mixta, jornada matutina, con grados de primero primaria a sexto primaria. Cuenta con 18 aulas, 3 secciones por grado, de 45 a 48 alumnos por clase. Un total aproximado de 752 alumnos. Esta ubicada en la 15 Avenida final, Jocotales zona 6.

Área de estudio

Material gráfico informativo

Según tesis de Larin (2003), el material gráfico informativo es el que quiere expresar todo aquello que ha sido creado para transmitir por medio de imágenes visuales, determinado tipo de información. No hay una lista específica de tipos de materiales informativos, en realidad existe una gran variedad como por ejemplo los periódicos, las revistas, anuncios gráficos, volantes, tarjetas, afiches, folletos, etc. Quizás estos tipos de materiales informativos sean los más usados o comunes, sin embargo también existen otros que van directamente al lector, por lo que también se le conoce como literatura directa. Estos materiales pueden ser enviados por correo, distribuidos por otras personas o colocados en lugares convenientes. No existe un tipo específico de material gráfico informativo a utilizar, simplemente se deben tomar en cuenta las características del grupo objetivo para lograr elegir el mejor material de acuerdo a sus necesidades.

El material informativo deberá aportar conceptos, definiciones, fórmulas, signos, ilustraciones, procesos, instrucciones, contenidos, todo lo que al grupo objetivo se puede ofrecer para ampliar sus conocimientos relacionados al tema. Además debe constituir una estructura progresiva y jerarquizada de información, para que de ésta manera el contenido del material informativo no sea sobre aspectos desconexos o aislados. Los contenidos de un material gráfico deben ser interesantes y ampliar los conocimientos sobre el tema tratado además de seleccionarse en función a las necesidades e intereses del grupo objetivo. Nunca se debe salir de aspectos reales, ni presentar aspectos subjetivos.

Para diseñar un material informativo es importante tomar en cuenta:

Los contenidos: El contenido debe de tener una jerarquización adecuada para la lectura. Los contenidos deben de ser interesantes y enfocados a las necesidades del grupo objetivo, resaltando lo más importante del tema. Deberá de estar organizado de lo general a lo particular para agilizar su comprensión.

El Cartel

Según Fernández (1997), es un material gráfico que transmite un mensaje, está integrado en una unidad estética formada por imágenes que causan impacto y por textos breves. Ha sido definido por algunos estudiosos como "un grito en la pared", que atrapa la atención y obliga a percibir un mensaje. También puede definirse como un susurro que, ligado fuertemente a las motivaciones e intereses del individuo, penetra en su conciencia y le induce a adoptar la conducta sugerida por el cartel.

En conclusión, es un material gráfico, cuya función es lanzar un mensaje al espectador con el propósito de que éste lo capte, lo recuerde y actúe en forma concordante a lo sugerido por el propio cartel.

Características del cartel

Según Fernández (1997), el mensaje de un cartel debe ser global, percibiéndose como un todo en el que cada elemento se integra armónicamente y crea una unidad estética de gran impacto. Para facilitar el aprendizaje y el manejo de estos elementos los dividiremos en físicos y psicológicos.

Los elementos físicos son aquellos que constituyen el arreglo o tratamiento estético y el atractivo visual.

Los elementos psicológicos son los que dentro del mensaje estimulan al espectador para que se oriente hacia lo que se pretende en dicho mensaje. Su intención es causar el impacto para que perdure el mensaje.

Un cartel de calidad es aquel que llama la atención espontáneamente, es decir, independientemente de la voluntad del observador. Los elementos físicos que provocan este tipo de atención son: imagen, texto, color, composición, tamaño y formato.

La imagen:

Según Fernández (1997), la imagen debe ser una síntesis que resuma la idea a la mínima expresión gráfica, sin dejar de ser clara y significativa. Son poco recomendables las simplificaciones exageradas, así como el abuso de abstracciones, debido a que presentan dificultades para su comprensión o decodificación del mensaje, y en consecuencia, el número de observadores que entiendan el mensaje se reducirá.

En cuanto a su elaboración, las imágenes que se aplican al cartel pueden ser: fotográficas o dibujadas.

Las imágenes con efectos son las que se elaboran en el laboratorio y su atractivo depende de la dedicación del creador. Estas son más apropiadas para el cartel.

Las imágenes dibujadas son preferidas por las personas que realizan los carteles y parece ser que también por el público en general; tal vez esto se deba a la originalidad de las imágenes.

El dibujo que se usa actualmente tiende a ser más sencillo que los primeros carteles que se hicieron en el siglo pasado, tienden a sintetizar los elementos que lo integran; esto exige del realizador gran imaginación y creatividad.

Los tipos más usuales de dibujo aplicados al cartel son: el realista, el caricaturizado y el estilizado.

El dibujo real se caracteriza por estar apegado, tanto los objetos como los sujetos, a la realidad. Es poco recomendable porque requiere mucha elaboración y no provoca tanto la atención.

El dibujo caricaturizado es más adecuado, pero hay que usarlo con moderación y buen gusto. Por ejemplo, no hay que usar situaciones negativas como la ridiculización, los objetos repugnantes, y escenas dramáticas o hirientes.

El dibujo estilizado generalmente busca la simplificación de los detalles, este tipo de dibujos es el más usual, pues pretende crear formas nuevas que llamen la atención y el interés. La estilización no es recomendable si ésta lleva al observador a la pérdida del significado.

El texto:

Según Fernández (1997), el texto cumple una doble función en el cartel, refuerza el mensaje implícito en la imagen y es en sí mismo un elemento importante en la composición que ayuda a dar la impresión de equilibrio. Este elemento del cartel debe cuidarse tanto en la redacción como en el tipo de letra, tamaño de la misma y su colocación.

La redacción no debe ser muy extensa, sino más bien debe ser un destello al observador que la visualizará en segundos. Dicho en otras palabras, para que la percepción sea rápida los textos deben ser cortos, directos y claros, buscando al igual que la imagen, comunicar el mensaje con el mínimo de elementos, sin utilizar palabras o frases largas. Hay que buscar el texto que mejor transmita el mensaje.

Tampoco se debe olvidar que la redacción estará determinada por el nivel cultural y social de las personas a las que irá dirigido el mensaje.

Dentro del elemento texto existen dos tipos: el encabezado y el pie.

El encabezado sirve de título al cartel, es el primer elemento del texto que llama la atención de las personas; se debe escribir con letras de mayor tamaño que las del pie, y con una, dos o tres palabras a lo sumo.

El pie tiene como función clarificar y profundizar en el mensaje: da los detalles y globaliza la información. Para su interpretación es necesario que el observador se acerque al cartel. Su extensión varía dependiendo de las necesidades del mensaje, pero se recomienda que la redacción sólo incluya lo elemental.

El tipo de letra es también un elemento importante, pues a través de ésta se pueden transmitir significados emotivos y sentimientos; combinada con la imagen puede resultar más impactante en su mensaje global. Por ejemplo, una letra suave o adornada tal vez no armonice con una ilustración industrial.

El color:

Según Fernández (1997), el color es otro aspecto relevante del cartel. Para éste hay que seguir ciertas reglas: usar pocos colores; aplicar los colores planos, sin matices, usar fondos contrastantes y usar colores claros.

Los contrastes pueden hacerse recurriendo a la combinación de los colores complementarios (por ejemplo: violeta y amarillo) o a los armónicos (por ejemplo: bermellón que sale del rojo y amarillo). La combinación de colores armónicos se percibe de una manera más relajada, en cambio; la combinación de colores complementarios es percibida como más agresiva. Sin embargo, cualquier combinación es válida si se consigue el efecto deseado.

Tamaño:

Según Fernández (1997), el tamaño del cartel deberá considerarse, pues dependiendo del lugar en que estará colocado y la distancia en la que pasarán los que lo observen, determinará sus dimensiones.

El tamaño más común es el de 28 x 40 pulgadas, de 28 x 20 pulgadas, o el más pequeño que es de 11 x 17 pulgadas. Este tipo de medidas son las más recomendables pues están en función de las medidas comerciales del papel, con lo cual se evitará el desperdicio.

Composición:

Según Fernández (1997), la composición es tan importante como las anteriores. Se refiere a la distribución de los elementos, tanto las figuras como los textos, en el área utilizable del papel. La composición debe buscar el equilibrio y la armonía, no sólo en lo referente a la imagen, sino también en cuanto a colorido y estética. El mensaje debe estar compuesto de forma integral, como si fuera una unidad perfectamente equilibrada.

Formato:

Según Fernández (1997), existen dos tipos: el vertical y el horizontal. El primero es el más usado y al segundo se le conoce también como apaisado. La selección de una u otra forma dependerá en gran medida de las intenciones del mensaje y de la estética o composición.

Tipos de cartel

Según Fernández (1997), existen dos tipos: los informativos y los formativos.

El cartel informativo

Es el que está planeado para comunicar eventos, conferencias, cursos, reuniones sociales, espectáculos, etc. Este tipo de carteles puede ser presentado sólo con texto, para lo cual se recomienda letras grandes sobre fondo de color contrastante. Los textos deberán proporcionar sólo la información indispensable.

También pueden ser presentados con texto e imagen, para lo cual la información se proporciona acompañada de imagen que puede estar hecha a base de tipografía de sujetos, objetos o formas que acompañan textos cortos, que den sólo la información necesaria.

Características de Cartel Informativo

El mensaje del cartel debe ser integral, es decir, debe percibirse como un todo, donde cada elemento armoniza, creando una unidad visual estética de gran impacto. Un cartel de calidad es aquel que llama la atención espontáneamente, es decir, independientemente de la voluntad del observador.

Para entender mejor cómo participan cada uno de los elementos que integran un mensaje en este medio, se desmenuzan en dos grandes aspectos: los psicológicos y los físicos.

Los elementos psicológicos son los que dentro del mensaje estimulan al espectador para que se oriente hacia lo que se pretende en dicho mensaje. Su intención es causar el impacto para que perdure el mensaje.

Los elementos físicos son aquellos que constituyen el arreglo o tratamiento estético y el atractivo visual. Estos elementos físicos que producen el efecto de atención son su: composición, tamaño, formato, imagen, texto y color.

El cartel formativo

Se utiliza como un medio para propiciar el establecimiento de hábitos de higiene, salud, limpieza, seguridad, orden, etc. También se usa para propiciar actitudes de confianza, actividad, esfuerzo, conciencia, etc.

En el cartel formativo la imagen tiene preponderancia sobre el texto, el mensaje es expresado gráficamente en forma clara y sólo se apoya en un corto texto, que dé énfasis a la idea sugerida.

El cartel formativo usado adecuadamente en la promoción de la salud, puede convertirse en un magnífico recurso para evitar las enfermedades, los accidentes y promover los hábitos higiénicos.

Guía

Es el documento que puede tener una sola página o más de cien. Está dirigido a una persona encargada de dirigir a otras por medio de instrucciones y consejos útiles. Orienta el estudio acercando los procesos cognitivos del alumno al material didáctico, con el fin de que pueda trabajar de manera autónoma, facilita los procesos de aprendizaje y capacitación en cualquier ámbito.

Objetivo

Motivar al lector, ya que toda su información sirve para desarrollar habilidades y conocimientos básicos, para realizar un autoaprendizaje.

Ventajas

Desarrollar relaciones entre las persona que entrega y presenta el material al receptor.

Lograr que toda la información se vuelva práctica para una o varias personas.

A través de su utilización es posible el adiestramiento a un grupo de personas sin experiencia.

Estructura

- Índice
- Presentación
- Objetivos
- Sugerencias metodológicas
- Temas ordenados en forma ascendente
- Cada capítulo: con presentación, contenido, ejercicios, ejemplos, sugerencias de material de apoyo.
- Recomendaciones
- Bibliografía
- Glosario

1. Información obtenida en el curso de Síntesis I, (2006).

Aspectos a considerar para su desarrollo¹

Exposición de temas que faciliten la lectura rápida. Se considera el lenguaje el que debe dar preferencia a las palabras cortas utilizadas en un sentido habitual, concretas, bien estructuradas, con sentido, familiares. Redactado en presente.

Conviene ordenar el texto, hacer una división y subdivisión de cada unidad, ideas fundamentales ya que las personas no asimilan gran cantidad de información. Ayudan al usuario a no tener problemas para identificar ideas fundamentales.

Instrumento donde se puede apilar el conocimientos y leer opiniones sobre prácticamente cualquier tema, proporciona todo tipo de información y asistencia con un listado de pasos a seguir debidamente explicados. Tiene como función facilitar la información y sirve como herramienta analítica de información sobre diferentes temas y actividades. Contiene los pasos que se deben realizar y puede ser utilizada como referencia. Pieza que sirve para obligar a otra pieza a que siga un movimiento determinado.

1. Información obtenida en el curso de Síntesis I, (2006).



Definición del Grupo Objetivo

Perfil Demográfico

El grupo objetivo son niños y niñas que oscilan en una edad promedio de 11 a 12 años de edad, pertenecientes un nivel socioeconómico D (bajo). Estudiantes de la escuela Urbana No. 108 Rubén Darío de Chinautla.

Según Prodatos (2003), son personas de nivel socioeconómico bajo y que su economía es escasa por lo que tienen limitantes para obtener información que prevenga accidentes en sus hogares y demás áreas donde se desenvuelven.

Con las siguientes características:

- Dependen económicamente de sus padres.
- Actualmente estudian primaria.
- El ingreso familiar oscila entre 1,200 a 2,000 quetzales mensuales.
- En el hogar el promedio de habitaciones es de 1 a 2.
- El 60% posee televisor a color.
- El 40% posee teléfono.
- El 15% posee celular.
- El 2% tiene computadora.
- El 90% se transportan en bus urbano.

Perfil Psicográfico

Los niños pasan tiempo solos en su casa ya que sus padres trabajan tiempo completo, por lo que están expuestos a sufrir accidentes o ser atropellados por jugar en la calle, ya que no cuentan con un familiar que esté pendiente de ellos.

Es un grupo grande que se dedican al estudio. Es común que empiecen la escuela desde muy pequeños y en ocasiones repiten el grado dos o tres veces. No todos los niños tienen la edad correlativa del grado que deben cursar.

Información obtenida por entrevista a la maestra Myriam de Ugarte de la escuela Rubén Darío de Chinautla. (Ver anexo 2)

Se realizó una guía de observación a los alumnos para no interrumpir su clase, con el fin de observar el comportamiento de cada uno de ellos, para lograr conocerlos, aprender de sus gustos y preferencias. Según la guía de observación, (ver anexo 3)

Actividad y estado de ánimo:

Poseen ánimo de aprender, siempre abiertos a recibir información, sonrientes y con vista curiosa. Es inevitable observar la felicidad que sus rostros transmiten.

Oficios:

Entre los oficios que realizan están: estudiar, hacer deporte y un porcentaje pequeño de ellos trabaja en la tarde, para ayudar al sustento de sus familias.

Presentación:

Tienen aspecto limpio, son higiénicos, a pesar de su situación económica están con aspecto impecable al inicio de la mañana, luego del recreo los niños quedan despeinados y con la camisa de fuera. Las niñas son más cuidadosas en este sentido. Sus ropas son holgadas o más pequeñas que la talla que deberían de usar.

El trato entre ellos para con sus semejantes y con sus maestros y autoridades:

Son respetuosos, hacen amigos fácilmente, son el centro de atención de sus maestros. Ocasionalmente buscan la aprobación de sus compañeros antes de contestar cualquier pregunta. Agradecidos y amables al momento de recibir algo.

Cualidades:

Toman la escuela como un escape de su realidad donde aprenden cosas nuevas.

Son observadores y no temen preguntar o decir lo que piensan, siempre contestan a las preguntas con toda sinceridad y no temen decir si algo no les gusta.

Su prioridad es su familia.

Son curiosos.

Amigables.

Que les gusta:

Les gusta divertirse, jugar fútbol con sus amigos a la hora de recreo y compartir con ellos todo el tiempo que les sea posible. Las niñas observan los partidos, bailan, gritan y comparten con ellos.

Les gustan las caricaturas aunque no tienen ninguna preferida.

Su música favorita es el reguetón.

Admiran a sus profesores y a sus padres.

Espectativas de diseño:

Los personajes de caricatura que más les gusta son:

Dragon ball
Los super campeones
Bob esponja
Ranma y media
Power rangers
El hombre araña
Super man

Los colores que les llama la atención y utilizan en su ropa, forro de cuadernos, bolsones y loncheras son:

rojo
azul
verde
morado
amarillo





Proceso de Conceptualización

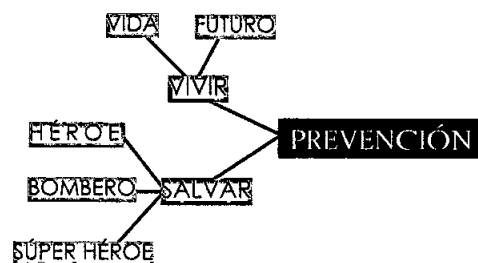
Cómo se llegó al concepto:

Como primer paso se realizó una lluvia de ideas principales, buscando palabras que tuvieran que ver con prevención de accidentes, haciendo un resumen y seleccionando las más relevantes al tema.

Juego	Bomberos	Valentía
Niños	Héroe	Personaje
Aprender	Súper héroe	Evitar
Accidentes	Vivir	Advertir
Vida	Actuar	Tranquilidad
Salvar	Enfrentar	Felicidad
Peligro	Impacto	Motivación
Prevenir	Realidad	Diversión
Ayuda		

Lluvia de ideas completa colocada en (anexos 4)

Luego se desarrolló una telaraña de ideas de la cual se generó una lista de analogías.



Telaraña completa colocada en (anexos 4)

Posibles conceptos

- Una historia de cómo proteger mi vida
- Seamos los héroes de nuestra vida
- Evitemos lamentar un descuido
- Juguemos a salvar vidas
- Juguemos a salvarnos



Se descartó "Una historia de cómo proteger mi vida" porque no abarca totalmente el sentido que quiere darse en el documento, se necesita enfocarse más al seguimiento que se tiene que tener para protegerse y así mismo una guía de cómo actuar al momento del accidente, si se realizara como una historia tendría que tener un seguimiento y hacer un diálogo en el que se cuenten situaciones que pueden suceder y como evitarlas.

"Seamos héroes de nuestra vida" está enfocado en lo que se quiere lograr, que los niños se sientan sus propios protectores. El héroe para un niño es alguien que admira que puede protegerlo y evitar que algo malo le suceda por lo que cualquier niño estaría abierto a ser su propio héroe. No se escogió este concepto ya que es muy específico y directo por lo que no se podría jugar con diferentes ideas dentro del material.

El concepto "Evitemos lamentar un descuido" no se escogió porque es muy frío y a un niño no le llamaría su atención y podrían tomarlo como algo indiferente que se le olvide en cualquier momento.

"Juguemos a salvar vidas" está bien enfocado pero habla de terceras personas y el material es muy directo aunque tiene como función salvar otras vidas la prioridad es la propia.

Concepto central:

Frase: Juguemos a salvarnos

Por qué: Se eligió este concepto para reflejar una forma divertida y diferente de enfrentar el tema de prevención.

Juguemos... Todo niño al empezar un juego inventa o imagina que podrían hacer para divertirse con la frase Juguemos a...., es un término divertido que hace a los niños identificarse con el tema solo con el hecho de ser niños, por lo que se debe tomar en cuenta cómo ellos piensan y hablan para lograr captar su atención y despertar su interés. La prevención de accidentes es un tema serio y de esto depende su vida, cómo evitar la muerte y complicaciones mayores. El término juguemos hace menos desagradable el tema y lo transforma en una forma divertida y entretenida de ver la realidad que los rodea.

A salvarnos... Se quiere resaltar el propósito de prevenir accidentes, salvar la vida propia o la vida de un ser querido, sabiendo qué hacer en el momento de un accidente y más importante qué no hacer para que un accidente les ocurra. Con salvarnos se abarca todo lo que evita la muerte o una mala experiencia. El aprender cómo salvarnos les enseña a ser los propios héroes de su vida.

Juguemos a salvarnos es un concepto que abarca el tema de prevenir accidentes, tomando este tema serio en algo entretenido y divertido que puede salvar la vida de un niño.





