

03  
T942  
c.2



# MATERIAL INFORMATIVO

## PARA EL PROGRAMA DE SERVICIO COMUNITARIO Y SALUD PARA LA ASOCIACIÓN DE AYUDA DE NIÑOS KATORI

Tesis presentada al consejo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar por Nidya Alejandra Melgarejo Salazar, previo a optar el Título en Diseño Gráfico en el Grado Académico de Licenciada.

*Facultad de Arquitectura y Diseño*



Guatemala, Junio 2005

*Tejiendo Realidades...  
para un futuro vivo*

ESTRATEGIA E



## LISTADO DE AUTORIDADES

### UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR:

Licda. Guillermina Herrera Peña  
Ing. Jaime A. Carrera  
Padre Rolando Alvarado S.J.  
Arq. Carlos Haeussler Cordón  
Lic. Luis Estuardo Quan Mack

RECTORA  
VICERRECTOR GENERAL  
VICERRECTOR ACADÉMICO  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO  
SECRETARIO GENERAL

### FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO:

Arq. Sergio Tulio Castañeda  
Arq. Byron Rodríguez  
Arq. Karin Grajeda Godínez  
Arq. Isabel Valle de Asturias  
Lic. Leizer Kachler Solares  
Lic. Ovidio Morales Calderón  
M.A.E. Oscar Arce Fallas

DECANO  
VICEDECANO  
SECRETARIA  
DIRECTOR DEPTO. ARQUITECTURA  
DIRECTOR DEPTO. DISEÑO GRÁFICO  
DIRECTOR DEPTO. DISEÑO INDUSTRIAL  
DIRECTOR INDIS

### TERNA QUE PRACTICÓ LA DEFENSA PRIVADA DE TESIS:

Licda. Liza Quan  
Licda. Rosario Muñoz de Alegría  
Licda. Leslie Quiñonez

ÁREA ESTRATEGIA E  
ÁREA INVESTIGATIVA  
ÁREA PORTAFOLIO

## ÍNDICE

1. Introducción.....	1
2. Presentación de la Necesidad.....	2
3. Objetivos de Diseño.....	4
4. Marco de Referencia	
4.1 Área de Estudio	
4.1.1 Desarrollo Integral y Desarrollo Humano.....	5
4.1.2 Desarrollo de Comunidades.....	6
4.1.3 Implementación de Información sobre los talleres de Capacitación del Desarrollo Integral Comunitario.....	7
4.1.4 Enseñanza-aprendizaje.....	10
4.1.5 Condiciones habitacionales de la Juventud Indígena Guatemalteca.....	12
5. Contenido Teórico de Diseño	
5.1 Información general del Cliente (Asociación de Ayuda de Niños Katori).....	15
5.2 Área de Diseño (Contenidos Teóricos que respaldan la propuesta gráfica)	
5.2.1 Diseño para información.....	18
5.2.2 Material Gráfico Informativo.....	18
5.2.3 Elementos importantes para diseñar un material informativo efectivo.....	21
6. Definición del Grupo Objetivo	
6.1 Perfil Demográfico.....	26
6.2 Perfil Psicográfico.....	26
7. Proceso de Conceptualización	
7.1 Lluvia de Ideas.....	28
7.2 Concepto final.....	31
8. Contenidos del Material Gráfico	
8.1 Estructura textual.....	33
8.2 Estructura gráfica.....	34
8.3 Cuadro del contenido del material gráfico.....	35

<b>9. Medios y Formas de Distribución</b>	
9.1 Estrategia de implementación.....	36
9.2 Cuadro de estrategia de implementación.....	37
<b>10. Bocetaje y Propuesta Preliminar</b>	
10.1 Bocetaje.....	38
10.2 Propuesta Preliminar.....	43
<b>11. Validación Técnica del Diseño Preliminar.....</b>	<b>47</b>
<b>12. Propuesta Gráfica y Fundamentación</b>	
12.1 Propuesta Gráfica.....	52
12.2 Fundamentación.....	61
<b>13. Producción y Reproducción</b>	
13.1 Especificaciones Técnicas.....	64
13.2 Informe Técnico.....	64
13.3 Presupuestos de Impresión.....	66
13.4 Sistema de Impresión y Reproducción.....	68
<b>14. Conclusiones y Recomendaciones</b>	
14.1 Conclusiones.....	69
14.2 Recomendaciones.....	69
<b>15. Bibliografía.....</b>	<b>70</b>
<b>16. Anexos.....</b>	<b>71</b>



## 1. INTRODUCCIÓN

Como guatemaltecos profesionales, es de especial importancia conocer, investigar y dar alternativas de solución a la problemática social de Guatemala, ya que al igual que en otras sociedades se están dando fenómenos que benefician a unos y afectan a otros, es decir, se está dando un bajo desarrollo en áreas rurales en cuanto a la ciencia, la tecnología, la economía y esto impide que haya un desarrollo integral de la persona y de aquellos que lo rodean.

Muchas de las causas que afectan a una comunidad son las actitudes negativas y fracasos en los adultos, por lo que no permite que un joven se desarrolle dignamente y ocupe un espacio importante en la sociedad, debido a su escasez o falta de recursos y la gran mayoría de estos jóvenes crecerá en una época de cambios sociales, económicos, tecnológicos y políticos que los afectará profundamente.

La actual situación de pobreza e inequidad que se enfrenta en Guatemala, pone en grave peligro el desarrollo de ese capital humano. La mayoría de las personas pobres tienen menos de 30 años de edad y enfrentan graves problemas en el acceso a los servicios básicos sobre todo en salud y educación, las posibilidades de lograr su desarrollo integral y armónico, poniendo en peligro, la estabilidad y la sostenibilidad del desarrollo social.

Afortunadamente cada vez hay mayor conciencia en los tomadores de decisiones de la necesidad de diseñar políticas públicas específicas para la juventud, de la urgencia de ejecutar programas que promuevan la inclusión de la población joven al desarrollo, y de la indiscutible ventaja de invertir en la juventud, como única garantía para asegurar la sostenibilidad del capital humano de nuestras sociedades, tal es el caso de la Asociación de Ayuda de Niños Katori, apoyada por Children International, que se ocupa de la manutención de muchos jóvenes del área rural, ayudados por el apadrinamiento de personas que viven en los Estados Unidos, apoyándolos en su desarrollo comunitario e integral. Preocuparse del desarrollo integral de los jóvenes, es preocuparse por el mantenimiento y superación del capital humano indispensable para seguir avanzando.

Por lo que la participación del diseño gráfico es indispensable, ya que ayudará a hacer más efectiva la comunicación mediante una propuesta gráfica, teniendo como base documentación proporcionada por las Asociación de Ayuda de Niños Katori, y a la ayuda de instrumentos de investigación, como entrevistas, encuestas, etc., con los cuales se pretende crear una comunicación efectiva y funcional que facilite el proceso para motivar a los jóvenes apadrinados a desarrollarse y superarse en su comunidad, como personas con actitudes positivas de sobresalir y educarse.

## 2. PRESENTACION DE LA NECESIDAD

El desarrollo humano puede concebirse, como un proceso de expansión de las libertades reales de que disfrutaban los individuos. Pero las libertades también dependen de otros determinantes, como las instituciones sociales y económicas. El desarrollo exige la eliminación de las principales fuentes de privación de libertad: la pobreza y la tiranía, la escasez de oportunidades económicas y las privaciones sociales sistemáticas, el abandono en que pueden encontrarse los servicios públicos y la intolerancia o el exceso de intervención de los Estados represivos. A veces la falta de libertades fundamentales está relacionada directamente con la pobreza económica, que priva a los individuos de la libertad necesaria para satisfacer el hambre, para conseguir un nivel de nutrición suficiente, para poner remedio a enfermedades tratables, para vestir dignamente o tener una vivienda aceptable o para disponer de agua limpia o de servicios de saneamiento.

Ubicando a nuestro país en el contexto Mundial, en el año 2003 de acuerdo al Informe de Desarrollo Humano INDH del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD, Guatemala ocupó la posición 120 de 174 países, ubicándose en el tercio de desarrollo humano más bajo del mundo. Es el país de Centroamérica con menor nivel de desarrollo humano.

Debido a este problema han surgido muchos proyectos para ayudar a las comunidades en Guatemala, tal es el caso del Proyecto de Children International, que surgió en noviembre de 1979 en el departamento de Sololá. Su crecimiento fue rápido y debido a ello hubo necesidad de dividirlo en dos áreas, una en la ciudad y otra en el área rural, por lo que el 5 de octubre de 1989 inició el proyecto Guatemala Rural con el nombre de KA'TO'RI AC'CUALA' que en el dialecto cackchiquel significa "Ayudar al Niño". Children International, a través de la Asociación de Ayuda de Niños Katori, actualmente atiende a 64 comunidades con 13,064 niños y jóvenes con un total de 7,993 familias beneficiadas.

La oficina Central de Asociación de Ayuda de Niños se encuentra en la ciudad capital de Guatemala, es una institución que ayuda a niños y jóvenes que viven en extrema pobreza para lograr un mejor nivel de vida lo que se logra a través de personas que viven en los Estados Unidos que apadrinan a niños de 3 a 12 años y jóvenes de 13 a 19 años de edad, para proveer programas de beneficios y servicios que ayudan a satisfacer sus necesidades básicas, fomentando su autoestima y mejorando su nivel de educación y bienestar físico de una manera significativa y duradera, capacitándolos con programas de salud, nutrición, educación, valores y desarrollo integral.

A pesar de que en las comunidades indígenas, existe un alto grado de actividad comercial y de intercambio tecnológico y cultural con el exterior, parece que no son suficientes para alcanzar el desarrollo, especialmente de las personas que viven en los lugares más remotos y excluidos. Dicho desarrollo es más que un crecimiento económico, se entiende como el aumento de las capacidades y alternativas de un pueblo para ser y hacer lo que dicho pueblo considera valioso.

En Guatemala existe diversidad de idiomas mayas y costumbres diferentes las cuales son propias de cada región del país, por cuanto la Asociación de Niños Katori cuenta con varias Subagencias las cuales se encuentran en San Lucas Tolimán Sololá, beneficiando a 17 comunidades; en Tecpán Chimaltenango beneficiando a 19 comunidades; en Chimaltenango beneficiando a 18 comunidades y en San Antonio Aguas Calientes, Sacatepéquez, beneficiando a 11 comunidades.

Por ello, se estableció que no existe una comunicación e información sobre los talleres de capacitación que brindan las Subagencias de Katori cercanas a sus comunidades impidiendo el desarrollo humano e integral en los jóvenes apadrinados de las comunidades rurales de Sololá, Chimaltenango y Sacatepéquez, por lo que es necesario informar que en la Asociación Katori, apoyan y ayudan a desarrollarse a través de la capacitación, y mejora de las condiciones habitacionales y de salud de las familias, por esto es necesario establecer una comunicación efectiva entre los jóvenes y las Subagencias de Katori.

### 3. OBJETIVOS DE DISEÑO

- Establecer una estrategia de comunicación efectiva que permita informar de la capacitación y formación que brinda la Asociación de Ayuda Katori, a los jóvenes apadrinados comprendidos de los 13 a los 19 años de edad, de las comunidades rurales de Sololá, Chimaltenango y Sacatepéquez.
- Desarrollar una propuesta de material informativo que sirva de apoyo para dar a conocer acerca de los talleres de capacitación destinados a los jóvenes apadrinados comprendidos de los 13 a los 19 años de edad, de las comunidades rurales de Sololá, Chimaltenango y Sacatepéquez, incluyendo los temas de desarrollo integral y comunitario, y mejora de las condiciones habitacionales de las familias.
- Proporcionar a los jóvenes apadrinados de la Asociación Katori, un material informativo que les permita tener la información necesaria para orientarse y desarrollarse en su comunidad.

## 4. MARCO DE REFERENCIA

### 4.1 AREA DE ESTUDIO

#### 4.1.1 DESARROLLO INTEGRAL Y DESARROLLO HUMANO

Según Juan Pablo Corlazzoli, el desarrollo integral de la persona humana es base fundamental para la construcción de un estado de bienestar general, sobre todo en países que presentan índices de desarrollo humano caracterizados por pobreza y exclusión social. La estrategia generalmente aceptada para promover y fortalecer el desarrollo humano sostenible, la paz y la estabilidad, es la educación. A ello se añade el reconocimiento del derecho universal de todos a una educación básica de calidad. La población, los alimentos y la nutrición son factores que ejercen independientemente una influencia considerable sobre el crecimiento y desarrollo económico y social de los países. Sin embargo estos tres factores están estrechamente relacionados.

El desarrollo humano puede concebirse, como un proceso de expansión de las libertades reales de que disfrutan los individuos. Pero las libertades también dependen de otros determinantes, como las instituciones sociales y económicas. El desarrollo exige la eliminación de las principales fuentes de privación de libertad: la pobreza y la tiranía, la escasez de oportunidades económicas y las privaciones sociales sistemáticas, el abandono en que pueden encontrarse los servicios públicos y la intolerancia o el exceso de intervención de los Estados represivos. A veces la falta de libertades fundamentales está relacionada directamente con la pobreza económica, que priva a los individuos de la libertad necesaria para satisfacer el hambre, para conseguir un nivel de nutrición suficiente, para poner remedio a enfermedades tratables, para vestir dignamente o tener una vivienda aceptable o para disponer de agua limpia o de servicios de saneamiento.

Ubicando a nuestro país en el contexto Mundial, en el año 2000 de acuerdo a un informe de Desarrollo Humano del PNUD, Guatemala ocupó la posición 120 de 174 países, ubicándose en el tercio de desarrollo humano más bajo del mundo. Es el país de Centroamérica con menor nivel de desarrollo humano.

Al igual que varios países en vías de desarrollo, Guatemala posee grandes deficiencias y notorias precariedades en el Sector Educación. Algunos de los indicadores educativos están entre los más altos en la región latinoamericana. Un alto porcentaje de las familias guatemaltecas, principalmente rurales e indígenas, vive en condiciones de pobreza y pobreza extrema. Su círculo de pobreza se ve acentuado por condiciones de marginación, exclusión y discriminación.

La inequidad en el Sector Educación se señala entre las más impactantes, pues impide a cientos de miles de guatemaltecos aportar y participar en el desarrollo social y económico comunitario, regional y nacional. La atención prioritaria de los servicios educativos, en particular, y el esfuerzo nacional por mejorar significativamente la eficiencia-eficacia del Sistema Educativo Nacional, en general, deben dirigirse a estos grupos sociales, considerados de alta vulnerabilidad.

La Reforma Educativa señala que los ejes que proporcionarán la dirección y orientación a la reconversión e innovación del Sector Educación y Sistema Educativo son los siguientes:

- Vida en democracia y cultura de paz
- Expone la relación existente, en toda sociedad, entre el clima social, político, económico y cultural; la naturaleza y orientación de sus instituciones; y el desarrollo integral de sus ciudadanos en igualdad de condiciones y oportunidades.

### **Unidad en la diversidad**

Enfatiza el derecho de cada persona y Pueblo a conocer, valorar, respetar y promover su propia identidad cultural y la de los otros.

Responde a la definición de una Guatemala cultural, lingüística y étnicamente diversa, conformada por Pueblos con cultura e identidad propia y diferenciada.

### **Desarrollo integral sostenible**

Se asocia con el mejoramiento constante y progresivo de la actividad humana en lo material, social, económico, educativo, político, cultural, artístico y moral. Requiere una mejor distribución de la riqueza, el uso racional de los recursos y no comprometer el bienestar de las generaciones futuras.

### **Ciencias y tecnología**

Fortalece el fin de la educación relacionado con el perfeccionamiento de la persona por vía de su formación integral, lo cual incluye la creación y difusión del conocimiento, el fortalecimiento de los valores y el dominio de las actitudes, destrezas y técnicas que contribuyan al desarrollo sostenible.

### **Estrategia comunitaria de desarrollo humano y sostenible**

La ONGD Unión Solidaria, ha desarrollado una estrategia comunitaria de desarrollo humano y sostenible en las comunidades, abarcando salud, educación, organización vecinal y vivienda segura a bajo coste. El principal objetivo del proyecto era mejorar el desarrollo humano y sostenible de la población. El socio local de este proyecto ha sido la Cooperativa Integral de Consumo El Esfuerzo.

#### **4.1.2 DESARROLLO DE COMUNIDADES**

Los proyectos organizados en torno a la comunidad fomentan la democratización y la organización local de las estructuras de base. Mediante el establecimiento de asociaciones locales, los pobres están en condiciones de planificar mejoras en su comunidad, de negociar con las autoridades locales para una mayor participación en los recursos destinados a la inversión y aprender a organizar proyectos de construcción y de otro tipo. Las asociaciones que se han desarrollado han aportado asimismo una buena base para otras iniciativas tales como fondos mutuales de salud para el sector informal.

Comprende el desarrollo de actividades que fortalezcan la capacidad de auto desarrollo y la promoción de actividades estrechamente vinculadas con los conocimientos y la cultura tradicionales, tales como:

1. Desarrollo de artesanías y del turismo étnico o cultural.
2. Intercambio cultural y creación de redes.
3. Capacitación en derechos e identidad cultural indígena.
4. Revalorización del lenguaje, conocimiento y prácticas indígenas.
5. Gestión, inscripción y regularización de los títulos de propiedad.
6. Preparación de instrumentos legales relacionados con el establecimiento de Áreas Piloto Indígenas.
7. Fortalecimiento de las comunicaciones intra y extra comunitarias.
8. Mejoramiento de la capacidad de gestión de las organizaciones indígenas, en especial relacionada con el diseño, ejecución y seguimiento de proyectos comunitarios, y la elaboración de diagnósticos participativos y gestión asociada.
9. Desarrollo de capacidades destinadas al gerenciamiento y administración de proyectos.
10. Asistencia técnica para la resolución y mediación de conflictos legales.
11. Asistencia técnica para la identificación de problemas sociales, los mecanismos de gestión de conflictos comunitarios y soluciones equitativas de los mismos.

#### 4.1.3 IMPLEMENTACION DE INFORMACION SOBRE LOS TALLERES DE CAPACITACION DEL DESARROLLO INTEGRAL Y COMUNITARIO

**Talleres de Capacitación:** Son experiencias docentes que permiten demostrar la capacidad de aplicar conocimientos y destrezas en una determinada área del saber. En los talleres se pone en evidencia las capacidades de trabajo individual y colectivo de los estudiantes.

Las personas pueden reunirse en grupos para obtener información, puede ser puramente logística o puede proporcionar a los ciudadanos un conocimiento más profundo del proceso de desarrollo, así como de los principios asociados con el diario vivir.

No todos los grupos de personas son iguales. Un programa de educación debe tener en cuenta a cada grupo y debe determinar el tipo de reunión que mejor se amolde a ellos:

- Las reuniones informativas se realizan para personas que están en capacidad de integrar la información en sus propios programas como apoyo.
- Los talleres son eventos más prolongados y se llevan a cabo con personas que deseen o requieran información y entendimiento más profundo.
- Las sesiones de información general se realizan en espacios públicos donde las personas escucharán como lo hacen en la vida diaria. Estas sesiones proporcionarán información básica en un periodo corto y fijo de tiempo.

## Reuniones informativas

Las reuniones informativas son encuentros organizados por grupos claves o instituciones con organizaciones que proporcionan educación. Estas reuniones buscan apoyar a las organizaciones en el trabajo de campo que desarrollan, proporcionándoles información relevante para sus grupos de enfoque. Las personas que asisten a las reuniones informativas son usualmente capaces de llevar de vuelta la información a su organización y alimentar su programa de educación.

