

**ESTRATEGIA CREATIVA E
DISEÑO DEL MATERIAL EDUCATIVO
SOBRE SEXUALIDAD PARA
LOS ALUMNOS DE LA ESCUELA
PUENTE DE BELICE**

**“NUESTRA
SEXUALIDAD”**

Portafolio académico presentado al consejo de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Rafael Landívar por Sergio José Durini Serrano previo a optar el título de Diseñador Gráfico en el grado académico de licenciado.

Guatemala, Agosto 2007





Universidad
Rafael Landívar

Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño
Teléfono: (502) 24262626 ext. 2428
Fax: (502) 24262626 ext. 2429
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16
Guatemala, Ciudad. 01016

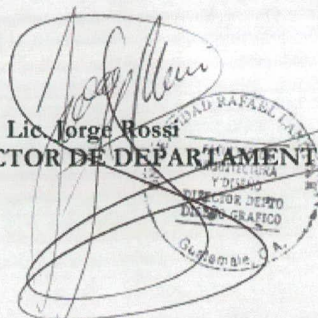
URL
03
T1400a
C02

Reg. No. Arq. 21-2007

Decanato de la Facultad de Arquitectura y Diseño a
seis días del mes de agosto de dos mil siete.

Con base al resultado de **Aprobado** obtenido al sustentar la Defensa Privada del Portafolio Académico en el Proyecto de Investigación, denominado: **"Participación del Diseñador Gráfico en la inclusión de animaciones, ambientes y personajes digitales, como parte de escenografías teatrales"**, presentado por el estudiante Sergio José Durini Serrano, previo a su Graduación Profesional de **Diseñador Gráfico** en el Grado Académico de **Licenciado**, se autoriza la impresión de dicho proyecto.

Lic. Jorge Rossi
DIRECTOR DE DEPARTAMENTO



Arq. Alice María Becker
SECRETARIA DE FACULTAD



Guatemala 25/mayo 200 7

Señores
Departamento de Diseño Gráfico
Presente

Estimados miembros del Departamento de Diseño Gráfico

Por este medio, hacemos de su conocimiento que el (la) estudiante:

Durán Serrano Sergio José con carné 1063103

ha cursado la materia de Elaboración de Portafolio Académico, presentando el siguiente resultado.

ÁREA DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación

Revisión del Diseño Gráfico en la inclusión de empaques
accesibles y paquetes digitales, como parte de estrategias
educativas

Primera Convocatoria

Fecha 9/5/07

Segunda Convocatoria

Fecha

Aprobado ☒ Reprobado ☐ No entregó ☐

Aprobado ☐ Reprobado ☐

	Introducción	Planteamiento y objetivos	Metodología	Contenido y antecedentes	Resultados	Interpretación y síntesis	Conclusiones y Recomen.	Referencias
Incompleto								
Análisis deficiente								
No relación entre puntos								
No hay confrontación								
No responde a objetivos								
Mejorar redacción y ortografía								
Mal uso de citas								
Revisar datos y normas APA								

Observaciones

ÁREA DE PROYECTO CON ESTRATEGIA CREATIVA E

Título del proyecto de diseño:

Nuestra Sexualidad

Primera Convocatoria

Fecha 09.05.07

Segunda Convocatoria

Fecha

Aprobado ☒

Reprobado ☐

No entregó ☐

Aprobado ☐

Reprobado ☐

Con las siguientes observaciones

	Introducción, bibliografía y Anexos	Necesidad y objetivos	Marco de referencia y contenido teórico de diseño	Grupo Objetivo	Concepto, contenido del material gráfico y medios	Bocetaje	Propuesta final y fundamentación.	Conclusiones y recomendaciones
Mejorar la redacción y ortografía								
No tiene relación entre puntos								
Incompleto								
Falta Discusión								
Falta aplicar instrumentos								
No está de acuerdo a la APA								

Observaciones cuidar calidad de documentos exportados / Revisar etiqueta de CD en bocetaje y propuesta preliminar pues no está completo el proceso. Revisar Nombre del Documento.

ÁREA DE CONSTRUCCIÓN DE PORTAFOLIO

Primera Convocatoria

Fecha 09.05.07

Segunda Convocatoria

Fecha

Aprobado ☒

Reprobado ☐

No entregó ☐

Aprobado ☐

Reprobado ☐

Número de Trabajos	Completo	☒ Incompleto
Fichas Técnicas	Completo	☒ Incompleto
Texto e imágenes	Mejorar legibilidad	Mejorar resolución
PDF	Funciona	☒ No funciona
Links/botones	Funciona	☒ No funciona
Presentación CD/ Impreso	Completo	☒ Incompleto

Observaciones

Atentamente,
Asesoras del proceso

Ariadna
Área de Investigación

[Firma]
Área de proyecto con
Estrategia Creativa E

[Firma]
Área de construcción
de Portafolio

Listado de autoridades

Decano

Arq. Cristian Vela Aquino

Vicedecano

Arq. Víctor Paniagua Tomé

Secretaria

Arq. Alice Maria Becker Ávila

Director Departamento de Arquitectura

Arq. Oscar Echeverría

Director Departamento de Diseño Industrial

Lic. Ovidio Morales

Director Departamento de Diseño Gráfico

Lic. Jorge Rossi

Directora Maestría en Planificación y Gestión Urbana

Arq. Silvia García Vettorazzi



contenido

pág. 1 Introducción

pág. 2 Identificación de la Necesidad de Diseño

pág. 3 Objetivos de Diseño

pág. 4 Marco de Referencia

pág. 9 Contenido Teórico de diseño
 Información general del cliente

pág. 10 Antecedentes gráficos

pág. 17 Área de Diseño

pág. 29 Definición del Grupo Objetivo
 Grupo Objetivo Primario

pág. 31 Grupo Obejtivo Secundario

pág. 33 Proceso de Conceptualización
 Concepto Central

pág. 39 **Contenido del Material Gráfico**
Contenido textual

pág. 40 Contenido gráfico

pág. 43 **Medios y formas de distribución**
Estrategia de implementación

pág. 44 Descripción de cada pieza

pág. 45 **Bocetaje y Propuesta Preliminar**
Material educativo

pág. 73 Guía

pág. 82 Etiqueta del CD

pág. 83 Propuesta Preliminar

pág. 91 **Validación Técnica del diseño preliminar**
Material educativo

pág. 96 Cambios en Material educativo

pág. 99 Guía

pág. 102 Etiqueta del CD

pág. 103 Cambios en Guía y Etiqueta del CD

pág. 104 **Propuesta final y Fundamentación**
Material educativo

pág. 120 Guía

pág. 126 Etiqueta del CD

pág. 127 **Producción y Reproducción**
Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas

pág. 128 Informe técnico que acompaña los archivos digitales para imprenta

pág. 129 Presupuesto de diseño y de impresión

pág. 130 Sistema de impresión o reproducción

pág. 131 **Conclusiones y Recomendaciones**
Conclusiones

pág. 132 Recomendaciones

pág. 133 **Bibliografía**

pág. 137 **Anexos**

pág. 138 Instrumento para Grupo Objetivo Primario

pág. 141 Instrumento para Grupo Objetivo Secundario

pág. 144 Resultados de instrumento de Grupo Obejtivo Primario

pág. 149 Resultados de instrumento de Grupo Objetivo Secundario

pág. 153 Instrumento de Validación Técnica

pág. 158 Resultados de instumento de Validación Técnica

pág. 165 Cotizaciones

Resumen de Estrategia

El proyecto del material educativo sobre sexualidad para los alumnos de la Escuela Puente de Belice "Nuestra Sexualidad" surgió a partir del curso Síntesis del Diseño 3 a través del cual se tuvo la oportunidad de involucrar con el taller de Educación Sexual dentro de esta escuela. Se determinó que los estudiantes entre 11 y 14 años ofrecen barreras a nivel personal y cultural frente al tema, por lo que se emprendió en la tarea de diseñar un material educativo que contribuyera a que los alumnos abordasen el tema con mayor libertad.

Para el óptimo desenvolvimiento del proyecto, resultó de gran utilidad el haber consultado la manera en que se ha conseguido abordar este tema con mayor efectividad, sobre todo a nivel internacional. De igual manera, el realizar una observación y descripción de materiales gráficos realizados por otros expertos tanto en medios impresos, como digitales, fue de gran ayuda para identificar en qué han acertado, y en qué han fallado. Posteriormente, el acercamiento a los grupos objetivos, fue un buen aporte para saber hacia dónde dirigir el diseño del material.