Contenidos del Material Gráfico

Contenido de Texto:

Información relevante sobre prevenir accidentes, cómo prevenirlos, qué tipos de accidentes se pueden evitar y cómo actuar en el momento de que un accidente ocurra.

Tabla de Requisitos:

Elemento de Diseño	Función	Tecnología	Expresión
Tipografía Titulares	Enunciando los temas.	Con trazo libre que posea dinamismo y movimiento. Child's play, k.p. duty overtime, kids. Que sean similares a la escritura de un niño. Con colores fuertes tales como rojo, negro y amarillo. Tamaño mínimo 18 puntos.; máximo 32 puntos.	Sensación de juego
Tipografía	Lectura cómoda y fácil.	Century Gothic, Futura, Helvética. Tamaño mínimo 12 puntos.; máximo 16 puntos.	Sensación de amistad
Colores	Resaltar lo más importante.	Colores planos Full color Contrastantes como negro, rojo, amarillo y anaranjado.	Sensación de alerta
Ilustraciones Personajes	Que ejemplifiquen las prevenciones y guíen los primeros auxilios.	Trazo simple y plano. Estilo del personaje caricaturesco, con edades similares al del grupo objetivo. Personajes humanos con un grado de abstracción medio y técnica vectorial.	Sensación de empatía
Diagramación	Separar las diferentes escenas.	Interlineado amplio. Ejes inclinados Integrar las ilustraciones con el texto. En movimiento.	Sensación de diversión
SopORTE	Prolongar la vida útil del material.	Opalina 110 gms. En soporte mate sin ningún acabado.	Firmeza



Medios y Formas de distribución

Medios y Formas de Distribución

Estrategia de Implementación

1. Los folletos serán entregados a cada uno de los alumnos de la escuela de Chinautla, de 5to. y 6to. primaria.
2. Los carteles se colocarán en el interior de las aulas de la escuela de Chinautla, en 5to. y 6to. grado de primaria.

Tabla de Requisitos

Pieza	Medio		Formas de distribución		
	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
Cartel gráfico para informar sobre de prevención de accidentes y números de teléfono de emergencia.	Material Impreso	Informativo	Maestra Licenciada Myriam de Ugarte de La Escuela 108 Rubén Darío Chinautla. Encargada de supervisar y destruir el material informativo a los alumnos.	Indefinida	Aulas de la escuela en los grados de primero a sexto primaria.
Folleto para informar sobre cómo prevenir accidente y cómo actuar en el momento de un accidente. Asimismo con los números de teléfono de emergencia.	Material Impreso	Informativo	Maestra Licenciada Myriam de Ugarte de La Escuela 108 Rubén Darío Chinautla. Encargada de supervisar y destruir el material informativo a los alumnos.	Indefinida	Se repartirá en la escuela y servirá como guía en los hogares de los alumnos

Bocetaje y Propuesta Preliminar

Debido a que el material va dirigido a niños y niñas, se decidió crear diferentes elementos que capten su atención. Por este motivo se decidió crear personajes para que de una forma entretenida sean los protagonistas dentro del material y que indiquen como prevenir accidentes, asimismo como actuar en el momento y después de un accidente.

Por el hecho de ser una escuela mixta, se decidió utilizar un hombre y una mujer. Optando características similares al del grupo objetivo para el perfil de cada personaje.

Superhéroe Mujer

- 12 años
- Atractiva
- Contenta
- Amorosa
- Dispuesta a ayudar
- Enamorada
- Extrovertida
- Responsable
- Divertida
- Amigable
- Afectuosa
- Fuerte
- Tiene el poder de salvar vidas

Superhéroe Hombre

- 12 años
- Carismático
- Feliz

- Fuerte
- Dispuesto a ayudar
- Rápido
- Responsable
- Buen amigo
- Inteligente
- Sobre protector
- Generoso
- Tiene el poder de salvar vidas

Ya teniendo definido el perfil de cada personaje se inició con el proceso de bocetaje.

Personajes:

Fase #1: Estilo de personajes

Se realizaron a lápiz los posibles estilos que le darán forma al personaje. Tomando en cuenta los resultados obtenidos a través de las encuestas realizadas al grupo objetivo acerca de sus gustos y preferencias.



Se realizaron diferentes pruebas de personaje.

Descartando las primeras propuesta ya que resultaban muy infantiles, aparentan ser de 2 a 3 años por lo que no son un buen ejemplo a seguir por un niño de 7 a 12 años de edad.

Se siguieron realizando diferentes pruebas, en las que se logro definir el pelo del personaje, posición de los ojos y nariz.



Se realizó un personaje de mayor edad con los rasgos definidos en un principio como el pelo, posición de nariz y tamaño de la cara. Se hicieron ojos más expresivos.

No se optó por esta opción ya que se buscaba una edad intermedia y esta propuesta es mayor que la que se busca reflejar.

Teniendo definido el aspecto del personaje, se hizo otra prueba para que el personaje refleje la edad de 12 años.



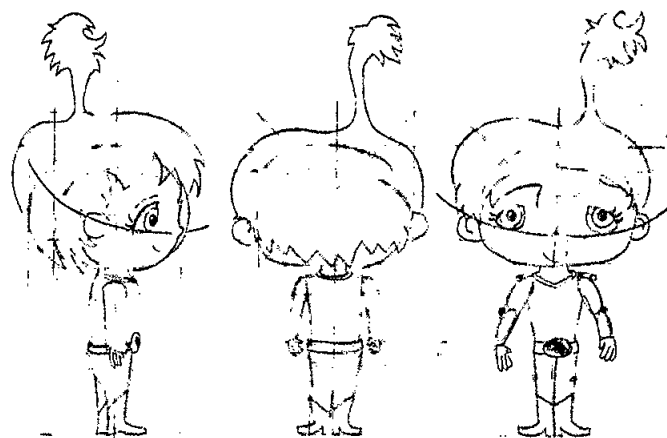
Se logró definir la cara de ambos personajes, tomando los rasgos de las anteriores pruebas como los ojos, cara y pelo.

Cambiando el tamaño de ojos, nariz y boca se tiene como resultado la edad deseada que deben representar los personajes. De 12 años de edad.

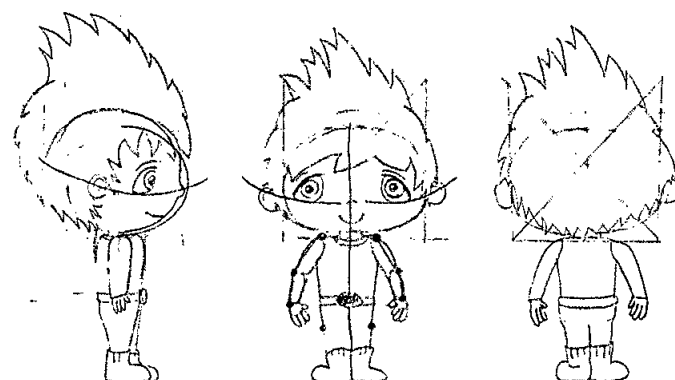
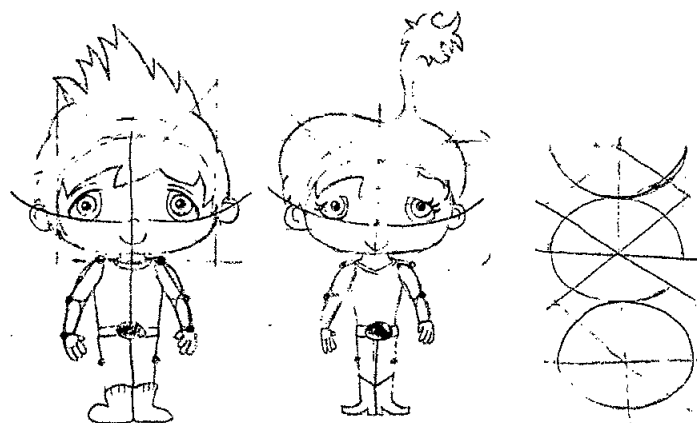
Habiendo definido la cara del personaje se realizó el cuerpo de acuerdo a la edad que se quiere reflejar con el personaje.



Se realizó la construcción de los personajes para determinar proporciones y facilitar las posiciones y acciones del mismo.



Ya definido el estilo de los personajes se inicia el proceso para la definición del vestuario.



Fase #2: Vestuario

Por el concepto del material "juguemos a salvarnos" se escogió como temática los superhéroes, porque tienen como objetivo salvar vidas y por lo mismo son los indicados para guiar a un niño a ser su propio héroe al salvar su vida y la de los que la rodean siguiendo las indicaciones para evitar accidentes.

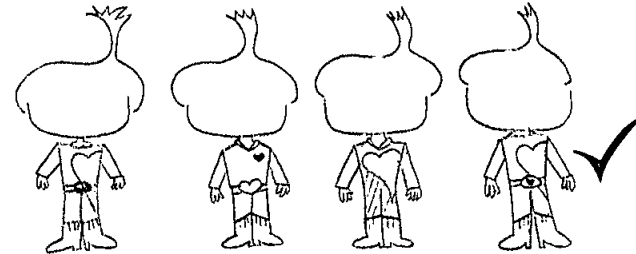
Por ese motivo se buscaron referencias de vestuario para definir el traje de los personajes.



* googleimages

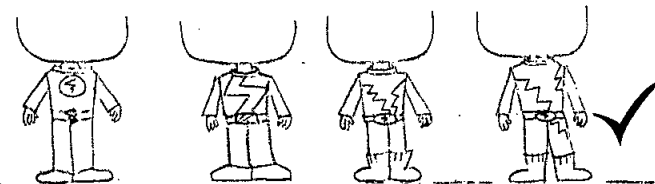
Se tomó como símbolo del personaje mujer, el corazón, porque ella es amorosa y preocupada por los demás, es afectuosa y siempre está dispuesta a ayudar.

Se eligió como final la última opción ya que el símbolo abarca todo el traje del personaje, logrando aprovechar todo el espacio del traje. También utilizando el símbolo en el cincho.



Se tomó como símbolo del personaje hombre, el rayo, por ser un personaje fuerte, rápido y protector.

Se eligió la última opción igual que en la mujer porque el símbolo abarca todo el traje del personaje y hace ver diferente y sale de lo convencional del símbolo en medio del pecho.



Unificando a los dos personajes con el vestuario, utilizando el símbolo en el mismo lugar, botas y colocando el símbolo en el cincho.



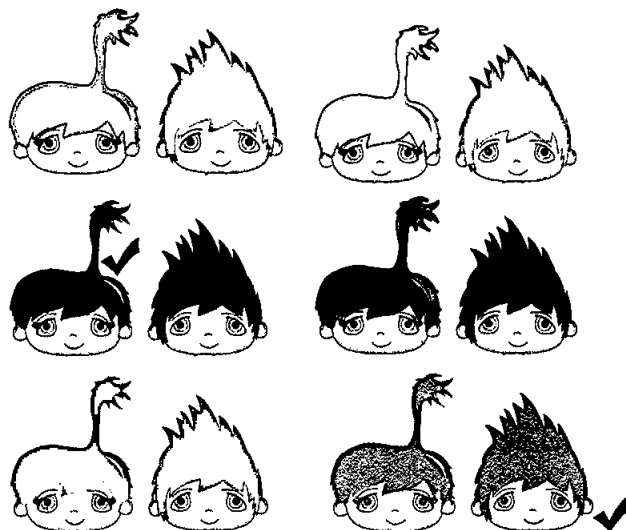
Se definió el cuerpo y vestuario de cada personaje.

Fase #3: Digitalización



Se realizaron como propuesta preliminar en digital.

Fase #4: Prueba de color



Se realizaron diferentes opciones de color de cabello, se descartaron los colores claros ya que la mayoría del grupo objetivo tiene cabello oscuro.



Quedando como preliminar el negro para la mujer y el café para el hombre.



Se eligieron el anaranjado y verde ya que son colores secundarios conocidos por el grupo objetivo y contrastantes con diferentes colores de fondo. Se manejó el negro en el símbolo para crear contraste y así lograr resaltarlo en el traje.



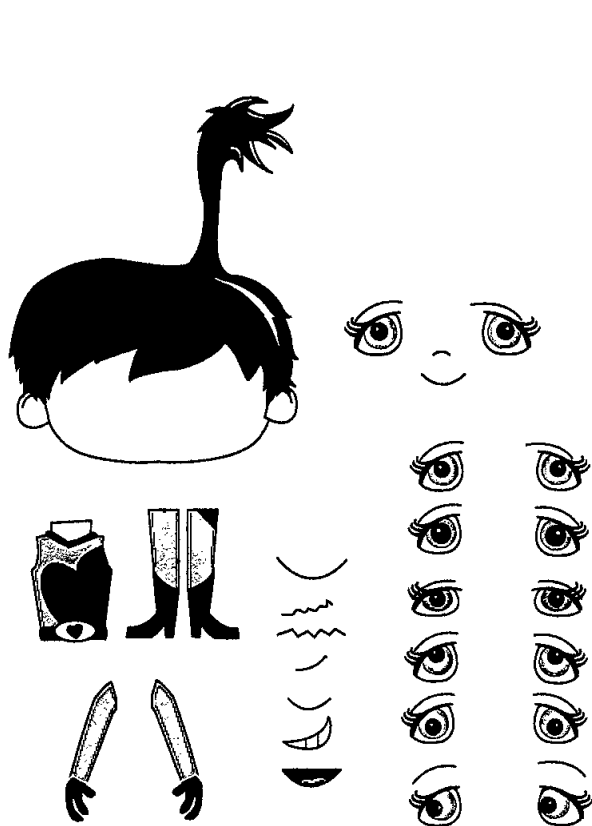
Se realizaron diferentes opciones de color para el vestuario. Quedando como final el anaranjado para ella y el verde para él. Se descartaron los otros colores ya que no cumplían con el contraste que se quiere reflejar en el material.



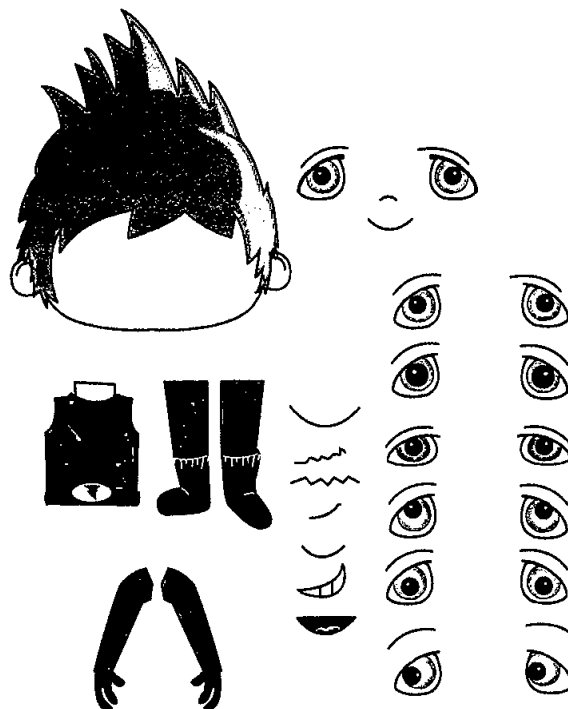
Fase #5: Galería de partes

Se dividió en partes la cara del personaje para facilitar realizar las facciones del mismo.

Partes del personaje 1:



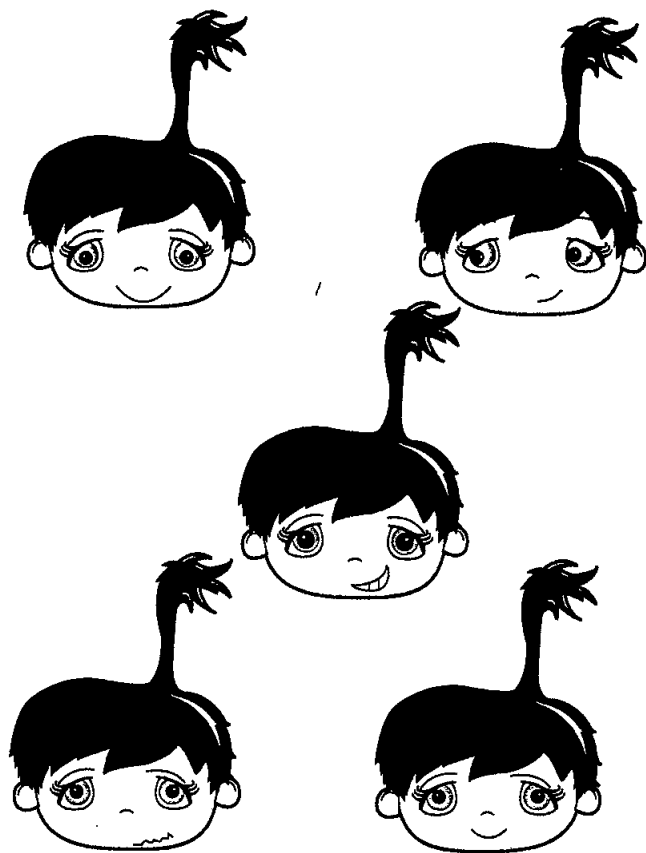
Partes del personaje 2:



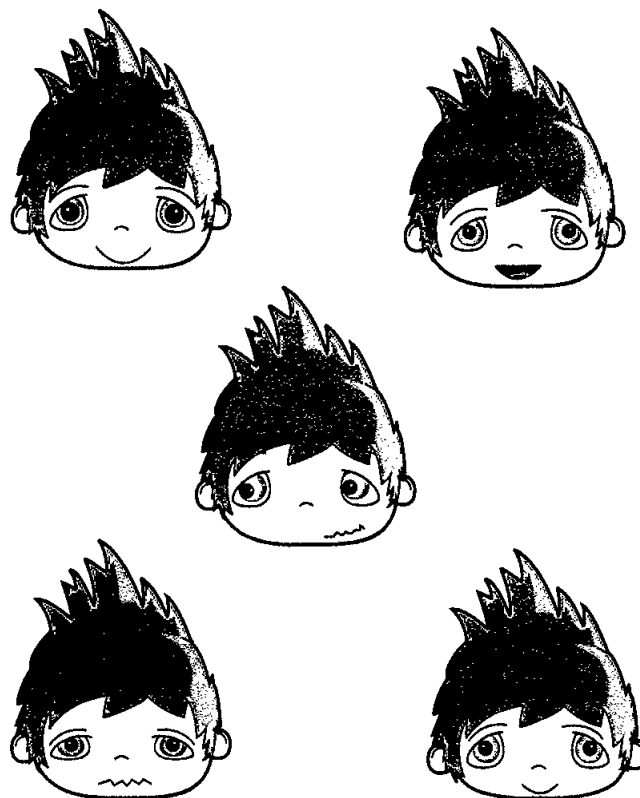
Fase #6: Facciones del personaje

Se realizaron diferentes facciones tomando en cuenta el papel del personaje dentro del material.

Personaje 1:



Personaje 2:



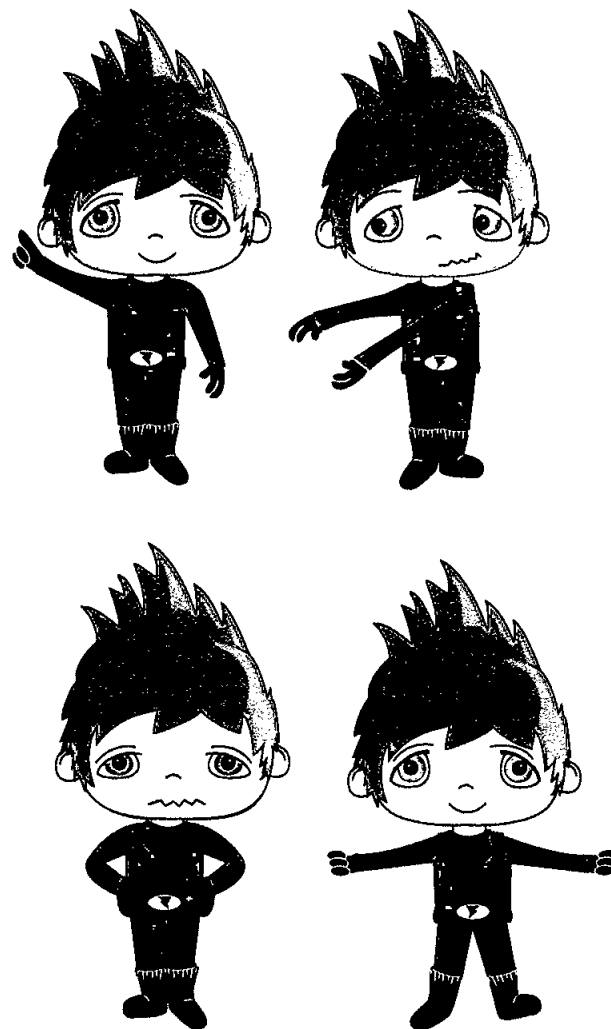
Fase #7: Acciones del personaje

Estas acciones se realizaron de acuerdo al papel de los superhéroes dentro del material.