Para informar bien al público, acerca de los programas que se desarrollan pueden decidir convocar a un determinado electorado o grupo de personas para proporcionarles información relacionada con el trabajo que están desarrollando y la información que desean darle a las personas. Ello también le permiten a los practicantes tener la oportunidad de cuestionar a los expertos sobre asuntos claves; y actualizarse y recibir información exacta sobre debates.

Las reuniones informativas son por lo general de poca duración, y se llevan a cabo en horarios que son convenientes para la audiencia deseada. También pueden convocarse rápidamente en casos de crisis o cuando se toman decisiones que generan cambios sustanciales. Los temas de estas reuniones para los educadores pueden incluir lo siguiente:

- Procedimientos de registro
- Mecanismos para establecer los límites de los programas
- Fechas importantes de los talleres de capacitación.
- Horarios de capacitación
- Ubicación de los centros de los talleres de capacitación.

Se deben preparar paquetes informativos que profundicen más la información para aquellos que asisten. Los paquetes pueden incluir lo siguiente:

- Una corta hoja informativa sobre la organización o institución
- Una explicación de por qué se ha convocado la reunión
- Una historia o recuento reciente de los eventos que ha llevado a determinada coyuntura, punto de vista, descubrimiento, o decisión
- Estadísticas y gráficas sobre una materia o asunto en particular
- Análisis de la situación y resultados esperados

Para preparar una reunión informativa exitosa, los grupos deben recordar lo siguiente:

- Invitar con anticipación a las personas importantes
- Llamar a las personas para saber quién va a asistir
- Reservar un lugar apropiado
- Hacer arreglos para que haya comida suficiente
- Invitar conferencistas y confirmar su asistencia
- Informar a la prensa, si es necesario
- Preparar paquetes informativos
- Asegurar que existan suficientes copias de los paquetes informativos

Un buen número de factores contribuyen a la realización de talleres exitosos. Dentro de estos factores podemos incluir:

- Una evaluación minuciosa y representativa de las necesidades
- El conocimiento de la infraestructura del área, incluyendo transportes, infraestructura vial, telecomunicaciones y electrificación
- El conocimiento y sensibilidad de la situación política, los obstáculos, y las áreas geográficas sensibles
- El conocimiento de la densidad poblacional y el movimiento de personas en el área
- El conocimiento de las personas, su lengua, costumbres, prioridades, niveles educativos y rutina diaria

Consejos para llevar a cabo buenos talleres: toma mucho tiempo, compromiso, y trabajo duro organizar y llevar a cabo talleres. Un número de factores claves contribuyen a organizar bien los talleres:

- Haga los arreglos logísticos de los talleres con anterioridad
- Obtenga los permisos para utilizar lugares adecuados y páguelos si es necesario
- Tenga todos los equipos necesarios
- Conozca los objetivos del taller y transmítaselos a los participantes
- Reúna información exacta

Consideraciones de costos: los talleres no necesitan ser muy costosos. Mantenerlos a un nivel local utilizando los recursos disponibles, ayudará a los educadores a llevar a cabo talleres con costos mínimos. Las limitaciones presupuestales usualmente determinan el potencial de trabajo de los programas de educación y mantener bajos los costos pueden permitir que los educadores realicen más talleres de los planeados.

Realizar talleres en lugares muy costosos puede crear confusiones sobre los recursos disponibles para programas de educación pública, y puede generar falsas expectativas de los talleres comunitarios.

Algunos de los costos que deben tomarse en cuenta para llevar a cabo un taller comunitario de un día incluyen lo siguiente:

- Transporte para el educador
- Transporte para los participantes
- Alquiler del lugar
- Comida
- Material para el taller (papel, marcadores, etc.)
- Material para los participantes (lapiceros, papel para escribir, etc.)
- Copias de lo que se va a entregar en el taller y otros materiales

Minimizando costos: es importante utilizar a los educadores locales, en lugar de buscar personas externas para realizar las sesiones, puesto que esto reduce los costos de estancia y transporte. Hacer uso de espacios públicos es otra manera como se pueden minimizar los costos de los talleres. Las organizaciones y autoridades deberán hacer arreglos para utilizar sitios locales (iglesias, colegios o salones comunales) ya sea gratis o por una donación nominal.

### **Sesiones de información general**

Las sesiones informativas son reuniones cortas, formales o informales que proporcionan información básica. La información suministrada es precisa y actualizada y se proporciona en forma concisa. Las personas pueden aprender la fecha, horarios de, y cómo encontrar el lugar de capacitación, así como la forma adecuada para educarse.

Darle a la gente información con mucho tiempo de anticipación no tendrá muy buenos resultados. Las personas pueden olvidar la información y los detalles pueden cambiar. Las fechas deben proporcionarse una vez sean definitivas. Las personas querrán conocer información en forma precisa y rápida, a medida que se acerca la fecha, y las sesiones informativas pueden proveer este servicio. Información Complementaria: los panfletos contienen la misma información que proporciona el educador, y son fáciles de llevar.

Algunos consejos para una buena sesión informativa incluyen lo siguiente:

- Conocer ampliamente el tema para poder responder la mayoría de las preguntas
- Ser claro y conciso, puesto que el tiempo es limitado
- Realizar los arreglos logísticos de la sesión con anterioridad
- Obtener los permisos de las autoridades relevantes
- Dar tiempo para responder preguntas
- Asegurarse de que hay bastantes copias de los panfletos y otros documentos informativos para que los asistentes puedan disponer de ellas con el propósito de repartirlos entre los amigos y vecinos (esto es particularmente efectivo para las personas que están en el colegio y que pueden pasarle la información a sus parientes.)

#### **4.1.4 ENSEÑANZA-APRENDIZAJE**

Profesores en la búsqueda de solución al problema se preocupan por desarrollar un tipo particular de motivación en sus estudiantes, "la motivación para aprender", la cual consta de muchos elementos, entre los que se incluyen la planeación, concentración en la meta, conciencia de lo que se pretende aprender y cómo se pretende aprenderlo, búsqueda activa de nueva información, percepciones claras de la retroalimentación, elogio y satisfacción por el logro y ninguna ansiedad o temor al fracaso ( Johnson y Johnson, 1985).

El éxito escolar, requiere de un alto grado de adhesión a los fines, los medios y los valores de la institución educativa, que probablemente no todos los estudiantes presentan.

Asimismo, el docente en primera instancia debe considerar cómo lograr que los estudiantes participen de manera activa en el trabajo de la clase, es decir, que generen un estado de motivación para aprender; por otra parte pensar en cómo desarrollar en los alumnos la cualidad de estar motivados para aprender de modo que sean capaces "de educarse a si mismos a lo largo de su vida" ( Bandura, 1993 ) y finalmente que los alumnos participen cognoscitivamente, en otras palabras, que piensen a fondo acerca de qué quieren estudiar.

El concepto de educación es más amplio que el de enseñanza y aprendizaje, y tiene fundamentalmente un sentido espiritual y moral, siendo su objeto la formación integral del individuo. Cuando ésta preparación se traduce en una alta capacitación en el plano intelectual, en el moral y en el

espiritual, se trata de una educación auténtica, que alcanzará mayor perfección en la medida que el sujeto domine, auto-controle y auto-dirija sus potencialidades: deseos, tendencias, juicios, raciocinios y voluntad (Rubén Edel Navarro).

### **La Educación.**

La educación es el conjunto de conocimientos, órdenes y métodos por medio de los cuales se ayuda al individuo en el desarrollo y mejora de las facultades intelectuales, morales y físicas. La educación no crea facultades en el educando, sino que coopera en su desenvolvimiento y precisión ( Ausubel y cols., 1990 ).

Es el proceso por el cual el hombre se forma y define como persona. La palabra educar viene de educere, que significa sacar afuera. Aparte de su concepto universal, la educación reviste características especiales según sean los rasgos peculiares del individuo y de la sociedad. En la situación actual, de una mayor libertad y soledad del hombre y de una acumulación de posibilidades y riesgos en la sociedad, se deriva que la Educación debe ser exigente, desde el punto de vista que el sujeto debe poner más de su parte para aprender y desarrollar todo su potencial. (Rubén Edel Navarro).

### **La enseñanza.**

Es el proceso mediante el cual se comunican o transmiten conocimientos especiales o generales sobre una materia. Este concepto es más restringido que el de educación, ya que ésta tiene por objeto la formación integral de la persona humana, mientras que la enseñanza se limita a transmitir, por medios diversos, determinados conocimientos. En este sentido la educación comprende la enseñanza propiamente dicha.

Los métodos de enseñanza descansan sobre las teorías del proceso de aprendizaje y una de las grandes tareas de la pedagogía moderna a sido estudiar de manera experimental la eficacia de dichos métodos, al mismo tiempo que intenta su formulación teórica. En este campo sobresale la teoría psicológica : la base fundamental de todo proceso de enseñanza-aprendizaje se halla representada por un reflejo condicionado, es decir, por la relación asociada que existe entre la respuesta y el estímulo que la provoca. El sujeto que enseña es el encargado de provocar dicho estímulo, con el fin de obtener la respuesta en el individuo que aprende. Esta teoría da lugar a la formulación del principio de la motivación, principio básico de todo proceso de enseñanza que consiste en estimular a un sujeto para que éste ponga en actividad sus facultades, el estudio de la motivación comprende el de los factores orgánicos de toda conducta, así como el de las condiciones que lo determinan. De aquí la importancia que en la enseñanza tiene el incentivo, no tangible, sino de acción, destinado a producir, mediante un estímulo en el sujeto que aprende ( Arredondo, 1989 ). También, es necesario conocer las condiciones en las que se encuentra el individuo que aprende, es decir, su nivel de captación, de madurez y de cultura, entre otros.

El hombre es un ser eminentemente sociable, no crece aislado, sino bajo el influjo de los demás y está en constante reacción a esa influencia. La Enseñanza resulta así, no solo un deber, sino un efecto de la condición humana, ya que es el medio con que la sociedad perpetua su existencia. Por tanto, como existe el deber de la enseñanza, también, existe el derecho de que se faciliten los medios para adquirirla, para facilitar estos medios se encuentran como principales protagonistas el Estado, que es quien facilita los medios, y los

individuos, que son quienes ponen de su parte para adquirir todos los conocimientos necesarios en pos de su logro personal y el engrandecimiento de la sociedad.

La tendencia actual de la enseñanza se dirige hacia la disminución de la teoría, o complementarla con la práctica. En este campo, existen varios métodos, uno es los medios audiovisuales que normalmente son más accesibles de obtener económicamente y con los que se pretende suprimir las clásicas salas de clase, todo con el fin de lograr un beneficio en la autonomía del aprendizaje del individuo. Otra forma, un tanto más moderno, es la utilización de los multimedios, pero que económicamente por su infraestructura, no es tan fácil de adquirir en nuestro medio, pero que brinda grandes ventajas para los actuales procesos de enseñanza – aprendizaje. (Rubén Edel Navarro).

### **El Aprendizaje.**

Este concepto es parte de la estructura de la educación, por tanto, la educación comprende el sistema de aprendizaje. Es la acción de instruirse y el tiempo que dicha acción demora. También, es el proceso por el cual una persona es entrenada para dar una solución a situaciones; tal mecanismo va desde la adquisición de datos hasta la forma más compleja de recopilar y organizar la información.

El aprendizaje tiene una importancia fundamental para el hombre, ya que, cuando nace, se halla desprovisto de medios de adaptación intelectuales y motores. En consecuencia, durante los primeros años de vida, el aprendizaje es un proceso automático con poca participación de la voluntad, después el componente voluntario adquiere mayor importancia ( aprender a leer, aprender conceptos, etc. ), dándose un reflejo condicionado, es decir, una relación asociativa entre respuesta y estímulo. A veces, el aprendizaje es la consecuencia de pruebas y errores, hasta el logro de una solución válida. De acuerdo con Pérez Gómez ( 1992 ) el aprendizaje se produce también, por intuición, o sea, a través del repentino descubrimiento de la manera de resolver problemas.

Existe un factor determinante a la hora que un individuo aprende y es el hecho de que hay algunos alumnos que aprenden ciertos temas con más facilidad que otros, para entender esto, se debe trasladar el análisis del mecanismo de aprendizaje a los factores que influyen, los cuales se pueden dividir en dos grupos: los que dependen del sujeto que aprende ( la inteligencia, la motivación, la participación activa, la edad y las experiencia previas ) y los inherentes a las modalidades de presentación de los estímulos, es decir, se tienen modalidades favorables para el aprendizaje cuando la respuesta al estímulo va seguida de un premio o castigo, o cuando el individuo tiene conocimiento del resultado de su actividad y se siente guiado y controlado por una mano experta. (Rubén Edel Navarro).

### **4.1.5 CONDICIONES HABITACIONALES DE LA JUVENTUD INDIGENA**

Los grupos étnicos son formaciones sociales muy complejas y esta complejidad aumentó en Guatemala asociada a la formación de las clases sociales, principalmente a partir de la revolución de octubre de 1944. Cada grupo étnico tiene muchísimos rasgos peculiares que hacen muy difícil formular una generalización válida para todos los pueblos indígenas de Guatemala.

El modo de vida constituye un conjunto de rasgos particulares de los grupos étnicos indígenas; está definido por: el comportamiento reproductivo de las parejas, las condiciones habitacionales, el tamaño de las familias, los hábitos de higiene, los hábitos alimentarios, el vestuario, la actitud hacia la educación, el modo de educar a los niños, los papeles de los miembros de la familia, la ocupación del territorio, la comunicación entre las familias y las comunidades. El modo de vida se ha transformado rápidamente en las últimas décadas como consecuencia de diversos factores tales como: la diferenciación económica interna entre los grupos indígenas; las migraciones; las oportunidades de acceso a la educación formal y el contenido mestizo de la misma; la influencia de los medios de comunicación; en suma, por la penetración de la cultura y sistema económico nacionales, el proceso de urbanización y la extensión de algunos rasgos del modo de vida urbano a las áreas rurales. La juventud y los niños son los más influenciados por dichos cambios.

El modo de vida se va diferenciando y asociando cada vez más a la formación de las clases sociales y a la estratificación en la población indígena, en la cual los campesinos, los pequeños artesanos y los obreros agrícolas constituyen los grupos mayoritarios.

Es relevante observar en los últimos años la formación de un estrato de empresarios indígenas medianos en el comercio, el transporte y en menor grado en la industria, así como la formación de una elite de profesionales e intelectuales indígenas de heterogénea identidad cultural que refleja a su interior el eterno conflicto interétnico entre lo indígena y lo ladino.

En los estratos acomodados de la población indígena, el modo de vida tiende a igualarse a los estratos correspondientes que existen en la población no indígena. Ello no ocurre, sin embargo, en aquellos aspectos culturales en los cual hay fuertes barreras de contención por parte de la cultura no indígena, y también fuertes valoraciones de identidad propia entre la población indígena. Por otro lado, en los estratos sociales mayoritarios de los pueblos indígenas, por sus condiciones de pobreza, el modo de vida tiende a cambiar poco; más bien se ha deteriorado, presentando rasgos de mayor marginalidad y exclusión. Mientras tanto, la cultura se sigue conservando, matizada con fuerte presencia de elementos no indígenas, más en algunos rasgos que en otros y principalmente entre las mujeres.

### **Crecimiento e importancia de la juventud indígena**

La población infantil indígena y la juventud indígena de Guatemala han crecido en forma sostenida desde los años cincuenta del presente siglo, incluso a una tasa superior a la infancia y juventud no indígena. La población juvenil indígena de Guatemala es quizás la más grande de América Latina, debido al lento proceso de transición demográfica que vive este país, con altas tasas de fecundidad en la mujer indígena. La población indígena reside en un 80% en las áreas rurales, donde el tamaño de las familias es considerablemente mayor que en los poblados urbanos; las mujeres indígenas rurales son en su gran mayoría analfabetas y dedicadas a las tareas de procreación, cuidado de los hijos y actividades económicas familiares.



Tendencias previsibles en el crecimiento y la distribución de la juventud indígena sugieren que es necesario poner atención especial en el grupo de indígenas en edad escolar, ya que por las condiciones de vida y de trabajo en las áreas rurales, los niños indígenas ingresan muy tempranamente a la etapa juvenil de vida rural, etapa para la cual deben estar suficientemente preparados integralmente. Es evidente que una política para los niños en edad escolar va mucho más allá del sistema educativo predominante hoy en Guatemala, y que es necesario imaginar y llevar a la práctica modalidades alternativas de educación e instrucción para dicha población.

Esta especificidad en el crecimiento y distribución etaria de la población indígena debe ser tomada muy en cuenta para la formulación de políticas de desarrollo sostenible, con estrategias de mediano y largo plazo, orientadas a la juventud y a la niñez rural, principalmente en aspectos tales como: alfabetización, educación para el trabajo productivo, identidad cultural, salud, vivienda, empleo e ingresos, retención de la población joven en el campo, participación política, y otros a los cuales nos referiremos posteriormente.

### **Escolaridad de la juventud indígena**

Los datos sobre grados aprobados nos muestran claramente las grandes diferencias entre la juventud urbana y rural, y entre éstas y la juventud indígena. Así, por ejemplo, alrededor de dos tercios de los jóvenes de 20-29 años en la región indígena rural son analfabetos sin ningún año de estudio, tres veces el promedio nacional para ese grupo de edad. Esta lacra se reduce fuertemente entre los más jóvenes, pero sigue afectando a casi la mitad de los jóvenes de 15 a 19.

Asociado con las altas tasas de jóvenes sin estudios, la proporción que ha aprobado por lo menos un año de estudio es de sólo un tercio en los dos subgrupos etarios mayores en la región de predominancia indígena. Sólo un 8 % tiene más de escuela primaria, en contraste tasas de hasta un 50% entre los jóvenes urbanos de 20 a 24 años. Aun para la cohorte más joven, la reducción del analfabetismo significó un aumento correspondiente en la proporción de jóvenes indígenas rurales con algún grado de educación primaria solamente.

## 5. CONTENIDO TEÓRICO DE DISEÑO

### 5.1 INFORMACION GENERAL DEL CLIENTE

En noviembre de 1979 el Señor Robert Heitzen fundó el primer Proyecto de Children International en Guatemala, es entonces, cuando Children International inició el envío de ayuda a la Parroquia del Sacerdote Gregorio Schier. En San Lucas Tolimán, Sololá.

El Programa empezó en Xiquinabaj con 40 niños apadrinados siendo la primera niña beneficiada Sabina Bixcul. La ayuda que proporcionaba el programa de Nutrición-únicamente víveres.

En 1984 inició en Tecpán y Chimaltenango con los Tenientes del Ejército de Salvación y en San Antonio Aguas Calientes con el Colegio Nimayá.

A partir de 1987 se desligó del Ejército de Salvación y fue llamado DINER- Desarrollo Integral de Niños de Escasos Recursos- en las cuatro Subagencias se contaba con programas de asistencia.

Su crecimiento fue rápido y debido a ello hubo necesidad de dividirla en los áreas, una en la ciudad y otra en el área rural, por lo que el 5 de octubre de 1989 inició el proyecto Guatemala Rural con el nombre de KA'TO'RI AC'CUALA' que en dialecto cackchiquel significa "Ayudar al Niño". Cuentan con cuatro Sub-agencias en diferentes departamentos.

#### **Sub-agencia "R"**

San Lucas Tolimán, Sololá

(Distancia 150 kms. De la oficina central)

Esta Subagencia cubre 17 comunidades beneficiando a 3,379 niño y jóvenes. Entre las comunidades que se atienden tenemos Río Bravo Suchitepéquez y Patulul.

#### **Sub-agencia "D"**

Tecpán, Chimaltenango

(Distancia 88 kms. De oficina central)

Actualmente esta Subagencia cubre a 19 comunidades beneficiando a 3,293 niños y jóvenes.