Bajo el concepto "Integrando mis aptitudes hacia el bien" se optó por utilizar una presentación digital como soporte para el material educativo, ya que este medio permite mostrar animaciones, explotar la variedad y el dinamismo, para de esta manera conseguir la motivación de los jóvenes, contribuyendo así a romper la apatía. Se implementó el recurso de la integridad personal, materializado en dos personajes que contribuyen a abrir un clima de empatía y reflexión personal en los estudiantes.

Para conseguir que el maestro o facilitador logre implementar de la manera más adecuada el material educativo a sus alumnos, se diseñó una guía impresa, que a través de una retícula clara, explicaciones infográficas y elementos motivadores, consigue adiestrarle en su labor.

La mayor dificultad a la que se enfrentó en este proyecto fue el materializar visualmente escenas con carga sexual, de manera que no resultara grotesco o vulgar, y que a la vez resultara verosímil y agradable a la vista.



introducción

La Educación Sexual en Guatemala siempre se ha visto rodeada de tabúes, y en muchas ocasiones los adultos prefieren no tocar este tema con los menores, y justifican su decisión afirmando que “aún no es tiempo”. Además, no es exagerado afirmar que actualmente aún perdura la concepción tradicional de que impartir la educación sexual a los jóvenes significa exponerlos y motivarlos a que experimenten el sexo.

La sexualidad humana, según los expertos en el tema, debería ser abordada sin prejuicios, desde una perspectiva multidisciplinar, que integre no sólo el conocimiento anatómico-fisiológico, sino también las aportaciones de la psicología, antropología, pedagogía y otras ciencias sociales y de la salud, adecuando los contenidos a la etapa escolar en que se encuentren los participantes.

En la Escuela Puente de Belice, tanto de primaria como de secundaria, se imparten talleres de formación personal que básicamente buscan contribuir al crecimiento integral de sus alumnos, desde el área artística, hasta la espiritual, pasando por la moral y la salud. Y es como parte de estos talleres que una vez al año,

se reserva un espacio para la Educación Sexual, que como resulta común en la idiosincrasia guatemalteca, presenta dificultades al enfrentarse con burlas, comentarios morbosos, y vergüenza por parte de los alumnos.

Como parte del programa del curso Síntesis del Diseño tres, se solicitó involucrarse con alguna institución dedicada a la educación en Guatemala, para detectar su necesidad y, como estudiante de diseño gráfico, determinar y elaborar el material necesario para contribuir a satisfacerla. Así fue como se decidió emprender un proyecto sobre Educación Sexual para preadolescentes, a ser implementado en los talleres de la Escuela Puente de Belice.

De esta manera, se desarrolló un material que contribuye a abordar de manera conceptual el tema tabú de la sexualidad, lo que, en conjunción con las posibilidades de comunicación que ofrecen en la actualidad los recursos tecnológicos, favorece a que la experiencia de un taller sobre Educación Sexual, rompa con la tradicional barrera de aversión, burla, timidez y sobre todo, ignorancia sobre el tema.



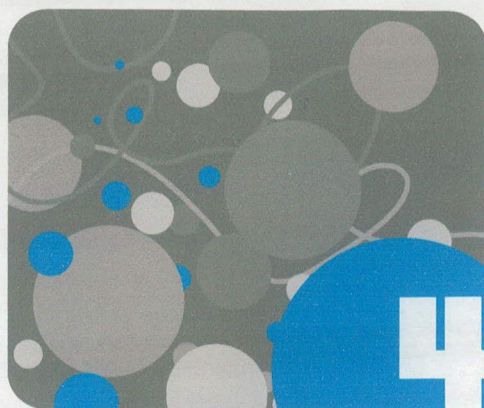
identificación de la **necesidad** de diseño

Los estudiantes entre 11 y 14 años, no son libres de abordar el tema de sexualidad al momento de recibir el taller impartido por la escuela Puente de Belice, ya que poseen barreras a nivel personal y cultural.



objetivos de diseño

- 1 Diseñar un material didáctico y/o material educativo que contribuya a que los alumnos entre 11 y 14 años de la escuela Puente de Belice aborden con naturalidad el tema de Sexualidad.
- 2 Establecer qué medio gráfico tiene mayor viabilidad para ser reproducido y utilizado por la escuela Puente de Belice.
- 3 Elaborar una guía que permita capacitar al maestro encargado de impartir el taller de Sexualidad, en la manera que debe implementar el material al grupo objetivo.



marco de Referencia

Educación Sexual

Cruz (2001, pág. 38) en su tesis sobre Cómo enseñar la Educación Sexual concluye que el objetivo primordial de ésta es: "El aprovechamiento de la curiosidad del niño y el adolescente para que conozca y comprenda los procesos físicos y mentales relacionados con la sexualidad; conozca y comprenda el papel masculino o femenino dentro de la familia y la sociedad; las relaciones y responsabilidades entre los dos sexos; desarrolle su capacidad de amor y se prevenga de desajustes emocionales y psicosexuales; aprenda a usar su sexualidad en forma positiva y responsable por su propio bien, de sus descendientes y de la comunidad donde vive; cultive valores morales y patrones de conducta que le permitan planear su propia vida y tomar sus propias decisiones sin perjudicar a nadie ni a él mismo, y esté consciente que la sociedad funciona mejor sin tabúes, hipocresías, explotación, manteniendo una igualdad de libertad y responsabilidad de los seres humanos de ambos sexos."

Paralela a esta afirmación, Urquizú (2001) sintetiza que el objeto de la educación sexual exige la iniciación en los conocimientos sexuales, la actitud positiva y dignificación de lo sexual, de los géneros sexuales, de la maternidad y paternidad responsables y del instinto sexual propio del ser humano.

Para resumir estas definiciones, se recurrió a las palabras de Monroy (1980) quien afirma que la razón de la Educación Sexual es para obtener el ejercicio de una sexualidad responsable tanto en su aspecto reproductor como en el de fuente de placer, y de esta forma, desarrollar nuestra máxima capacidad de amar.

Hay que destacar que estudios han demostrado que la Educación Sexual no promueve la experiencia sexual temprana, al contrario ayuda a los jóvenes a decidir desde su autonomía a mantener su abstinencia y a otros a protegerse debidamente.

¿Por qué es importante?

Es importante porque contribuye a modificar falsas creencias y prohibiciones relacionadas con algo tan natural como el sexo. Proporciona los medios para estar bien informados, de manera objetiva y comprobada, con el fin de hacer reflexionar a los educandos sobre sus decisiones como jóvenes y como futuros adultos.

¿Cuándo debe impartirse?

Muchos discuten si la educación sexual debe impartirse sólo en la adolescencia o desde la niñez. Se ha llegado a la síntesis general que este tema debe ser impartido para alumnos de todos los niveles y modalidades del sistema educativo, con adaptación de los contenidos en consideración de la edad del educando, ya que si se deja sólo para adolescentes, está demostrado que éstos comienzan a experimentar la sexualidad antes de recibir la información pertinente.

En el artículo "Buscan establecer desde qué edad enseñar educación sexual", de un periódico argentino, publicado en red, Kravetz (2006) sostiene que enseñar desde el nivel inicial previene casos de abuso sexual. A un niño de cinco años no se le habla de sexo, pero sí puede decirse que ningún adulto puede tocar ciertas partes de su cuerpo.

El papel de la familia

Los padres tienen una gran responsabilidad en este sentido. Expertos sugieren que no deben evadir las preguntas de sus hijos cuando a éstos les surjan inquietudes con respecto a la sexualidad. Debe procurarse no contestar más de lo que el niño o joven está preguntando.

La educación sexual en la familia debe ser brindada con amor, es un tipo de enseñanza afectiva a través del ejemplo, las actitudes y el diálogo.

Segú (1996) afirma que los padres constituyen los principales y más importantes educadores, en quienes el niño ha de encontrar los modelos para lograr una identidad acorde con su sexo.

El papel de las instituciones educativas

La familia cuenta con un aliado en el desarrollo de sus hijos. La escuela, establece Hilú (1974), que en teoría busca la formación integral de sus alumnos, no asume totalmente la responsabilidad de enseñarles al niño y al joven todos los aspectos de la sexualidad, más bien complementa lo que la familia ha formado en ellos.