Personaje 1:



Personaje 2: :



Personajes secundarios:

Por el sentido que se quiere dar al material de historieta, se necesitan los personajes que se meten en problemas y son rescatados por los súper héroes, como el material es sobre prevención de accidentes, se necesitan niños traviesos que ejemplifiquen los accidentes para ser rescatados por los súper héroes.

Para definir la personalidad de los personajes traviesos se realizó el perfil de cada uno basándose en la edad del grupo objetivo. Al igual que los súper héroes se decidió realizar un hombre y una mujer.

La niña

- 8 años.
- Tez morena
- Le gusta llevar la contraria
- Traviesa
- Curiosa
- Desobediente
- Juguetona
- Distráida

El niño

- 8 años
- Tez morena
- Juguetón
- Inquieto
- Travieso
- Misterioso
- Descuidado
- Le gusta correr riesgos

Fase #1: Elaboración de personajes

Siguiendo el mismo estilo de los súper héroes, se realizaron dos niños traviesos con aspecto de malos.

Se resaltaron los ojos para darle una expresión de traviesos.



Fase #2: vestuario

Luego se perfeccionó la cara del personaje y se le agregó el cuerpo.

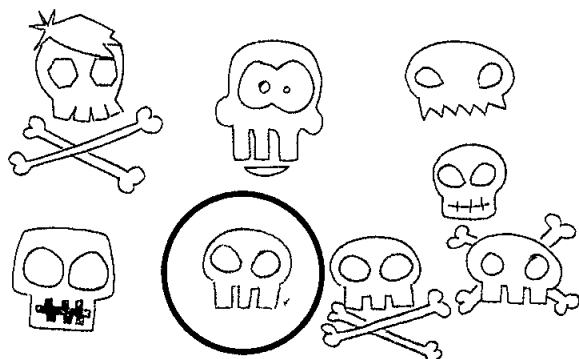


Ya definido el personaje se buscó el signo que lo va a identificar.

Se eligió la calavera para el signo del personaje, se buscaron referencias para facilitar la figura y forma de la misma.



Se realizaron a lápiz diferentes opciones de calavera, escogiendo como final la que está encerrada en el círculo.

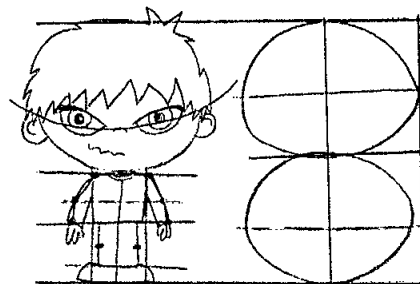
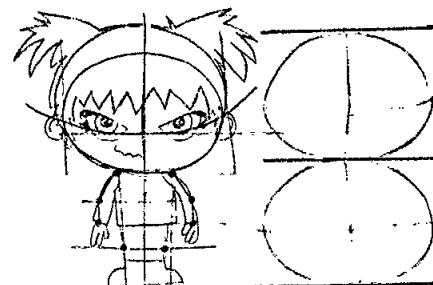


Luego se digitalizó para aplicarla en el traje del personaje.

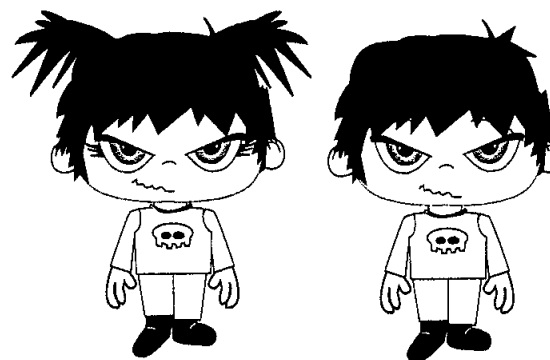


www.googleimages.com

Fase #3: Construcción

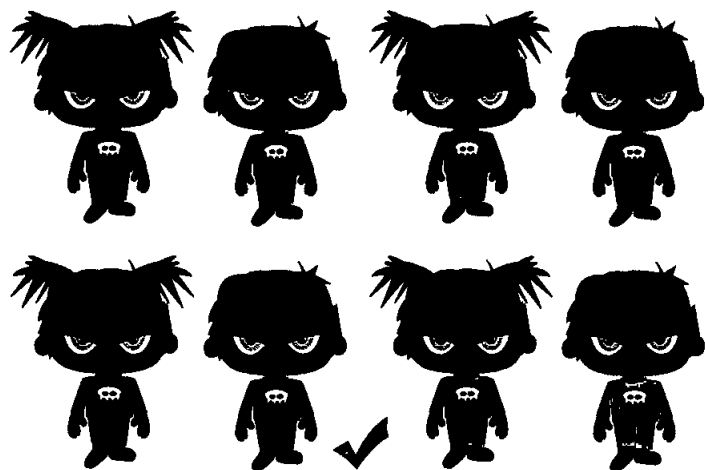


Fase #4: Digitalización



Se realizaron como propuesta preliminar en digital.

Fase #4: Prueba de color



Se estableció el negro para el color de pelo porque la mayoría del grupo objetivo tiene el pelo negro.

Se realizaron diferentes opciones de color del vestuario, eligiendo el negro para representar a los niños traviesos, para que resalten los súper héroes en el documento.



Fase #5: Galeria de partes

Se dividió en partes la cara del personaje para facilitar realizar las facciones del mismo.

Personaje 1:



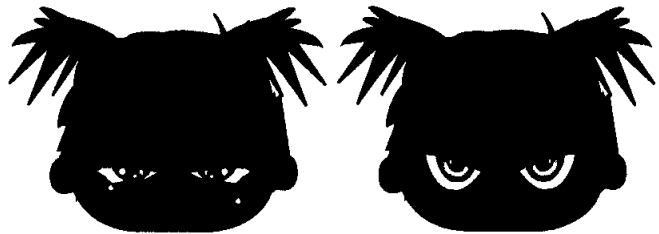
Personaje 2:



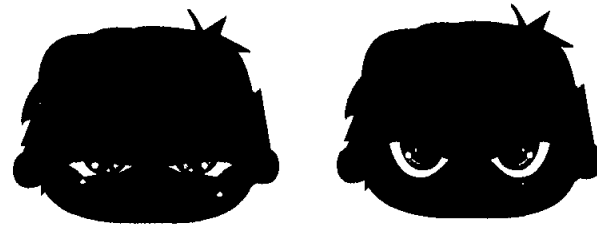
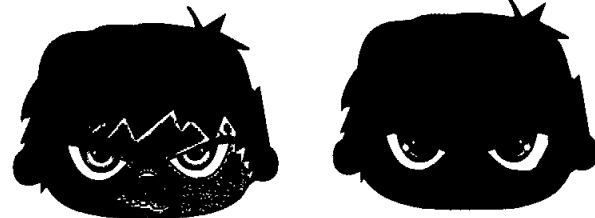
Fase #8: Facciones

Se realizaron diferentes facciones tomando en cuenta el papel del personaje dentro del material.

Personaje 1:



Personaje 2:



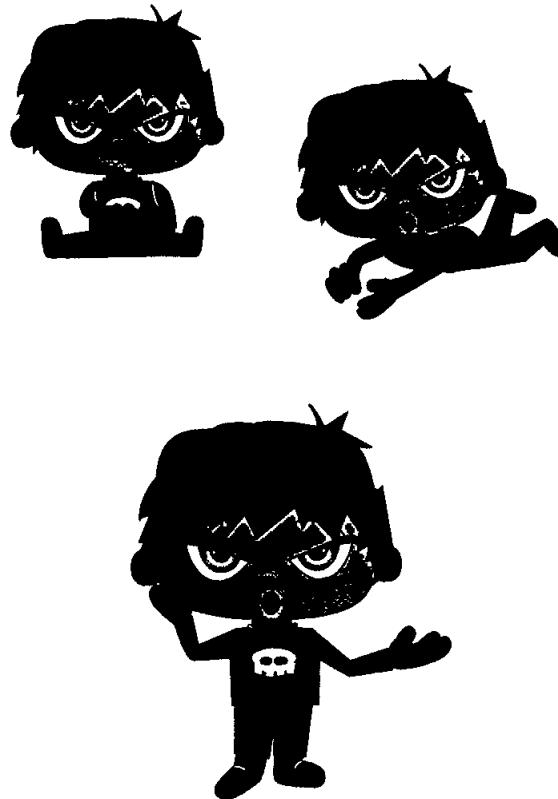
Fase #7: Acciones

Se realizaron diferentes acciones, tomando en cuenta que el personaje saldrá lastimado en los diferentes temas que se apliquen en el material, ya que el papel del personaje malo es el de correr riesgos y demostrar las consecuencias de sus actos, participando así en los accidentes y ayudando a demostrar a los niños lo que ocurre si, por ejemplo, juegan con fuego, cosas filosas o se cruzan la calle solos.

Personaje 1:



Personaje 2:



Elementos

Para poder realizar las diferentes acciones de los personajes se necesitan elementos complementarios para cada prevención.

Listado de prevenciones y elementos a utilizar.

Fuego/Quemadura

- Manguera
- Extinguidor
- Candela
- Cohete
- Dinamita

Agua/Ahogamiento

- Agua

Cosas filosas/Cortada

- Tijeras
- Cuchillo
- Puñal
- Machete
- lápiz

Alturas/Fractura

- Muletas

Electricidad/Electrocutar

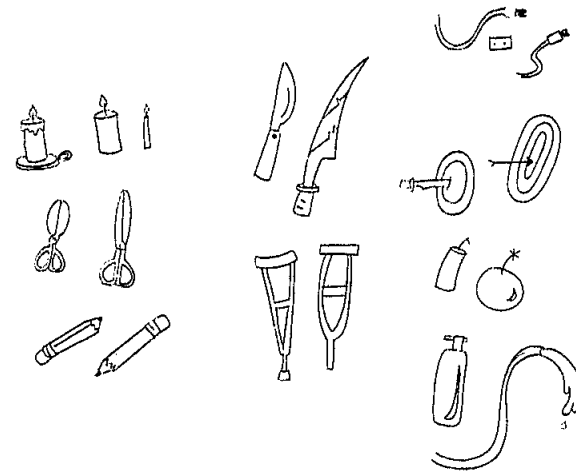
- Toma corrientes
- Conector de electricidad

Calle/Atropellamiento

- Muletas

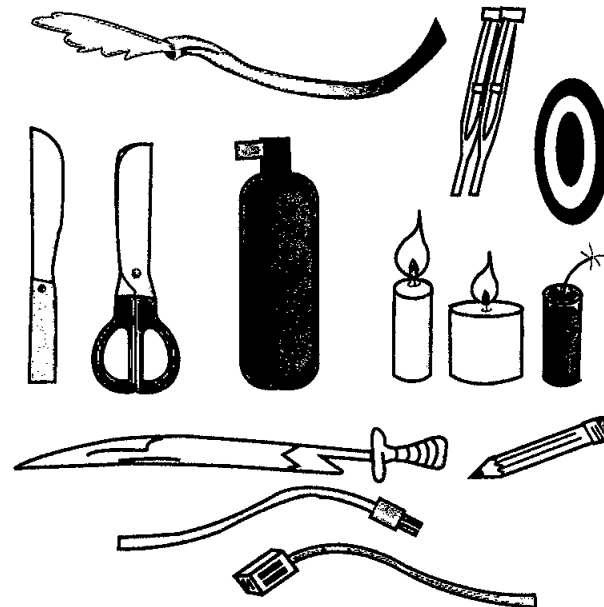
Fase #1: Estilo de los elementos

Se construyó a lápiz cada elemento que se va a utilizar, tomando en cuenta los accidentes que se van a colocar ya que ayudarán a desarrollar las diferentes situaciones dentro del material.



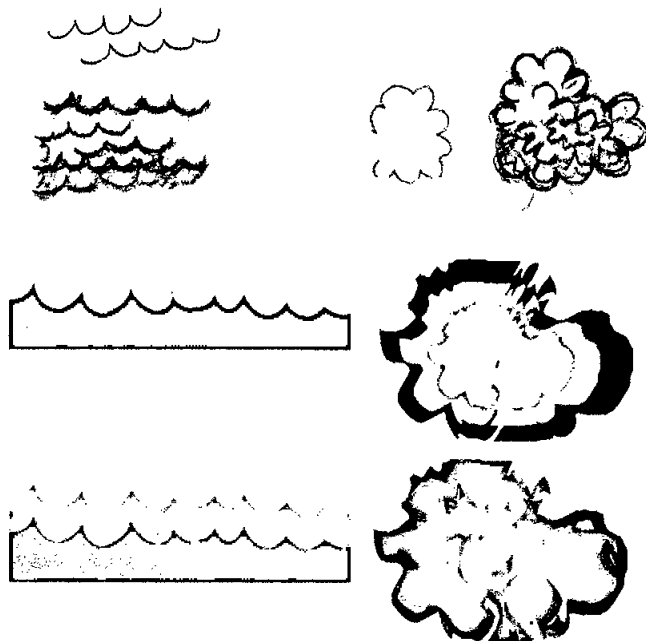
Fase #2: Digitalización

Se digitalizaron y pintaron los bocetos a mano.



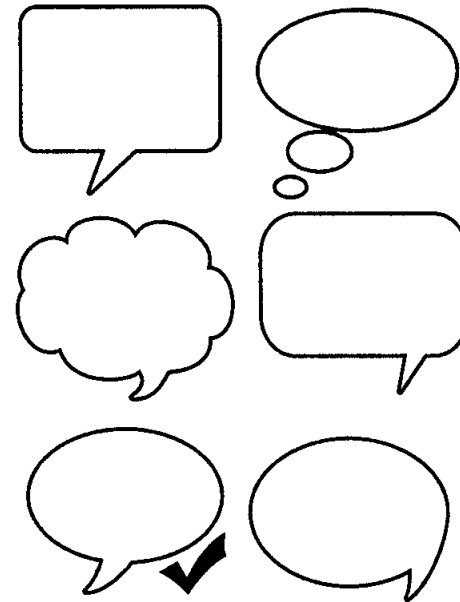
Fase #3: Estilo de los elementos secundarios

Primero se construyó a lápiz cada elemento que se va a utilizar, tomando en cuenta los accidentes que se van a colocar, luego se digitalizó hasta llegar al estilo de elemento que se va a utilizar y así aplicarlo dentro del material.



Fase #4: Selección de llamadas de texto

Se realizaron pruebas de la forma de llamada de texto para introducir la información más importante dentro del material, logrando similitud con un comic o historieta.



Se seleccionó la llamada con cheque por ser más similar a la de un comic.

Tipografía

Fase #1: Tipo de letra

Se realizaron diferentes pruebas de tipografía a mano para definir el estilo de letra que se quiere agregar en el documento.
Tomando en cuenta la tabla de requisitos con trazo libre que posea dinamismo y movimiento.

Se hicieron pruebas a lápiz para facilitar la búsqueda y tener idea del tipo de letra que se quiere agregar en el material.



Se selecciono un listado de tipos de letra diferentes para elegir la que se va a utilizar en el material.

Juguemos Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

JUGUEMOS

JUGUEMOS A SALVARNOS
PREVENCIÓN DE ACCIDENTES

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

JUGUEMOS

JUGUEMOS A SALVARNOS
PREVENCIÓN DE ACCIDENTES

Juguemos Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

JUGUEMOS

JUGUEMOS A SALVARNOS
PREVENCIÓN DE ACCIDENTES

juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguem^os

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

JUGUEMOS Juguemos

JUGUEMOS A SALVARNOS
PREVENCIÓN DE ACCIDENTES

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

JUGUEMOS

JUGUEMOS A SALVARNOS
PREVENCIÓN DE ACCIDENTES

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

JUGUEMOS Juguemos

JUGUEMOS A SALVARNOS
PREVENCIÓN DE ACCIDENTES

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

JUGUEMOS Juguemos

JUGUEMOS A SALVARNOS
PREVENCIÓN DE ACCIDENTES

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

JUGUEMOS **Juguemos**

JUGUEMOS A SALVARNOS
PREVENCIÓN DE ACCIDENTES

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos ✓

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Juguemos

juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

JUGUEMOS ✓

JUGUEMOS A SALVARNOS
PREVENCIÓN DE ACCIDENTES

Fase #2: Titulares

Se resumieron las tipografías más adecuadas, seleccionando la tercera como final ya que cumple con dinamismo, movimiento y es legible, contiene mayúsculas y minúsculas.

Se descartaron las otras dos opciones ya que solo poseen letras altas y por el grupo objetivo es más acorde una tipografía con bajas.

1. Juguemos
2. JUGUEMOS
3. Juguemos ✓

Fase #3: Prueba de titulares

Se realizaron pruebas de cómo se va a aplicar el tipo de letra dentro del material, utilizando colores intensos tomando en cuenta la tabla de requisitos.

**No juguemos
con fuego**

**Cuidado con
las alturas**

**cuidado con
las alturas**

**No juguemos con
la electricidad**

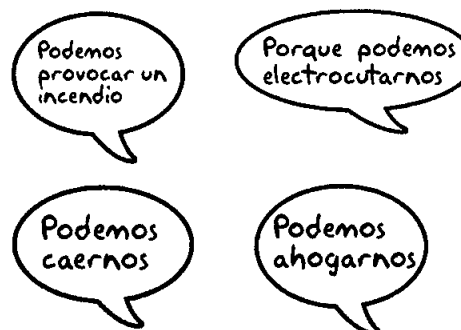
Fase #4: Texto

De el primer listado de tipografías se eligieron tres para incluir el texto, de estas tres opciones se eligió la última ya que cumple con los requisitos de la tabla siendo una tipografía dinámica y legible.

1. Juguemos
juguemos a salvarnos
prevención de accidentes
2. Juguemos
juguemos a salvarnos
prevención de accidentes
3. Juguemos ✓
juguemos a salvarnos
prevención de accidentes

Fase #5: Prueba de titulares

Se realizaron pruebas de cómo se va a aplicar el tipo de letra dentro del material, utilizando llamadas de texto para simular un comic, con la información más importante.

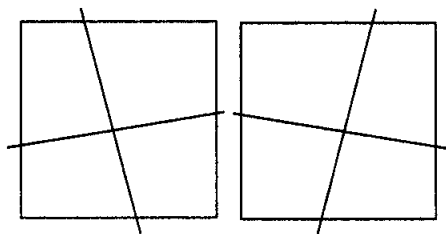


Diagramación Material Informativo

Se determinó la medida del material informativo, de 7.5 x 8 pulgadas, tomando en cuenta la función que debe cumplir, así como al grupo objetivo al que va dirigido. Es un tamaño funcional y fácil de guardar para larga durabilidad.

Fase #1: Reticula

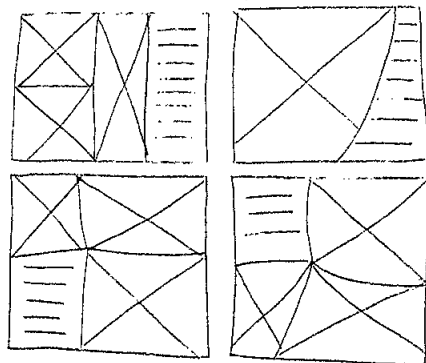
Se definió la retícula para situar los elementos y la tipografía, tomando en cuenta la tabla de requisitos donde dice que se utilizarán ejes inclinados, interlineado amplio y diagramación dinámica para dar sensación de diversión.