#### **Sub-agencia "M"**

Chimaltenango

(Distancia 56 kms. De oficina central)

El Sub-agencia de Chimaltenango actualmente cubre a 18 comunidades beneficiando a 3,069 niños y jóvenes apadrinados.

### **MISION DE CHILDREN INTERNATIONAL EN GUATEMALA (KATORI)**

Ayudar a niñas, niños y jóvenes que viven en extrema pobreza para lograr un mejor nivel de vida lo que se logra a través de personas que apadrinan niños, niñas y jóvenes para proveer programas de beneficios y servicios que ayudan a satisfacer sus necesidades básicas, fomentando su autoestima y mejorando su nivel de educación y bienestar físico de una manera significativa y duradera, capacitándolos con programas de salud, nutrición, educación, valores y desarrollo integral a los jóvenes.

## REQUISITOS PARA ENTRAR AL PROGRAMA

A partir de los 3 a 9 años y de los 13 a los 19 años de edad, los niños, niñas y jóvenes pueden ingresar al programa tomando en cuenta los siguientes aspectos.

- Familia de escasos recursos
- Tener más de un hijo
- Vivir dentro del área de cobertura
- Disposición de participar
- El niño o niña debe estar estudiando

## MOTIVOS PARA SER RETIRADO DEL PROGRAMA

- Que mejore su situación económica
- Cambio de domicilio (Fuera del área de cobertura)
- Si no cumple con los requerimientos
- Si es una familia conflictiva
- Cuando ya es mayor de edad.

Children International, a través de la Asociación de Ayuda de Niños Katori, actualmente atiende 64 comunidades con 13,064 niños y jóvenes con un total de 7,993 familias beneficiadas.

Katori lleva a cabo distintos Programas dirigidos a lograr que los niños y jóvenes sean educados, sanos e independientes por medio de las siguientes actividades:

## SALUD

- Atención médica anual (preventiva y curativa)
- Atención médica a los familiares cercanos del apadrinado
- Referencia de casos especiales
- Entrega de medicamentos de manera gratuita a los apadrinados
- Campañas preventivas (desparasitación y despiojización)
- Educación en salud
- Atención odontológica
- Campañas preventivas de salud dental (aplicación de fluor)

## NUTRICION

- Entrega de suplementos nutricionales
- Educación en nutrición a las madres de los niños desnutridos

## EDUCACION

- Becas Escolares
- Entrega de útiles escolares
- Entrega de bolsón escolar

- Apoyo a escuelas (maestros)
- Talleres vocacionales para jóvenes que no estudian (belleza, bordado, corte y confección, manualidades, etc.)
- Educación alternativa (actividades para preescolares)
- Alfabetización. Reforzamiento educativo

#### **ASISTENCIA FAMILIAR**

- Mejoramiento de viviendas (cementados, techados)
- Entrega de artículos para el hogar
- Capacitación a madres
- Apoyo económico en caso de emergencias
- Regalos especiales

#### **FORMACION DE VALORES**

- Concurso de arte
- Celebración de navidad
- Celebración del día del niño

#### **PROGRAMA DE JOVENES**

- Orientación para elección de carrera
  - Capacitación en temas de interés a los jóvenes
  - Competencias deportivas
  - Actividades recreativas
  - Proyectos especiales (bibliotecas, máquina de escribir)
  - Apoyo para las demás actividades de los diferentes programas
- Katori aún no cuenta con material de apoyo para capacitar a los jóvenes, solo les han donado material para conocer la institución y los programas con los que cuentan de reforestación, basura, etc.

## 5.2 AREA DE DISEÑO

### 5.2.1 CONTENIDOS TEÓRICOS QUE RESPALDAN LA PROPUESTA DE DISEÑO QUE SE VA A REALIZAR:

#### 5.2.1.1 Diseño para Información:

El diseño para información incluye: diseño editorial (libros, revistas, diarios); tablas alfanuméricas (horarios, directorios, etc.); gráficos y diagramas (visualización de información abstracto, cuantitativa u otra), cierto tipo de material didáctico (láminas, murales); instrucciones (uso de aparatos o productos, reglas de juego, manuales); informes, programas, prospectos, exposiciones; señalización (símbolos, carteles, señales y sistemas), mapas y planos.

El diseño de información requiere habilidad para procesar, organizar y presentar información en forma verbal y no verbal. Requiere conocimiento de problemas de legibilidad de letras, frases, párrafos y texto corrido. Requiere conocimiento de la eficacia de comunicación de imágenes y relación de forma y contenido con textos.

En el caso específico de la señalización ésta requiere conocimiento de problemas de detención y agudeza visual, conocimiento de ergonomía y conocimiento o asesoría en la áreas de diseño industrial y arquitectura urbano e interior. (Frascara, 2000).

#### 5.2.1.2 Material Gráfico Informativo:

Esparza (2002), menciona que según González, el material informativo, es todo recurso que informa, comunica y con el cual se adquieren conocimientos que permiten ampliar o precisar los que poseen sobre un tema determinado.

Al diseñar material informativo hay que manejar bien la información que se quiere comunicar al grupo objetivo. El tratamiento desde la forma se refiere a los recursos expresivos que se cambian con el material. La forma es la expresión del contenido, cuando más bella y atractiva sea, más se acercarán los destinatarios al contenido y fácilmente se identificarán con él.

La clave es el atractivo que ejerza y la vinculación que logre con el destinatario. En el material informativo se debe enriquecer el tema, los conocimientos y la percepción del grupo objetivo, hacer comprensible el texto, establecer un ritmo, dar lugar a sorpresas, a rupturas y lograr variedad en la unidad.

Existe una gran variedad de tipos de materiales gráficos como: Periódicos, Revistas, Anuncios Gráficos, Volantes, Membretes, Sobres, Plegables, Tarjetas, Afiches, Folletos, Manuales.

- **ANUNCIOS GRÁFICOS:** Conocido como publicidad, se maneja dependiendo el tamaño, número de colores y circulación. Además debe de ser sometido a una jerarquización por importancia, desde titulares, encabezados, imágenes, tamaños y cuerpos de texto.
- **PERIÓDICO:** Se podría decir que es visto como poco atractivo debido a que la impresión es en papel económico, las fotos no distinguibles, además de tener un tiempo de vida relativamente corto. Pero

posee la ventaja de ser recibido por cualquier persona a bajo costo, por lo que es un medio masivo. Se maneja por medio de módulos rectangulares, en los cuales se puede diseñar en cada uno de ellos; titulares, secciones, jerarquías, grafismos, fotos y demás.

- **REVISTA:** Posee características similares a las del periódico, aunque ésta puede circular cada mes, además de llegarle a un grupo más selecto. La utilización de color es más frecuente, además está catalogado por el grupo objetivo y temáticas, como moda, cocina, etc. por lo que posee un carácter propio y su apariencia es un factor esencial. Está también maneja jerarquías, titulares, secciones y demás elementos de diseño, que facilitan su comprensión y acapara más público. Las revistas manejan ilustración y texto, apoyándose el uno con el otro. Los tamaños de las revistas pueden variar (carta, doble carta a ser extendidos y otras doble carta).
- **CORREO DIRECTO:** Es una forma de medio impreso informativo, las piezas pueden tomar diversas formas y pueden ser a un color o varios, aunque la creatividad es un aspecto fundamental ya que debe sobresalir ante los ojos del receptor. Este tipo de material está dividido en folletos u hojas sencillas dobladas.
- **FOLLETOS:** Es un pequeño libro integrado por ocho o más páginas o material doblado en varias partes como bifoliales, trifoliales, etc. Su formato es horizontal o vertical y viene engrapado, su contenido varía desde los promocionales, ventas o información. Debe de conservar una misma línea de diseño.
- **PLEGABLES:** El material que se encuentra entre ellos está: Membretes, tarjetas, volantes, carteles, anuncios, instrucciones, sobres y otros. Este material apoya el tema o el diseño.
- **MANUAL:** Este material abarca un tema con todos sus factores o subtemas, su función principal es dar instrucciones sobre algún determinado tema, además de poder incluir ejercicios, dinámicas u otros, bibliografías al respecto. (León, 2001)

#### **Contenido del Material Informativo:**

Los contenidos del material informativo lo determina el facilitador conjuntamente con el Diseñador Gráfico, mediante un proceso de reducción de toda la información que se desea hacer llegar al grupo objetivo sobre un tema, actividad o proceso determinado.

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

En principio el facilitador debe aportar los conceptos, las definiciones, las fórmulas, los signos, las ilustraciones, los procesos, las instrucciones, los contenidos, todo en cuanto que debe ser del dominio del grupo objetivo.

El material informativo debe constituir una estructura progresiva y jerarquizada de información, para que de esta manera el contenido del material informativo no sea aspectos descontextos o aislados. (Celís, 2000).

### **Reglas para el contenido del Material Informativo:**

- El contenido del material informativo debe ser interesante y ampliar los conocimientos sobre el tema tratado.
- Debe seleccionarse en función a las necesidades e intereses del grupo objetivo.
- Debe evidenciar lo esencial del tema.
- Las actividades deben establecer una comunicación en dos vías, facilitar una información que provoque una respuesta activa.
- El contenido del material informativo debe hacer referencia a la realidad.
- El recurso motivador debe ser adecuado a la edad, para que resulte atractivo.
- El material debe utilizarse en el momento oportuno dentro de una programación de capacidad y debe irse graduando según la etapa de utilización. (Celís, 2000).

### **Material Didáctico Informativo:**

Su característica principal es la transmisión y recepción de ideas y mensajes. Estos tratan sobre un tema en específico que además debe de ser absorbido por el receptor. El contenido de la misma es muy restringido y abarca un tema determinado. Sus principales funciones son:

- Proporcionar un mensaje conciso.
- Indicar una comparación ejemplificación.
- Explicar un concepto o idea.

Para obtener buenos resultados, se puede hacer uso de imágenes, como fotografías, ilustraciones o caricaturas, mismas que de cierta manera u otra ayudan a ampliar, dar un mensaje, así como la visualización de la lectura. (Pinelo, 2001)

- Las ventajas de un material didáctico informativo según Ogal, citado por Esparza (2002), están:
- Su perdurabilidad permite al lector revisar o repetir unidades de estudio tantas veces como sea necesario y subraya los puntos o áreas que más interesen.
  - Permiten que cada persona adecue su ritmo de lectura a sus habilidades e intereses.
  - Facilitan la toma de notas, lo que propicia la capacidad de síntesis.
  - Enriquecen el vocabulario.
  - Su uso no exige de equipo, por lo tanto, se puede utilizar en cualquier lugar.
  - Permiten abordar con profundidad ciertos temas de estudio.
  - Permiten confrontar opiniones diversas en torno a un mismo tema.
  - Es un complemento ideal para la labor del maestro y del estudiante.

Entre los resultados de aprendizaje que ofrece:

- Información verbal,
- El desarrollo de habilidades intelectuales,
- Actitudes.

### 5.2.1.23 Elementos importantes para diseñar un material informativo efectivo

Toda obra de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje específico. Un diseñador gráfico no es un creador de formas, sino un creador de comunicaciones, un profesional que mediante un método específico (diseño) construye mensajes (comunicación) con medios visuales (grafismos). No es el creador del mensaje, sino su intérprete.

El principal componente de toda composición gráfica es pues el mensaje a interpretar, la información que se desea hacer llegar al destinatario a través del grafismo. Esta información se debe representar por medio de diferentes elementos gráficos, que pueden ser muchos y variados, aunque los más comunes son:

- Elementos gráficos simples: puntos y líneas de todo tipo (libres, rectas, quebradas curvas, etc.)
- Elementos geométricos, con contorno o sin él: polígonos, círculos, elipses, óvalos, etc.
- Tipos: letras de diferentes formas y estructura, utilizadas para presentar mensajes textuales.
- Gráficos varios: logotipos, iconos, etc.
- Ilustraciones
- Fotografías
- Cualquier otro elemento visual apto para comunicar un mensaje.

### Un diseño limpio

Estos elementos básicos se combinan unos con otros en un grafismo, y de esta combinación surge un resultado final en el que tienen mucha importancia una serie de conceptos propios del diseño gráfico, entre los que destacan:

- Las **agrupaciones**: conjuntos de elementos relacionados mediante proximidad, semejanza, continuidad o simetrías.
- La **forma**: forma de cada elemento gráfico aislado y de las agrupaciones de elementos.
- Los **contornos**: partes límites de los elementos, que permiten distinguirlos de los demás y del fondo, pudiendo estar definidos mediante bordes, cambios de color o cambios de saturación.
- La **ubicación**: lugar que ocupa cada elemento gráfico o agrupación de ellos en el espacio del grafismo.
- El **tamaño**: tamaño relativo de cada elemento gráfico respecto los que le rodean. Escalas.
- El **color**: color de cada elemento individual, colores de cada agrupación de elementos, conjunto total de colores usado en un grafismo, disposición relativa de los elementos con color y armonía entre colores.
- El **contraste**: intensidad de visualización de cada elemento con relación a los que le rodean y al grafismo completo.
- El **equilibrio**: cada grafismo conlleva un sistema de referencia espacial que consigue un nivel de equilibrio mayor o menor.
- La **simetría**: disposición espacial regular y equilibrada de los elementos que forman la composición gráfica.

Los diferentes elementos de un grafismo son percibidos por el destinatario de acuerdo con la influencia que ejercen cada uno estos conceptos a nivel individual, grupal y total. Pero la unión de todos ellos, la obra gráfica, es una entidad comunicativa individual y completa, cargada de complejos elementos humanos asociados con el lenguaje, la experiencia, la edad, el aprendizaje, la educación y la memoria. (Moreno, 2002)

### **Formas básicas en diseño gráfico**

Moreno, ( 2002) opina que el lenguaje visual a través de grafismos puede descomponerse en entidades básicas, cada una de las cuales tiene por sí misma un significado propio, pero que unidas de diferentes formas pueden constituir elementos comunicativos distintos. Estas entidades gráficas constituyen la sustancia básica de lo que vemos. Por lo tanto, son muy importantes y todo diseñador debe conocerlas y manejarlas perfectamente.

Las formas básicas del diseño gráfico son pocas: el punto, la línea y el contorno. Pero son la materia prima de toda la información visual que aporta una composición. Cada una de ellas posee un conjunto de características propias que las modifican y condicionan, entre las que destacan:

**Forma:** definida por disposición geométrica. La forma de una zona o contorno va a permitirnos reconocerlas como representaciones de objetos reales o imaginarios.

**Dirección:** proyección plana o espacial de una forma, continuación imaginaria de la misma aún después de su finalización física. Puede ser horizontal, vertical o inclinada en diferentes grados.

**Color:** tal vez las más importante y evidente, puede imprimir un fuerte carácter y dinamismo a los elementos a los que se aplica. Toda forma o zona tendrá en general dos colores diferentes, el de su contorno y el de su parte interna, pudiendo aplicarse tanto colores puros como degradados de colores.

**Textura:** modificación o variación de la superficie de los materiales, sirve para expresar visualmente las sensaciones obtenidas mediante el sentido del tacto o para representar un material dado. La textura está relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones diminutas en la superficie del material, y se consigue en una composición gráfica mediante la repetición de luces y sombras o de motivos iguales o similares.

**Escala:** tamaño relativo de una zona respecto a las demás y al total de la obra. Los diferentes tamaños de las diferentes zonas modifican y definen las propiedades de cada una de ellas.

**Dimensión:** capacidad tridimensional de un elemento o zona. La dimensión sólo existe en el espacio real tridimensional, pero se puede simular en una composición gráfica plana mediante técnicas de perspectiva,

sombreado o superposición. También, mediante el uso de fotografías, que introducen espacios tridimensionales en la composición.

**Movimiento:** propiedad muy importante, que aporta connotaciones de dinamismo y fuerza. En las obras gráficas puras no existe movimiento real, pero sí se encuentra implícito en ciertos elementos y se puede conseguir con ciertas técnicas que engañan al ojo humano (diseño cinético, pintura cinética) o representando elementos que sí lo tienen en el mundo real. (Moreno, 2002)

### **El diseño equilibrado. El equilibrio entre contenidos**

En toda composición debe existir un adecuado equilibrio entre los diferentes elementos que la forman si queremos atraer la atención del espectador y mantenerla hasta que haya asimilado el mensaje que queremos transmitirle.

Para ello es imprescindible mantener en nuestra obra gráfica una correcta organización espacial de contenidos gráficos y textuales, así como unas cantidades adecuadas de cada uno de ellos.

Los componentes gráficos aportan a la composición sensaciones visuales por medio de formas, colores y contrastes, mientras que los textos suministran información, mensajes, aunque esto no quiere decir que estas funcionalidades sean excluyentes, ya que los gráficos pueden aportar información y los textos formas y colores (de hecho, la Tipografía es una herramienta de diseño excelente).

Las composiciones formadas por muchos elementos gráficos y poco o ningún contenido textual pueden crear rechazo en aquellos espectadores que buscan el contenido sustancial en la obra, la información práctica que ofrece, las composiciones en las que se introduce un contenido eminentemente textual, con poco o ningún contenido gráfico, suelen ser rechazadas por el espectador, que encuentra tremendamente aburrida y tediosa una obra que aparece a la vista como una mancha de color indiferenciado, que exige además un elevado nivel de concentración y mucho tiempo para resultar útil. Necesitamos pues introducir sensaciones visuales gráficas que motiven al espectador a investigar el contenido textual. (Moreno, 2002)

En toda composición gráfica se debe crear una jerarquía visual adecuada, con objeto de que los elementos más importantes de la misma se muestren debidamente acentuados.

Mediante un adecuado diseño se puede establecer un camino visual que conduzca el ojo del espectador y le vaya mostrando la información contenida en la composición de forma organizada, lógica y fiable, que dirija su percepción por la ruta más idónea.

La persona que contempla una obra gráfica aprecia en primer lugar un conjunto completo de formas y colores, con los elementos situados en primer plano contrastando con el fondo de la composición. Sólo tras esta primera observación global, y si su curiosidad ha sido despertada, el espectador comenzará a analizar las partes individuales del todo, comenzando por los elementos gráficos puros, y continuando luego con los elementos textuales, más difíciles de interpretar, ya que hay que leerlos palabra a palabra.

En los países occidentales leemos los documentos de izquierda a derecha y desde la parte superior a la inferior, forma de proceder se ha extendido a todas aquellas actividades en las que necesitamos visualizar algo.

Esto se puede aprovechar para organizar el contenido de una composición lógicamente, situando en ella los elementos más importantes en la zona superior izquierda de la misma, las siguientes en importancia en el lateral izquierdo, las siguientes en el cuerpo central y las menos relevantes en la parte inferior.

Esta forma de proceder es común no sólo en folletos, documentos o carteles publicitarios creados con un diseño clásico, sino en mucho más material. (Moreno, 2002)

### **Jerarquía visual en elementos textuales**

Un elemento a evitar siempre en una composición, salvo que nos convenga su uso, son los adornos gráficos visualmente impactantes, como zonas de color intenso sin sentido, iconos que destaquen en exceso, líneas horizontales chillonas, etc. Su presencia atrae la vista del espectador, sin ofrecerle nada a cambio y desviando su interés de los elementos textuales y gráficos que sí aportan verdadera información.

Esto no quiere decir que no puedan emplearse. Son a veces muy útiles para romper la monotonía de una composición introduciendo en ella elementos que proporcionen frescor visual, pero deben ser usados siempre con moderación.