Educación Sexual en Guatemala

Según la Constitución de la República de Guatemala, en sus artículos 71 y 72, el Estado debe brindar educación a todos los habitantes sin ninguna discriminación. En los artículos 73 y 74 se refiere a que los padres de familia tienen la libertad de educar a sus hijos.¹

Guatemala cuenta con algunas instituciones que se preocupan por orientar a la población en aspectos de sexualidad:

- 1 **APROFAM:** Asociación Pro-Bienestar de la Familia.
- 2 **AGES:** Asociación Guatemalteca de Educación Sexual.
- 3 **CONAD:** Comisión Nacional del Adolescente.
- 4 **ONUSIDA:** Programa conjunto de Naciones Unidas sobre el VIH/SIDA.
- 5 **ASI:** Asociación de Salud integral.

Problemas de la Educación Sexual

Recopilando las aseveraciones de Ferrer (1988) y Monroy (1990), la educación sexual en Latinoamérica se ve afectada por diversos problemas. Entre ellos:

- 1 **Inestabilidad familiar:** toda actitud paterna influye en la vida del niño y cuando la familia tiene problemas, afectará el interés del niño por su educación.
- 2 **Pobreza:** la cual genera problemas de salud, desempleo, participación precoz en la vida laboral y falta de infraestructura, condiciones y recursos adecuados para impartir las clases.
- 3 **Delincuencia:** jóvenes que atormentan a la sociedad (incluidos los escolares) con delitos, amenazas, violencia y asesinatos. En ocasiones los estudiantes se ven orillados a abandonar sus estudios por ingresar a una mara.

¹ Constitución Política de la República de Guatemala en línea (1993). Disponible en: <http://www.sieca.org.gt/publico/cngt.htm>

- 4 Personal no capacitado:** muchos de los docentes no han recibido capacitación sobre la enseñanza de Educación Sexual, provocando que al impartirla sea a través de su propio enfoque, que puede estar erróneo.
- 5 Los padres de familia** ponen un límite a las instituciones educativas en temas tabúes como la sexualidad, por el temor de "pervertir" a sus hijos. Los padres ignoran que nada que tenga que ver con Sexualidad es tabú, y que todas las dudas que les surjan a sus hijos deben ser resueltas como cualquier otra.
- 6 Instituciones educativas y la Iglesia,** muchas veces no consideran la sexualidad como área para ser incluida en los programas educativos del país.

Según el autor del artículo publicado en Prensa Libre titulado "Sin orientación Sexual" (2000), el sector privado presta más atención al tema de sexualidad que las instituciones públicas; lo cual trae consecuencias negativas como la natalidad, sida, enfermedades o embarazos no deseados.

El concepto de sexualidad y roles del joven

Como se mencionó con anterioridad, el tema de la sexualidad es generador de controversia y evasión por parte de la sociedad en general.

Los medios de comunicación y las nuevas tecnologías están presentes en la vida diaria de los niños y adolescentes. Monroy (1990) considera que a través de ellos, los escolares perciben mensajes y van descubriendo todo un mundo de conceptos y situaciones que involucran la vida del ser humano. Entre ellos, el sexo. A menudo se topan con escenas eróticas, que como es natural, generan curiosidad de saber qué significa todo eso.

Rubín (1977) afirma que la sociedad latinoamericana ha establecido que el varón debe iniciarse tempranamente en el sexo, para "prevenir" la homosexualidad y porque debe "saber para enseñar a su esposa".

Necchi y Schufer (2001) han determinado que muchos adolescentes inician su actividad sexual, no porque se está con la persona justa, en el momento adecuado

física y psicológicamente, sino por la presión del grupo de amigos que ya lo han hecho o dicen que lo hicieron. Esto lleva a que, en la mayoría de los casos, sus primeras relaciones sexuales no involucren un compromiso emocional.

El modelo que han recibido muchos varones de sus padres ha sido el de un padre alejado, en algunos casos faltante, ausente, solo observador y marginado de la interacción con los hijos, alejándose así también de los aspectos "tradicionalmente" más femeninos como la sensibilidad y la ternura.

Generalidades a considerar para iniciar un programa de sexualidad en niños y jóvenes

El conocimiento por sí solo no es suficiente para poder cambiar la conducta. Font (2006) considera que los programas cuyo enfoque principal es ayudar a los jóvenes a cambiar su conducta, usando la dramatización, los juegos, y los ejercicios que refuercen su habilidad al socializar, su participación, comunicación y promueven la reflexión personal, han mostrado mayores señales de efectividad.

Young y Williams (1989) señalan que un buen programa de educación sexual debe ayudar a los alumnos a tomar la sexualidad como parte integral de su propio ser, sobre una base sólida en un sistema de valores útiles para la toma de decisiones en cuestión de sexualidad. Pretende no sólo informar, sino modificar las actitudes de las personas; conseguir mejores relaciones de cada individuo con sus familiares, amigos, compañeros, vecinos y la comunidad en general.

Font (2006) subraya que la participación de los alumnos es de suma importancia al impartir el tema de la sexualidad, ya que sin ella, la lección fracasa.

Ferrer (1988) y el Manual de Actividades "¡Elige un futuro mejor!" del CEDPA (1996) concuerdan en que:

- ☛ Para empezar, debe abrirse un clima de confianza, sin prejuicios ni preferencias, con la intención que cada participante pueda expresar sus opiniones, preguntar y respetar lo que digan los demás.

- ☛ Todo proyecto de educación sexual debe estar basado en el diálogo y en un proceso de conocimiento de sí mismo y de la forma que se relaciona con los demás.

- ☛ Se debe resaltar que es importante saber que cada individuo piensa diferente, y que en cualquier tema de sexualidad, cada uno opina algo distinto, pues ha tenido diferentes experiencias, formación, valores y creencias culturales.

- ☛ Durante el taller, debe enriquecerse el vocabulario y esclarecer términos que los alumnos desconocen.



contenido teórico de diseño

Escuela “Puente de Belice”

Información general del Cliente

Establecimiento de educación mixto, que cuenta con un grupo aproximado de 200 alumnos de nivel primario y secundario, repartidos en dos jornadas:

🕒 **Matutina:** de primero primaria a quinto bachillerato.

🕒 **Vespertina:** de primero básico a quinto bachillerato.

Esta institución surgió hace algunos años por la preocupación del padre jesuita Manuel María Maqueira, residente del barranco del Puente de Belice zona 18, por el desorientado camino que los niños y jóvenes de su comunidad iban adoptando al crecer. Por ello, decidió iniciar este proyecto, con el fin de darles la oportunidad de un mejor futuro, tanto para ellos como para Guatemala.

El propósito de este establecimiento es la formación académica, crecimiento personal y moral de los estudiantes, así

como proporcionarles herramientas para que aprendan a vivir por ellos mismos.

Es por ello que a partir de los 16 años, cada uno de ellos ingresa a uno de los siguientes planes laborales de media jornada:

a Coramsa: empresa maquilera que les permite trabajar cinco horas diarias. Los estudiantes reciben todos sus beneficios como trabajadores.

b Mi primer empleo: proporcionado por el Gobierno. Es una gran oportunidad para estos jóvenes ya que se les brinda capacitación en el INTECAP en oficios como: electricidad, panadería, belleza, entre otros. Posteriormente se les otorga un crédito financiero para iniciar su propia mini empresa.

El contenido de toda jornada escolar se divide en dos áreas:

1 Académica: las clases establecidas por el pènsun de estudios en Guatemala: matemáticas, idioma español, computación, etc.

2 Talleres de crecimiento personal: un taller cada dos semanas. Se realizan diversas actividades para contribuir al crecimiento espiritual, moral, artístico y personal de los alumnos.

Antecedentes gráficos

En Guatemala se han realizado previamente materiales didácticos para impartir el tema de Educación Sexual en instituciones educativas.

A continuación, se presenta una descripción visual de algunos materiales utilizados para educación sexual en Guatemala.

Cuenta con cuatro psicólogos, ocho maestros y, en ocasiones, invitados especializados en alguna rama para impartir los talleres.

A largo plazo, la institución busca que la formación de sus graduandos continúe en la universidad, por lo que la Universidad Rafael Landívar les proporciona becas de estudio.

La escuela está avalada por el Centro de Información y Acción Social (ONG jesuita), que posee representación legal. Cuenta con el apoyo financiero de España y con algunas instituciones que contribuyen con mobiliario, como por ejemplo Kellogg's.