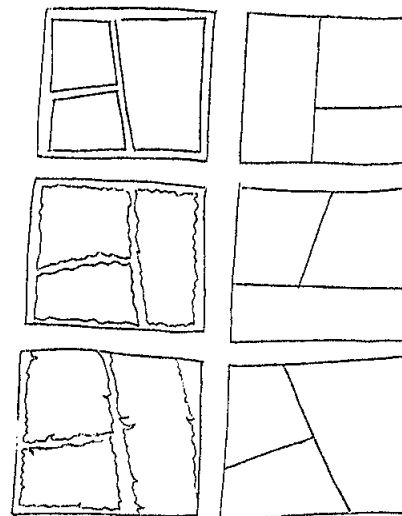
Fase #2: Layout

Se realizaron diferentes pruebas de diagramación, buscando una en la que el texto se unifique con las imágenes.

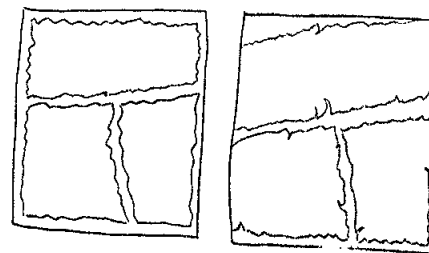
Descartando las primeras opciones ya que no cumplen con integración de texto e imagen. En estos bocetos se separa la imagen y la información.



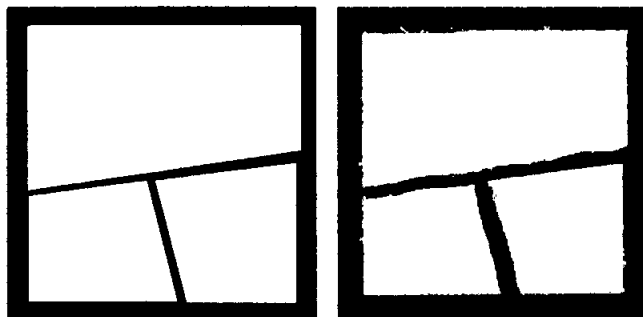
En la siguiente prueba surgió la idea del comic, ya que es un documento que integra el texto con las imágenes y es acorde con el grupo objetivo cumpliendo con la función de entretenerlos y captar su atención.



En esta última prueba se definió como va a quedar la diagramación del documento, agregando textura en la separación de escena.



Se digitalizó el margen de diagramación para luego insertar la textura adecuada para el material.



Teniendo definida la textura se insertó en el margen, teniendo como resultado la propuesta preliminar.



Fase #3: Textura

Se realizaron diferentes pruebas de textura hasta llegar a la adecuada para el material.



Se decidió agregar textura en el material para darle personalidad. Por medio de la textura se expresa el movimiento del fuego o del agua en forma abstracta. Ya que la intención del material es que sea similar a una historieta, se agregó textura en las separaciones de escena para que el niño o niña no sienta que es otro material informativo como cualquier otro, la intención de la textura es que lo diferencie de otros materiales y sienta que va dirigido especialmente para el o ella.



Ya teniendo definido a los personajes, elementos y estilo de diagramación, se debe determinar cómo va a ir representada cada prevención, el concepto del material es jugamos a salvarnos, por lo que el material debe ser divertido y entretenido, tomando en cuenta que el grupo objetivo son niños no se deben de representar los accidentes de una forma expresiva con sangre y heridas figurativas. Al contrario, los personajes ayudan a representar los accidentes de una forma agradable para los niños, captando su atención y despertando el interés hacia el tema de prevención de accidentes.

Fuego/Quemaduras

En el tema de quemaduras se quiere dar a conocer a los niños por qué razón es peligroso jugar con fuego.

Para representar este tema, se eligió al superhéroe hombre con el niño, explotando el perfil del personaje secundario hombre, que tiene como característica ser inquieto y descuidado lo que se aplica a un niño que juega con fuego.

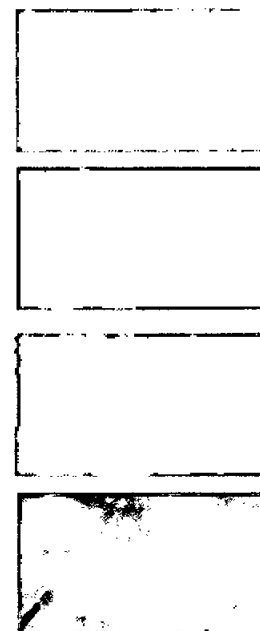
Los elementos a utilizar en el fuego son:

- La manguera
- Candela
- Fuego



Teniendo definidos los elementos es necesario un fondo que haga resaltar a los personajes con colores del fuego, amarillo, anaranjado y rojo.

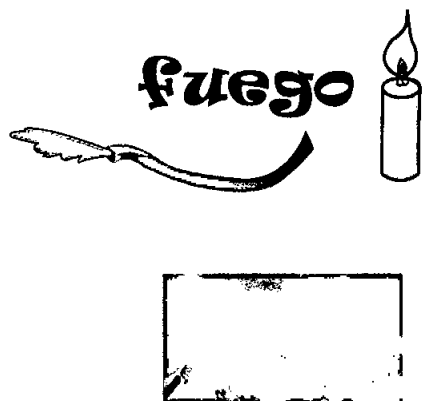
Se inició el proceso para determinar el estilo y color del fondo.



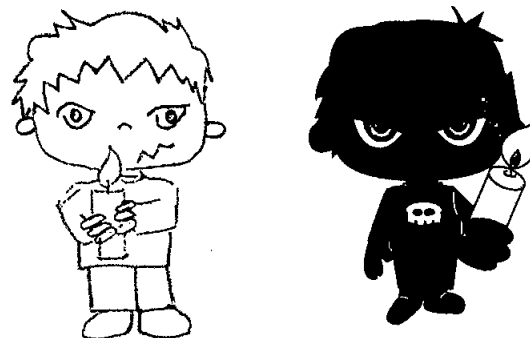
La intención del material es hacerlo similar a un comic o historieta, por lo que se hizo el fondo, manejando colores monocromáticos y con textura.



Ya definidos los elementos se agrupan para comenzar la búsqueda de la integración del texto con las imágenes.



Se realizó la acción que debe tener el personaje dentro del material, agregando el elemento correspondiente, en este caso la manguera y la candela.



Teniendo la idea se define el texto:

Texto principal:
Es peligroso jugar con fuego.

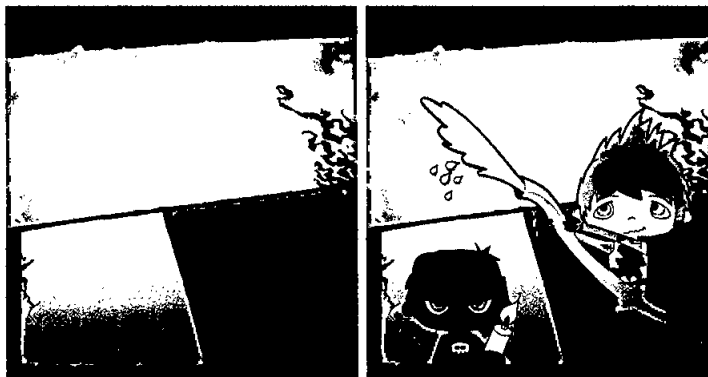
Llamada de texto:
Podemos provocar un incendio.

Mensaje:
Muchos incendios son causados por juego.

Definida la idea, se boceta a mano la integración de elementos, diagramación y texto.

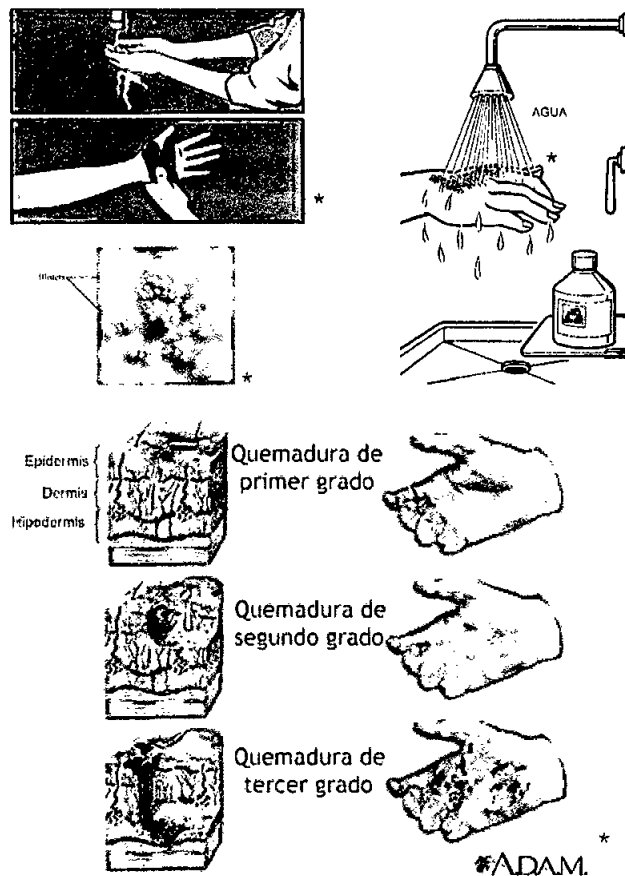


Se realizó un proceso hasta llegar a la propuesta preliminar.



Para el tema de quemaduras se resumió y medió la información haciendo un estudio de lo más relevante y lo que puede ser practicado por un niño de 12 años de edad.

Existen tres tipos de quemaduras, de primero, segundo y tercer grado. Se buscaron referencias para tener idea de cómo representar las quemaduras gráficamente.



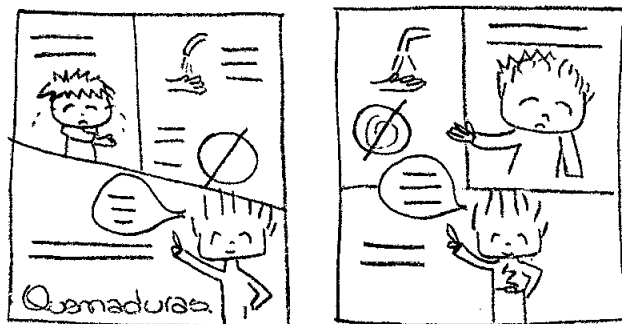
Mediando y resumiendo la información se realizó a mano el boceto de cómo tratar y qué hacer en cada grado de quemadura.



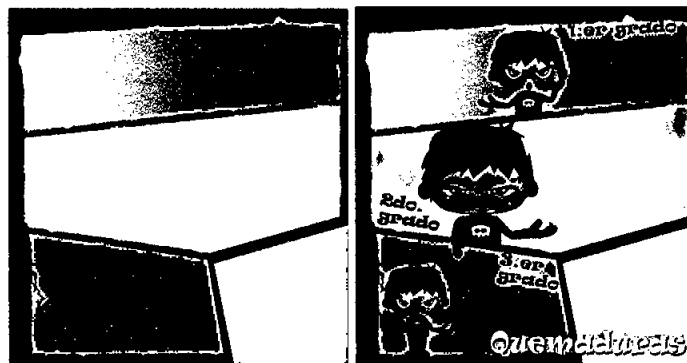
Se realizaron las acciones del personaje según el accidente, en este caso se realizó al niño con quemaduras en su mano. Son tres diferentes acciones ya que son tres diferentes grados de quemadura.



Se realizaron bocetos a lápiz sobre la ubicación de los elementos dentro del formato.



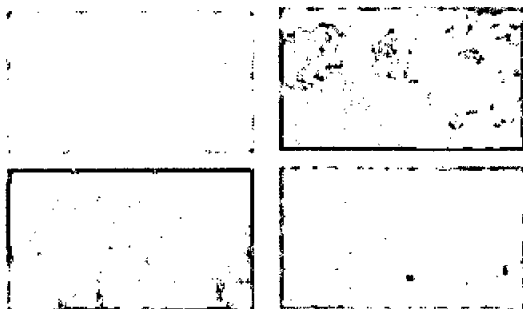
Luego de tener definida la idea de qué elementos se iban a utilizar se realizó un proceso para llegar a la propuesta preliminar.



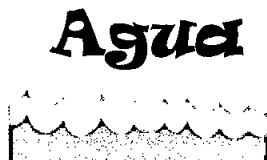
Agua/Ahogamiento

En el agua se corre el peligro de ahogamiento, por lo que en el documento se quiere representar el riesgo de meterse solos al agua y sin salvavidas.

Para representar el tema de agua se realizó un proceso para llegar al fondo final con la textura similar a la del agua.



Se reunieron los elementos que se van a utilizar en el tema del agua, para asociarlos y facilitar su ubicación dentro del área determinada.



Se reunieron los elementos que se van a utilizar en el tema. Teniendo la idea se define el texto:

Texto principal:
No debemos meternos solos al agua

Llamada de texto:
Porque podemos ahogarnos

Mensaje:
No nos separemos de los adultos, cuando estemos en el agua.
Si no sabemos nadar usemos salvavidas.

Se realizaron las acciones que los personajes van a realizar en el tema del agua. Adaptando elementos en el vestuario de la superheroica para hacerlo alusivo al tema del agua y que los niños vean que debemos utilizar salvavidas ejemplificando al del superhéroe utilizándolo.

La niña está representando lo que puede suceder en el caso de no utilizar salvavidas.



Se bocetaron a lápiz diferentes opciones de adaptar las imágenes y el texto en el material.



Luego de tener definida la idea a lápiz, se realizó un proceso para llegar a la propuesta preliminar.



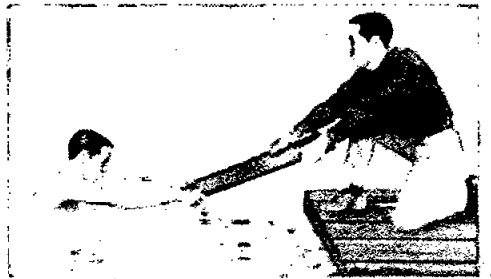
En los primeros auxilios se incluyó cómo rescatar a una persona y qué se debe hacer luego de haberla sacado.

Se incluyeron referencias de primeros auxilios similares para facilitar la colocación de los personajes.

Si las aguas son demasiado profundas o peligrosas o si la víctima está demasiado lejos como para alcanzarla con un objeto largo, la mejor alternativa es lanzarle una cuerda



Si la víctima se encuentra en aguas profundas o peligrosas pero hay un muelle cerca, intentar alcanzarla desde allí con un objeto largo y firme



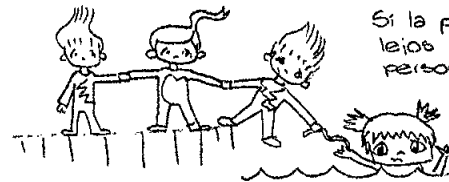
*www.googleimages.com

Se realizó el primer boceto, resumiendo la información y adaptando a los personajes.

Ahogamiento:



Tratar de alcanzar a la persona desde la orilla con un palo, ropa, brazo, etc.



Si la persona está muy lejos ayudarse de otra persona para alcanzarla.

Si al sacar a la persona no respira:

Ponerlo boca abajo y rápidamente levantarlo de la cintura para escurrir el agua de los pulmones.



1.

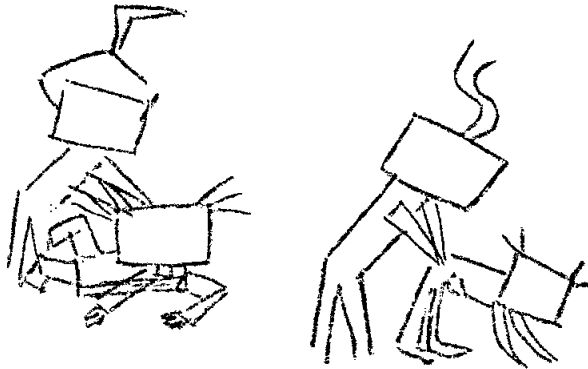


2.

3. Darle respiración boca a boca, colocando su cabeza de lado para que salga el agua

Tomando en cuenta que al sacar a la persona del agua, se debe de expulsar el agua que tragó por medio de una posición en la que el auxiliador pueda apretarle la cintura.

Se basó en la información para poder resolver la posición y que pueda ser aplicada, por lo que se realizaron a lápiz las posiciones para tener una mejor solución al colocar a los personajes en el material.



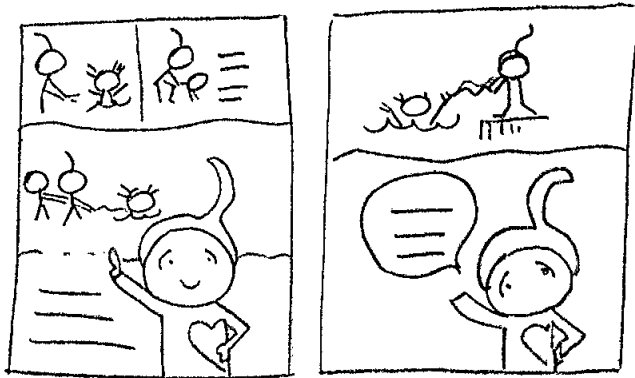
Se realizó la posición del personaje digital.



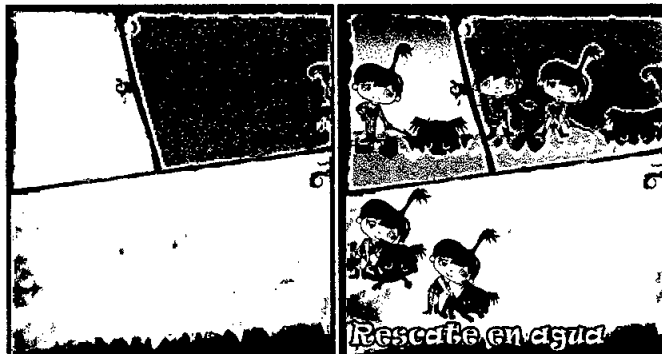
Agregando las demás posiciones de personaje para el rescate en agua.



Se bocetaron a lápiz diferentes opciones de adaptar las imágenes y el texto en el material.



Se realizó un proceso hasta llegar a la propuesta preliminar.



Cosas Filosas/Cortadas

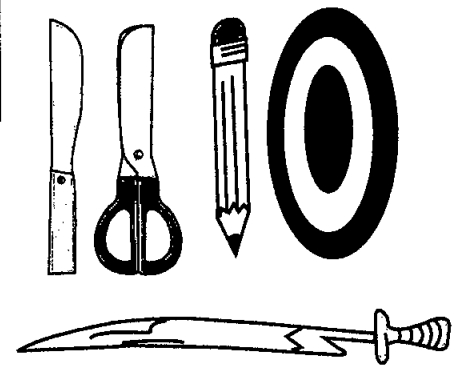
En las casas existe el peligro que los niños jueguen con cuchillos, navajas y elementos filosos, por lo que la intención de esta escena es evitar que los niños jueguen con cosas filosas, agregando el mensaje de la consecuencia, en este caso cortarse.

Para representar el tema de cosas filosas se realizó un proceso, para llegar al fondo final con la textura que pueda simular un lugar sucio y abandonado. Para tener una temática de película o ficción.



Se reunieron los elementos que se van a utilizar en el tema de cosas filosas, para asociarlos y facilitar su ubicación dentro del área determinada.

Filosas



Teniendo la idea de fondos y elementos se define el texto:

Texto principal:
Es peligroso jugar con cosas filosas

Llamada de texto:
Podemos cortarnos

Mensaje:
No corramos con tijeras. Siempre llevémoslas con el filo hacia abajo.

Se realizaron las acciones que los personajes van a realizar en el tema de cosas filosas. Tomando en cuenta el fondo y elementos que se van a utilizar.



Se bocetaron a lápiz diferentes opciones de adaptar las imágenes y el texto en el material.