Los tamaños excesivamente grandes en los textos son también un factor a tener en cuenta. Una cabecera de página o de sección deben destacar lo suficiente sobre el resto del contenido textual, pero nunca deben ser desproporcionadas ni atraer en exceso la atención del usuario. En cuanto a la abundancia de ellos, hay que tener siempre en cuenta que un par de cabeceras de mayor tamaño establecen unos niveles de importancia convenientes, pero multitud de textos de gran tamaño añaden confusión a una composición, ya que el usuario pierde las referencias sobre qué es importante en la misma. (Moreno, 2002)

### **Jerarquía visual por contrastes de colores (azul, naranja y blanco)**

Por el contrario, si las zonas son de colores análogos, pertenecientes a una misma gama, la importancia de ambos se disminuye, aunque sean colores vivos, ya que se distinguirá una zona de atracción, pero sus elementos aparecerán difuminados, poco relevantes.

En cuanto a los elementos textuales, a los que también son aplicables los métodos de color y contraste, podemos establecer una jerarquía en ellos mediante los tamaños relativos de los mismos. Los títulos de página, los cabeceros o los titulares de una noticia o apartado pueden ser destacados aumentando su tamaño según su importancia en la composición. Este método es siempre aconsejable, ya que organiza de forma lógica el contenido textual y rompe la monotonía intrínseca de los textos.

### **Colores en cálidos y fríos**

Los colores cálidos dan sensación de actividad, de alegría, de dinamismo, de confianza y amistad. Estos colores son el amarillo, el rojo, el naranja y la púrpura en menor medida.

Los colores fríos dan sensación de tranquilidad, de seriedad, de distanciamiento. Colores de este tipo son el azul, el verde, el azul verdoso, el violeta, cian, aqua, y a veces el celeste. Un color azul acuoso es perfecto para representar superficies metálicas. Verdes oscuros saturados expresan profundidad.

### **Colores claros o luminosos y oscuros**

Los colores claros inspiran limpieza, juventud, jovialidad, como ocurre con amarillos, verdes y naranjas, mientras que los oscuros inspiran seriedad, madurez, calma, como es el caso de los tonos rojos, azules y negros. (Moreno, 2002)

### **Tipografía para impresión**

Las fuentes tipográficas diseñadas para sistemas de impresión tradicionales están pensadas para ser reproducidas en alta resoluciones, las fuentes de impresión se tornan indefinidas e ilegibles al ser sometidas a suavizar el escalonado de los trazos, en las tipografías concebidas para su visualización impresa.

Su diseño evita, en lo posible, las curvas, tendiendo a las líneas verticales u horizontales, lo que hace que aparezcan nítidas y definidas en cuerpos pequeños.



## 6. DEFINICION DEL GRUPO OBJETIVO

### 6.1 PERFIL DEMOGRAFICO

Jóvenes hombres y mujeres comprendidos de los 13 a los 19 años de edad solteros, que viven en los alrededores de los departamentos de Sololá, Chimaltenango y Sacatepéquez, por lo que son bilingües por dominar el idioma castellano y cackchiquel como lengua materna, en su mayoría pertenecen a la religión evangélica y católica, su nivel socioeconómico es bajo, ya que viven en extrema pobreza porque casi no hay ingresos económicos y por consiguiente sus recursos son pocos para poder tener una buena alimentación ya que consumen lo que cosechan y no tienen posibilidades de comer variedad de alimentos; y tiene una familia de escasos recursos, tienen más de un hermano, y deben de estar estudiando o como mínimo haber cursado el nivel primario, para participar en los diferentes programas que brinda Katori. Las diferencias de acceso a la educación escolar son enormes entre jóvenes varones y jóvenes mujeres indígenas. En el grupo de 13 a 19 años la diferencia en las proporciones que no han aprobado el nivel primario son muy pocos. Estas diferencias tienen que ver con evidentes roles sociales y culturales distintos entre hombres y mujeres en las comunidades indígenas. (Contexto Socioeconómico de Campesinos Guatemaltecos, [www.usac.edu.gt](http://www.usac.edu.gt))

Gracias a la utilización de un instrumento de investigación, (Anexo 1), podemos determinar que a la mayoría de los jóvenes indígenas siguen siendo campesinos, obreros, agrícolas temporales y artesanos, por lo que su incorporación creciente en actividades urbanas, principalmente de servicios manuales es casi nula, por no estar debidamente capacitados para optar por trabajos de mejor remuneración y autorrealización. Por ello los riesgos de marginalización urbana son altos para los jóvenes indígenas, ya que no existe ninguna o poca ayuda que les ofrezca oportunidades de superación material e intelectual. Los jóvenes del programa en su mayoría estudian básicos o una carrera en diversificado, pero cuentan con poco tiempo para realizar sus tareas escolares porque se dedican a cuidar a sus hermanos, se ocupan del trabajo agrícola ayudando a sus padres, tienen poco tiempo para estudiar y realizar actividades recreativas, se levantan de madrugada a trabajar y ayudar a sus padres y se duermen temprano, generalmente no cuentan con televisor, y muy pocos tienen radio u otro medio con el que se puedan distraer.

Su salud no es adecuada por la falta de dinero, padecen muchas enfermedades a causa de la mala alimentación y por la poca higiene en la que viven, si enferman acuden a centros de salud que les brinda la Asociación de Ayuda Katori.

### 6.2 PERFIL PSICOGRAFICO

La población joven indígena de Guatemala, demográfica tiene consecuencias directas en la demanda potencial y efectiva, las comunidades rurales, no cuentan con infraestructura adecuada, como electricidad, agua pura, caminos y carreteras en buen estado, teléfonos, Internet, capacitación, educación, salud y empleos.

En éstos se observan no solamente deficiencias de calidad sino una bajísima cobertura de la población indígena comparada con la de la población ladina. De ahí que los peores indicadores de enfermedad y muerte afectan en mayor grado a la población indígena.

El modo de vida se ha transformado rápidamente en las últimas décadas como consecuencia de diversos factores tales como: la diferenciación económica interna entre los grupos indígenas; las migraciones; las oportunidades de acceso a la educación formal y el contenido mestizo de la misma; la influencia de los medios de comunicación; en poca, por la penetración de la cultura y sistema económico nacionales, el proceso de urbanización y la extensión de algunos rasgos del modo de vida urbano a las áreas rurales. La juventud y los niños son los más influenciados por dichos cambios.

La población juvenil indígena de Guatemala es quizás la más grande de América Latina, debido al lento proceso de transición demográfica que vive este país, con altas tasas de fecundidad en la mujer indígena. La población indígena reside en un 80% en las áreas rurales, donde el tamaño de las familias es considerablemente mayor que en los poblados urbanos; las mujeres indígenas rurales son en su gran mayoría analfabetas y dedicadas a las tareas de procreación, cuidado de los hijos y actividades económicas familiares.

El problema de la pobreza se explica por una serie de aspectos sociales y económicos que afectan a la población joven, tales como el nivel de escolaridad, el acceso al trabajo y, en general, el entorno económico y social en que se está inmerso.

Entre las características de los pobres jóvenes de las regiones de los programas de Katori, se destacan las siguientes:

- Los hogares pobres son más numerosos:
- La relación de dependencia económica es mayor en los hogares pobres:
- La incidencia de pobreza es mayor en familias cuyos jefes trabajan en agricultura, por cuenta propia o laboran en microempresas o en servicios domésticos.
- Los jóvenes más pobres se incorporan al mercado laboral en forma más temprana y con un menor potencial de capital humano.
- La mayoría de los hogares pobres están a cargo de mujeres, las cuales tienen menor participación que los hombres en el mercado laboral.

Por lo que para ellos es muy importante la ayuda que se les pueda brindar, no tanto económica si no con la colaboración en alimentos, salud y educación.

Fue indispensable construir el perfil, mediante la aplicación de un instrumento para tener datos lo más real posible de las personas a las que se dirige el material, y se puede determinar que los jóvenes de Katori están muy interesados en participar en los programas que ofrecen, para crecer y tener una mejor calidad de vida, por lo que esperan que se realicen materiales informativos que les comunique las actividades que se realizan en la Asociación Katori, ya que actualmente no cuentan con ningún medio de comunicación que les informe detalladamente de los programas que se realizan a través de un material que pueda ser entregado a cada uno de ellos, y pueda estar también en las oficinas de la Sub-agencia. Consideran que necesitan de un material informativo, que sea atractivo, con imágenes de las actividades, con detalles necesarios, para mantenerse informados. (Anexo 1)

## 7. PROCESO DE CONCEPTUALIZACION

### 7.1 LLUVIA DE IDEAS

Para poder llegar a un concepto se realizó una lluvia de ideas de palabras relacionadas con el tema y de estas se formaron frases generales buscando posibles sinónimos que se adaptaran mejor para lograr una frase que transmita lo que se necesita en el material.

- Todo esfuerzo en un éxito
- Ahora es cuando
- Hazlo hoy
- El momento es ahora
- Hoy serás mejor
- Si crees que puedes, Hazlo!
- Cree en ti y en tus sueños
- Intenta alcanzarlo
- Haz algo hoy, Mejora!
- Cuando crees que puedes, Puedes!

En base a lo anterior se logró definir el siguiente concepto:

### **¡SÉ UNA PERSONA DE ACCIÓN!**

Este concepto refleja el mensaje que se desea transmitir, por lo importante que es que los jóvenes sepan que ellos son los únicos responsables de sus logros y metas y que esto lo logran solamente actuando con voluntad propia para ser mejor.

Una persona de acción, es aquella que desea superarse, crecer y desarrollarse en todos los aspectos sociales, culturales, educativos y económicos.

El material reflejará y transmitirá lo necesario que es ser una persona que lucha, que se educa y aprende a ser mejor, la importancia de desarrollarse como líderes en su comunidad y tener la oportunidad de ayudar a otros.

Todo comunicará dinamismo, acción, utilización de colores llamativos para lograr la atención de los jóvenes y el uso de fotografías que transmitan superación, lucha, voluntad y optimismo.



**7.1 .1** Para poder llegar a un concepto se realizó una lluvia de ideas de palabras relacionadas con el tema y de estas se formaron frases generales buscando posibles sinónimos que se adaptaran mejor para lograr una frase que transmita lo que se necesita en el material.

- Intenta alcanzarlo
- Tu futuro te pertenece
- Haz de cada día una nueva oportunidad
- Abre la puerta al éxito
- Rompe los obstáculos
- Cada paso es una meta
- Tu futuro depende de tu esfuerzo
- Alumbra tu mañana
- Valora el hoy para mejorar el mañana
- El desafío hace al líder

En base a lo anterior se logró definir el siguiente concepto:

### **EL FUTURO NO ESPERA, ¡SE HACE!**

Esta frase comunica que para llegar a ser alguien hay que esforzarse y hacer todo lo necesario para crecer y HACER de cada oportunidad, un logro o una meta.

Es claro que el futuro depende de cada una de las personas, está en uno mismo el aprovechar de las herramientas y los medios que se nos presentan en la vida para crecer, superarse y evolucionar.

Sólo uno y nadie más que uno es el dueño de su futuro por lo que el material que se realizará transmitirá, que en las manos de cada joven está la oportunidad de EVOLUCIONAR y lograr un futuro mejor.

La manera de comunicar el mensaje será clara y directa, la importancia de mejorar hoy y en este momento, porque de eso depende el triunfo y éxito del mañana.

**7.1.2** Para poder llegar a un concepto se realizó una lluvia de ideas de palabras relacionadas con el tema y de estas se formaron frases generales buscando posibles sinónimos que se adaptaran mejor para lograr una frase que transmita lo que se necesita en el material.

- Oportunidad de desarrollo
- Alcanzar el desarrollo humano
- Vivir dignamente
- Aprender para enseñar
- Oportunidad de comenzar

- Bienestar social
- Oportunidad de alcanzar el desarrollo
- El Desarrollo y progreso nos lleva a la superación
- Para el promover el desarrollo humano no hay nada mejor que la educación
- Igualdad de condiciones y oportunidades
- Independencia
- Busca tu identidad
- Oportunidad de crecer
- Auténtica libertad
- Lograr tus sueño
- Haz tu sueño realidad
- Tejiendo sueños

En base a lo anterior se logró definir el siguiente concepto:

### **“TEJIENDO SUEÑOS QUE SE HACEN REALIDAD”**

Este concepto encierra lo que se esta buscando transmitir en el material a elaborar que significa que cuando realmente se desea algo con todas las fuerzas, y se lucha para que todo lo que nos rodea intervenga y nos permita hacerlo realidad. Esto se asocia con el mejoramiento constante y progresivo de la actividad humana en lo material, social, económico, educativo, político, cultural, artístico y moral, que nos lleva a una continua evolución, un constante proceso mediante el cual algo se hace o llega a ser, que no se detiene hasta que una persona se libera, gracias al desarrollo integral y humano siendo esto el efecto de lo que hemos decidido libremente hacer, pensar, sentir e irradiar en la vida.

Son sueños que representan oportunidades de progresar dando a los jóvenes la posibilidad de concretar sus deseos de desarrollo integral que los conectará con el mundo, acercándolos a una mejor realidad socioeconómica.

El material debe colaborar para que la persona logre su desarrollo integral. No buscando solamente una mejora educacional y económica de los beneficiarios sino que una preocupación por el crecimiento de la persona en su interacción familiar y social; brindando herramientas que ayuden a los jóvenes a desempeñarse mejor, a tener deseos de superarse y a confiar en sus propias capacidades, para que en el futuro puedan progresar social y laboralmente.

Este concepto se manejará en el material de una forma clara y directa, comunicando que hay lugares donde pueden encontrar ayuda y enfocando la importancia de que se puede lograr, a través de los deseos de superarse por ellos mismos.

## 7.2 CONCEPTO FINAL

Siendo el último concepto desarrollado, se consideró que era el más adecuado, ya que en una frase comunicaba lo que realmente se quería transmitir, y es por eso que este se eligió para desarrollar la propuesta, sin embargo, también nació de una lluvia de ideas, para llegar al concepto final.

- Oportunidad de desarrollo
- Alcanzar el desarrollo humano
- Vivir dignamente
- Aprender para enseñar
- Oportunidad de comenzar
- Bienestar social
- Oportunidad de alcanzar el desarrollo
- El Desarrollo y progreso nos lleva a la superación
- Para el promover el desarrollo humano no hay nada mejor que la educación
- Igualdad de condiciones y oportunidades
- Independencia
- Busca tu identidad
- Oportunidad de crecer
- Auténtica libertad
- Lograr tus sueños
- Haz tu sueño realidad
- Tejiendo sueños

En base a lo anterior se logró definir el siguiente concepto:

### **"TEJIENDO REALIDADES PARA UN FUTURO VIVO"**

Este concepto encierra lo que se está buscando transmitir en el material a elaborar que significa que cuando realmente se desea algo con todas las fuerzas, y se lucha para que todo lo que nos rodea intervenga y nos permita hacerlo realidad. Esto se asocia con el mejoramiento constante y progresivo de la actividad humana en lo material, social, económico, educativo, político, cultural, artístico y moral, que nos lleva a una continua evolución, un constante proceso mediante el cual algo se hace o llega a ser, que no se detiene hasta que una persona se libera, gracias al desarrollo integral y humano siendo esto el efecto de lo que hemos decidido libremente hacer, pensar, sentir e irradiar en la vida.

Son sueños que representan oportunidades de progresar dando a los jóvenes la posibilidad de concretar sus deseos de desarrollo integral que los conectará con el mundo, acercándolos a una mejor realidad socioeconómica y lo importante que es que sepan que ellos son los únicos responsables de sus logros y metas

y que esto lo logran solamente actuando con voluntad propia para ser mejor.

El material debe colaborar para que la persona logre su desarrollo integral. No buscando solamente una mejora educacional y económica de los beneficiarios sino que una preocupación por el crecimiento de la persona en su interacción familiar y social; en las manos de cada joven está la oportunidad de **EVOLUCIONAR** y lograr un futuro mejor, aprovechando las herramientas que ayuden a los jóvenes a desempeñarse mejor, a tener deseos de superarse y a confiar en sus propias capacidades, para que en el futuro puedan progresar social y laboralmente.

Este concepto se manejará en el material de una forma clara y directa, reflejará y transmitirá lo necesario que es ser una persona que lucha, que se educa y aprende a ser mejor, la importancia de desarrollarse como líderes en su comunidad y tener la oportunidad de ayudar a otros.

Todo comunicará dinamismo, acción, utilización de colores llamativos para lograr la atención de los jóvenes y el uso de fotografías que transmitan superación, lucha, voluntad y optimismo; comunicando que hay lugares donde pueden encontrar ayuda y enfocando la importancia de que se puede lograr, a través de los deseos de superarse por ellos mismos.



## 8. CONTENIDOS DEL MATERIAL GRÁFICO

El material gráfico a trabajarse están compuestas de dos estructuras en las cuales se describirán cada una de las piezas propuestas para el proyecto, que se detallan a continuación:  
El material informativo que se desarrollará es para dar a conocer los Programas de Jóvenes que ofrece la Asociación Katori, informando de los beneficios y actividades que se realizan.

### a. ESTRUCTURA TEXTUAL

- ❑ **El Programa de Liderazgo, Servicio y Comunidad** se dará a conocer a través de las siguientes piezas que informará a los jóvenes sobre un taller de capacitación llamado Points of Light Youth Leadership Institute (PYLI) Programa de Liderazgo, Servicio y Comunidad, el cual se impartirá a varios jóvenes de las Subagencias de Katori.

#### AFICHE

Contendrá los datos del nombre del Programa de Liderazgo, Servicio y Comunidad, el objetivo del programa, requisitos para participar, lugar, fecha, hora y como serán informados si son elegidos en el programa.

#### TAKE ONE

Contendrá los mismos datos del afiche pero detalladamente para poder ser seleccionados para participar en el programa, los detalles de la reunión con padres de familia si son elegidos, y actividades que se realizarán en el programa.

#### GAFETES DE IDENTIFICACION

Los gafetes serán para identificar a los participantes y a los instructores con sus datos importantes como el nombre, edad, dirección, comunidad, número de taller, etc.

#### CARPETA

Esta carpeta será para los participantes donde irán las hojas de información y de actividades del programa la cual tendrá los datos del programa y un espacio para escribir los datos del participante.

- ❑ **El Programa de Salud** pretende comunicar y difundir los conocimientos fundamentales de una salud integral de la prevención, síntomas y tratamientos de las enfermedades más comunes, y las actividades que se realizan en Katori para lograr una buena salud y así tener una calidad de vida.

#### CALENDARIO

El calendario informará de lo importante que es que asistan a las actividades de salud que brinda Katori, utilizando fotografías de las actividades en cada mes, y un espacio para escribir en cada día del mes.  
PORTADA Y CONTRAPORTADA Nombre de Katori, Programa de Salud para Jóvenes.

- ENERO Chequeo Médico
- FEBRERO Chequeo Dental
- MARZO Medio ambiente
- ABRIL Feria de la Salud
- MAYO Campaña de vacunación
- JUNIO Capacitación para cocinar sanamente
- JULIO Oftalmología
- AGOSTO Importancia de la Higiene
- SEPTIEMBRE Taller de capacitación de Primeros Auxilios
- OCTUBRE Nutrición y Alimentos
- NOVIEMBRE Curso de Vacaciones de Salud para Jóvenes
- DICIEMBRE Capacitación de voluntarios de Salud

### MANUAL DE PRIMEROS AUXILIOS

El folleto tratará sobre la importancia de tener información sobre las enfermedades más comunes y primeros auxilios por lo que tendrá información de la primera fase de enfermedades que trata de lo siguiente:

- HERIDAS ¿Cómo prevenir las heridas? ¿Qué hacer en caso de una herida?
- FRACTURAS Síntomas, qué hacer en caso de fractura y Prohibiciones
- QUEMADURAS Prevención, precaución, síntomas, qué hacer, prohibiciones
- DIARREA Síntomas, prevención y tratamiento
- DESHIDRATACION Síntomas, prevención y tratamiento

Este manual se seguirá trabajando en la Asociación Katori, para ir implementando más enfermedades o accidentes importantes que se puedan agregar más adelante.