1

Tu Salud Sexual, las decisiones en la adolescencia y las enfermedades de transmisión sexual (Guatemala, 2005)

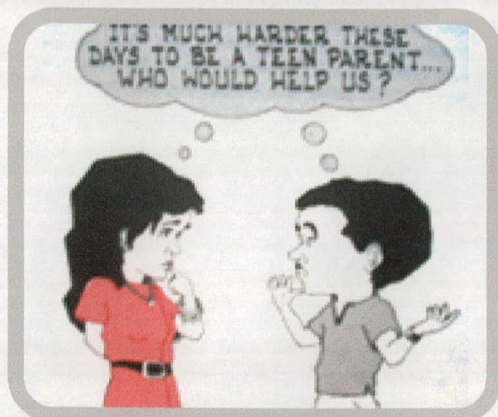
Únicamente a dos tintas: rojo y negro. Ilustraciones a línea y rellenos lisos en distintas tonalidades, un tanto infantiles y sin mucho detalle. Diagramación a dos columnas. Tipo de letra: san serif, arial.



2

Conócete a ti mismo/misma. (Guatemala, 2001)

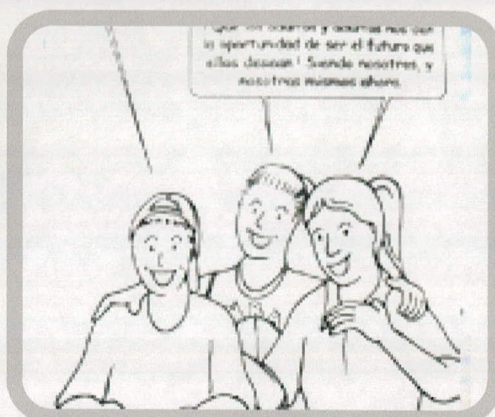
Las dos versiones de este tradicional libro, pero modernizado, y con actualización de los temas. Sólo a dos tintas: azul para ellos y rosa para ellas, y sus diferentes tonalidades. Letra arial y otra de estilo rayado para los títulos generales. A dos columnas. Las ilustraciones rompen con la diagramación en cada página. La calidad de línea es de estilo inacabado, aportando dinamismo. El relleno es también como un pintado a mano, sin llegar bien a los contornos. Muestran a jóvenes entre 10 y 14 años, con formas similares a las humanas, simplificados y caricaturizados.



3

Make a life for yourself. (Washington, 1981) Con traducción al español

Es un libro ligero que siembra en los jóvenes la inquietud de cuestionares sobre lo que quieren hacer a corto y mediano plazo. Diagramación sencilla a una columna. Dos colores: negro y rojo, y sus tonalidades. Cada página incluye una ilustración, que muestra jóvenes (entre 15 y 20 años) con características muy humanas, pero caricaturizados más que todo en sus cabezas. Interactúan entre ellos con llamadas y mensajes relevantes.

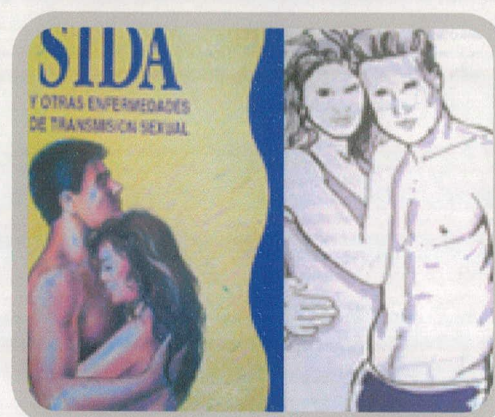


4

Construyamos una mara diferente. (Guatemala)

Libro sólo en tinta negra. Conformado sólo de diálogos entre jóvenes, que opinan sobre temas como: desempleo, embarazos precoces, amistad, noviazgo, en un argot juvenil de "mara", pues éste es su grupo objetivo.

Las ilustraciones son sólo a línea, sin ningún relleno y muestra jóvenes con proporciones cercanas a las humanas, pero con rasgos simplificados y amigables.

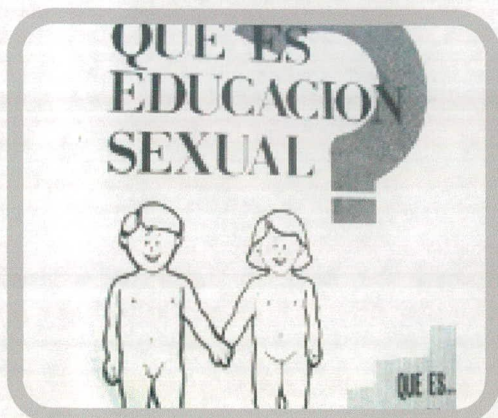


5

SIDA y otras enfermedades de transmisión sexual. (Guatemala, 1992)

Portada full color con una ilustración hiperrealista a lápiz de colores. Su interior a dos colores: negro y morado, con una diagramación sencilla, un borde ondulado como el de la portada.

Las ilustraciones a línea y con sombreados de morado en sus diferentes tonalidades. El tipo de ilustración guarda bastante similitud con la realidad, los rasgos son bastante definidos y no recurrió a caricatura, ya que el tema es bastante formal, y busca brindar información objetiva sobre SIDA y ETS. Letra san serif en su contenido textual.



6

¿Qué es la Educación Sexual? (Guatemala, 1990)

Es un pequeño material informativo sobre educación sexual. Sólo en negro. Letra con serif para el contenido, tipo Times. Las ilustraciones con tendencia infantil, solamente a línea, sin relleno. En una página el contenido textual, y en su página del lado derecho alguna ilustración alusiva.



7

¡Elige un futuro mejor! Temas y opciones para adolescentes (Washington, 1996)

Es una guía que incluye 48 actividades diferentes para impartir los temas que involucra la educación sexual para jóvenes. Destinada al mediador, para que sepa cómo preparar y ejecutar cada actividad. Portada a colores con contornos de dos personas. Su interior a una sola tinta: morada y un par de variaciones en sus tonalidades.

La diagramación incluye una columna de 1/5 del ancho de la página con el módulo, el tema, los objetivos y el tiempo de cada actividad.

Incluye cajas de texto con relleno lila para diferenciar del resto.

Las ilustraciones son a línea, sólo con algunos rellenos en la ropa. Buscan formalidad y adecuar los rasgos al grupo objetivo y su contexto, con situaciones que para ellos son familiares.



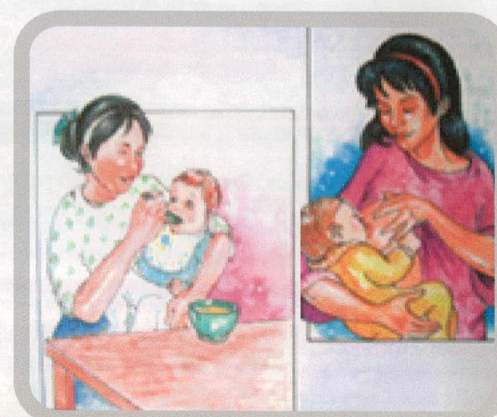
8

Rotafolio Vacunas. APROFAM

Cada hoja de rotafolio, de tamaño doble carta, tiene en una cara el contenido sintetizado que el docente debe explicar; en la otra cara una o varias ilustraciones que ejemplifican lo que el mediador va explicando.

La mediadora opina que tamaño doble carta es aún muy pequeño, pues en ocasiones, los talleres se imparten con numerosos estudiantes.

Las ilustraciones son muy agradables y bien trabajadas. A todo color, con técnica digital, con muchos detalles como pisos, entornos, telas, cabellos, etc. Lo cual consigue un estilo de muy buen acabado, y reflejando muy bien los rasgos del GO.



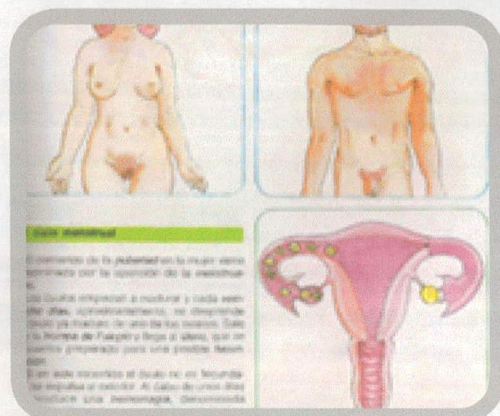
9

Rotafolio Diarrea. APROFAM

Igual que el anterior. Pero las ilustraciones fueron hechas con acuarela, lo que le da un acabado más artístico y natural, incluso un mayor realismo, ya que son como pequeños cuadros de acuarela con sus luces, sombras, aguadas y demás. Este tipo de ilustración resulta menos juvenil, pero aún así, bello.