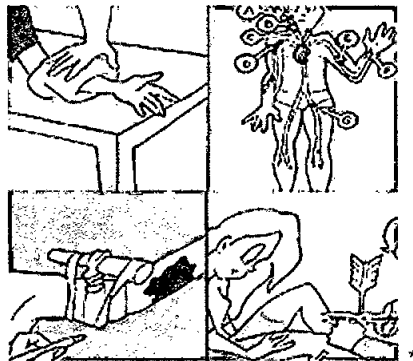
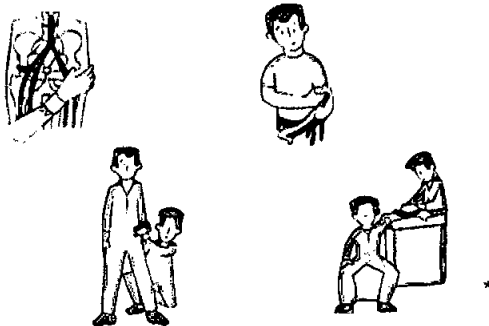
Luego de tener definida la idea a lápiz, se realizó un proceso para llegar a la propuesta preliminar.



Se-realizaron las acciones que los personajes van a ejemplificar el tema de cosas filosas. Tomando en cuenta el fondo y elementos que se van a utilizar.

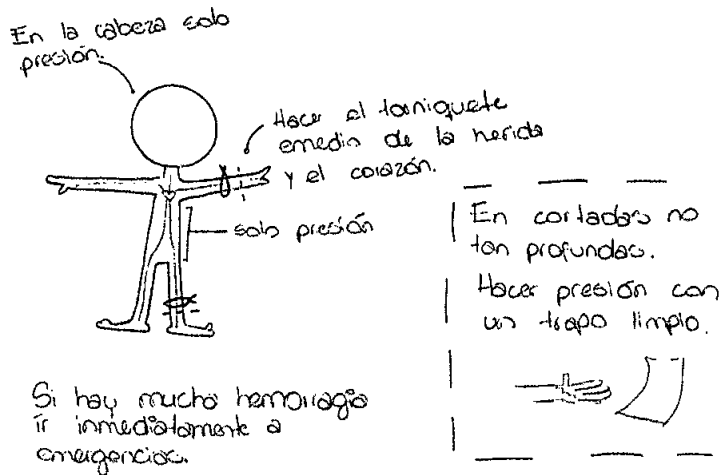
En los primeros auxilios se incluyó información sobre cómo tratar una cortada, y asimismo cómo evitar una hemorragia.

Se recopilaron referencias gráficas sobre dónde aplicar el torniquete.

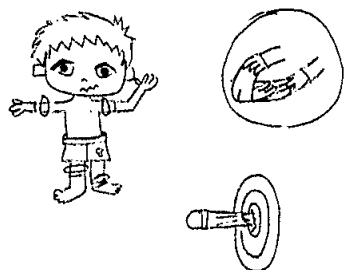


*www.googleimages.com

Se realizó el primer boceto, resumiendo la información y adaptando a los personajes.



Se realizaron a lápiz las posiciones para tener una mejor solución al colocar a los personajes en dicha posición.



Se realizó la posición del personaje digital.



Se bocetaron a lápiz diferentes opciones de adaptar las imágenes y el texto en el material.



Se realizó un proceso hasta llegar a la propuesta preliminar.



Cuidado con las alturas/Fracturas

Existe el peligro que los niños se caigan de las gradas, balcones y lugares altos por lo que se incluyó en el documento la prevención de las alturas y escaleras.

Se realizó un proceso para buscar el fondo adecuado que se va a utilizar en esta sección. Tomando en cuenta que se quiere simular una historieta, por lo que se optó por utilizar un fondo con edificios, luces y cielo.



Se reunieron los elementos que se van a utilizar en el tema de alturas, para asociarlos y facilitar su ubicación dentro del área determinada.

alturas



Teniendo la idea de fondos y elementos se define el texto:

Texto principal:
Cuidado con las alturas

Llamada de texto:
Podemos caernos

Mensaje:
Tengamos cuidado con las alturas y escaleras, podemos lastimarnos

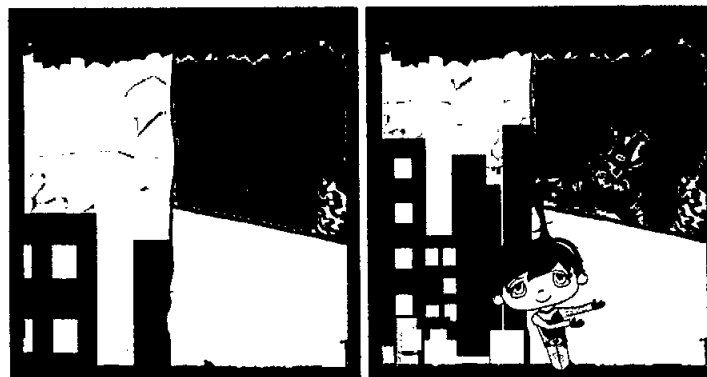
Se realizaron las acciones que los personajes van a realizar en el tema de alturas. Tomando en cuenta el fondo y elementos que se van a utilizar.



Se bocetaron a lápiz diferentes opciones de adaptar las imágenes y el texto en el material.



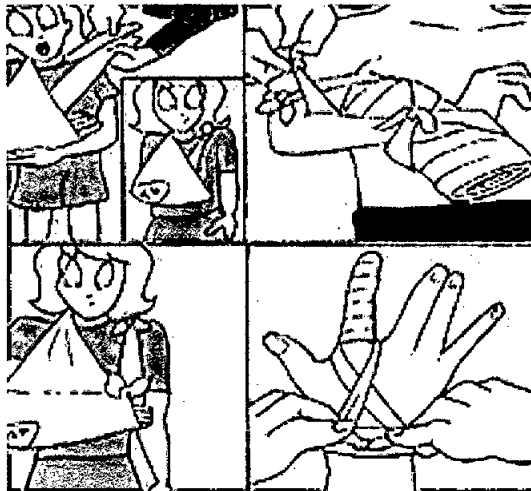
Luego de tener definida la idea a lápiz, se realizó un proceso para llegar a la propuesta preliminar.



Se realizaron las acciones que los personajes van a realizar en el tema de fracturas. Tomando en cuenta el fondo y elementos que se van a utilizar.

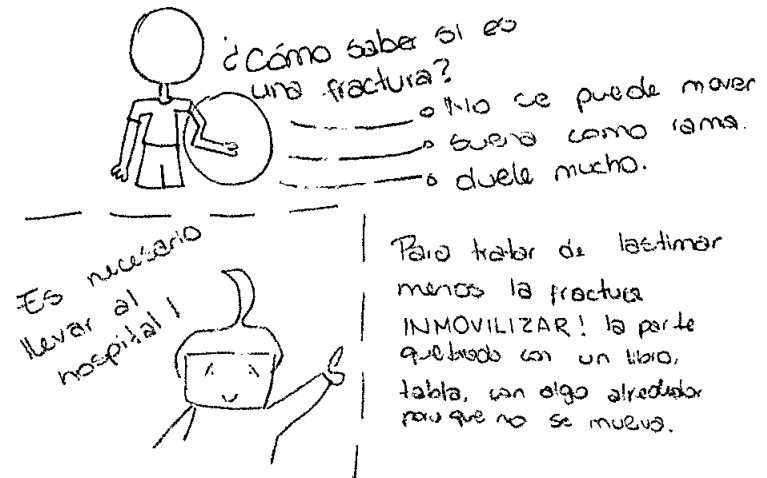
En los primeros auxilios se incluyó información sobre cómo tratar saber si se está fracturado y que se debe hacer al respecto.

Se recopilaron referencias gráficas donde explican cómo inmovilizar la parte quebrada y cómo vendar correctamente.

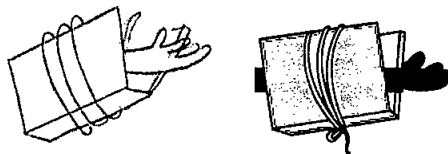


*www.googleimages.com

Se realizó el primer boceto, resumiendo la información y adaptando a los personajes.

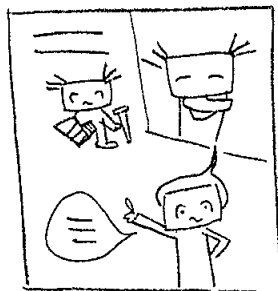
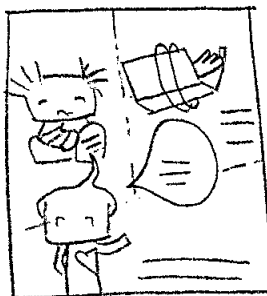


Se realizaron a lápiz las posiciones para tener una mejor solución al colocar a los personajes en dicha posición.

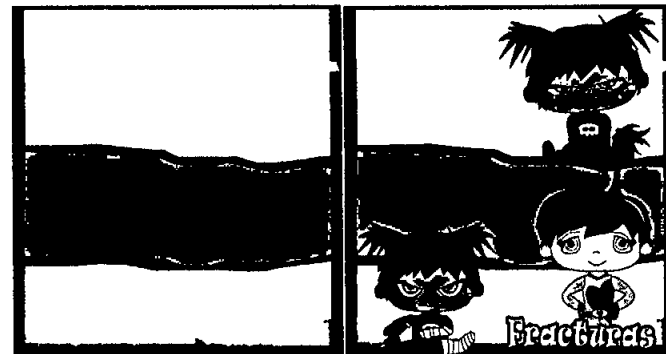


Se realizó la posición del personaje digital.

Se bocetaron a lápiz diferentes opciones de adaptar las imágenes y el texto en el material.



Se realizó un proceso hasta llegar a la propuesta preliminar.



Electricidad/Electrocución

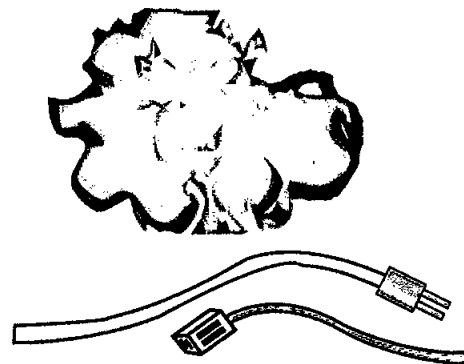
La electricidad es peligrosa, por lo que se incluyó dentro del material con la función de dar a conocer a los niños el peligro de la misma y las consecuencias de jugar con la electricidad.

Se realizó un proceso para buscar el fondo adecuado que se va a utilizar en esta sección. Utilizando cómo elemento eléctrico el rayo porque transmite electricidad.



Se reunieron los elementos que se van a utilizar en el tema de electricidad, para asociarlos y facilitar su ubicación dentro del área determinada.

electricidad



Teniendo la idea de fondos y elementos se define el texto:

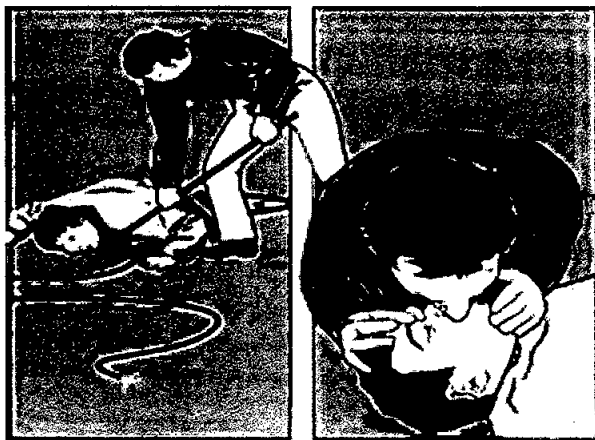
Texto principal:
No juguemos con la electricidad

Llamada de texto:
Porque podemos electrocutarnos

Mensaje:
Es muy peligroso jugar con la electricidad

Se realizaron las acciones que los personajes van a realizar en el tema de electricidad. Tomando en cuenta el fondo y elementos que se van a utilizar.

En los primeros auxilios se incluyó información sobre como actuar al momento de que una persona se electrocuta. Se recopiló referencias gráficas de que hacer en el caso de la electrocución.



*www.googleimages.com

Se realizó el primer boceto, resumiendo la información y adaptando a los personajes.

Electrocución

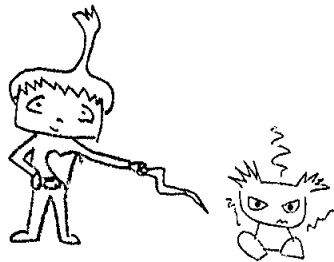
- 1) NO tocar directamente a la persona, ya que puede electrocutarse también.
- 2) Desconectar la corriente, retirar los cables, ayudándose de un palo de madera.
- 3) Si el piso está mojado no pisarlo.



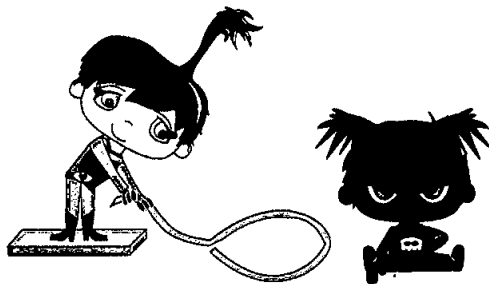
Si hay agua lanzar a la persona:



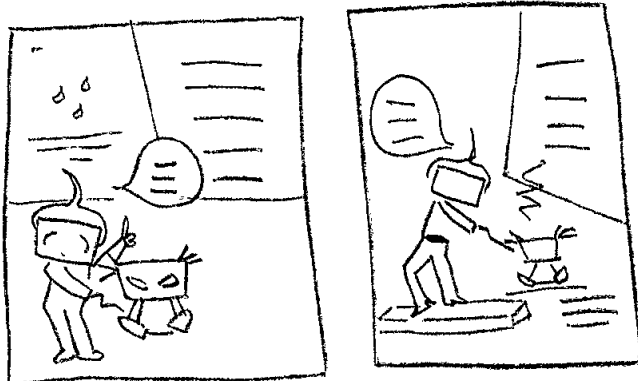
Se realizaron a lápiz las posiciones para tener una mejor solución al colocar a los personajes en dicha posición.



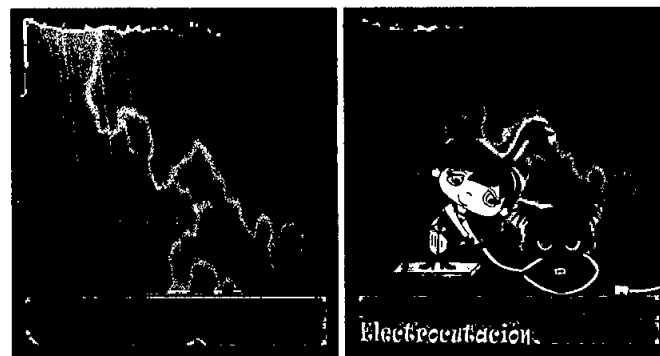
Se realizó la posición del personaje digital.



Se bocetaron a lápiz diferentes opciones de adaptar las imágenes y el texto en el material.



Se realizó un proceso hasta llegar a la propuesta preliminar.



La calle/Atropellamiento

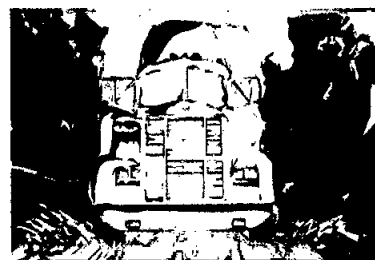
Es peligroso que los niños salgan solos a la calle, por el grupo objetivo al que va dirigido el material es difícil que no lo hagan, por lo que es importante advertirles que deben ver a ambos lados antes de atravesar.

Se realizó un proceso de bocetaje para buscar el fondo adecuado que se va a utilizar en esta sección. Utilizando como elemento principal un transporte simulando el atropello del niño. Para hacer más impactante la consecuencia de no ver a ambos lados se colocó un camión.



Se reunieron los elementos que se van a utilizar en el tema de la calle, para asociarlos y facilitar su ubicación dentro del área determinada.

calle



Teniendo la idea de fondos y elementos se define el texto:

Texto principal:
Cuidado en la calle

Llamada de texto:
Nos pueden atropellar si no vemos a ambos lados de la calle.

Mensaje:
Tengamos cuidado al atravesar la calle.

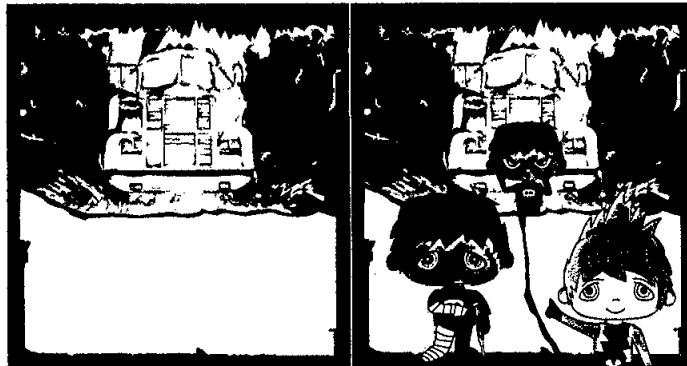
Se realizaron las acciones que los personajes van a realizar en el tema de la calle. Tomando en cuenta el fondo y elementos que se van a utilizar.



Se bocetaron a lápiz diferentes opciones de adaptar las imágenes y el texto en el material.



Luego de tener definida la idea a lápiz, se realizó un proceso para llegar a la propuesta preliminar.



Se realizaron las acciones que los personajes van a realizar en el tema de atropellamiento. Tomando en cuenta el fondo y elementos que se van a utilizar.

En los primeros auxilios se incluyó información sobre cómo actuar al momento de que una persona es atropellada. Por el grupo objetivo sólo se puede agregar lo relevante que un niño en este caso puede hacer, que es pedir ayuda y no tocar a la víctima ya que esto puede empeorar su situación.

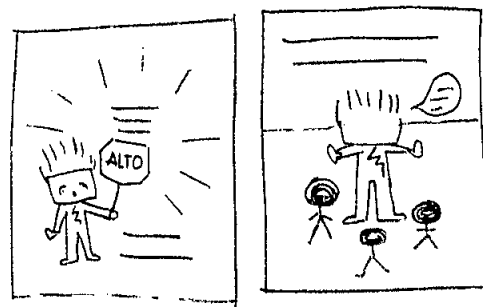
Se bocetó la posición del personaje en este primer auxilio:



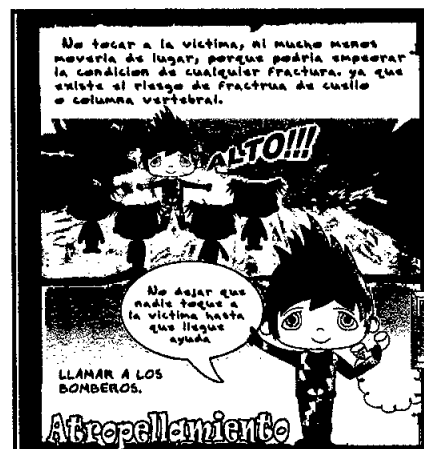
Se realizó el primer boceto, resumiendo la información y adaptando a los personajes.



Se bocetaron a lápiz diferentes opciones de adaptar las imágenes y el texto en el material.



Se realizó un proceso hasta llegar a la propuesta preliminar.



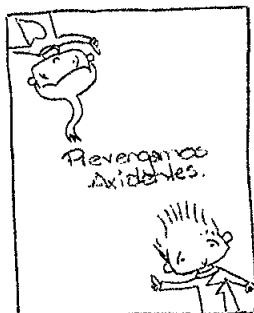
Portada

Fase #1: Layout

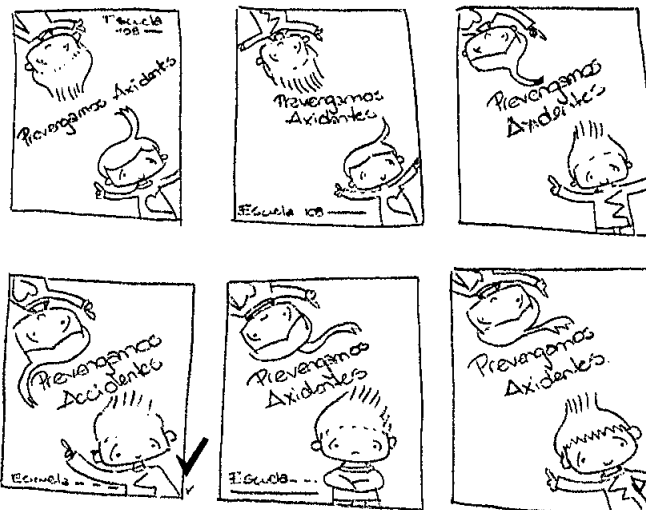
Se realizaron diferentes pruebas de la ubicación de los personajes dentro de la portada, siempre manejando la idea de colocar a los súper héroes en fachada del documento ya que son los personajes principales.