#### b. ESTRUCTURA GRAFICA

Aquí se describe la forma a tratar el contenido gráfico en cada una de las piezas, y a continuación se detalla:

ELEMENTOS DE DISEÑO	FUNCIONAL	TECNOLÓGICO	EXPRESIVO
<b>COLOR</b>	Lograr llamar la atención de los jóvenes con colores contrastantes y llamativos, para lograr que se identifique con el grupo objetivo.	Uso de colores que se utilizan en los tejidos típicos, Full Color, Proceso de impresión CMYK CALENDARIO Full Color, Proceso de impresión CMYK MANUAL DE PRIMEROS AUXILIOS 2 colores, rojo y negro y portada y contraportada a full color	Identidad, etnicidad
<b>DIAGRAMACIÓN</b>	Que tenga orden de ejes en cuanto a contenidos	Uso de ejes verticales, horizontales, logrando un equilibrio formal	Interés
<b>TIPOGRAFÍA</b>	Que sea legible, diferenciando la jerarquía de cada párrafo o título	Letra de molde, san serif, uso de efectos de sombras,	Claridad
<b>FORMATO</b>	Manejo fácil y tamaño adecuado para ser legible Trifoliar Fácil utilización Carpeta se adecue para guardar hojas de información Gafete que no estorbe en el momento de ponerlo Afiche, se legible a distancia CALENDARIO Legible y tenga espacio para escribir en cada día FOLLETO Sea fácil de utilizar y guardar	AFICHE: 11X17" TAKE ONE: 8.25 X 3.75" GAFETE 3X4" CARPETA 9X11.5" CALENDARIO Tamaño carta 8.5x11" MANUAL DE PRIMEROS AUXILIOS Media carta 5.5x8.5"	Seguridad y confiabilidad
<b>SOPORTE</b>	Que sea durable, con un gramaje o calibre grueso CALENDARIO Durable FOLLETO Sea de buena calidad y durable	AFICHE, CARPETA Y GAFETE Texcote calibre 10 TAKE ONE Couché 90 CALENDARIO Texcote calibre 8 con barniz UV MANUAL DE PRIMEROS AUXILIOS, Bond 80 aproximadamente 3 folios	Durabilidad, Seguridad y confiabilidad
<b>FOTOGRAFÍA</b>	Que se identifique con los jóvenes con fotos reales	Full color, y blanco y negro en el manual de primeros auxilios	Superación, esfuerzo y acción
<b>ILUSTRACIÓN</b>	Fácil de entender y expliquen bien el ejemplo	A línea sin rellenar en el manual de primeros auxilios	Instrucciones claras

## 9. MEDIOS Y FORMAS DE DISTRIBUCION

### 9.1 ESTRATEGIA DE IMPLEMENTACIÓN

Todas las piezas que se diseñarán, se manejarán con una estrategia de implementación, ya que a través, de esta se explicarán los pasos a seguir, con cada pieza que se les entrega únicamente a los jóvenes apadrinados de la Asociación de Ayuda de Niños Katori, la cual se describe a continuación.

#### AFICHE

Los afiches se colocarán en lugares estratégicos dentro y fuera de las Oficinas de las Subagencias de Katori, un mes antes de que inicie la capacitación, ya que todos los jóvenes apadrinados acuden frecuentemente a la oficina, por instrucciones de los administradores porque les brindan los beneficios de alimentos, ropa y salud, y tienen que estar activos para recibir de esta ayuda, sin dejar de acudir a la oficina.

#### TAKE ONE

Se colocarán en las Oficinas de las Subagencias de Katori, un mes antes de que inicie la capacitación y también serán entregados por los Jefes de Campo que visitan a cada uno de los jóvenes apadrinados para mantener información de cada uno de ellos.

#### CARPETA Y GAFETE

Las carpetas y gafetes serán entregados a los jóvenes apadrinados que califican para la capacitación, el día que inicia cada hasta que terminen todas las actividades de la capacitación.

#### CALENDARIO Y MANUAL DE PRIMEROS AUXILIOS

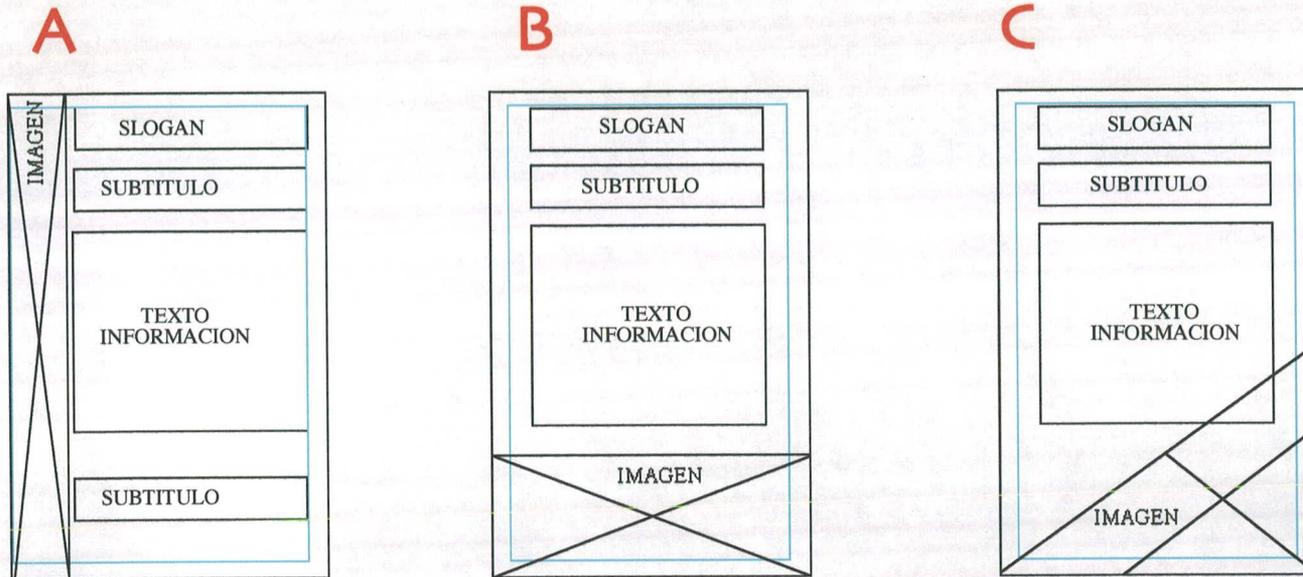
Los calendarios y el manual se le entregarán a los jóvenes apadrinados en la oficina de las Subagencias Katori, al iniciar el año, sino también serán entregados en las reuniones con los padres de familia.

PIEZAS	MEDIOS		A TRAVÉS DE QUIÉN	DURACIÓN	LUGAR
	FISICO	CARACTER			
<b>AFICHE</b> Informar a los jóvenes de las capacitaciones, que brinda Katori.	VISUAL IMPRESO	INFORMATIVO	Serán colocados en los puntos estratégicos de las Subagencias de Katori, por los jefes de campo.	Desde un mes antes de que impartan el programa	Serán colocados en los alrededores de las oficinas de las Subagencias de Katori que se encuentran en Chimaltenango, Sololá y Sacatepéquez
<b>TAKE ONE</b> Informar a los jóvenes de las capacitaciones, que brinda Katori.	VISUAL Y TACTIL IMPRESO	INFORMATIVO	Serán entregados en las oficinas de las Subagencias de Katori, por los jefes de campo.	Desde un mes antes de que impartan el programa	Serán entregados en las oficinas de las Subagencias de Katori, que se encuentran en Chimaltenango, Sololá y Sacatepéquez
<b>CARPETA</b> Guardar la papelería que se le entregará a los jóvenes durante la capacitación, y así tener un orden.	VISUAL Y TACTIL IMPRESO	DE APOYO PARA EL MATERIAL DEL PROGRAMA	Serán entregados el primer día del programa a los jóvenes participantes por los instructores del programa	Será utilizado durante los 3 días que durará el curso	Serán entregados el primer día del programa en las mesas de inscripción de la Subagencia de Chimaltenango
<b>GAFETES</b> Identificar a los jóvenes que asistirán a las capacitaciones, que brinda Katori.	VISUAL Y TACTIL IMPRESO	IDENTIFICA- CION	Serán entregados el primer día del programa a los jóvenes participantes por los instructores del programa	Será utilizado durante los 3 días que durará el curso	Serán entregados el primer día del programa en las mesas de inscripción de la Subagencia de Chimaltenango
<b>MANUAL DE PRIMEROS AUXILIOS</b> Instruir a la familia de los jóvenes, que pasos seguir en caso de emergencia.	VISUAL Y TACTIL IMPRESO	INSTRUCTIVO E INFORMA- TIVO	Serán entregados en enero del 2005 a todos los jóvenes apadrinados en las oficinas de las Subagencias de Katori por los jefes de campo.	Será utilizado durante todo el año por los jóvenes cuando necesiten de la información en caso de alguna emergencia	Serán entregados en enero del 2005 a todos los jóvenes apadrinados en las oficinas de las Subagencias de Katori
<b>CALENDARIO</b> Informar a los jóvenes, las actividades que se realizan durante el año en Katori.	VISUAL Y TACTIL IMPRESO	INFORMATIVO	Serán entregados en enero del 2005 a todos los jóvenes apadrinados en las oficinas de las Subagencias de Katori por los jefes de campo.	Será utilizado durante todo el año por los jóvenes cuando necesiten información de las actividades o para apuntar actividades importantes de cada día.	Serán entregados en enero del 2005 a todos los jóvenes apadrinados en las oficinas de las Subagencias de Katori

## 10. BOCETAJE Y PROPUESTA PRELIMINAR

### 10.1 BOCETAJE

A continuación se presentan las distintas opciones de bocetaje como una propuesta preliminar que han sido corregidas para un mejor funcionamiento y eficacia del material de diseño que necesita el proyecto. Este bocetaje es el desarrollo de las opciones que se fueron construyendo para tratar de definir la respuesta de diseño que mejor responda a la carencia y al contexto del proyecto.



Se realizó un proceso previo de comprensión y conceptualización de la esencia del tipo de mensaje a transmitir y el estilo de comunicación que se quiere conseguir. Adicionalmente, la cantidad de fotografías o ilustraciones a utilizar en cada página y la tipografía serán condicionantes en el proceso de creación de la retícula. Por lo que se pensó en varias opciones, los ejemplos A, B y C, se manejaron con la misma información y las mismas imágenes solamente variando el lugar de cada elemento gráfico, de los cuales se consideró utilizar la retícula del ejemplo C, ya que este cuenta con ejes verticales y horizontales, pero rompe con la formalidad y rigidez, utilizando la imagen de forma inclinada, para que sea más identificable con los jóvenes. Ya que la realización de la retícula permite obtener claridad, legibilidad y funcionalidad a la composición, además de facilitar el trabajo creativo.

Debido a que el concepto que se eligió para hacer la propuesta, expresa lo que se quiere lograr con el material, se utilizó como frase o slogan para apoyar el material informativo, por lo que se buscó realizar un diseño con la frase, la cual se inició de esta manera.

*Tejiendo Realidades...*  
*para un futuro vivo*

*Tejiendo Realidades...*  
*para un futuro vivo*

Esta fue la primera opción para representar la frase como título principal que llamara la atención en todo el material gráfico. Debido a que las palabras "para un futuro vivo" estaban con mucho movimiento, se determinó que no era legible ni claro en el momento de leerlo. Y de igual manera las palabras "Tejiendo realidades", no mostraba la idea que representar un tejido.

Esta fue la propuesta final para representar la frase, ya que la tipografía de "Tejiendo Realidades" está representada por una tipografía carta, que transmite la idea de tejidos, y la frase "para un futuro vivo", con una tipografía gruesa y roja, para transmitir carácter y dinamismo y fuerza. El hilo del fondo integra las dos partes de la frase para mantener unidad y representar de manera adecuada.

También se buscó la manera apropiada de usar el nombre de la Capacitación PYLI por lo que se hicieron varias pruebas y se estudió cual era la más adecuada.

**Capacitación PYLI**  
(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)

Esta propuesta no fue la adecuada ya que a pesar de ser una letra gruesa y llamativa no lograba integrarse con el tipo de letra de la frase o slogan.

**Capacitación PYLI**  
(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)

Esta tipografía a pesar de ser muy libre por ser manuscrita no era clara y legible a distancia, y la letra "Y", causaba confusión por la letra "u", por lo que no funcionaba

**Capacitación PYLI**  
(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)

Esta propuesta fue elegida, por que la tipografía es manuscrita y transmite libertad, y al mismo tiempo se integra con el concepto y el slogan utilizado en el material.



Se empezó a hacer bocetaje, del uso que se le daría a las fotografías o imágenes dentro del diseño de las piezas, la primera idea era transmitir el verbo tejer, con una fotografía que mostraba unas manos tejiendo que se desvanecían y luego mostraba el texto, más sin embargo, no se estaba explotando el material con el que se contaba, ya que la Asociación de ayuda de Niños Katori, brindó fotografías de las actividades que realizaban los jóvenes, así que se pensó aprovecharlas mejor con otro diseño.

Así se inició a utilizar las fotografías de los jóvenes, tratando de darle un efecto de tejido en las orillas, y al mismo tiempo colocándolas en pirámide para dar la sensación de esfuerzo, superación y lucha, mas sin embargo, se buscaba una mejor integración



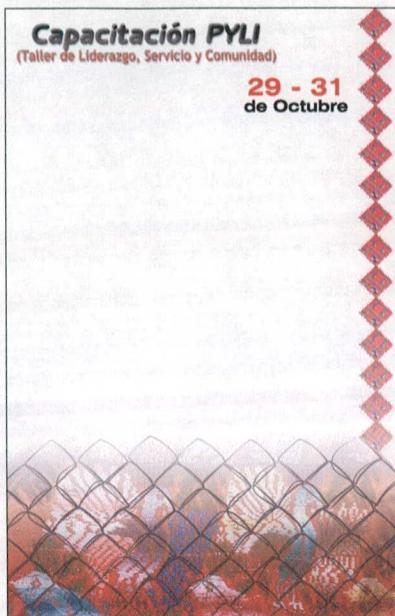
Después de tener una idea clara de cómo se iba a utilizar la frase, se empezó a trabajar la propuesta gráfica de una pieza, y así a través de ella se desarrollara las demás piezas, por lo que se eligió hacer los bocetos del afiche, ya que este contaba con casi toda la información necesaria, para después agregarla a las demás.



**A.** Esta propuesta nació de la intención de presentar textiles típicos de Guatemala para que los jóvenes se sintieran identificados, sin embargo, no era llamativo y muy simple, aunque se utilizaron colores vivos, no se podían apreciar bien por tanto texto que tenía que llevar la propuesta. Y el texto no era muy legible, y no es conveniente colocar la fecha, ya que se seguirán usando durante todo el año, y así ellos puedan colocarlo cada vez que lo necesiten.

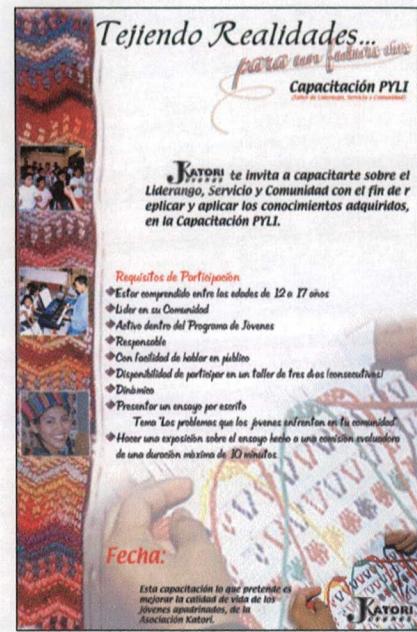
**B.** Esta propuesta quería comunicar una pirámide como de superación a través de pedazos de tela de colores tejidos, aunque se utilizaron colores vivos, no se podían apreciar bien y era demasiado brillante.





C. Esta propuesta ayudó más a llegar a la última propuesta, ya que lo que se necesitaba comunicar era al grupo objetivo que va dirigido a través de tejidos típicos, y detalles de muchos colores para llamar la atención, sin embargo el fondo pesaba demasiado en comparación del texto, y ocupaba más espacio del debido, por lo que no era funcional para la propuesta de diseño.

C



D

D. Esta propuesta estaba más enfocada al concepto ya que es Tejiendo Realidades para un futuro vivo, y presentaba una imagen de alguien tejiendo y eso transmitía la necesidad de superación por sí mismo, se colocaron fotografías del grupo objetivo para que se lograra una mejor identificación junto con una tira de un tejido típico, más sin embargo no había unidad y no se explotaban las fotografías de los jóvenes apadrinados.



**E**

**E.** Esta propuesta fue elegida sin embargo, con algunos cambios como el texto de información en mejor orden y respetando los márgenes, se eligió esta propuesta porque comunicaba la superación a través del tejido que va en escalera hacia arriba comunicando superación y dentro del tejido típico las fotografías de los jóvenes apadrinados, para que se identificaran y se sintieran parte de ello.

## PROPUESTA PRELIMINAR

**AFICHE**



*Tejiendo Realidades...  
para un futuro vivo*

**No te pierdas la oportunidad de mejorar tu futuro**

Katori te invita a participar en el taller para jóvenes  
**Capacitación PYLI**  
*(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)*

**INFORMATE**



**TIRO**

**Capacitación PYLI**  
*(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)*

Katori Jóvenes te invita a capacitarte sobre el Liderazgo, Servicio y Comunidad con el fin de replicar y aplicar los conocimientos adquiridos, en la Capacitación PYLI.

**Objetivos de Participación:**

- Haber comprendido sobre los roles de 12 a 17 años.
- Liderar en su Comunidad.
- Activo dentro del Programa de Liderazgo.
- Responsabilizarse.
- Crear facilidad de hablar en público.
- Disponibilidad de participar en un taller de tres días consecutivos.
- Creatividad.
- Presentar un ensayo por escrito.

Tema: "Los profesionales que los jóvenes enfrentan en la comunidad"

Hacer una exposición sobre el ensayo hecho a una comisión evaluadora de una duración máxima de 10 minutos.

Asistir a la Reunión, para poder participar en el taller, que tendrá duración de tres días, se realizará en grupos de voluntarios de los jóvenes, que cumplirán con los requisitos antes mencionados.

Se eligió en cada Subagencia Katori, un máximo de 8 participantes, de los cuales 4 deben ser hombres y 4 mujeres.

Los jóvenes seleccionados serán notificados a través de una invitación personal para participar en el taller, y después se realizará una reunión con los padres de familia, para informarlos sobre el taller.