Además, los libros de Ciencias Naturales también incluyen capítulos sobre educación sexual.

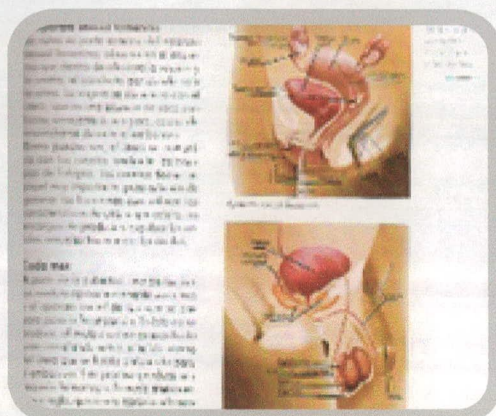
Aquí algunos ejemplos:



10

Ciencias Naturales 5 (España, 1995)

Ilustraciones a todo color, con técnica digital, aerógrafo. Se introduce al tema hablando sobre la reproducción de todos los seres vivos, los animales. Luego, la pubertad, el ciclo menstrual, la fecundación y el embarazo. Los “modelos” no tienen cara; sólo cuando tienen ropa. Buscan ser similares a la realidad pero con rasgos más “inocentes” y amigables. Se explica las partes principales de cada miembro reproductor. Tipo de letra de palo seco.



11

Ciencias 6 (México, 2005)

A todo color. Cada capítulo de un color. Las ilustraciones son bastante sofisticadas, con técnica digital. Incluso las ilustraciones parecen casi fotografías. Esto le da un toque de seriedad. La elegancia y realismo de estas imágenes se ve nivelado con ilustraciones con técnica mixta (acuarela y tinta) de objetos personificados, como mamas, bacterias, píldoras con ojos y brazos en los laterales externos.

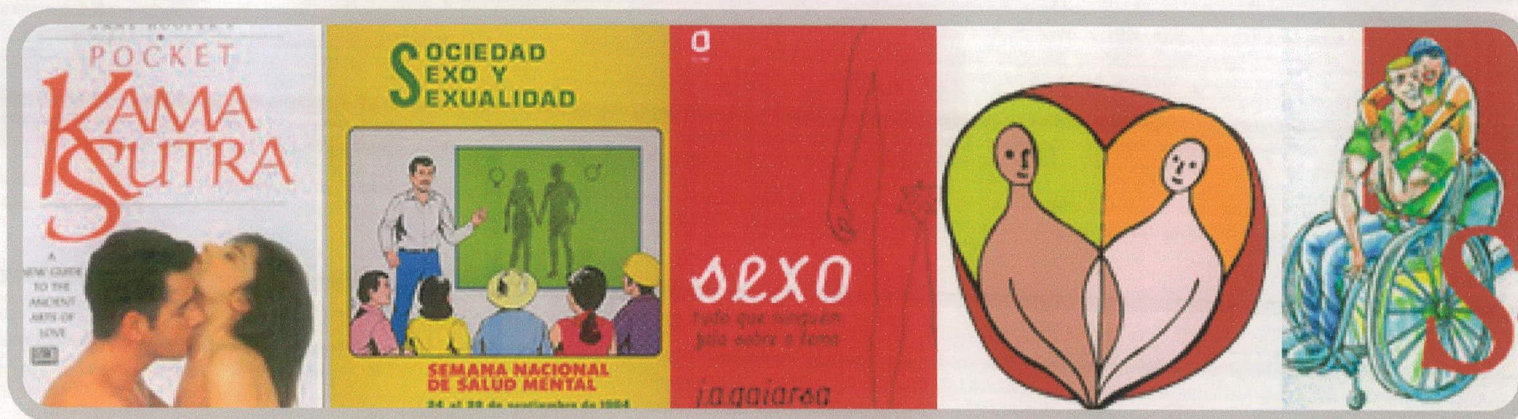
Se presenta también una descripción general de materiales impresos sobre sexualidad en el mundo referencias obtenidas en sitios web a través de una navegación aleatoria. Todo esto con el objetivo de detectar tendencias de diseño.



12

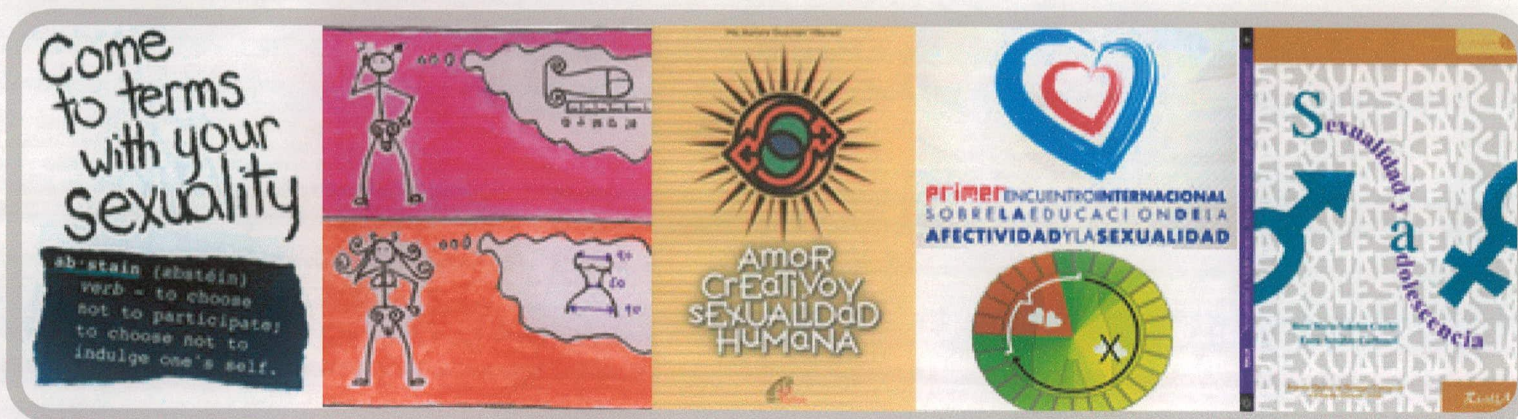
En lo que respecta a materiales sobre sexualidad para adultos la tendencia es utilizar colores tierra, blanco y rojo. Con letras por lo general delgadas.

La mayoría recurre a la inclusión de una pareja en la portada, con cuerpos entrelazados por sus brazos o manos indicando unión. Algunos lo hacen con erotismo, otros con un enfoque romántico y otros de una manera más subliminal, artística.



13

Se hizo el mismo ejercicio de observación con materiales para tratar el tema de sexualidad, pero dirigido a jóvenes:



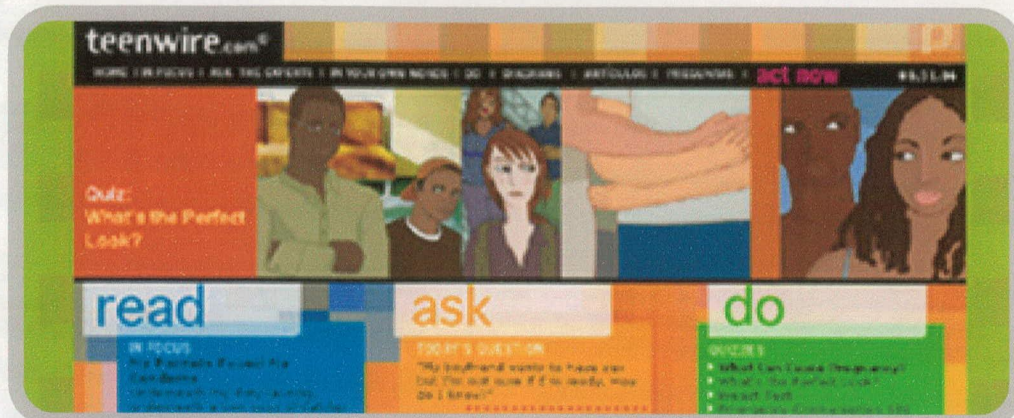
14

La tendencia es utilizar tipografías más informales, como escritas a mano, con movimiento en su diagramación.

El tipo de ilustración recurre a símbolos, o a abstracciones, incluso de la figura humana.

Los colores utilizados son más encendidos y se mezclan muchas más combinaciones. Se recurre a colores pastel como celeste, naranja, verde limón, rosa.