Se eligió la propuesta que tiene colocados a los personajes en el lado del formato, inclinados, ya que como se incluyó en la tabla de requisitos cumple con dinamismo y dar sensación de diversión por la posición de los personajes.



Se trabajó esta idea, haciendo pruebas con la tipografía para lograr un mejor diseño preliminar.

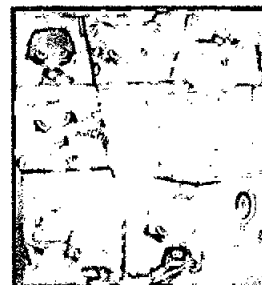


En el bocetaje a lápiz, se eligió la prueba que tiene la tipografía inclinada ya que es la que mejor cumple con el dinamismo y logra equilibrio con los personajes y formato.



Fase #2: Fondo

Se buscó un fondo tomando en cuenta el interior de la misma, llegando a la conclusión de simular una historieta utilizando escenas del interior en blanco y negro para resaltar el texto y los personajes.



Se escogió una escena de cada prevención anteriormente trabajada, logrando un efecto de textura que difumine el fondo para lograr resaltar a los personajes y el título del material.

Se trabajó esta idea, ahora haciendo pruebas con la tipografía para lograr un mejor diseño preliminar.

Teniendo el fondo se hicieron pruebas de la posición de la tipografía.

**Prevengamos
accidentes**

**Prevengamos
accidentes**

**Prevengamos
accidentes** ✓

Fase #3: Tipografía

Se eligió la tipografía que tiene igual proporción la de arriba y la de abajo ya que las dos palabras tienen la misma importancia.

Se realizaron pruebas de color, tomando en cuenta el gusto del grupo objetivo y la tabla de requisitos. Con colores fuertes y planos, como rojo, azul, verde, amarillo y anaranjado.

Se eligieron el amarillo y anaranjado por ser contrastantes con el negro así resulta más legible al grupo objetivo.

**Prevengamos
accidentes** **Prevengamos
accidentes** ✓

**Prevengamos
accidentes** **Prevengamos
accidentes**

fase #4: Personajes

Tomando en cuenta los bocetos anteriores se realizaron las posiciones de los personajes para la portada.



fase #5: Diagramación

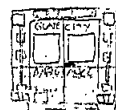
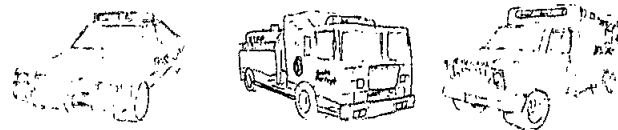
Teniendo todos los elementos se realizó la propuesta de portada digital.



Contraportada

fase #1: Elementos

Se realizaron a lápiz 3 vehículos de emergencia, una ambulancia, radiopatrulla y camión de bomberos, para hacerlo atractivo y llamativo para los niños, colocando el número de emergencia al lado del dibujo.



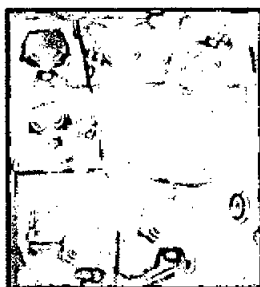
fase #2: Digitalización

Luego se digitalizaron los 3 vehículos tomando en cuenta que los tres tengan la misma perspectiva.



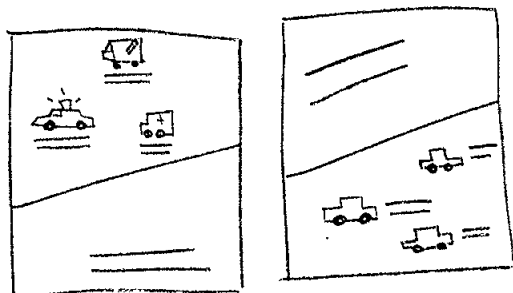
fase #3: Fondo

Ya que la contraportada debe tener unidad con la portada se decidió utilizar el mismo fondo.



fase #4: Layout

Se realizaron pruebas a lápiz de la ubicación de los elementos ya que en la contraportada se van a colocar los números de emergencia, utilizando elementos que llamen la atención de los niños.



fase #5: Diagramación

Se realizó como propuesta en digital la contraportada, colocando los números de emergencia a la par de los vehículos y utilizando la tipografía similar a la de la portada.

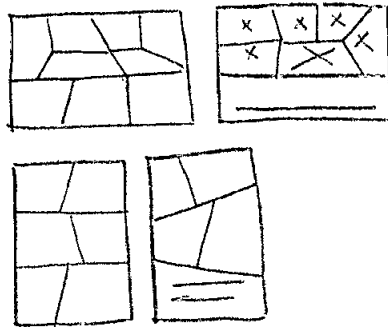


Cartel Informativo

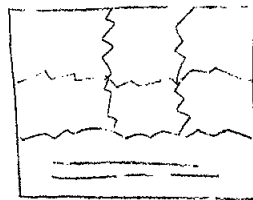
Para diseñar el cartel, se tomó en cuenta que debe tener unidad con el folleto ya que este material se va a quedar en la escuela y ayudará a informar a los alumnos sobre prevención de accidentes, con la idea que sea similar al contenido del folleto utilizando los mismos fondos y mensajes para que sea mas fácil que los niños lo recuerden y lo tomen en cuenta para evitar accidentes en todo momento.

Fase #1: Layout

Se realizaron diferentes pruebas de diagramación, tomando en cuenta tener unidad con el folleto, que el texto se unifique e integre con los personajes.

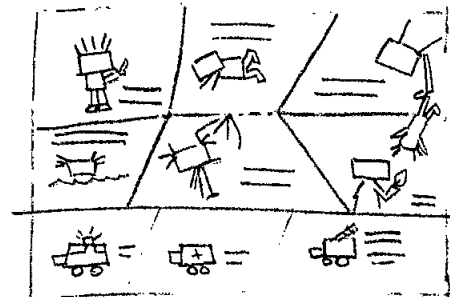


Se optó por utilizar el formato horizontal ya que se quiere que mida por lo menos un metro de ancho y así se distingue todo el documento y es más factible que pueda ser visto por todos los niños.



Fase #2: Diagramación

Teniendo definido el layout se agregaron los elementos a mano tomando en cuenta que en el documento se van a agregar los números de emergencia, optando como mejor solución colocarlos en la parte de abajo, teniendo unidad por la textura de la orilla y color.



Fase #3: Prevención de accidentes

En el cartel se van a agregar las mismas prevenciones que en el folleto, siendo estas:

- No jugar con fuego
- No meterse solos al agua
- No jugar con cosas filosas
- Tener cuidado con las alturas
- No jugar con la electricidad
- Tener cuidado en la calle

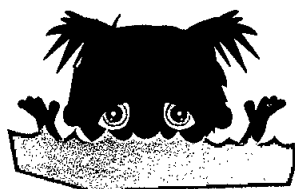
Fase #4: Personajes

Se realizaron las acciones de los personajes para colocar en el cartel, tomando en cuenta la información del folleto para manejar unidad en el material.

Fuego



Agua



Cosas filosas



Alturas



Electricidad

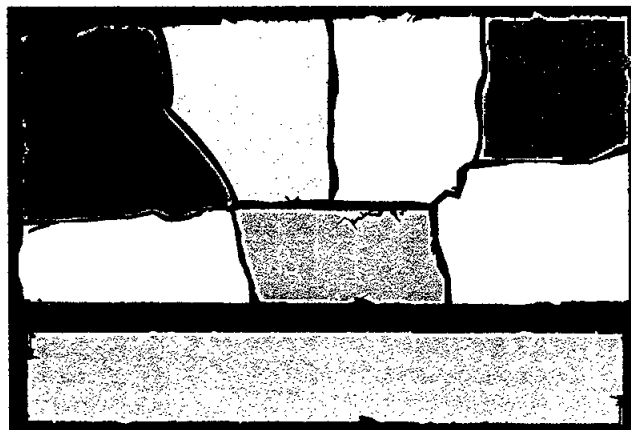


Calle



Fase #5: Digitalización

Luego de tener definido qué prevenciones se van a colocar, se realizó el proceso de bocetaje digital del cartel, hasta llegar a la propuesta final.



Propuesta Preliminar

Luego del punto de bocetaje, se definieron las propuestas preliminares de diseño. Siendo éstas las que cumplen con los objetivos planteados anteriormente y asimismo transmiten el concepto planteado "Juguemos a salvarnos". Utilizando en todas la piezas la misma forma de diagramación dinámica por medio de la colocación de elementos y tipografía que logra integrar las ilustraciones con el texto.

Las piezas que componen la propuesta preliminar son las siguientes:

Material informativo sobre prevención de accidentes y primeros auxilios:

Portada:
Tamaño: 7.5 x 8 pulgadas.



Contraportada:
Tamaño: 7.5 x 8 pulgadas.



Fuego/Quemaduras:

Tamaño página abierta: 15 x 8 pulgadas.



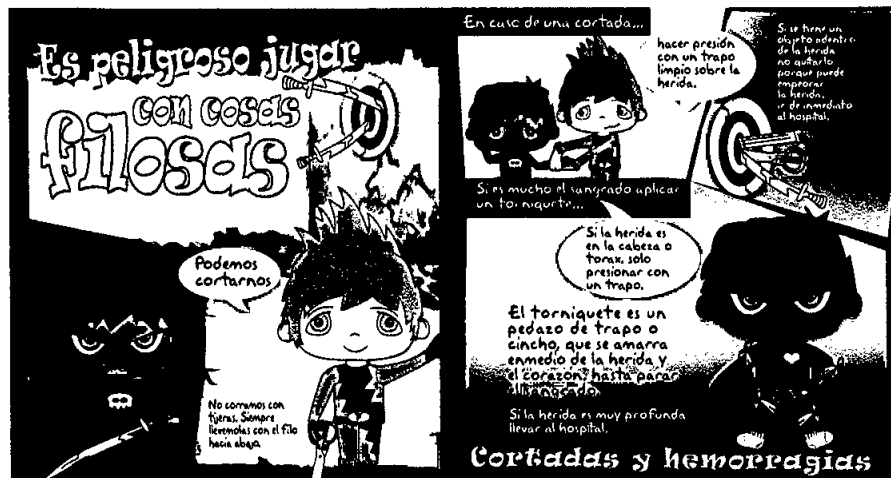
Agua/Ahogamiento:

Tamaño página abierta: 15 x 8 pulgadas.



Cosas filosas/Cortadas:

Tamaño página abierta: 15 x 8 pulgadas.



Alturas/Fracturas:

Tamaño página abierta: 15 x 8 pulgadas.



Electricidad/Electrocución:

Tamaño página abierta: 15 x 8 pulgadas.



Calle/Atropellamiento:

Tamaño página abierta: 15 x 8 pulgadas.



Cartel Informativo:

Tamaño: 70 cms. x 100 cms.





Validación técnica del Diseño Preliminar

La función de este punto es para asegurarse que la propuesta final sea adecuada y que cumpla con los objetivos planteados al principio del proyecto.

Se realizó un instrumento para validar a dos expertos en el tema de prevención de accidentes y primeros auxilios, con la intención de confirmar la funcionalidad del material, que contenga la información adecuada y apto para el grupo objetivo.

Se realizó un instrumento de validación dirigido a maestras ya que por el grupo objetivo la maestra es quien más acceso a materiales infantiles y puede determinar si el material se aplica o no al grupo objetivo.

se redactó un instrumento de validación dirigido a diseñadores gráficos, para comprobar que el material cumpla con las expectativas de diseño, color, diagramación, ilustraciones y tipografía.

Asimismo se realizó un instrumento de validación dirigido al grupo objetivo, para comprobar que el material cumple con la función de informar sobre prevención de accidentes y primeros auxilios.

(Instrumentos de validación, colocados en (anexo 6)

Resultados de Validación:

Los resultados obtenidos fueron positivos en las 4 áreas que se evaluaron.

Los expertos en el tema determinaron que el contenido del material es correcto para el tema de prevención y primeros auxilios, y además la información se logra transmitir de forma clara y está correctamente adaptado y mediado para el grupo objetivo. Coinciden en que la forma gráfica en que están

representados tanto las prevenciones como los primeros auxilios es adecuada y fácil de captar por el grupo objetivo.

Las maestras determinaron que los personajes son aptos para el grupo objetivo ayudando a captar su atención asimismo permitirles absorber la información del material. Afirmaron que la simulación de historieta hace más interesante el tema logrando despertar el interés de los niños y estimular su imaginación. Están de acuerdo que los colores son atractivos y logran captar la atención del grupo objetivo.

Los expertos en diseño, afirman que el material es atractivo y llama la atención, los personajes logran ejemplificar el tema de prevención y primeros auxilios, coinciden en que el color es adecuado y logran transmitir sensación de alerta por el contraste manejado en el documento. Los diseñadores están de acuerdo con la legibilidad de la tipografía, sin embargo en las observaciones uno de los diseñadores comentó que ya que el documento simula ser una historieta debería contener tipografía similar a la de una historieta siendo esta igualmente legible y resaltar las llamadas de texto para que sobresalgan en el material.

Otro diseñador colocó como observación agregarle color a la portada ya que resalta más el interior del documento por el color y la portada es lo primero que el grupo objetivo ve del material por lo que debe ser más llamativa para llamar la atención y encitar al grupo objetivo a hojear el documento.

El grupo objetivo afirma que el material es entretenido y llama la atención, coinciden en que se logra informar sobre prevención de accidentes y primeros auxilios, están de acuerdo con la legibilidad de la tipografía y lograron captar la función de los personajes en el documento, siendo ésta ejemplificar los primeros auxilios y prevención de accidentes.

Porcentajes:

Validación para expertos en el tema:

El total de personas expertas en el tema de prevención de accidentes y primeros auxilios que se validaron fueron 2.

A la pregunta:

En el material:

- Se encuentra información relevante respecto a prevención de accidentes y primeros auxilios.
- La información contenida es irrelevante para el tema de prevención de accidentes y primeros auxilios.
- La información sobre prevención de accidentes y primeros auxilios es insuficiente.

Las dos personas concordaron que se encuentra información relevante respecto a prevención de accidentes y primeros auxilios.

Considera que el material:

- Llama la atención
- No se entiende
- Pasa desapercibido

Las dos personas piensan que el material llama la atención.

Se logró comprender el tema en todas las situaciones planteadas en el material:

- Nunca
- Siempre
- Casi siempre
- A veces

Las dos personas concordaron que siempre se comprende el tema dentro del material.

Se lograron ejemplificar los accidentes y primeros auxilios a través de los personajes:

- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo

Las dos personas están totalmente de acuerdo con que se logró ejemplificar los accidentes y primeros auxilios.

La información en el material:

- Es fácil de entender
- Difícil de entender
- Es confusa

Las dos personas concordaron que el material es fácil de entender.

La forma gráfica como se representan los primeros auxilios:

- Es adecuada
- No se entiende
- Es confusa

Las dos personas respondieron que es adecuada la forma gráfica como se representan los primeros auxilios.

La simulación de historieta ayuda a comprender el tema:

- Sí
- No

Si su respuesta es sí, por qué:

- Despierta interés en los niños.
- Estimula la imaginación.
- Ayuda al niño a ver por qué razón es importante prevenir accidentes.
- Todas las anteriores.

Una persona opinó que sí porque ayuda al niño a ver por qué razón es importante prevenir accidentes..



Validación maestros:

El total de maestros de primaria, que se validaron fueron 2.

A la pregunta:

El material es apto para niños de 11 a 12 años de edad:

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Es confuso

Las dos personas respondieron que están de acuerdo que el material es apto para niños de 7 a 12 años.

Considera que el material:

- Llamaría la atención de los niños
- No lo entenderían los niños
- Pasaría desapercibido por los niños

Los dos maestros coincidieron que el material llamaría la atención de los niños.

Considera que la información va a ser comprendida por los niños.

- Nunca
- Siempre
- Casi siempre
- A veces

Las dos personas están de acuerdo que la información va a ser siempre comprendida por los niños.

Se lograron ejemplificar los accidentes y primeros auxilios a través de los personajes:

- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo

Las dos personas están totalmente de acuerdo con que se logra ejemplificar los accidentes y primeros auxilios a través de los personajes.

La información en el material:

- Es fácil de entender
- Difícil de entender
- Es confusa

Los dos maestros respondieron que la información en el material es fácil de entender.

El papel de los personajes en el material es:

- Entretener
- Apoyar la información
- Adornar

Un maestro respondió que el papel de los personajes en el material es apoyar la información, en cuanto a la otra respuesta, afirmó que el papel de los personajes es entretener.

La simulación de historieta ayuda a comprender el tema:

Sí No

Si su respuesta es sí, por qué:

Despierta interés en los niños.

Estimula la imaginación.

Ayuda al niño a ver por qué razón es importante prevenir accidentes.

Todas las anteriores.

Las dos personas coinciden en que la simulación de historieta ayuda a comprender el tema. Porque despierta el interés de los niños, estimula su imaginación y ayuda al niño a ver por qué razón es importante prevenir accidentes.

Validación diseñadores gráficos:

El total de personas expertas en diseño gráfico, que se validaron fueron 2.

A la pregunta:

El material cumple con la función de:

- Informar
- Educar
- Promocionar

Los dos diseñadores gráficos respondieron que el material cumple con la función de informar.

Considera que el material:

- Llama la atención
- No se entiende
- Pasa desapercibido

Las dos personas respondieron que el material llama la atención.

Los personajes:

- Son adecuados para el grupo objetivo
- No se aplican al grupo objetivo

Las dos personas coinciden en que los personajes son adecuados para el grupo objetivo.

Se lograron ejemplificar los accidentes y primeros auxilios a través de los personajes:

- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo

Las dos personas están totalmente de acuerdo con que se logra ejemplificar los accidentes y primeros auxilios a través de los personajes.

Los colores transmiten:

- Sensación de alerta
- Alivio
- Aburrimiento

Los dos diseñadores gráficos respondieron que los colores transmiten sensación de alerta.

La tipografía:

- Es legible
- Se dificulta la lectura

Los dos diseñadores gráficos concuerdan con que la tipografía es legible.

La ubicación de los elementos:

- Hace el diseño aburrido y convencional.
- Hace que el diseño se vea dinámico y que llame la atención.
- Se aprovecha el espacio del formato.

Las dos personas coinciden en que la ubicación de los elementos hace que el diseño se vea dinámico y que llame la atención.

El tamaño del folleto le parece:

- Práctico
- Poco manejable
- Manejable

Un diseñador opinó que el tamaño del folleto es manejable.
El otro diseñador opina que el tamaño del folleto es práctico.

La simulación de historieta ayuda a comprender el tema:

- Sí
- No



Si su respuesta es si, por qué:

Despierta interés en los niños
Estimula la imaginación
Ayuda al niño a ver por que razón es importante
prevenir accidentes
Todas las anteriores

Las dos personas coinciden en que la simulación de
historieta ayuda a comprender el tema. Porque
despierta el interés de los niños, estimula su imaginación
y ayuda al niño a ver por que razón es importante
prevenir accidentes.

El concepto "Juguemos a salvarnos", se refleja en el
diseño del material:

- De acuerdo
- En desacuerdo
- Es confuso

Las dos personas coinciden en que el concepto
juguemos a salvarnos se refleja en el diseño del
material.

Validación Grupo Objetivo:

Se validaron a dos niños del grupo objetivo:

A la pregunta ¿Le llama la atención el material?