**Este capacitación pretende mejorar la calidad de vida de los jóvenes beneficiarios de la Asociación Katori.**

**INFORMATE**



**RETIRO**

**TAKE ONE**

**GAFETE**

**Capacitación PYLI**  *Tejiendo Realidades...  
para un futuro vivo*

*(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)*

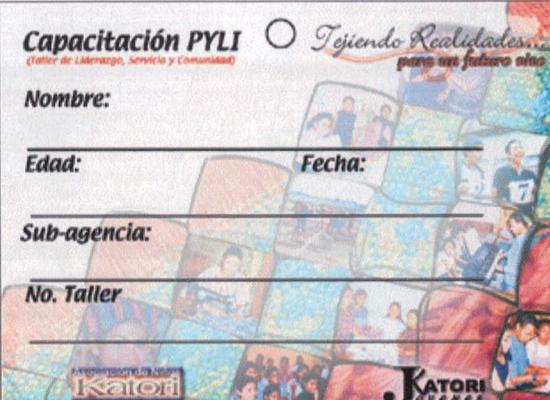
**Nombre:** \_\_\_\_\_

**Edad:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_

**Sub-agencia:** \_\_\_\_\_

**No. Taller** \_\_\_\_\_

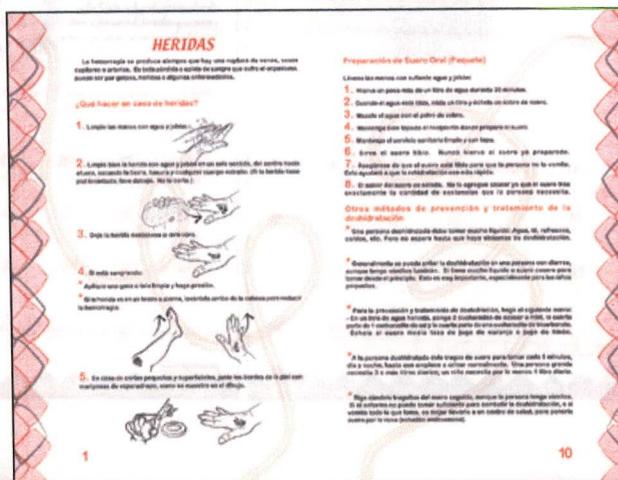
**Katori** **KATORI JÓVENES**



# CARPETA



# MANUAL DE PRIMEROS AUXILIOS



El resultado de los especialistas en el área fue satisfactoria, ya que su opinión confirma que el material es funcional y satisfactorio, ya que consideraron que el contenido era el necesario, las fotografías se manejaron de una manera adecuada, de forma que el grupo objetivo se identificara con ellas, el tamaño de las piezas y de la tipografía era la adecuada. Su única observación fue que se explotara más el color en el afiche y el take one, para lograr la atención de los jóvenes, y que en el take one se agrandaran más las fotografías para que se pudieran apreciar bien.

A continuación se muestran los cambios que se realizaron en algunas piezas, que fueron sugeridas por los diseñadores y especialistas en el área y se tomaron en cuenta para lograr su funcionalidad.

*Tejiendo Realidades...*  
*para un futuro vivo*  
Capacitación PYLI  
Centro de Liderazgo, Servicio y Comunidad

**KATORI**  
*te invita a capacitarte sobre el Liderazgo, Servicio y Comunidad con el fin de replicar y aplicar los conocimientos adquiridos, en la Capacitación PYLI.*

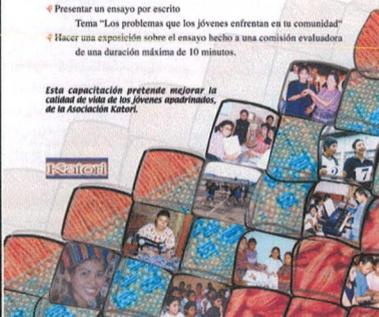
Requisitos de Participación

- ◆ Estar comprendido entre las edades de 12 a 17 años
- ◆ Líder en su Comunidad
- ◆ Activo dentro del Programa de Jóvenes
- ◆ Responsable
- ◆ Con facilidad de hablar en público
- ◆ Disponibilidad de participar en un taller de tres días (consecutivos)
- ◆ Dinámico
- ◆ Presentar un ensayo por escrito

Tema "Los problemas que los jóvenes enfrentan en tu comunidad"

- ◆ Hacer una exposición sobre el ensayo hecho a una comisión evaluadora de una duración máxima de 10 minutos.

Esta capacitación pretende mejorar la calidad de vida de los jóvenes apurímanos, de la Asociación Katori.

ANTES

*Tejiendo Realidades...*  
*para un futuro vivo*  
Capacitación PYLI  
Centro de Liderazgo, Servicio y Comunidad

**KATORI**  
*te invita a capacitarte sobre el Liderazgo, Servicio y Comunidad con el fin de replicar y aplicar los conocimientos adquiridos, en la Capacitación PYLI.*

Requisitos de Participación

- ◆ Estar comprendido entre las edades de 12 a 17 años
- ◆ Líder en su Comunidad
- ◆ Activo dentro del Programa de Jóvenes
- ◆ Responsable
- ◆ Con facilidad de hablar en público
- ◆ Disponibilidad de participar en un taller de tres días (consecutivos)
- ◆ Dinámico
- ◆ Presentar un ensayo por escrito
- ◆ Hacer una exposición sobre el ensayo hecho a una comisión evaluadora de una duración máxima de 10 minutos.

Esta capacitación pretende contribuir a mejorar la calidad de vida de los jóvenes apurímanos, de la Asociación Katori.

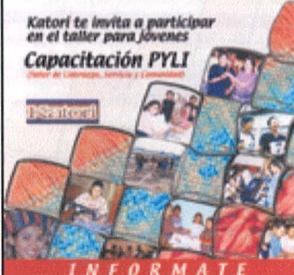



AFICHE  
DESPUÉS

*Tejiendo Realidades...  
para un futuro vivo*

**No te pierdas la oportunidad de mejorar tu futuro**

Katori te invita a participar en el taller para Jóvenes **Capacitación PYLI**  
*(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)*



**INFORMATE**

**TIRO**

**Capacitación PYLI**  
*(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)*

Katori Jóvenes te invita a capacitarte sobre el Liderazgo, Servicio y Comunidad con el fin de replicar y aplicar los conocimientos adquiridos, en la Capacitación PYLI.

**Requisitos de Participación**

- Estar comprometido entre los edades de 12 a 17 años.
- Lider en su Comunidad.
- Activo dentro del Programa de Jóvenes.
- Responsible.
- Con facilidad de hablar en público.
- Disponibilidad de participar en un taller de tres días (consecutivos).
- Disponibilidad.
- Presentar un ensayo por escrito.

Tema: "Los problemas que los jóvenes enfrentan en su comunidad"

• Hacer una exposición sobre el ensayo hecho a una comisión evaluadora de una duración máxima de 10 minutos.

Asistir a su taller, para poder participar en el taller, que tendrá duración de tres días, se realizará en grupos de veintidós de los jóvenes, que cumplir con los requisitos antes mencionados.

No elegirá en cada taller, Katori, en máximo de 8 participantes, de los cuales 4 deben ser hombres y 4 mujeres.

Los jóvenes seleccionados serán notificados a través de una invitación personal para participar en el taller, y después se realizará una reunión con los padres de familia, para informarnos sobre el taller.

**Esta capacitación pretende mejorar la calidad de vida de los jóvenes apurílecinos, de la Asociación Katori.**



**INFORMATE**

**RETIRO**

**TAKE ONE  
ANTES**

*Tejiendo Realidades...  
para un futuro vivo*

**No te pierdas la oportunidad de mejorar tu futuro**

Katori te invita a participar en el taller para Jóvenes **Capacitación PYLI**  
*(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)*



**INFORMATE**

**TIRO**

**Capacitación PYLI**  
*(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)*

Katori te invita a capacitarte sobre el Liderazgo, Servicio y Comunidad con el fin de replicar y aplicar los conocimientos adquiridos, en la Capacitación PYLI.

**Requisitos de Participación**

- Estar comprometido entre los edades de 12 a 17 años.
- Lider en su Comunidad.
- Activo dentro del Programa de Jóvenes.
- Responsible.
- Con facilidad de hablar en público.
- Disponibilidad de participar en un taller de tres días (consecutivos).
- Disponibilidad.
- Presentar un ensayo por escrito.
- Hacer una exposición sobre el ensayo hecho a una comisión evaluadora de una duración máxima de 10 minutos.

Asistir a su taller, para poder participar en el taller, se realizará un proceso de selección de los jóvenes, que cumplen con los requisitos antes mencionados.

**Esta capacitación pretende contribuir a mejorar la calidad de vida de los jóvenes apurílecinos, de la Asociación Katori.**



**INFORMATE**

**RETIRO**

## CALENDARIO Y MANUAL DE PRIMEROS AUXILIOS

En lo que se refiere al material del programa de salud, los diseñadores opinaron que el calendario era totalmente funcional en cuanto, a la diagramación, fotografías, tipografía, contenido, márgenes, color, tamaño y presentación, la única observación que hizo un 60% de los diseñadores gráficos, fue que la carátula del calendario se utilizara el color al 100% y no como pantalla o como lente, y así lograr llamar la atención.

En el manual de primeros auxilios, el 80% de los diseñadores opinaron que el color rojo que se estaba utilizando era muy triste y no impactaba ni motivaba a leerlo. El 40% consideraron que la numeración de las páginas se hiciera de otro color y en diferente lugar, para que no causara confusión con la numeración de las instrucciones del contenido.

La utilización de las fotografías en la carátula no se podía apreciar del todo bien, por ser hecho a dos colores, por lo que sugirieron que se utilizara solamente una fotografía en grande que identificara al grupo objetivo y no se viera triste ni opaco. En cuanto a las ilustraciones les parecieron adecuada sin embargo sugirieron un 40% de los diseñadores que se utilizaran en color rojo para no hacer aburrida la lectura de las instrucciones.

Otro problema detectado por un 40% de los diseñadores fue el tamaño de la tipografía en el manual de primeros auxilios, ya que por ser un poco pequeña, cansaba rápidamente en el momento de leer por lo que, se hizo un punto más grande.

La opinión de los especialistas en el área fue totalmente satisfactoria, ya que consideraron que el contenido era el necesario y era comprensible en cuanto instrucciones, las fotografías y las ilustraciones eran adecuadas y logran que se identifique con las actividades que se realiza en la asociación, por lo que respecto a este material no hicieron ninguna sugerencia de cambio.

A continuación se muestra los cambios que se realizaron en las piezas que se consideraron adecuadas para que el material fuera eficaz.

### PORTADA CALENDARIO

ANTES



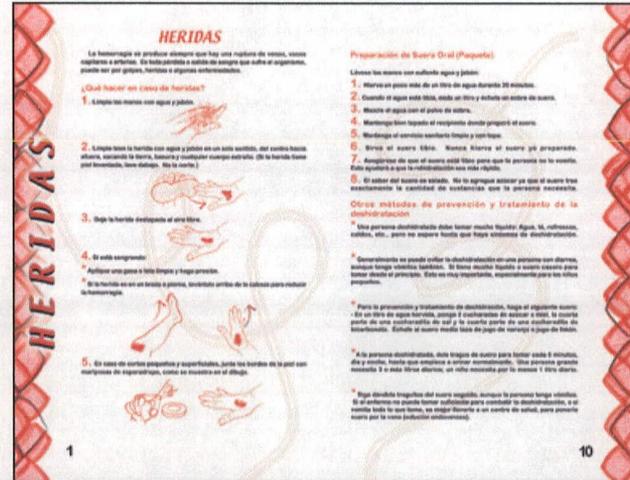
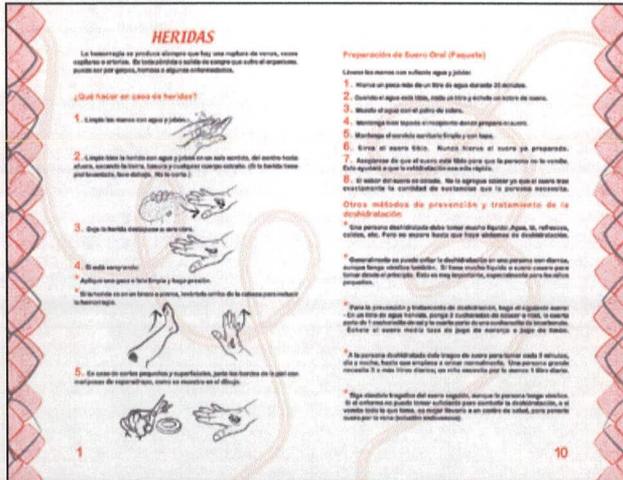
DESPUÉS



# PORTADA MANUAL DE PRIMEROS AUXILIOS



## ANTES CONTENIDO MANUAL DE PRIMEROS AUXILIOS



## 12. PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

### 12.1 PROPUESTA GRÁFICA PARA LA ASOCIACIÓN DE AYUDA DE NIÑOS KATORI



# Tejiendo Realidades... para un futuro vivo

**Capacitación PYLI**  
(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)

**KATORI**  
JÓVENES te invita a capacitarte sobre el Liderazgo,  
Servicio y Comunidad con el fin de replicar y aplicar los  
conocimientos adquiridos, en la Capacitación PYLI.

## Requisitos de Participación

- ✦ Estar comprendido entre las edades de 12 a 17 años
- ✦ Líder en su Comunidad
- ✦ Activo dentro del Programa de Jóvenes
- ✦ Responsable
- ✦ Con facilidad de hablar en público
- ✦ Disponibilidad de participar en un taller de tres días (consecutivos)
- ✦ Dinámico
- ✦ Presentar un ensayo por escrito
- ✦ Hacer una exposición sobre el ensayo hecho a una comisión evaluadora de una duración máxima de 10 minutos.

Esta capacitación pretende contribuir a mejorar la calidad de vida de los jóvenes apadrinados, de la Asociación Katori.

Asociación de Niños  
**Katori**

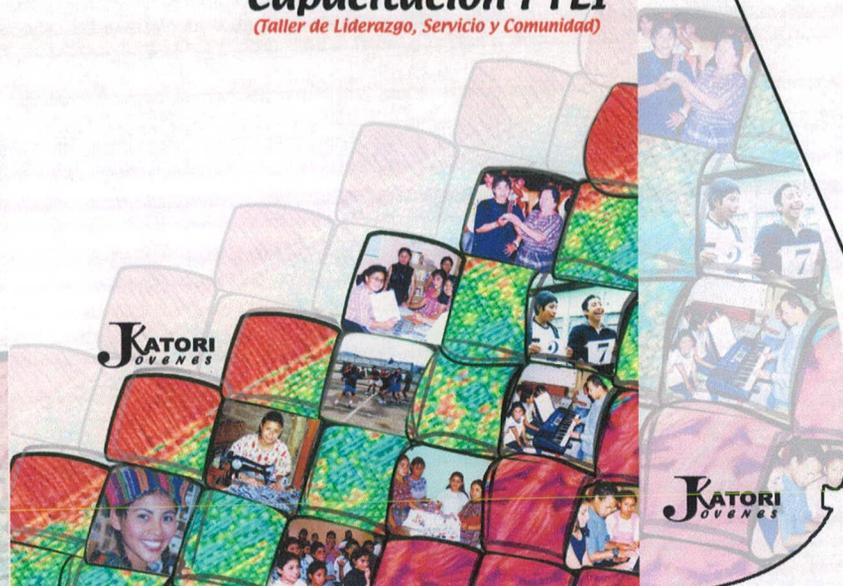


# AFICHE

*Tejiendo Realidades...  
para un futuro vivo*

**JATORI**  
JÓVENES se ocupa de capacitar sobre el Liderazgo, Servicio y Comunidad con el fin de replicar y aplicar los conocimientos adquiridos, en la Capacitación PYLI. Esta capacitación pretende mejorar la calidad de vida de los jóvenes apadrinados, de la Asociación Katori.

**Capacitación PYLI**  
(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)



**Capacitación PYLI**  
(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)

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

# CARPETA

*Tejiendo Realidades...  
para un futuro vivo*



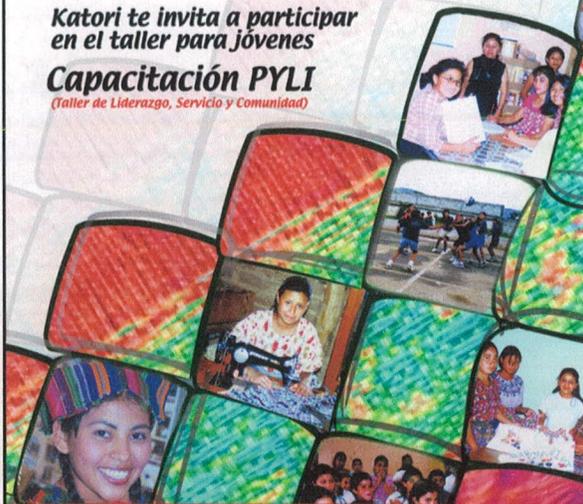
*Tejiendo  
Realidades...  
para un futuro vivo*

**No te  
pierdas la  
oportunidad de  
mejorar tu futuro**

**Katori te invita a participar  
en el taller para jóvenes**

**Capacitación PYLI**

*(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)*



**INFORMATE**

## **Capacitación PYLI**

*(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)*

**Katori te invita a capacitarte sobre el Liderazgo, Servicio y Comunidad con el fin de replicar y aplicar los conocimientos adquiridos, en la Capacitación PYLI.**

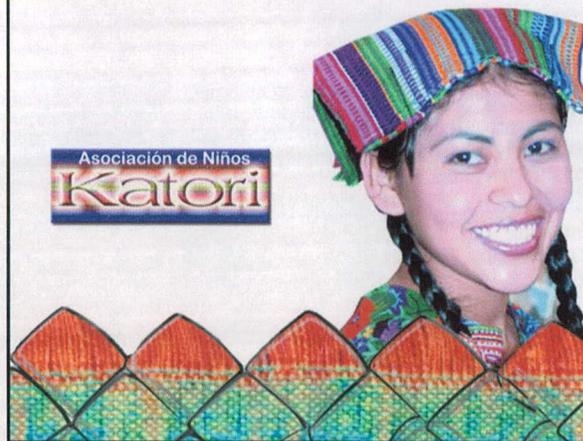
### **Requisitos de Participación**

- ❖ Estar comprendido entre las edades de 12 a 17 años
- ❖ Líder en su Comunidad
- ❖ Activo dentro del Programa de Jóvenes
- ❖ Responsable
- ❖ Con facilidad de hablar en público
- ❖ Disponibilidad de participar en un taller de tres días (consecutivos)
- ❖ Dinámico
- ❖ Presentar un ensayo por escrito
- ❖ Hacer una exposición sobre el ensayo hecho a una comisión evaluadora de una duración máxima de 10 minutos.

*Acércate a tu Sub-agencia más cercana, para poder participar en el taller, se realizará un proceso de selección de los jóvenes, que cumplan con los requisitos antes mencionados.*

**Esta capacitación pretende contribuir a mejorar la calidad de vida de los jóvenes apadrinados, de la Asociación Katori.**

Asociación de Niños  
**Katori**



**Capacitación PYLI**  *Tejiendo Realidades...*  
*(Taller de Liderazgo, Servicio y Comunidad)* *para un futuro vivo*

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

**Edad:** \_\_\_\_\_ **Fecha:** \_\_\_\_\_

**Sub-agencia:** \_\_\_\_\_

**No. Taller** \_\_\_\_\_

Asociación de Niños **Katori**

**KATORI**  
JUVENES

## GAFETE



# Julio

*Tejiendo Realidades... para un futuro vivo*

## Cheques Oftalmológico

Te vas a ir muy importante para hacer todas las actividades diarias, hace una revisión anual



Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
					1	2
	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29

Desarrolla

# Agosto

*Tejiendo Realidades... para un futuro vivo*

## Higiene Personal

Para ser una persona saludable aprende a tener una adecuada higiene, y así evitar muchas enfermedades



Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
					5	6
	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Desarrolla

# Septiembre

*Tejiendo Realidades... para un futuro vivo*

## Primeros Auxilios

Participa en el Taller de Capacitación de Primeros Auxilios, te ayudará a saber que hacer en caso de emergencias o en caso de accidentes



Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
					1	2
	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Desarrolla

# Octubre

*Tejiendo Realidades... para un futuro vivo*

## Nutrición y Alimentos

Aprende a revisar los alimentos que te brindamos de manera que sean nutritivos para ti y tu familia



Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
						1
	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29						

Desarrolla

# Noviembre

*Tejiendo Realidades... para un futuro vivo*

## Cursos de Vacaciones

Es importante que aprendas y repases las actividades y conceptos en caso de alguna enfermedad



Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
					1	2
	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Desarrolla

# Diciembre

*Tejiendo Realidades... para un futuro vivo*

## Capacitación de Voluntarios

Capacítate en el Taller de Salud para que puedas colaborar en las Campañas de Salud



Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
					1	2
	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

Desarrolla

# CALENDARIO

*Tejiendo Realidades... para un futuro vivo*

**¿Cómo se previenen las enfermedades diarreicas?**

- Lávese las manos con suficiente agua y jabón:
1. Después de ir al servicio sanitario.
  2. Antes de preparar y tocar alimentos.
  3. Antes de comer y dar de mamar.
  4. Después de estar en contacto con heces, u otras materias orgánicas u objetos contaminados.
  5. Después de usar el servicio sanitario limpio y con tapa.
  6. Después de salir del servicio sanitario, bórrelo o en un basurero.
  7. Después de eliminar el papel en el servicio sanitario, bórrelo o en un basurero.
  8. Defoque en el servicio sanitario o letrina, nunca lo haga al aire libre, especialmente cerca de los ríos, pozos de agua o viviendas. En caso de emergencia, cave un foso y tape las heces con tierra.
  9. Lave platos, ollas, tablas de picar, y demás utensilios antes de preparar los alimentos.
  10. Si el agua es de pozo, río o otra fuente natural, límpiela o ablande claro antes de usarla. Deseche en recipientes limpios y manténgalos tapados.
  11. Las heces en las mantillas o ropa de las niñas deben ser eliminadas en la letrina o servicio sanitario, preferiblemente colóquelas en mantillas o ropa en agua con cloro por algunos minutos, antes de lavarlas con agua y jabón.
  12. Lave todos los alimentos con suficiente agua y jabón.
  13. Cocínelos bien y manténgalos tapados.
  14. Si se han enfriado, colóquelos bien y cómelos inmediatamente. No coma alimentos que pueden estar contaminados por ventas subterráneas, de lugares sucios.
  15. Evite las calorías de morder: tape bien los basureros. Entierre la basura o quémela donde no hay recolección.