Para completar, también a continuación se describen dos presentaciones interactivas que presentan temas de sexualidad dirigido exclusivamente a jóvenes.



TEENWIRE

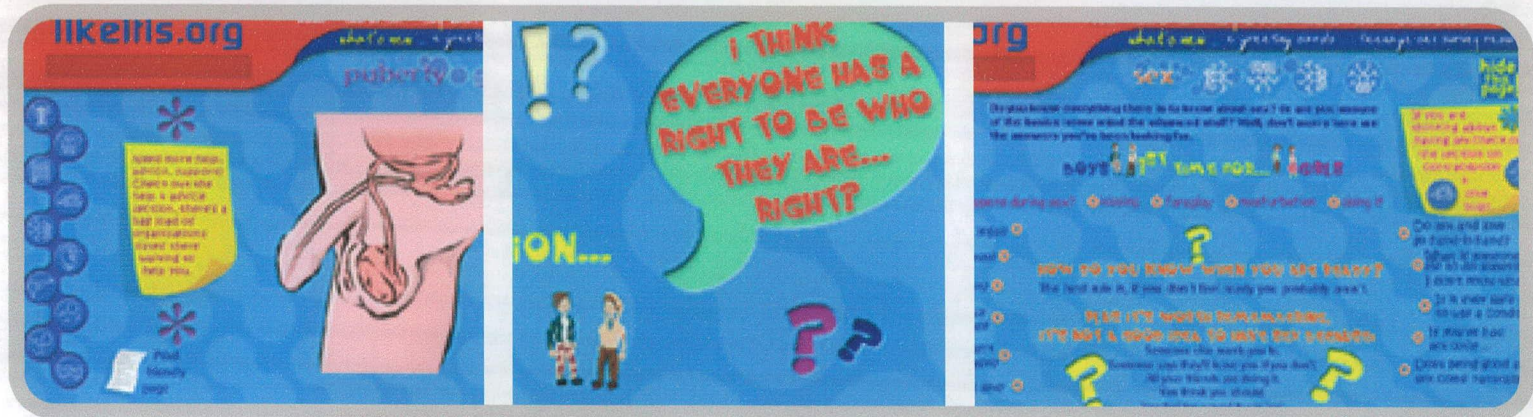
Presentación en línea.

Divide en tres:

1. Read: incluye documentos informativos, historias de jóvenes.
2. Ask: preguntas, casos de controversia y dudas, encuestas.
3. Do: diagramas, animaciones, tests.

Cada sección de un color, pasteles y no de tanta saturación. El tipo de ilustración se asemeja a los jóvenes reales entre 15 y 20 años.

15



16

LIKE IT IS

Una diagramación dinámica. Recurre a círculos para el menú lateral, el cual se mantiene todo el tiempo. Es fácil de usar, pues ya al estar en una sección sólo es de posicionarse sobre un título y en el centro se despliega la información.

Utiliza colores encendidos para la interface, fríos. Para las ilustraciones colores reales como carne y marrón.

Utiliza un lenguaje casual y muchos signos de interrogación, asteriscos, post its, y llamadas para dar la idea que son los jóvenes los que se expresan y tienen las inquietudes. Tipografías totalmente juveniles, incluso un tanto infantiles.

Área de diseño

Material didáctico³

Son todos aquellos recursos que ayudan al docente a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esto se logra:

- 🔹 Estimulando la función de los sentidos para acceder a la información (imágenes, sonidos, experimentos, etc.).
- 🔹 Despertando el interés de los alumnos respecto a la materia.
- 🔹 Ayudando al incremento de vocabulario del educando.
- 🔹 Proporcionando nuevas experiencias

La intención del material didáctico es que los educandos experimenten simulaciones de situaciones tan cercanas a la realidad (adecuándolas a sus intereses y nivel de educación) que vuelven la lección una “vivencia” y les permite transportarse a otros lugares y épocas inaccesibles.

Los materiales didácticos pueden utilizar diversos medios de comunicación:

- A Verbal/auditivo:** radio, videos, discos.
- V Verbal/visual:** televisión, cine, carteles, rotafolios.
- C Verbal/escrito:** libros, revistas, manuales.

Sus características principales:

- 1** Es no terminal. Permite la reflexión, permite que el estudiante pueda seguir un proceso reflexivo.
- 2** Mediado pedagógicamente desde sus tres áreas: el contenido (establecido por un experto en el tema), aprendizaje (especialista que apoya en el proceso de aprendizaje) y la forma (un diseño adecuado y preciso para el grupo objetivo).
- 3** Internalización. El alumno adquiere la capacidad de repetir lo aprendido, porque ya lo ha vuelto “suyo”.
- 4** Puede participar un facilitador, es decir, un maestro, guía, encargado o capacitador. Pero también puede no participar uno, ya que el material puede ser autodidacta pues conduce a un autoaprendizaje – auto evaluación.

³ Información proporcionada en el curso de Síntesis del Diseño 1 y 2. Regina De la Vega y Alejandro Azurdia (2005 y 2006) en conjunción con la información proporcionada en el curso de Portafolio. Érika Grajeda (2007).

5
6
7

Puede utilizar personaje, quien por lo general interactúa directamente con el lector.

Profundiza en el conocimiento del grupo objetivo al que va dirigido.

Utiliza un recurso de evaluación “reflexivo”, dando lugar a la metacognición, la capacidad de reflexionar sobre nuestro propio aprendizaje.

Material educativo⁴

Se refiere al material estructurado para el traslado de contenido (información) que hay que compartir con un grupo de estudiantes de una escuela o academia para que lo aprendan. Se constituye por esquemas de educación sistematizada y/o capacitación instruccional.

Los materiales educativos pueden utilizar diversos medios de comunicación:

📻 **Verbal/auditivo:** radio, videos, discos

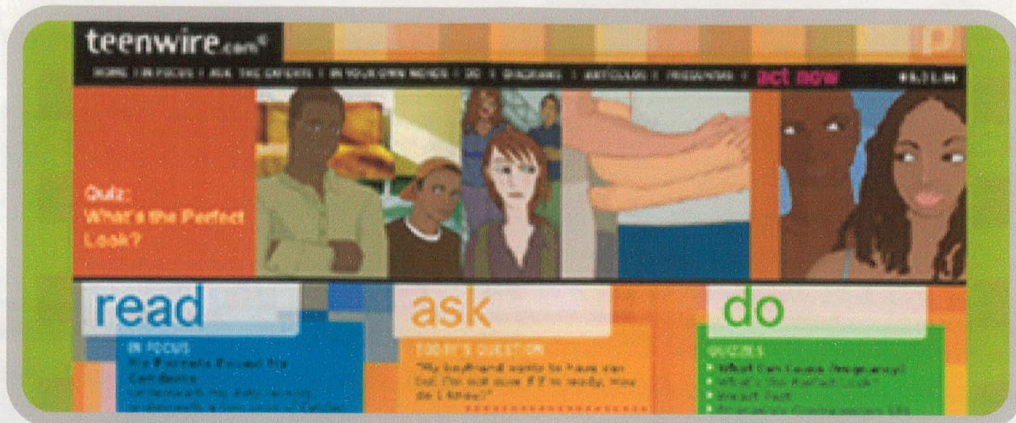
📺 **Verbal/visual:** televisión, cine, carteles, rotafolios.

📖 **Verbal/escrito:** libros, revistas, manuales.

Sus características principales:

- 1 Favorece al traslado de un contenido.
- 2 Se centra en el aprendizaje lineal, es decir, que no importa el proceso sino cumplir con el traslado de contenidos.
- 3 Permite hacer ejercicios y actividades para comprobar lo aprendido y repasar.
- 4 Mediado únicamente desde la forma.
- 5 Toma en cuenta al grupo objetivo al que va dirigido el material
- 6 Requiere la presencia de un facilitador.
- 7 Puede recurrir a la implementación de personajes, sin necesidad de que se comunique con el lector.
- 8 Utiliza recurso de evaluación, pero enfocado a la comprobación puntual de contenidos, no a la reflexión, es decir, que no toma en cuenta los procesos.

⁴ Información proporcionada en el curso de Síntesis del Diseño 1 y 2. Regina De la Vega y Alejandro Azurdia (2005 y 2006) en conjunción con la información proporcionada en el curso de Portafolio. Érika Grajeda (2007).



Ejemplo de un material dirigido a jóvenes que recurre a colores saturados y contrastantes contra el negro.

15

Elementos de diseño

a) Color

Generan sensaciones en el observador. A su vez, son símbolos que connotan diferentes conceptos. Ejercen una influencia en los sentidos y la percepción.