- Sí
- No

Los dos niños respondieron que sí les llama la atención el
material

A la pregunta: ¿Qué le llama la atención al ver el material?

- Los personajes
- Los colores
- El texto

Los dos niños coincidieron en la respuesta, ya que a ambos
les llama la atención los personajes.

La intención del material es:

- Entretener
- Informar sobre como prevenir accidentes
- No se entiende

Los dos niños están de acuerdo que la intención del material
es informar sobre como prevenir accidentes.

A la pregunta: ¿Se logran ejemplificar los primeros auxilios
y prevención de accidentes por medio de los personajes?

- Es confuso
- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo

Los dos niños afirmaron que los personajes logran ejemplificar
los primeros auxilios y la prevención de accidentes.

El tipo de letra:

- Es legible
- No se entiende
- Es confusa

Los dos niños respondieron que el tipo de letra es legible.



A la pregunta: ¿Cuál es la función de los súper héroes en el material?

Salvar a los niños

- Enseñar como prevenir accidentes y primeros auxilios
- No se entiende

Un niño respondió que la función de los súper héroes es salvar a los niños, en cuanto a la otra respuesta, afirmó que la función de los súper héroes es enseñar como prevenir accidentes y primeros auxilios.

A la pregunta: ¿Cuál piensa usted que es la función de los niños dentro del material?

- Es confuso
- Demostrar que no hay que hacer para evitar accidentes
- Asustar a los súper héroes

Los dos niños coinciden que la función de los niños dentro del material es demostrar que no se debe hacer para evitar accidentes.

El material nos informa sobre:

- Cómo prevenir accidentes
- Que hacer cuando un accidente ocurre

Ambos niños eligieron las dos respuestas, cómo prevenir accidentes y que hacer cuando un accidente ocurre.

A la pregunta: ¿Aprendió algo después de ver el material?:

- Sí, aprendí sobre primeros auxilios y como prevenir accidentes
- No recuerda de que trataba el material

Los dos niños aprendieron sobre primeros auxilios y como prevenir accidentes.

Comentario:

Un niño comentó que el material fué de su agrado y lo que más le gustó fueron los personajes, en cuanto al otro comentario, opinó que le gustó que el material porque es diferente a todos los demás ya que es divertido y no siente que tiene que estudiar, lo entretiene y no lo aburre como los otros materiales que le dan en la escuela.

Todas las preguntas del instrumento obtuvieron respuestas positivas y el material tuvo mucha aceptación por parte de las personas validadas, debido a que todos coincidieron en que el material es apto para el grupo objetivo y la información es adecuada y fácil de entender.

Observaciones:

Las observaciones fueron las siguientes:

- Buscar un tipo de letra similar a la de una historieta.
- Resaltar los llamados de texto.
- Agregarle color a la portada del folleto.
- Mencionar el nombre del encargado de reproducir el material dentro del folleto.
- Agregar una página de inicio después de la portada para darle carácter al material.

Cambios:

En la validación de diseñadores gráficos, se recomendó el uso de un tipo de letra similar a las de una historieta. Sugerencia aplicada por considerarse un elemento importante que va a diferenciar al documento y hacerlo más parecido a una historieta.

El tipo de letra que se agregó es A.C.M.E. Secret Agent. También se tomó en cuenta resaltar el llamado de texto, este cambio se resolvió agregándole un margen negro que hace que resalte a la vista y tenga más presencia.

Antes:

Después:



Antes:

Después:

Antes:

Después:



Antes:



Después:



Se tomó en cuenta la observación del diseñador en cuanto agregar color a la portada, ya que al hacer la prueba de agregarle color se logro hacerla más llamativa y como resultado tiene mayor unidad con el interior y gracias al color tiene más presencia que la anterior y resulta ser atractiva a la vista, lo que insita a las personas a abrir el material.

Dentro de las observaciones, se recomendó agregar una página principal después de la portada. Se tomó en cuenta esta observación, agregando dos páginas que aparezcan al abrir el documento. Incluyendo en la primera página el nombre de la escuela, tomando en cuenta la observación de un maestro de agregar el nombre del encargado de reproducir el material dentro del folleto, en este caso, el nombre de la escuela.

Antes:



Después:



Propuesta Final y Fundamentación



Personajes principales:

Se realizaron dos súper héroes ya que son personajes que agradan a los niños, son un ejemplo a seguir y que mejor que un superhéroe para indicar y aconsejar a los niños sobre qué no deben hacer para prevenir accidentes y para guiarlos en una situación donde está en juego la vida de una persona ya que un superhéroe se caracteriza por salvar vidas, por lo tanto es experto en el tema.

Estos personajes son los protagonistas dentro del material, indican cómo prevenir accidentes y asimismo cómo actuar en el momento y después de un accidente. Las acciones de los personajes apoyan al concepto ya que el papel de los mismos es salvar a los niños y por la forma en que está representada cada escena en la que salvan a un niño refleja el concepto "juguemos a salvarnos".

Se realizó un hombre y una mujer tomando en cuenta que la escuela es mixta. Optando características propias del grupo objetivo cómo lo extrovertidos, amigables, divertidos, inteligentes y buenos amigos para lograr la identificación de los niños con los personajes.

La edad de los personajes es de 12 años, siendo la edad mayor del grupo objetivo, por ser mayores tienden a hacerles caso y tomar en cuenta los consejos.

Los rasgos físicos de los personajes reflejan su personalidad, proyectando ser amables, inteligentes, amistosos y responsables. Lo cual se logra transmitir por medio de las expresiones y posiciones de los personajes. Los personajes son humanos con rasgo caricaturesco que integran los rasgos de los niños de esa edad. Reflejando entusiasmo y ganas de vivir.

Los personajes contribuyen no sólo a explicar cada contenido del material sino también a entretener al grupo objetivo.

Personajes secundarios:

El papel de los personajes secundarios no deja de tener importancia, ya que ellos son quienes representan al niño que se mete en problemas y es salvado por los superhéroes. La intención de integrar a los niños malos en el material es para evidenciar las consecuencias de no prevenir accidentes.

Los niños están acostumbrados a que se les diga que hacer y que no hacer, es por esto que se dio un giro a lo que los niños acostumbran escuchar, evidenciando y demostrando el por que se les dice que no deben hacer ciertas cosas que lo ponen en peligro.

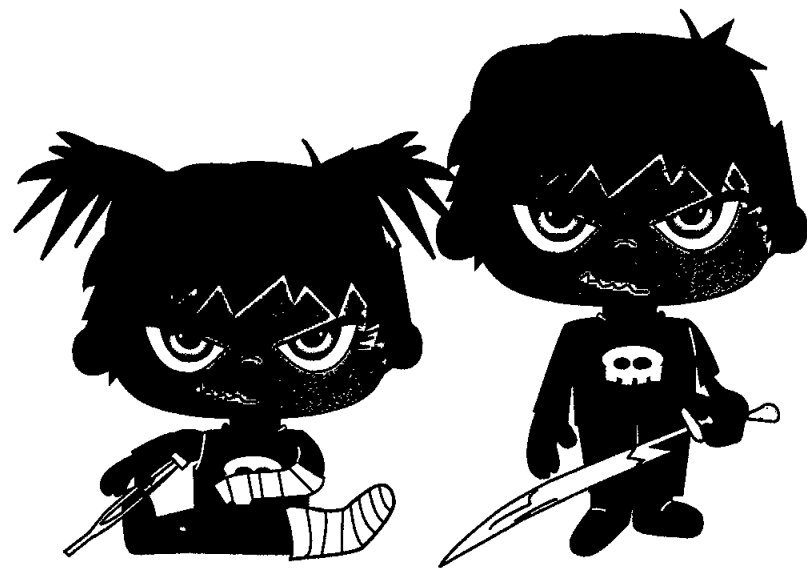
Los personajes son el ejemplo real de un niño travieso y curioso, ya que siempre se meten en problemas y los superhéroes tienen que ir a rescatarlos y sacarlos del peligro.

Al igual que los súper héroes se realizó un hombre y una mujer, tomando en cuenta que la escuela es mixta. Tomando características físicas del grupo objetivo como por ejemplo: el color oscuro del cabello ya que la mayoría tienen el pelo negro, ojos grandes y expresivos, color tez morena y baja estatura. El color de la vestimenta se hizo oscuro para resaltar a los superhéroes en el material.

Las facciones de los personajes son fuertes, especialmente los ojos, para representar al malo de la historieta, los personajes que pelean contra los superhéroes, en este caso no luchan pero sí logran tener ocupados a los superhéroes sacándolos de cada problema que se buscan al no prevenir accidentes.

El papel de los niños traviesos, no es sólo meterse en problemas, sino también ayudar a guiar los primeros auxilios siendo ellos los pacientes de cada tema.

La edad de los niños malos es de 10 a 11 años, representan a un niño que lleva la contraria, es travieso, curioso, inquieto y le gusta correr riesgo, esto se ve representado en las diferentes acciones que el personaje realiza dentro del documento.



color:

Los colores se utilizaron al 100%, tienen cómo función captar la atención del grupo objetivo, esto se logra a través del contraste que se logra por el color del fondo con el color de la tipografía y de los diferentes elementos.

El color de los personajes busca acercar al grupo objetivo a la realidad, utilizando colores reales de tez, de cabello y ojos, con la finalidad de identificar a los niños con los personajes.

Los colores ayudan a diferenciar cada prevención ya que se utilizó el color amarillo y anaranjado para representar el fuego, siendo estos colores calidos y calientes.

El color celeste y blanco se utilizó para representar el agua.

En el tema de cosas filosas se utilizó una gama de colores beige, café y verde musgo para dar sensación de descuido y misterio.

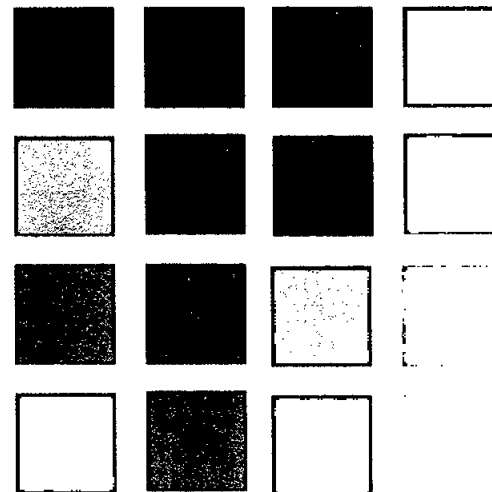
Para realizar el tema de las alturas se utilizó el amarillo y gris para representar una ciudad, con edificios, luces y nubes dando sensación de altura, pensando en la temática de historieta.

El azul y el negro se utilizaron para el tema de electricidad, siendo colores oscuros y serios que al colocarlos de fondo inspiran temor.

Para el tema de la calle, se utilizaron colores café, verde y azul, para representar una calle con camino de tierra y paisaje natural alrededor, con un camión que aparece en medio del camino.

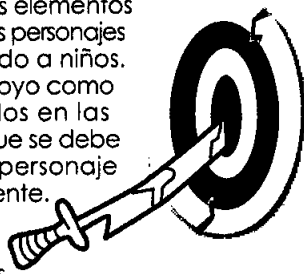
Entre los colores utilizados sobresale el negro ya que es utilizado para crear contraste con el color de fondo de cada tema, esto para crear impacto y hacer una página colorida, que de sensación de alerta y logre captar la atención del grupo objetivo.

Se tomó en cuenta la preferencia del grupo objetivo por ciertos colores como el azul, amarillo, naranja y rojo, los cuales se aplicaron en el material tanto para complacer al grupo objetivo cómo para resaltar los textos importantes ya que por ser los colores que agradan a este grupo de niños, les resultará agradable leer el contenido del material.



Elementos gráficos de apoyo:

Se utilizaron elementos referentes a cada tema, para apoyar las acciones de los personajes. El estilo caricaturesco de estos elementos hace que tenga unidad con los personajes y refleje ser un material dirigido a niños. Se utilizaron elementos de apoyo como humo y agua, para ubicarlos en las diferentes situaciones en las que se debe evidenciar una acción del personaje como resultado de un accidente. Se realizaron llamadas de texto para colocar las indicaciones de los superhéroes.



Fondos:

Los fondos se realizaron con textura para que el documento tenga detalles similares a una historieta, logrando crear profundidad y volumen en las diferentes prevenciones. El fondo juega un papel importante ya que representa cada tema por medio del color y la ubicación, diferenciando y separando cada prevención por medio de un diseño vectorial y monocromático.



Tipografía:

Se utilizaron dos tipos de letra, una para el texto y otra para los titulares, jugando con el color de fondo para crear contraste y así lograr resaltar y hacer más distintivos los textos.

Se escogió el tipo de letra Ravie para los titulares, ya que los trazos de esta tipografía no son tan complejos por lo que permite mayor legibilidad. Es un tipo de letra que contiene altas y bajas, lo que hace que títulos se vean con mayor movimiento y crear dinamismo en el material. Para el texto se escogió el tipo de letra A.C.M.E. Secret Agent, por ser una tipografía similar a la utilizada en historietas, tomando en cuenta que es totalmente legible por sus trazos simples.

**Prevenimos
Accidentes**



Diagramación:

Los ejes de diagramación se utilizaron para ubicar los diferentes elementos dentro del formato. Utilizando ejes inclinados para dar la impresión de movimiento y dinamismo, reflejando el concepto ya que por el movimiento da sensación de juego.

Logrando que la diagramación del material sea llamativa para el grupo objetivo y así motivarlo a interesarse en el tema.

Se utilizaron separaciones para diferenciar cada escena simulando una historieta, utilizando textura para darle personalidad ya que por medio de la textura se expresa el movimiento del fuego o del agua en forma abstracta. La intención de la textura es unificar todas las piezas del material y hacerlo diferente para que sobresalga del estilo de cualquier otro material informativo.

Soporte:

Se eligió como soporte del material informativo un folleto impreso, con portada resistente, tomando en cuenta que el grupo objetivo se va a llevar el material a sus casas y debe resistir y tener larga duración, con un tamaño cómodo de manipular y poder guardarlo en un lugar seguro sin que se deteriore. El tamaño que se eligió es de 7.5 pulgadas x 8 pulgadas, la página cerrada.

Se eligió colocar la prevención del accidente seguida del primer auxilio que hace referencia al tema, para que tengan relación y con la intención de demostrar las consecuencias de no evitar previo accidente.

Portada:

En la portada se colocaron los personajes principales a color para que resalten ya que son los protagonistas del material, seguido de el título del documento "Prevengamos accidentes", sobre un fondo en blanco y negro con los personajes secundarios como segundo plano. Se agregó color en el fondo de los superhéroes para darles mayor importancia. Se manejo la diagramación similar a la del interior del material, con textura y contraste de colores para unificar todo el material.

Contraportada:

En la contraportada se agregaron los números de teléfono de emergencia, ya que están a la mano y facilita su función en dado caso haya alguna emergencia. Se agregaron como elemento de apoyo tres vehículos referentes a cada número de emergencia. Tomando en cuenta que el material es para niños, facilita el reconocimiento de cada número y resulta atractivo para el grupo objetivo.



Primera y última página:

Al abrir el documento, se realizó un resumen de las gráficas del interior en blanco y negro, con los personajes malos, simulando una historieta. Resaltando con color el título del documento "Prevengamos accidentes", la idea de esta página es dar una breve introducción de la temática del material, presentando a los personajes en acción, para despertar la curiosidad del niños por el interior. Colocando el nombre de la escuela encargada de distribuir el material.



Material Informativo:

Tomando en cuenta al grupo objetivo, se eligió como temática del material informativo la historieta, por ser alusiva a los niños, ya que contiene personajes, escenarios y colores que llaman la atención. Dado a que el material trata sobre prevención de accidentes y primeros auxilios se necesitaba una temática interesante que ayudará a los niños a sentirse parte del contenido y lograr identificarlos con el tema. La gráfica atrae la atención de los niños y un documento con mucho texto resultaría aburrido y mostrarían poco interés por el material. Al realizar el material parecido a una historieta hace que los niños acepten con facilidad situaciones irreales y las acoplen a su vida, ayudando a despertar interés por el tema y enfrentar las situaciones que en un futuro se les presenten. Logrando atención en el contenido del material, ya que el texto se integra con las ilustraciones.

El tema de accidentes es un tema delicado para los niños, pero es importante que tengan conocimiento sobre cómo evitar los accidentes y asimismo saber lo básico que hay que hacer cuando un accidente sucede. Es por eso que se utilizó la temática de historieta porque en las diferentes escenas se puede evidenciar las consecuencias de no prevenir accidentes y con los mismos personajes indicar que es lo correcto que se debe hacer sin utilizar ilustraciones detalladas que evidencien sangre o heridas para no hacerlo grotesco al grupo objetivo.

Dentro de los aspectos del grupo objetivo que se tomaron en cuenta para realizar el material es el interés de aprender cosas nuevas, entretenerse y muy importante, que les gusta divertirse y utilizan la escuela como un escape de su realidad, es por esto que la intención del material a parte de informar es entretenerlos y divertirlos logrando agrados y que al ver el material tengan seguro que es hecho especialmente para ellos.

Fuego/Quemaduras: Tamaño página abierta: 15 x 8 pulgadas.



Agua/Ahogamiento: Tamaño página abierta: 15 x 8 pulgadas.



Filo/Cortadas: Tamaño página abierta: 15 x 8 pulgadas.



Alturas/Fracturas: Tamaño página abierta: 15 x 8 pulgadas.



Fuego/Quemadas: Tamaño página abierta: 15 x 8 pulgadas.



Agua/Ahogamiento: Tamaño página abierta: 15 x 8 pulgadas.



Cartel Informativo:

Se realizó el cartel como apoyo al material informativo, manteniendo unidad en los dos documentos, por medio de las acciones de los personajes, fondos, textura y texto. La intención de este material es recalcar al grupo objetivo la prevención de accidentes y lograr que recuerden la información del material, es por esto que se realizó similar al material informativo para que los niños memoricen cada escena y la tengan presente para evitar accidentes en un futuro. Con la misma intención de recalcarles los números de teléfono de emergencia, se colocaron en el cartel para que siempre los tengan presentes, ya que es importante que los niños los memoricen para cualquier emergencia.





Producción y Reproducción

Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas:

Material Informativo:

Cantidad: 1,000, tomando en cuenta que se va a imprimir en litografía por el precio de las placas es conveniente imprimir una cantidad mayor de materiales para que cada documento tenga un precio más económico.

Dimensiones: 15" x 8" página abierta, tiro y retiro.

Cantidad de páginas: 12.

Soporte interior: Papel bond 80 gramos.

Soporte portada: Papel cuché 80 gramos sin barniz.

Impreso en litografía a full color.

Cartel Informativo:

Cantidad: 10

Dimensiones: 40" x 28"

Soporte: Papel texcote c.12

Horizontal

Impreso digital a full color.

Informe técnico que acompaña los archivos digitales para imprenta

A quien interese:

Usted Encontrará un CD debidamente identificado, que contiene los documentos para imprimir. Dicho archivo está clasificado de la siguiente manera:

Carpeta 1:

Nombre: Folleto páginas interiores:

Carpeta 1.1:

Esta carpeta contiene el archivo en freehand, de 7 páginas abiertas, con la tipografía convertida en path.

Carpeta 1.2:

En esta carpeta están las imágenes del documento en tiff.

Los nombres de las imágenes son:

Pag. 1-2 Intro.

Pag. 3-4 Fuego.

Pag. 5-6 Agua.

Pag. 7-8 Filo.

Pag. 9-10 Alturas.

Pag. 11-12 Electricidad.

Pag. 13-14 Calle.

Carpeta 2:

Nombre: Folleto Portada y Contraportada:

Carpeta 2.1:

Esta carpeta contiene el archivo en freehand, con la tipografía en path.

Carpeta 2.2:

En esta carpeta están las imágenes del documento en tiff.

Nombre de la imagen:

Portada contraportada.

Carpeta 3:
Nombre: Cartel

Carpeta 3.1:
Esta carpeta contiene el documento en tiff, con tamaño de de 100 cms. x 70 cms.