**Nota:**  
\* Si la persona no mejora, tráedala inmediatamente al hospital para recibir atención médica de urgencia.

8

**DESHIDRATACIÓN**

La deshidratación resulta cuando el cuerpo de la persona pierde más líquido de lo que toma. Esto puede pasar en casos de diarrea fuerte, espantosa o si hay vómitos.

También puede resultar cuando hay:

- Choques
  - Quemaduras
  - Apretamiento por calor
  - Alguna de calor o insolación
  - Fiebre (febrilure)
  - Enfermedades graves
- Cuando la persona no puede tomar ni comer mucho. Personas de cualquier edad se pueden deshidratar, pero sucede más rápido y es más peligroso en los niños pequeños.

**¿Cuáles son los síntomas?**

- \* Orina poca o nada, orines de color oscuro.
- \* Perdida repentina de peso.
- \* Boca seca
- \* Ojos hinchados, sin lágrimas
- \* Cuello de mollera (bolsa popuchos)
- \* Falta de elasticidad en la piel, levante la piel del estomago con los dedos, si tarda en bajar a su posición normal, el niño está muy deshidratado.

**¿Qué hacer en caso de deshidratación?**

1. Ingerir más líquidos de lo acostumbrado: suero oral, refrescos naturales, atoles de arroz, calabaza, leche, u otros carnosos.
2. Tomar suficiente agua de arroz, de atoleón de papa, de leche, avena, calabaza u otros.



9

**Preparación de Suero Oral (Paquete)**

Lávese las manos con suficiente agua y jabón:

1. Hierva un poco más de un litro de agua durante 30 minutos.
2. Cuando el agua está tibia, mézcle un litro y déchelo un sobre de suero.
3. Mezcle el agua con el polvo de suero.
4. Mantenga el suero en un recipiente donde se prepare el suero.
5. Mantenga el suero bien tapado el recipiente donde se prepare el suero.
6. Sirva el suero tibio. Nunca hierva el suero ni lo vomite.
7. Asegúrese de que el suero está tibio para que la persona no lo vomite. Esto ayudará a que la rehidratación sea más rápida.
8. El sabor del suero es salado. No le agregue azúcar ya que el suero trae exactamente la cantidad de sustancias que la persona necesita.

**Otros métodos de prevención y tratamiento de la deshidratación**

\* Una persona deshidratada debe tomar mucho líquido: Agua, té, refrescos, caldos, etc., pero no espere hasta que haya síntomas de deshidratación.

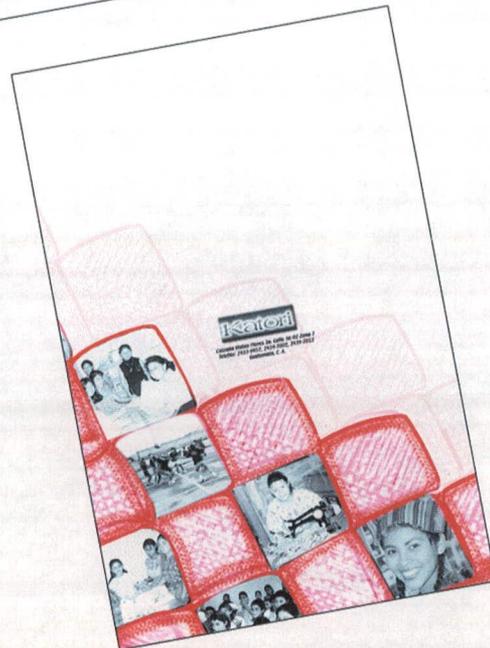
\* Generalmente se puede evitar la deshidratación en una persona con diarrea, siempre tenga vómitos también. Si tiene mucho líquido o suero casero para tomar desde el principio. Esto es muy importante, especialmente para los niños pequeños.

\* Para la prevención y tratamiento de deshidratación, haga el siguiente suero: En un litro de agua tibia, ponga 2 cucharadas de azúcar o miel, la cuarta parte de una cucharadita de sal y la cuarta parte de una cucharadita de bicarbonato. Estéche al suero media taza de jugo de naranja o jugo de limón.

\* Si la persona deshidratada, dele tragar de suero para tomar cada 5 minutos, día y noche, hasta que simplemente orinar normalmente. Una persona grande necesita 3 o más litros diarios; un niño necesita por lo menos 1 litro diario.

\* Si la persona deshidratada, dele tragar de suero rápido, aunque la persona tenga vómitos, si el enfermo no puede tomar suficiente para combatir la deshidratación, e si vomita todo lo que toma, es mejor llevarlo a un centro de salud, para ponerle suero por la vena (solución endovenosa).

10



**MANUAL PRIMEROS AUXILIOS**

Instructivo para aprender a prestar  
ayuda oportuna en caso de accidentes,  
utilizando métodos sencillos y sencillos  
para poder ayudarlos



## HERIDAS

La hemorragia se produce siempre que hay una ruptura de vasos, vasos capilares o arteriales. En toda pérdida o salida de sangre que sufre el organismo, puede ser por golpes, heridas o algunas enfermedades.

### ¿Qué hacer en caso de heridas?

1. Limpie las manos con agua y jabón.
2. Limpie bien la herida con agua y jabón en un solo sentido, del centro hacia afuera, sacando la tierra, barro y cualquier cuerpo extraño. (Si la herida tiene piel levantada, lave debajo).  

3. Deje la herida descubierta al aire libre.  

4. Si está sangrando:  
\* Aplique una gasa o tela limpia y haga presión.  
\* Si la herida es en un brazo o pierna, levántela arriba de la cabeza para reducir la hemorragia.  

5. En caso de cortes pequeños y superficiales, pinte los bordes de la piel con mercurio de esquisamón, como se muestra en el dibujo.  


1

### ¿Cómo evitar las heridas?

1. Es necesario conocer el uso correcto de los instrumentos y utilizarlos con cuidado.
2. Manténgala fuera del alcance de los niños todos los objetos cortantes o penetrantes con que ellos puedan herirse.
3. Los vidrios rotos y ya partidos deben estar bien cubiertos cuando se tiran a la basura.
4. Todas las alfileras de tela o vidrio deben estar bien con un paño. Llévelas bien a la basura.
5. Las agujas con puntas o clavos que sobresalen con un paño. Llévelas bien a la basura.
6. Las armas de fuego como escopetas y pistolas, nunca deben dejarse al alcance de los niños, al igual que las herramientas de corte como machetes, machetes de la sierra, etc. y si es muy necesario pueden llevarse en el bolso o mochila, siempre estén bien protegidos con la empuñadura y sea como ocurren accidentes.
7. Recuerde que las heridas tienen un alto peligro de infección y de pérdida de sangre, por lo que es recomendable que se aplique la técnica antitérmica, para evitar complicaciones.

### Prohibiciones

1. Nunca aplique un torniquete sobre un miembro que sangra, es decir, nunca ponga arriba de la herida una faja, cinta o algo que apriete fuertemente para detener la hemorragia, y si es muy necesario puede hacerse en el brazo o pierna.
2. Si sangra la nariz, nunca entre la cabeza hacia atrás, sea hacia que la sangre pueda entrar al oído.
3. Si continúa sangrando, ponga más gasa y otro trapo limpio y continúe la presión, hasta llegar al hospital.
4. Si la víctima está inestable, ponga su cabeza de lado para evitar que se ahogue con sus vómitos, jamás lo de nada de tomar. Espere hasta que lleguen los médicos.

### NOTA

- Si la herida se ha infectado se reconoce porque:
  - \* son hinchadas, rojas, dolorosas y calientes
  - \* tienen mal olor
  - \* aparecen pusos
  - \* está muy caliente
  - \* Admite (inflamación de los ganglios que se encuentran cerca de la herida).

2

## FRACTURAS

Es la pérdida de continuidad de uno o más huesos, provocado por golpes traumáticos que afectan al organismo. Existen completas, donde el rompimiento es total en el hueso, e incompletas, donde el rompimiento es parcial.

### ¿Qué hacer en caso de fractura?

1. Inmovilizar la zona de la fractura, en el mismo lugar donde se produjo, antes de trasladar a la persona a cualquier lugar, sea hospital, centros de primeros auxilios, haciendo una faja dura y luego suavemente con pedales de tela o trapos largos.  

2. Dete alguna medicina para calmar el dolor si está en muy fuerte. Como por ejemplo acetaminofén o aspirina.  

3. Si la fractura es abierta, hay que tratar primero la herida, parar la hemorragia y luego inmovilizar el miembro lesionado.  

4. Es necesario vigilar el calor, la temperatura e hinchazón del miembro o zona inmovilizada.  

5. Traslado inmediatamente al centro asistencial.  


3

### ¿Cómo sabemos cuando hay una fractura?

1. Vamos a encontrar hinchazón.
2. Hay dolor fuerte.
3. Generalmente la persona no va a contar que fue a causa de un golpe.
4. Puede que el lugar del golpe se ponga rojizo.
5. Imposibilidad de movimiento.
6. Deformación en la zona de la fractura por hinchazón y por el hueso desacomodado.
7. Temperatura elevada en el área afectada.

### Prohibiciones

1. No hay que intentar reacomodar el hueso fracturado, porque se causa más daño y se muy doloroso.
2. Si se cree o se ve que hay una fractura, no mueva la parte afectada de ningún modo.
3. No hay que dar masajes, ni poner cremas ni ungüentos.
4. Nunca deje suelta la fractura. Si TIENE DUDAS SIEMPRE TRÁELA COMO FRACTURA.

### NOTA

- Todos los pacientes fracturados deben ser referidos cuando de su comodidad.
- Si hay mucha dolor debe administrar o aspirina una tableta cada cuatro horas, hasta llegar al hospital, y al médico lo revise.

4

## QUEMADURAS

De acuerdo a la profundidad que hayan alcanzado en la piel y en los tejidos debajo de la piel, se definen tres grados.

**Primer grado:** quemaduras superficiales como cuando nos quemamos por el sol. Causan solo enrojecimiento de la piel y dolor, se curan en 3 a 5 días.

**Segundo grado:** quemaduras un poco más profundas, por ejemplo cuando nos quemamos con agua caliente, y provocan ampollas, dolor y mucho dolor. Se curan en 2 a 3 semanas.

**Tercer grado:** quemaduras profundas que destruyen la piel, los músculos, nervios y vasos sanguíneos, necesitan cirugía e injertos.

Es necesario ver la extensión y profundidad de las quemaduras para determinar su gravedad y qué hacer.

### ¿Qué hacer en caso de quemaduras?

1. Siempre laves bien las manos con agua y jabón. NO toques la zona quemada para evitar la infección.  

2. Meta la parte quemada bajo un chorro de agua fría, durante 20 a 30 minutos. Cuando se reduce el ardor y el dolor y se evita que las quemaduras se extiendan más profundamente.  

3. Alivia el dolor con aspirina o acetaminofén.  

4. Aplique remedio casero para quemaduras de 1° y 2° grado, leve o moderadas: aplicar una hoja de sábila partida en dos para que suelte la liga. O quitarle la cáscara, machucar lo de adentro y aplicar a la piel. Repetir varias veces al día.  


5

### ¿Qué hacer si se hace ampolla?

1. No rompa las ampollas, para evitar infección.
2. Si ya están rotas, no levante la piel para facilitar la cicatrización.
3. Después de haber metido la parte quemada en agua, cubrirla con compresa húmeda.
4. Refiera al Centro de Salud para observación y aplicación de la vacuna antitetánica.

### Refiera el hospital si...

1. La quemadura afecta la cara, el cuello o los genitales.
2. La quemadura afecta zonas del cuerpo que no se mueven (articulaciones, manos, pies, etc.), ya que puede impedir movimientos permanentes e incapacidad de moverlos.
3. La quemadura es extensa.

### Prohibiciones

1. No ponga hielo, mercurio, yodo, pomadas, pasta de dientes, aceite, etc., sobre las quemaduras.
2. No cubra nunca las quemaduras con algodón.
3. Nunca arrancas la ropa que está pegada a la piel, córtala con cuidado alrededor de la quemadura.

### Prevención

- Muchas quemaduras se pueden prevenir, hay que tener cuidado especial con las quemaduras.
- No deje que los niños se acerquen mucho al fuego o que usen fósforos y gas.
- Guárdelos fósforos y lamparas de cualquier clase fuera del alcance de los niños.
- Quita los mecheros de los barberos y otros que está usando para cocinar, fuera del alcance de los niños.
- Mantenga productos químicos (ácidos, sales cáusticas, etc.) en lugares seguros y siempre lejos del alcance de los niños.

6

## DIARREA

Es una enfermedad producida por virus, bacterias o parásitos que están en los alimentos crudos o mal cocinados, en el agua o en cualquier otro objeto que haya sido contaminado. La persona presenta evacuaciones intestinales más frecuentes y abundantes de lo normal. Los heces son suaves, aguadas e líquidas y heces.

### ¿Cuáles son los síntomas?

Los síntomas van a depender del tipo de diarrea.

- Existen tres tipos de diarreas:**
1. Diarrea acuosa, blanca o amarilla.
  2. Diarrea acompañada con moco y sangre.

Las personas enfermas de diarrea presentan, comúnmente:

- Dolor abdominal.
- Poca energía.
- Náuseas o gases de vomitar.
- Molestias abdominales.
- Evacuaciones más de lo normal.

### ¿Qué debe hacer una persona cuando tiene diarrea?

1. Beber más líquidos de lo acostumbrado, suero oral, refresco naturales, jugos de frutas, bebidas azules, etc., o agua hervida.  

2. Tomar suficiente agua de arroz, de almidón de yuca, de maíz, avena, cebada u otros.  


7

## 12.2 FUNDAMENTACIÓN

En la propuesta final se definieron elementos gráficos que se tomaron para unir o integrar la imagen de todo el material gráfico de la propuesta de diseño.

### FRASE O SLOGAN

**"Tejiendo Realidades, para un futuro vivo"**, esta frase significa que cuando realmente se desea algo con todas las fuerzas, y se lucha para que todo lo que nos rodea intervenga y nos permita hacerlo realidad, que nos lleva a una continua evolución, un constante proceso mediante el cual algo se hace o llega gracias al desarrollo integral y humano que representan oportunidades de progresar dando a los jóvenes la posibilidad de concretar sus deseos de desarrollo integral que los conectará con el mundo, acercándolos a una mejor realidad socioeconómica y lo importante que es que sepan que ellos son los únicos responsables de sus logros y metas y que esto lo logran solamente actuando con voluntad propia para ser mejor.

La propuesta final responde a los objetivos de generar una estrategia de comunicación efectiva, que permita informar de la capacitación y formación que brinda la Asociación de Ayuda Katori a los jóvenes, desarrollando un material llamativo que transmita la identidad de los jóvenes apadrinados.

Por ello, se desarrolló una propuesta de material informativo que sirva de apoyo para conocer acerca de los talleres de capacitación destinados a los jóvenes que incluyen los temas de desarrollo integral y comunitario, y mejora de las condiciones habitacionales de las familias, proporcionando a los jóvenes, un material informativo que les permita tener la información necesaria para orientarse y desarrollarse en su comunidad.

Para desarrollar este material se utilizaron colores llamativos y alegres, esto con el fin de generar una propuesta de diseño llamativa, interesante y que sobre todo que transmita vida, que es en sí el concepto con el que se maneja la propuesta gráfica para comunicar sensaciones y llamar la atención con la combinación de armonía y equilibrio en todos los colores del diseño.

El uso de la tipografía es libre, dinámica y legible ya que quiere representar la libertad y el derecho que tiene todo joven de desarrollarse tanto integral como comunitariamente. Además se usó en varios colores, (negro, azul y naranja) para dar un mayor significado vivaz a la comunicación que estamos mostrando, incluso para dar un aspecto más dinámico al diseño.

Toda la tipografía se utilizó en bloques respetando los márgenes y así tener un diseño equilibrado y armonioso.

La esencia de la propuesta es comunicar por medio de la palabra escrita, combinada con un dibujo o con fotografías, que en este caso se utilizaron fotografías de jóvenes realizando diferentes actividades que ofrece Katori, para comunicar el mensaje en forma clara y así dar la idea, de que se identifique con el grupo objetivo, y les interese conocerlas y experimentarlas.

Mediante la fotografía o las ilustraciones se logra establecer una serie de puntos de atención que aportarán color, texturas, dinamismo al diseño, que es lo que se pretende y que será uno de los elementos de más inmediata comunicación ya que es un elemento que llama la atención del lector. En cuanto la ilustración se utilizó solamente en una pieza por ser más eficaz cuando se trata de transmitir ideas e instrucciones. Se integraron estas fotografías a un tejido típico que trata de transmitir la identidad y etnicidad de los jóvenes apadrinados por Katori, y así mismo lograr que se identifiquen con la propuesta y al mismo tiempo que las imágenes rompan la estructura rígida y formal y se vean de una forma más libre.

Se utilizó un equilibrio simétrico en la diagramación ya que esto produce igualdad de peso y tono en ambos lados de nuestra composición, siempre respetando la jerarquización de cada uno de los elementos.

Por lo que esta propuesta busca promover los beneficios que brinda Katori, siempre y cuando los jóvenes estén interesados en superarse y tener un mejor futuro y así a través de este material, se sientan atraídos por desarrollarse integral y comunitariamente, con la ayuda que se les brinda, y que ellos tienen que aprovechar para ser cada día mejor.

## ELEMENTOS VISUALES

### TIPOGRAFÍA

La tipografía que se utilizó en la imagen de todo el material de la propuesta de diseño son:

### *Bickley Script*

Se utilizó en diferentes tamaños en todo el material, y se eligió por ser una tipografía que transmite continuidad, libertad, ligereza, que es la mejor manera de representar la palabra "Tejiendo", de una forma delicada y suave. Se utilizó para la frese o slogan, de todo el material y en todo el texto del calendario.