Colores para audiencias jóvenes:

Fraser y Banks (2005) en su libro "COLOR, la guía más completa" establecen que los colores que llaman más la atención de los jóvenes son los brillantes, saturados y con mucho contraste.

Los colores saturados se logran por la omisión del gris o el negro. Los colores azules, rojos, amarillos y naranjas resultan estimulantes y alegres, son colores perfectos para ser utilizados en envases, moda, publicidad y productos para jóvenes.

En base a observación, se detecta que los jóvenes también se sienten atraídos por imágenes en blanco y negro, lo cual le da modernidad.

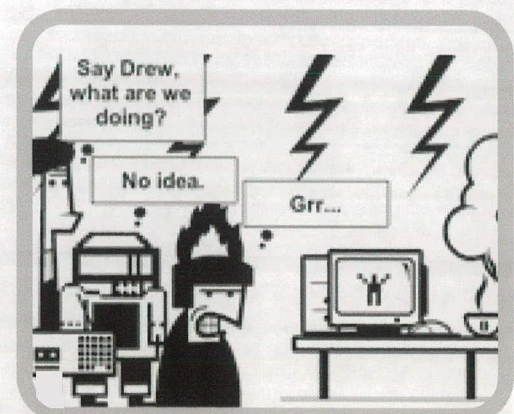
Estas ilustraciones fueron extraídas de sitios web destinados a jóvenes, las cuales, debido a su alto contraste y a su grado de simplificación, brindan al diseño una imagen agresiva, sin perder lo fresco y juvenil.



Dada Wan
Diseño de t-shirts y accesorios

17

Stripgenerator
El mundo de los comics y los blogs



18

19

b) Tipografía

Básicamente, el contenido textual de cualquier material gráfico, debe ser legible, a menos que la intención sea crear confusión. Actualmente existen miles de opciones en tipografías; sin embargo, el Manual de Diseño Digital, del sitio [En Typephases.design](http://EnTypephases.design) (s.f.) se recopila un consenso entre los especialistas en tipografías, que establecen principios universales en su utilización:

Les lletres amb *serif*
són adequades pel
text normal.

Les lletres de pal sec
(sans serif) són més
modernes, i també
aptes per al text.

Las letras ideales para cuerpos de texto son las serif y las de palo seco. El tamaño más recomendado es entre 8 y 11 puntos para documentos impresos, y 12 para web y presentaciones por ordenador. Cuando el contenido se divide en columnas puede reducirse incluso a 8 puntos.

Los encabezados pueden aumentarse razonablemente un 20% con respecto al contenido.

En lo que respecta a interlineados, es recomendable para una cómoda lectura aumentarle entre 120% y 140%. Aquí algunos ejemplos:

%interlineado	120%	130%	140%
Texto a 8 pt	9.5pt	10.5pt	11pt
Texto a 9 pt	11pt	12pt	12.5pt
Texto a 10 pt	12pt	13pt	14pt
Texto a 11 pt	13pt	14pt	15.5pt

La alineación a la izquierda es la ideal, ya que no retarda la lectura como cuando se justifica (muchos confunden esta con un acabado profesional, lo cual es falso). El centrado y a la derecha se usa para textos cortos (citas, títulos, resúmenes, versos, etc.). Para tener un espaciado entre palabras y un interletraje óptimos, debe activarse la opción de separar con guiones.

No debe componerse texto sólo en mayúsculas, parece que gritamos. Se permite en títulos y carteles únicamente.

c) Layout

Noriega (2000) asevera que la disposición de los elementos en un material para educación debe garantizar la facilidad, orden y continuidad en la lectura, sin olvidar nunca la estética visual y la intención del material gráfico.

Al incluir bloques de texto, la longitud de línea debe cuidarse. Si las líneas son demasiado cortas, la vista debe buscar continuamente el principio de la línea siguiente y resulta cansado; pero si la línea es excesivamente larga, también resulta fatigoso. En Typephases.design (s.f.) se establece aproximadamente 10 a 12 palabras por línea.

Este sitio recomienda que la forma de distribuir los componentes de la página resulta óptima respecto de diferentes criterios:

- 🟡 **Legibilidad.** Textos colocados en recuadros y tipografías legibles, cuidando interlineados, etc. Diseñar con columnas asimétricas es muy buena alternativa, ya que rompe con monotonías.
- 🟡 **Claridad.** Con este modelo, el visitante-lector identifica claramente dónde está y cuáles son las secciones a las que puede acceder (con la cabecera o el gráfico de la parte superior), dónde está el cuerpo del texto, donde se detalla la información.
- 🟡 **Familiaridad.** Los lectores saben instantáneamente dónde buscar la información y pistas sobre los contenidos.
- 🟡 **Simplicidad.** Esta opción de diseño es fácil de preparar y crear una plantilla basada en él para aplicarla donde convenga.

Debe existir un ritmo⁵

Quiere decir que debe tener una diagramación regular. Recurre a la repetición de uno o varios detalles o de alguna imagen, que da continuidad y unidad al material. Por ejemplo: juegos de blanco, cajas de texto, la cadencia de un texto, repetición de una imagen que da continuidad.

Sin embargo, para romper con la monotonía, utiliza descansos visuales esporádicos o variaciones en la diagramación, imágenes, colocando contra-estereotipos visuales y hasta engaños preceptuales.

Márgenes

Los márgenes, establece Pinto (1998), son los límites que el diseñador gráfico establece en su composición dentro de los cuales se encuentra el texto. A su vez, los márgenes se subdividen en cajas, por medio de líneas verticales y horizontales, llamadas retículas.

⁵ Información proporcionada en el curso de Síntesis del Diseño 1 sobre "Material educativo". Regina De la Vega ((2005).

Retícula

Son las subdivisiones que sirven de guía para la ubicación de los elementos. Samara (2004) enlista las funciones principales de la retícula:

- ☞ Ayuda a distinguir los diferentes tipos de información en un material.
- ☞ Facilita la navegación del usuario dentro del material.
- ☞ Aporta variedad, eficacia, economía y continuidad.
- ☞ Pueden ser rigurosas y mecánicas, o flexibles y orgánicas.
- ☞ Ayuda a que el material pueda ser comprendido y continuado por otras personas que colaboren en el mismo proyecto.
- ☞ Los cambios repentinos contribuyen a estimular e impactar al observador.
- ☞ Los cambios enfatizan algún elemento, lo cual es percibido por el observador como un signo de importancia.

Laing (1988) sugiere que si se usa de forma imaginativa (rectilínea, orgánica, etc.) dará un acabado más dinámico y los elementos de diseño proyectarán libertad, dinamismo, naturalidad, y un sin fin de sensaciones.

d) Ilustración, imágenes y personajes⁶

Contribuyen a volver más atractivo, interesante y novedoso el material, así como a ser comprendido de una mejor manera por el grupo objetivo. Es como “un empujón atractivo al tema”.

- ☞ Deben complementar el contenido textual
- ☞ Deben ser claros y fáciles de interpretar.
- ☞ Deben hacer un acercamiento a las formas cotidianas que el Grupo Objetivo percibe en su vida.
- ☞ Requiere de una fuerza expresiva y dinámica; un personaje con sus gestos descubre las incógnitas del material.

Recasens citado por Longart (1973), afirma que la imagen en un material educativo es quien mejor cumple la función para transmitir contenidos. Cualquier concepto será mejor comprendido por los estudiantes si es representado gráficamente.

La ilustración resulta más eficaz cuando se trata de transmitir ideas o dirigir la atención a aspectos más específicos, mientras que la fotografía es más literal e informa realista y detalladamente lo que se quiere comunicar (Davidoff, 1992).

Como puede observarse en el área de Antecedentes gráficos, en materiales sobre Educación Sexual, las ilustraciones buscan acercarse a la realidad del grupo objetivo, recurriendo a un tipo de ilustración simplificado, que ayude a ser entendido y a explicar procesos naturales.

⁶ Información proporcionada en el curso de Síntesis del Diseño 1 sobre “Material educativo”. Regina De la Vega ((2005).

Guía

Es un material impreso dirigido a una persona encargada de orientar a otras, en el que se establecen preceptos, instrucciones y consejos para guiarlas a la mejor utilización de algún material didáctico.

Su principal objetivo es el de explicar cómo realizar alguna acción, o cómo utilizar alguna herramienta, programa o máquina, según lo establece Berthoud (1990).