Presupuesto de diseño y de Impresión

Precio impresión:

1,000 Impresiones litográficas, Full color,
12 páginas interiores tiro y retiro tamaño 7.5 x 8
pulgadas.
Con portada y contraportada en papel couché -80.

Q.5, 700.00

10 Impresiones digitales, Full color, Tamaño 40 x 28
pulgadas.

En material texcote c.12
Unidad: Q. 100.00 c/u.
Total: Q1, 000.00

Cotización adjunta en (anexos 7).

Precio de elaboración del material:

Desarrollo creativo: Q. 4,000.00
Creación de 1 personaje: Q.1, 500.00
Diseño de material informativo, constando de 12 páginas
interiores, portada y contraportada: Q. 2,000.00
Diseño de cartel: Q. 500.00

Sistema de impresión o reproducción

La impresión de los 1,000 folletos, de tamaño 15 x 8
pulgadas en página abierta, litográfica, full color, color
CMYK.

La impresión de los carteles es digital, de tamaño 40 x 28
pulgadas, full color en RGB.



Conclusiones y Recomendaciones

Conclusión

Se diseñó un material informativo, que tiene como prioridad la prevención de accidentes, utilizando personajes que ejemplifican situaciones en las que un niño puede estar en peligro, indicando las consecuencias de exponerse al peligro y cómo debe actuar para evitar sufrir accidentes, este mismo material puede ser utilizado como guía ya que contiene primeros auxilios, para que los alumnos de la escuela puedan consultar en el momento de un accidente y seguir los pasos o indicaciones contenidas en el material.

Se realizó un cartel para que apoye al material informativo, para colocar en el salón de clases, este material incluye información relevante sobre prevención de accidentes, utilizando personajes que ejemplifiquen las diferentes acciones que hay que evitar para prevenir accidentes, asimismo se integraron números de teléfono de emergencia para solicitar ayuda.

Recomendaciones

Para diseñar un material que trata sobre accidentes se debe de tomar en cuenta el grupo objetivo, si son niños se debe mediar la información de tal forma que no sea confusa para un niño. Es importante mencionar que las gráficas no se deben evidenciar la sangre, buscar la mejor forma de dar a entender los sucesos sin evidenciar las heridas.

Se recomienda que el contenido se adapte a cuentos o temas de interés para un niño, así lograr incentivar su imaginación y facilitar al niño a comprender e interesarse en el tema.



Bibliografía

Impreso:

Larin, M. (2003)
Trabajando juntos
Tesis Inédita. Universidad Rafael Landívar
Guatemala C.A.

Manual de Sistema de Comandos de Accidentes
Información sobre Prevención de accidentes y desgracias
naturales. (2008).
Guatemala.

Primeros auxilios y auto cuidado Cruz Roja (1993).
Una misión humanitaria en acción.
Guatemala.

Internet:

Fernandez, R. (1997)
Recomendaciones en la elaboración de un cartel
Fecha de consulta: febrero 2008
[En red] Disponible en:
<http://www.es/profesorado/Ricardo/Cartel.htm>

Primeros auxilios, (2004)
Fecha de consulta: febrero 2008
[En red] Disponible en:
<http://www.esmas.com>



Anexos

Anexo 1:

Entrevista sobre el tema de violencia en el municipio de Chinautla

Entrevista para el padre de familia Miguel Ponce, de la escuela de Chinautla.

1. ¿Podría describir cómo es el municipio de Chinautla?
2. ¿Cuál es la razón por la que los niños han vivido experiencias en las que se pone en riesgo su vida o la de su familia?

Anexo 2:

Entrevista para la maestra Myriam Estrada de Ugarte, de la escuela Rubén Darío de Chinautla.

1. ¿Cómo describiría a al grupo de alumnos de la escuela Rubén Darío de Chinautla?
2. ¿A qué edad comienzan a asistir los niños a ésta escuela?
3. ¿Qué conocimiento tiene este grupo de niños en referencia al tema de prevención de accidentes?
4. ¿Este grupo de niños ha vivido alguna experiencia donde ha peligrado su vida o la vida de sus familiares?
5. ¿Cuál es la razón por la que los niños han vivido experiencias en las que se pone en riesgos su vida?
6. ¿Qué se quiere lograr con el material de prevención de accidentes?



Anexo 3:

Guía de observación del grupo objetivo:

Aspectos a observar del grupo de niños:

1. Actividad
2. Estado de ánimo
3. Presentación
4. Cantidad de alumnos por aula
5. Situación económica
6. Vestimenta
7. El trato entre ellos
8. El trato entre sus semejantes
9. El trato con maestros y autoridades
10. Cualidades
11. Que les gusta
12. Prioridades
13. Personajes que les gustan
14. Caricaturas que les gustan
15. Colores que les llama la atención



Anexo 4:

LLUVIA DE IDEAS PROCESO DE CONCEPTUALIZACIÓN.

- Juego
- Niños
- Aprender
- Conocer
- Accidentes
- Fuego
- Problemas
- Vida
- Salvar
- Personajes
- Peligro
- Electricidad
- Caída
- Mundo
- Escuela
- Maestra
- Alumno
- Reglas
- Prevenir
- Miedo
- Fuerza
- Ideas
- Grandeza
- Influencia
- Valor
- Reflejo
- Atención
- Importancia
- Información
- Rojo
- Medicinas
- Guía
- Teléfonos
- Ayuda
- Torniquete
- Enfocar
- Ver
- Conciente
- Maldad
- Heroísmo
- Tijera

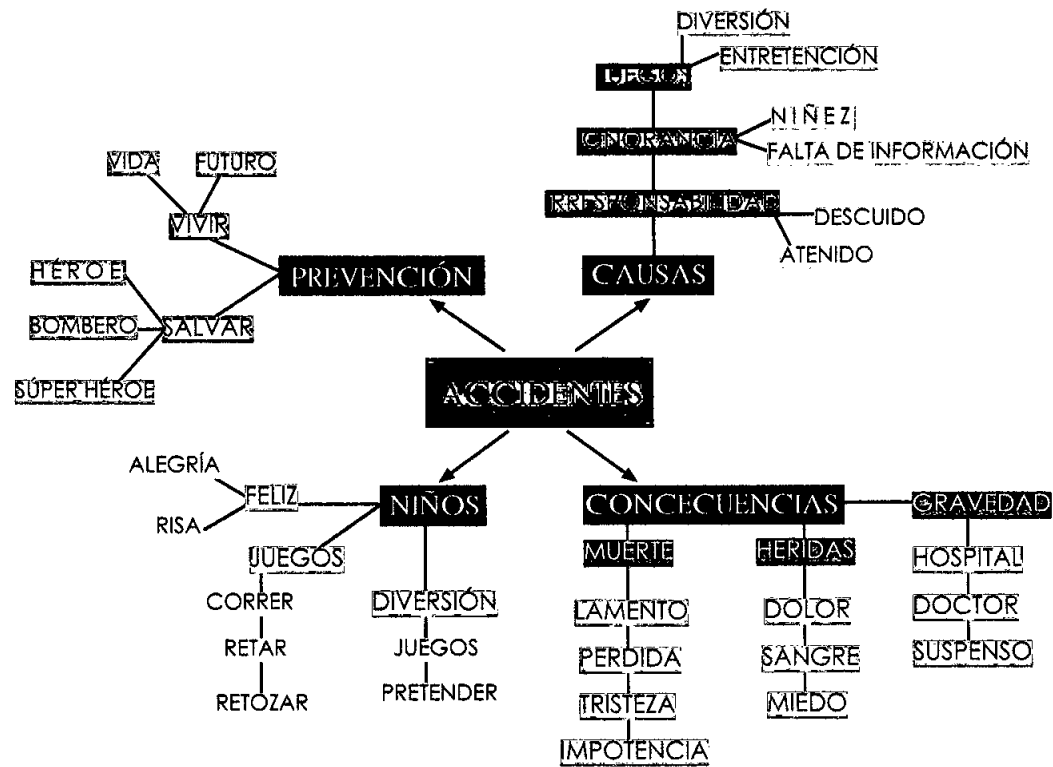
- Bomberos
- Héroe
- Súper héroe
- Consejo
- Peligro
- Vivir
- Actuar
- Enfrentar
- Dejar
- Permitir
- Ayudar
- Temor
- Amor
- Familia
- Hijos
- Amigos
- Niñas
- Amistad
- Lastimarse
- Herida
- Dolor
- Personaje
- Colores
- Impacto
- Realidad
- Momento
- Revivir
- Tarde
- Nueva vida
- Nuevo
- Motivar
- Seguridad
- Identificar
- Fantasía
- Diversión
- Influencia
- Pretender
- Enseñar
- Olvidar
- Reflexionar
- Responsabilidad
- Sangre
- Cortada
- Quemadura
- Piquete
- Atropello
- Punzante

- Valentía
- Persona
- Personaje
- Ruido
- Ambulancia
- Larga vida
- Conocimiento
- Saber
- Enfrentar
- Realidad
- Tragedia
- Evitar
- Lanzar
- Volar
- Subir
- Advertir
- Alma
- Inocencia
- Aventura
- Empezar
- Juventud
- Botiquín
- Calle
- Cuidado
- Botiquín
- Aflicción
- Llanto
- Gritos
- Pena
- Poder
- Impotencia
- Tristeza
- Tranquilidad
- Cordura
- Logro
- Felicidad
- Motivación
- Historia
- Grandeza
- Cambio
- Respiración
- Aire
- Oportunidad
- Segundos
- Mundo

- Juego
- Niños
- Aprender
- Accidentes
- Vida
- Salvar
- Peligro
- Prevenir
- Ayuda
- Bomberos
- Héroe
- Súper héroe
- Vivir
- Actuar
- Enfrentar
- Amor
- Impacto
- Realidad
- Valentía
- Personaje
- Evitar
- Advertir
- Tranquilidad
- Cordura
- Felicidad
- Motivación
- Momento
- Diversión
- Alturas
- Atropello
- Punzante

Anexo 5:

TELARAÑA:
MAPA DE RELACIONES, PROCESO DE
CONCEPTUALIZACIÓN.



Anexo 6:

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN EXPERTO EN EL TEMA

La escuela Oficial Urbana Mixta No. 108 Rubén Darío, tiene como prioridad velar por la educación y bienestar de los niños. Los accidentes ocupan la primera causa de muerte entre este grupo de niños, han tenido experiencias fuertes donde han peligrado sus vidas y las de sus familiares, por el lugar donde viven y personas que los rodean. Es por esto que la escuela ha decidido implementar un material que los informe sobre cómo prevenir accidentes, así mismo que estén preparados para atender un caso de emergencia en lo que llega la atención médica teniendo conocimiento de lo básico que hay que hacer en el momento de un accidente y hacer la diferencia entre la vida y la muerte.

Grupo objetivo: Niños y niñas de 11 a 12 años de edad, nivel socioeconómico D (bajo).

Concepto: Juguemos a salvarnos...

Instrucciones:

Marque la respuesta que considere correcta:

1. En el material:

- ☐ Se encuentra información relevante respecto a prevención de accidentes y primeros auxilios.
- ☐ La información contenida es irrelevante para el tema de prevención de accidentes y primeros auxilios.
- ☐ La información sobre prevención de accidentes y primeros auxilios es insuficiente.

2. Considera que el material:

- ☐ Llama la atención
- ☐ No se entiende
- ☐ Pasa desapercibido

3. Se logró comprender el tema en todas las situaciones planteadas en el material:

- ☐ Nunca
- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ A veces

4. Se lograron ejemplificar los accidentes y primeros auxilios a través de los personajes:

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ En desacuerdo

5. La información en el material:

- ☐ Es fácil de entender
- ☐ Difícil de entender
- ☐ Es confusa

6. la forma gráfica como se representan los primeros auxilios:

- ☐ Es adecuada
- ☐ No se entiende
- ☐ Es confusa

7. La simulación de historieta ayuda a comprender el tema:

- ☐ Sí
- ☐ No

Si su respuesta es sí, ¿por qué?

- ☐ Despierta interés en los niños.
- ☐ Estimula la imaginación.
- ☐ Ayuda al niño a ver por qué razón es importante prevenir accidentes.
- ☐ Todas las anteriores.

8. ¿Algún comentario que quisiera agregar? _____

Gracias por su colaboración, como último requisito agradecería tres datos:

Nombre: _____

Número de teléfono: _____

Dirección de correo electrónico: _____

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN MAESTROS

La escuela Oficial Urbana Mixta No. 108 Rubén Darío, tiene como prioridad velar por la educación y bienestar de los niños. Los accidentes ocupan la primera causa de muerte entre este grupo de niños, han tenido experiencias fuertes donde han peligrado sus vidas y las de sus familiares, por el lugar donde viven y personas que los rodean. Es por esto que la escuela ha decidido implementar un material que los informe sobre cómo prevenir accidentes, así mismo que estén preparados para atender un caso de emergencia en lo que llega la atención médica teniendo conocimiento de lo básico que hay que hacer en el momento de un accidente y hacer la diferencia entre la vida y la muerte.

Grupo objetivo: Niños y niñas de 11 a 12 años de edad, nivel socioeconómico D (bajo).

Concepto: Juguemos a salvarnos...

Instrucciones:

Marque la respuesta que considere correcta:

1. El material es apto para niños de 7 a 12 años de edad:

- ☐ De acuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Es confuso

2. Considera que el material:

- ☐ Llamaría la atención de los niños
- ☐ No lo entenderían los niños
- ☐ Pasaría desapercibido por los niños

3. considera que la información va a ser comprendida por los niños:

- ☐ Nunca
- ☐ Siempre
- ☐ Casi siempre
- ☐ A veces

4. Se lograron ejemplificar los accidentes y primeros auxilios a través de los personajes:

- ☐ Totalmente de acuerdo
- ☐ En desacuerdo

5. La información en el material:

- ☐ Es fácil de entender
- ☐ Difícil de entender
- ☐ Es confusa

6. El papel de los personajes en el material es :

- ☐ Entretener
- ☐ Apoyar la información
- ☐ Adornar

7. La simulación de historieta ayuda a comprender el tema:

- ☐ Sí
- ☐ No

Si su respuesta es si, ¿por qué?

- ☐ Despierta interés en los niños.
- ☐ Estimula la imaginación.
- ☐ Ayuda al niño a ver por que razón es importante prevenir accidentes.
- ☐ Todas las anteriores.

8. ¿Algún comentario que quisiera agregar?

Gracias por su colaboración, como último requisito agradecería tres datos:

Nombre: _____

Número de teléfono: _____

Dirección de correo electrónico:



INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN DISEÑADOR GRÁFICO

La escuela Oficial Urbana Mixta No. 108 Rubén Darío, tiene como prioridad velar por la educación y bienestar de los niños. Los accidentes ocupan la primera causa de muerte entre este grupo de niños, han tenido experiencias fuertes donde han peligrado sus vidas y las de sus familiares, por el lugar donde viven y personas que los rodean. Es por esto que la escuela ha decidido implementar un material que los informe sobre cómo prevenir accidentes, así mismo que estén preparados para atender un caso de emergencia en lo que llega la atención médica teniendo conocimiento de lo básico que hay que hacer en el momento de un accidente y hacer la diferencia entre la vida y la muerte.

Grupo objetivo: Niños y niñas de 11 a 12 años de edad, nivel socioeconómico D (bajo).

Concepto: Juguemos a salvarnos...

Instrucciones:

Marque la respuesta que considere correcta:

1. El material cumple con la función de:
 - ☐ Informar
 - ☐ Educar
 - ☐ Promocionar
2. Considera que el material:
 - ☐ Llama la atención
 - ☐ No se entiende
 - ☐ Pasa desapercibido
3. Los personajes:
 - ☐ Son adecuados para el grupo objetivo
 - ☐ No se aplican al grupo objetivo
4. Se lograron ejemplificar los accidentes y primeros auxilios a través de los personajes:
 - ☐ Totalmente de acuerdo
 - ☐ En desacuerdo

5. Los colores transmiten:
 - ☐ Sensación de alerta
 - ☐ Alivio
 - ☐ Aburrimiento
6. La tipografía:
 - ☐ Es legible
 - ☐ Se dificulta la lectura
7. La ubicación de los elementos:
 - ☐ Hace el diseño aburrido y convencional.
 - ☐ Hace que el diseño se vea dinámico y que llame la atención.
 - ☐ Se aprovecha el espacio del formato.
8. El tamaño del folleto le parece:
 - ☐ Práctico
 - ☐ Poco manejable
 - ☐ Manejable
9. La simulación de historieta ayuda a comprender el tema:
 - ☐ Sí
 - ☐ No

Si su respuesta es si, ¿por qué?:

- ☐ Despierta interés en los niños.
- ☐ Estimula la imaginación.
- ☐ Ayuda al niño a ver por que razón es importante prevenir accidentes.
- ☐ Todas las anteriores.

El concepto "Juguemos a salvarnos", se refleja en el diseño del material:

- ☐ De acuerdo
- ☐ En desacuerdo
- ☐ Es confuso

10. ¿Algún comentario que quisiera agregar? _____

Gracias por su colaboración, como último requisito agradecería tres datos:

Nombre: _____

Número de teléfono: _____

Dirección de correo electrónico: _____

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN GRUPO OBJETIVO

La escuela Oficial Urbana Mixta No. 108 Rubén Darío, tiene como prioridad velar por la educación y bienestar de los niños. Los accidentes ocupan la primera causa de muerte entre este grupo de niños, han tenido experiencias fuertes donde han peligrado sus vidas y las de sus familiares, por el lugar donde viven y personas que los rodean. Es por esto que la escuela ha decidido implementar un material que los informe sobre cómo prevenir accidentes, así mismo que estén preparados para atender un caso de emergencia en lo que llega la atención médica teniendo conocimiento de lo básico que hay que hacer en el momento de un accidente y hacer la diferencia entre la vida y la muerte.

Grupo objetivo: Niños y niñas de 11 a 12 años de edad, nivel socioeconómico D (bajo).

Concepto: Juguemos a salvarnos...

Instrucciones:

Marque la respuesta que considere correcta:

1. ¿Le llama la atención el material?

- Sí
- No

2. ¿Qué le llama la atención al ver el material?

- Los personajes
- Los colores
- El texto

3. La intención del material es:

- Entretener
- Informar sobre como prevenir accidentes
- No se entiende

4. ¿Se logran ejemplificar los primeros auxilios y prevención de accidentes por medio de los personajes?

- Es confuso
- Totalmente de acuerdo
- En desacuerdo

5. El tipo de letra:

- Es legible
- No se entiende
- Es confusa

6. ¿Cuál es la función de los súper héroes en el material?

- Salvar a los niños
- Enseñar como prevenir accidentes y primeros auxilios
- No se entiende

7. ¿Cuál piensa usted que es la función de los niños dentro del material?

- Es confuso
- Demostrar que no hay que hacer para evitar accidentes
- Asustar a los súper héroes

8. El material nos informa sobre:

- Cómo prevenir accidentes
- Que hacer cuando un accidente ocurre

9. ¿Aprendió algo después de ver el material?

- Sí, aprendí sobre primeros auxilios y como prevenir accidentes
- No recuerda de que trataba el material

10. ¿Algún comentario que quisiera agregar?

Gracias por su colaboración, como último requisito agradecería tres datos:

Nombre: _____

Número de teléfono: _____

Dirección de correo electrónico: _____

Anexo 7:

COTIZACIÓN IMPRESIÓN DEL MATERIAL:



Guatemala 24 de abril del 2008

Señorita
Ana Lucía Herrarte
Presente

Agradeciendo su fina atención nos dirigimos a usted para poner a sus órdenes la siguiente cotización:

Proveedor: Casa Gráfica

1,000	Impresiones litográficas Full color 12 páginas interiores tiro y retiro tamaño 15 x 8 pulgadas. Con portada y contraportada en papel couché -80.	Q.5,700.00
10	Impresiones digitales Full color Tamaño 40 x 28 pulgadas. En material textocote c.12	Unidad: Q.100.00 Q1,000.00

NOTA: FORMA DE PAGO; 50 % ANTICIPO; 50 % CONTRAENTREGA.

Agradeciendo su atención,

Eduardo Abadía A.
Gerente General

3ª. Calle 11-22 z.15. Tecún Umán Tel./Fax: 2369 3164