### *Bernhard Modern Bold*

Esta tipografía solamente se utilizó para la frase "para un futuro vivo", ya que transmite fuerza, carácter, dinamismo y sobre todo porque se utilizó en color rojo.

### *Textile*

La tipografía se utilizó para los títulos, subtítulos o los textos considerados más importantes, ya que tiene unidad con las demás tipografías por ser manuscrita y al mismo tiempo tiene carácter por ser gruesa.

### **Arial Rounded MT Bold**

Se utilizó solamente para el contenido del texto del manual de primeros auxilios, se eligió por ser una tipografía gruesa y que facilita la lectura por ser serif. Esto permite que sea legible y claro el texto de las instrucciones del manual.

## USO DEL COLOR

Los colores que predominan en todo el material del programa de liderazgo, son el naranja y el rojo, ya que por ser colores cálidos son llamativos, alegres y logran llamar la atención de los jóvenes, para que ellos se sientan identificados con todo el material, por transmitir positivismo, energía, entusiasmo y actividad, para que el grupo objetivo se integre a las actividades que ofrece la asociación. Luego se utiliza el negro y el azul para el texto, ya que son colores oscuros y permiten que sean visibles y claros en el momento de leer.

En los materiales del programa de salud, se decidió utilizar el mismo diseño, solo que en otras tonalidades para poder diferenciarlo del programa de liderazgo, se usaron colores más sobrios como el azul turquesa y rojo, ya que transmiten más seriedad por tratarse de la salud, comunicando que es dinámico, vivaz, ameno y llamativo.

Se utilizó monótono en el manual de primeros auxilios, para minimizar costos en la reproducción y se eligieron el color rojo y negro, ya que el negro nos ayuda a leer los textos más claramente, y el rojo porque nos da la idea de prevención, alerta, salud y así al mismo tiempo comunica dinamismo, actividad y entusiasmo.

## ILUSTRACIÓN

Se realizaron ilustraciones para el manual de primeros auxilios, ya que tiene que ser clara la instrucción a seguir en cuanto a prevenir o curar enfermedades. Estos se realizaron con calidad de línea para poder darle volumen a la ilustración y se utilizaron en color rojo para que resaltara en el texto del contenido.

De igual manera se integró una fotografía a la ilustración de unos rombos dibujados a línea para lograr darle forma de tejido trenzado en la imagen que se utilizó en todo el material.

## FOTOGRAFÍAS

Las fotografías que se utilizaron en el material, fueron brindadas por la Asociación de Niños Katori, ya que ellos contaban con las fotografías de todas las actividades que se realizan. Todas se utilizaron a full color, excepto en el manual de primeros auxilios que se utilizó en blanco y negro por ser duotono. Todas las fotografías se integraron dentro de la fotografía propia del tejido típico, para lograr que se identificaron el grupo objetivo con el material.

## DIAGRAMACIÓN Y DISEÑO

La diagramación se realizó en base a ejes verticales y horizontales ya que estos nos permiten un orden lógico en cuanto al contenido de cada pieza, para que de esta manera sea más fácil llevar una continuidad en el momento de leer el material, respetando los márgenes y la jerarquía de cada elemento de texto que se utiliza en el material.

El diseño que unifica todo el material tanto el del programa de líderes como en el programa de salud, es el tejido que se realizó con la ayuda de una fotografía de tejidos típicos propios de Guatemala, por tener relación con el concepto, frase y para que se identificara con el grupo objetivo. A este tejido se le integraron fotografías de las actividades que realizan los jóvenes en la Asociación Katori, para invitarlos y lograr que se involucren con estas actividades y les llame la atención participar.

En cuanto al uso del tejido con fotografías se trató de manejar de diferente forma, en cada pieza, para evitar que el diseño sea repetitivo y quite la atención del espectador, siempre manteniendo la unidad pero de diferente manera.

En la diagramación del material del programa de salud, en el calendario se le dio mayor importancia a las fotografías, ya que ellas comunican más que cualquier texto, y por eso sobresale en el diseño, luego se maneja en nombre de cada mes, la actividad que se realiza, y en la parte inferior los días que le pertenece a cada mes, mencionando las fechas en que se vana realizar actividades y brindando un espacio para que las personas puedan anotar, en las líneas guías para escribir. En las páginas internas del manual de primeros auxilios se manejó el contenido alineado justificadamente, para respetar los márgenes y dándole prioridad a la numeración de los pasos a seguir de las instrucciones que se muestran, mostrando después de cada instrucción, la ilustración de lo que se debe de hacer, para mantener continuidad y un orden para la persona que lo está leyendo.

## 13. PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN

### 13.1 ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

#### AFICHES

Tamaño tabloide 11" x 17", formato vertical, impresos en cartulina blanca texcote calibre 10, tiro a full color.

#### TAKE ONE

Tamaño 8.25" x 3.75", formato vertical, impresos en papel blanco couché 90 gramos, tiro y retiro a full color.

#### CARPETA

Tamaño 9" x 12", formato vertical, impresos en cartulina blanca texcote calibre 10, impresos tiro a full color, lleva troquel, con sisa y pegado.

#### GAFETE

Tamaño 3" x 4", formato horizontal, impresos en cartulina blanca texcote calibre 10, tiro a full color, lleva perforación en la parte central superior.

#### CALENDARIO

Tamaño 8" x 10", formato horizontal, carátula y contracarátula impresas en texcote calibre 10, con barniz UV, y las páginas interiores impresos en papel couché 100 gramos, impresos a full color tiro y retiro, lleva perforación en la parte central inferior, puede ser espiraleado o engrapado para reducir costos.

#### MANUAL DE PRIMEROS AUXILIOS

Tamaño media carta 5.5" x 8.5", formato vertical, impresos en papel bond blanco 80 gramos, a dos colores, rojo y negro, son 4 folios incluyendo carátula y contracarátula, es decir 12 páginas internas, lleva doblez por el centro para el engrapado.

### 13.2 INFORME TÉCNICO

Cuenta con un instructivo técnico para enviar a la imprenta en el que se reproducirá la propuesta gráfica, el cual se explica en breves pasos en el que consiste la reproducción del material, además de tener un CD, el cual contiene todos los archivos necesarios para la elaboración del material.

#### AFICHES

Para la reproducción del afiche, se encuentra la carpeta llamada afiche, en la cual contiene los archivos de afiche.fh10, que está diagramado en el programa de Freehand 10, con el tamaño original que es 11" x 17", con la tipografía convertida en path, para evitar problemas en el momento de abrirlo, con 0.25 de exceso de color para rasurar el material y no cause ningún problema y con los archivos adjuntos necesarios, como por ejemplo el archivo de fondo afiche.tiff, que es el fondo del afiche, donde se encuentra el diseño con las fotografías en CMYK, en formato TIFF, con 200 dpi de resolución, para que tenga buena calidad de impresión.

## TAKE ONE

Para la reproducción del take one, se encuentra la carpeta llamada take one, en la cual contiene los archivos de takeone.fh10, que está diagramado en el programa de Freehand 10, con el tamaño original en cada página separado el tiro y el retiro que es 3.75" x 8.25", con la tipografía convertida en path, para evitar problemas en el momento de abrirlo, con 0.25 de exceso de color para rasurar el material y no cause ningún problema y con los archivos adjuntos necesarios, como por ejemplo el archivo de fondo take one1.tiff, take one2.tiff que son el fondo del take one, donde se encuentra el diseño con las fotografías en CMYK, en formato TIFF, con 200 dpi de resolución, para que tenga buena calidad de impresión.

## CARPETA

Para la reproducción de la carpeta, se encuentra la carpeta llamada carpeta, en la cual contiene los archivos de carpeta.fh10, que está diagramada en el programa de Freehand 10, con el tamaño original que es 15" de largo, siendo 12" para guardar las hojas verticalmente y 3« para la pestaña que se dobla para sostener las hojas, y 24.5" de ancho que cuenta con 3« en cada pestaña lateral, un lomo de 0.5" y el resto que permite que se doble la carpeta por la mitad, el archivo va con la tipografía convertida en path, para evitar problemas en el momento de abrirlo, con 0.25 de exceso de color para rasurar el material y no cause ningún problema y con los archivos adjuntos necesarios, como por ejemplo el archivo de troquel.fh10 donde aparece el tamaño y las anotaciones del troquel de la carpeta, indicando dobleces, corte y pegado y el archivo de fondo carpeta.tiff, que es el fondo de la carpeta, donde se encuentra el diseño con las fotografías en CMYK, en formato TIFF, con 200 dpi de resolución, tamaño real, para que tenga buena calidad de impresión.

## GAFETE

Para la reproducción del gafete, se encuentra la carpeta llamada gafete, en la cual contiene los archivos de gafete.fh10, que está diagramado en el programa de Freehand 10, con el tamaño original que es 3 " x 4", con la tipografía convertida en path, para evitar problemas en el momento de abrirlo, con 0.25 de exceso de color para rasurar el material y no cause ningún problema y con los archivos adjuntos necesarios, como por ejemplo el archivo de fondo gafete.tiff, que es el fondo del gafete, donde se encuentra el diseño con las fotografías en CMYK, en formato TIFF, con 200 dpi de resolución, para que tenga buena calidad de impresión.

## CALENDARIO

Para la reproducción del calendario, se encuentra la carpeta llamada calendario, en la cual contiene los archivos de calendario.fh10, que está diagramado en el programa de Freehand 10, con el tamaño original en cada página separado el tiro y el retiro que es 8" x 5", con la tipografía convertida en path, para evitar problemas en el momento de abrirlo, con 0.25 de exceso de color para rasurar el material y no cause ningún problema y con los archivos adjuntos necesarios, como por ejemplo el archivo de fondo de cada mes enero.tiff, febrero.tiff, y así sucesivamente con cada mes que son el fondo del calendario de cada mes, donde se encuentra el diseño con las fotografías en CMYK, en formato TIFF, con 200 dpi de resolución, para que tenga buena calidad de impresión.

## MANUAL DE PRIMEROS AUXILIOS

Para la reproducción del manual, se encuentra la carpeta llamada manual, en la cual contiene los archivos de manual.fh10, que está diagramado en el programa de Freehand 10, con el tamaño original en cada página separado el tiro y el retiro que es 8.5" x 5.5", con la tipografía convertida en path, para evitar problemas en el momento de abrirlo, con 0.25 de exceso de color para rasurar el material y no cause ningún problema y con los archivos adjuntos necesarios, como por ejemplo el archivo de fondo de cada página pagina1.tiff, pagina2.tiff, y así sucesivamente con cada página que son el fondo del manual de cada página, donde se encuentra el diseño con las fotografías blanco y negro y rojo, en formato TIFF, con 200 dpi de resolución, para que tenga buena calidad de impresión.

### 13.3 PRESUPUESTOS DE IMPRESIÓN

Para la reproducción de las piezas finales de la propuesta de diseño, se cotizó el costo de cada pieza que se detalla a continuación.

En lo que se refiere al diseño, creatividad y arte de cada pieza, los precios son los siguientes:

AFICHE	Q.1,000.00
TAKE ONE	Q.600.00
GAFETE	Q.250.00
CARPETA	Q.1,500.00
CALENDARIO	Q.3,500.00
MANUAL	Q.1,500.00
<b>TOTAL DISEÑO</b>	<b>Q.8,250.00</b>

#### AFICHE

Tamaño 11 x 17 pulgadas, en texcote calibre 10, impresos a full color.

Cantidad	Precio Unidad	Total
500	Q.3.85	Q.1,925.00
100	Q.15.50	Q.1,550.00
50	Q.30.00	Q.1,500.00

### TAKE ONE

Tamaño 3.75" X 8.25", en couché 90 gramos, impresos tiro y retiro a full color.

Cantidad	Precio Unidad	Total
5,000	Q.0.55	Q.2,750.00
1,000	Q.1.35	Q.1,350.00
500	Q.2.50	Q.1,250.00

### CARPETA

Tamaño 9" X 12" X 0.50", en texcote calibre 10, impresos a full color, troquel, sisa y pegado.

Cantidad	Precio Unidad	Total
1,000	Q.4.50	Q.4,500.00
500	Q.7.30	Q.3,650.00
100	Q.29.00	Q.2,900.00
50	Q.56.00	Q.2,800.00

### GAFETE

Tamaño 3" X 4", en texcote calibre 10, impresos a full color, perforado.

Cantidad	Precio Unidad	Total
5,000	Q.0.50	Q.2,500.00
1,000	Q.1.20	Q.1,200.00
500	Q.2.25	Q.1,125.00

### CALENDARIO

Tamaño 5" X 8", en texcote calibre 10 las carátula y contracarátula con barniz UV, páginas internas en papel couché 100 gramos, impresos a full color, perforado con espiral o engrapado.

Cantidad	Precio Unidad	Total
1,000 espiral	Q.37.00	Q.37,000.00
1,000 engrapado	Q.30.00	Q.30,000.00

## MANUAL DE PRIMEROS DE AUXILIOS

Tamaño 5" X 8", en papel bond 80 gramos, con carátula y contracarátula y páginas internas, impresos a dos colores rojo y negro, compaginado, doblado y engrapado.

Cantidad	Precio Unidad	Total
5,000	Q.1.10	Q.5,500.00
1,000	Q.1.90	Q.1,900.00

### Total de todas las piezas

	Cantidad	
AFICHE	500	Q.1,925.00
TAKE ONE	1,000	Q.1,350.00
GAFETE	1,000	Q.1,200.00
CARPETA	500	Q.3,650.00
CALENDARIO	500	Q.30,000.00
MANUAL	1,000	<u>Q.1,900.00</u>

**TOTAL DE IMPRESIÓN**                      **Q.40,025.00**

### 13.4 SISTEMA DE IMPRESIÓN Y REPRODUCCIÓN

Se recomienda que el material sea impreso en un sistema litográfico, ya que este sistema, nos da la facilidad de utilizar materiales gruesos para que sean durables, y por la cantidad que se reproducirán es mejor en este sistema.



## 14. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 14.1 CONCLUSIONES

- Las Asociaciones que brindan ayuda a las personas que no tienen los recursos necesarios, realizan un gran trabajo sobre todo en la juventud guatemalteca, tratando de educar, informar y desarrollar a cada uno de ellos, y para que esto sea un éxito, se cuenta con una estrategia que permitió generar ese vínculo de comunicación, entre la Asociación Katori y los jóvenes apadrinados, proponiendo elementos gráficos diferentes que llamen la atención de los jóvenes y éstos aprovechen las oportunidades y beneficios que se les brindan.
- Para informar a los jóvenes apadrinados, de las actividades y beneficios que brinda la Asociación Katori, se propusieron materiales que dan la información, y desarrollo necesario para ellos, a través de colores alegres y llamativos, con un diseño que transmite libertad, superación, lucha, para generar un interés por conocer y lograr desarrollarse integral y comunitariamente, en sus comunidades y mejora de las condiciones habitacionales de las familias.
- Se realizó un material informativo para los Jóvenes de la Asociación de Ayuda de Niños Katori, ya que es importante que todos los jóvenes apadrinados cuenten con un material informativo que les permita tener la información necesaria para orientarse y poder desarrollarse integral y comunitariamente.

### 14.2 RECOMENDACIONES

- Deben promoverse los materiales informativos, instructivos y de desarrollo para los jóvenes durante las actividades y mejor si se logra una interacción entre ellos y los capacitadores, antes de que inicie las capacitaciones, para que éstos entiendan y comprendan cada uno de los materiales que se les entregue, y así éstos cumplan con su función.
- La propuesta gráfica está realizada para todos los jóvenes apadrinados de la Asociación Katori, que habitan en las comunidades rurales de Sololá, Chimaltenango y Sacatepéquez, por lo que se necesita que todo el personal capacitador tenga reuniones, para definir el manejo y uso que se le debe dar al material para que éste sea totalmente funcional y adecuado.
- En el momento de impartir varias veces el material, debe tomarse en cuenta el uso adecuado de cada una de las piezas, y sobre todo si se necesitara de otro material, tomar en cuenta, la línea de diseño, en la que se trabajaron las demás piezas para lograr tener armonía y unidad en todo el material y sobre todo que se base en el concepto.

## 15. BIBLIOGRAFÍA

- González Rojas, O. (2004). Enseñanza Aprendizaje (En red) Disponible en: <http://www.redcientifica.com/doc/doc20040270600.html>
- Hegel, G. (2004), *Liderazgo en adolescentes* (Tesis). Universidad Rafael Landívar. Diseño Gráfico. Guatemala
- Instituto de Investigaciones Económicas Sociales. (1999) Los pobres explican la pobreza: El Caso de Guatemala. Universidad Rafael Landívar. Serie Económica, Segunda Edición.
- Limusa S. A. De CV. (2001) Universidad Iberoamericana Los Rostros de la pobreza, el debate. (En red) Disponible en: [http://www.femica.org/archivos/dis\\_coyoy.htm](http://www.femica.org/archivos/dis_coyoy.htm)
- Mendoza, C. (199). Los Mayas frente a la Globalización Coban, Alta Verapaz, Guatemala. Centro Ak'Kutan.
- Moreno, Luciano (2003). Elementos importantes del Diseño (En red) Disponible en: <http://www.htmlweb.net/>
- Pérez de León, A. (2003). ¿Quiénes son los pobres en Guatemala. (En red) Disponible en: <http://www.paho.org/spanish/ad/dpc/vp/paho-iica.htm>
- Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo PNUD. (2000) El Drama de la pobreza en Guatemala Guatemala.
- Boletín gratuito sobre Diseño, Multimedia e Internet (En red) Disponible en: <http://www.newsartesvisuales.com/>

# ANEXOS

## ENCUESTA PARA JOVENES APADRINADOS DE ASOCIACION KATORI

La siguiente encuesta es para saber qué es lo que realizan, en qué ocupan su tiempo y sobre todo si es participante activo de las actividades que brinda Katori, ya que a través de estas preguntas, se realizará un material gráfico efectivo, para informarle acerca de las actividades que se realizan en la Asociación, por lo que se agradece la respuesta que dé a cada pregunta.

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

Sexo: \_\_\_\_\_ Comunidad o aldea: \_\_\_\_\_

1. ¿Sabe leer y escribir? SI NO

2. ¿Estudia actualmente? SI NO

3. ¿Qué grado cursa? \_\_\_\_\_

4. ¿En qué grado dejó de estudiar? \_\_\_\_\_

5. ¿Qué idiomas o lenguas habla? \_\_\_\_\_

6. ¿Cuenta con algún trabajo actualmente? SI NO

¿Cuál y dónde? \_\_\_\_\_

7. ¿De cuántas personas cuenta su familia? \_\_\_\_\_

8. ¿Ayuda en su casa a realizar tareas domésticas o laborales? SI NO

9. ¿Tiene hermanos? SI NO ¿Cuántos? \_\_\_\_\_

10. ¿Quién cuida de ellos? \_\_\_\_\_

11. ¿En su casa cuenta con  
 Televisión  Radio  Teléfono  Otros

12. ¿Tiene algún pasatiempo, o en que gasta mayormente su tiempo? \_\_\_\_\_

13. ¿Asiste constantemente a los programas de jóvenes que brinda la Asociación Katori? SI NO

¿Por qué? \_\_\_\_\_

14. ¿Cómo se entera de las actividades que brinda el programa de jóvenes de la Asoc. Katori? SI NO

15. ¿Considera que está recibiendo la ayuda adecuada y necesaria en los programas de jóvenes? SI NO

¿Por qué? \_\_\_\_\_

16. ¿Recibe algún material en el cual le informan de las actividades que se darán en los programas de jóvenes que brinda la Asociación Katori?

SI NO ¿Cuál? \_\_\_\_\_

17. ¿Le gustaría una nueva propuesta para enterarse anticipadamente de las actividades que se darán en los programas de jóvenes que brinda la Asociación Katori?

SI NO ¿Cuál? \_\_\_\_\_