El mismo autor afirma que una guía busca también motivar al lector a leer y seguir investigando sobre el tema, ya que toda su información sirve para desarrollar en él habilidades y conocimientos para realizar un autoaprendizaje.

Partes:⁷

- 1 Índice**
- 2 Presentación**
- 3 Objetivos**
- 4 Sugerencias metodológicas**
- 5 Temas:**
 - Fácil comprensión; palabras familiares. Redactados en presente. Cada capítulo debe incluir:
 - Presentación
 - Contenido
 - Ilustraciones, fotos, (identificables por el GO) gráficas, esquemas, cuadros estadísticos, claros atractivos y fáciles de entender.
 - Ejemplos: que estimulen la imaginación y clarifiquen los conceptos que se están tratando, haciendo referencia a situaciones reales.
 - Actividades: intercalados entre el contenido textual, se utilizan para fortalecer, comprobar y aplicar los conocimientos adquiridos.
- 6 Recomendaciones**
- 7 Bibliografía**
- 8 Glosario**

Portada

- Nombre de la guía
- Ilustración o foto
- Institución o proyecto

Contraportada

- Antecedentes o reflexión
- Institución o proyecto

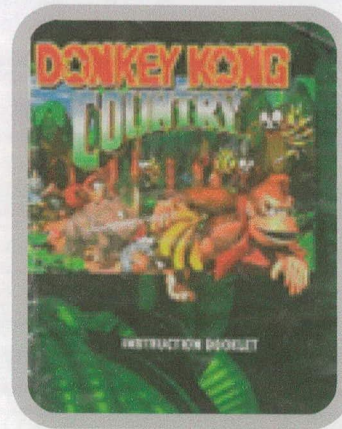
⁷ Información proporcionada en el curso de Síntesis del Diseño 1 sobre "Guía". Regina De la Vega ((2005).

Celis (2000) sintetiza que los temas expuestos en una guía deben seguir una secuencia lógica, ordenada y gradual. Por lo que los temas deben quedar claramente evidenciados, a través de encabezados, titulares y capítulos. Además, en lo que respecta a la estructura interna del texto, es conveniente realizar una división y subdivisión en apartados o ideas fundamentales, ya que el lector no suele asimilar grandes cantidades de información de un solo.

Berthoud (1990) agrega que la guía busca la participación del usuario dentro del material. Establece que esta participación aumenta cuando se les hace ver los aspectos tanto positivos como negativos del tema, desde el punto de vista que se está aprendiendo. Por esta misma razón, es aconsejable utilizar presentadores que identifiquen el contenido ante el usuario y que representen las cualidades y actitudes positivas del grupo al que va dirigido el material para generar en él empatía.

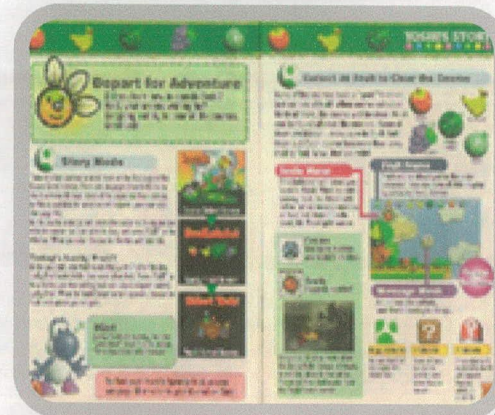
El formato, cuando existe un presupuesto limitado, debe tomar en cuenta la necesidad de aprovechar los tamaños comerciales de papel para evitar desperdicios (Longart, 1990).

La portada de esta guía dirigida a jóvenes muestra una imagen llamativa del contenido, los personajes de la guía y el título como elemento principal en el orden de lectura.



19

Otros ejemplos de cómo se han diseñado guías donde se explican interfaces y botones. Las dos primeras son para jóvenes, y destacan colores, bordes, recuadros de color, flechas rectas o inclinadas para señalar especificaciones.



20



21

[illegible]

Medios gráficos utilizados en instituciones educativas

Materiales textuales impresos

Entre los medios textuales cabe realizar una doble clasificación en función de los destinatarios de dichos medios:

- 1 Orientados al profesor, que incluyen aquellos recursos elaborados con el fin de explicar y orientar a los profesores cómo desarrollar programas o proyectos curriculares.
- 2 Orientados al alumno, que persiguen ofrecer algún tipo de experiencia que posibilite el aprendizaje de éstos.

Aparato que sirve para proyectar transparencias (acetatos) mediante un foco eléctrico que incide sobre una base en la que estas se colocan. Se proyecta sobre una pantalla situada frente a los alumnos y de espaldas al profesor. Se utiliza con grupos numerosos. Crea un centro de atención con la pantalla iluminada sin necesidad de oscurecer la clase. Su elaboración puede hacerse con anticipación. Puede ser guardada para posteriores presentaciones. Permite al profesor escribir, subrayar a modificar el contenido.

Imágenes episcópicas (proyección de objetos opacos)

Al igual que la anterior, pero con hojas opacas (como de revista, libros, fotocopias, etc.)

Rotafolio

Incluye dibujos y esquemas que reforzarán la motivación, el análisis y la reflexión de los diferentes temas y problemáticas. Está formado por láminas unidas de manera que se puedan ir mostrando sucesivamente al rotarlas mientras se hace la presentación de un tema.

Es útil para:

- 📁 Organizar aspectos de un mismo tema con secuencia lógica.
- 📁 Explicar paso a paso un proceso o procedimiento que así lo requiera.
- 📁 Para ilustrar una narración.
- 📁 Permite resaltar los puntos más importantes de una exposición.

Pueden tener palabras, frases, dibujos, diagramas o cualquier ilustración para la enseñanza. Las hojas se pueden colocar con argollas, hilo grueso, cordón, cinta o tachuelas clavadas en un tablero. Sus dimensiones más frecuentes son: 24" X 17".

Carteles

Un cartel, en esencia, es un anuncio grande. Los mismos autores describen que comúnmente cuenta con un elemento pictórico. Está impreso en papel y es exhibido en una pared o para que los alumnos lo lean a distancia. Su propósito es que el alumno dirija su atención a lo que se intente explicar y que se estimule visualmente para favorecer a la mejor comprensión del tema. El elemento visual o pictórico ejerce la atracción inicial, y debe ser lo suficientemente llamativo como para capturar la mirada del estudiante. Suele necesitar, además, un mensaje verbal suplementario que continúe y amplifique el tema pictórico.

Presentaciones digitales

Las presentaciones digitales son documentos informáticos que pueden incluir textos, esquemas, gráficos, fotografías, sonidos, animaciones, fragmentos de vídeo, y que pueden conformarse por diversas escenas que son vistas una a una por la pantalla del ordenador.

Entre las ventajas que puede comportar su uso se destacan:

- 📁 Permiten presentar sobre una pantalla todo tipo de elementos textuales y audiovisuales con los que se pueden ilustrar, documentar y reforzar la explicación de un tema.
- 📁 Las imágenes, los esquemas y los demás elementos audiovisuales (sonidos, animaciones, vídeos...) atraen la atención de los estudiantes y aumentan su motivación.
- 📁 Constituyen un medio idóneo para enseñanza a grandes grupos.
- 📁 Se pueden emplear con cualquier tema y nivel educativo.

La desventaja es que requiere de un equipo técnico que puede llegar a ser costoso (por lo tanto no todos tienen acceso) y requiere de un entrenamiento previo para el uso del medio, la computadora.

Flash Cards

Consiste en tarjetas de papel de tamaño asibles por la mano que en una de sus caras muestran una pregunta o un concepto, y en la otra muestran la respuesta o explicación del mismo. Contribuyen a memorizar conceptos, repitiendo la actividad de repetir las respuestas sin necesidad de leerlas.

Resultan útiles para memorizar vocabulario, fórmulas, datos históricos, e información puntual.

Una ventaja de este sistema, es que permite que el aprendiz se enfoque en aquellos conceptos que más le cuesta memorizar. (Wikipedia, s.f.)

Sistemas de reproducción accesibles y económicos en Guatemala⁸

Impresión digital

Su principal ventaja es, definitivamente, el aspecto económico, pues los procesos de producción, desde la pre prensa hasta el producto final, se simplifican al ya no existir intermediarios. Los principales clientes de la impresión digital, son todos aquellos que necesitan pocos ejemplares, tanto en pequeño como en gran formato. El costo de la impresión digital ha ido descendiendo a lo largo del tiempo, lo que hace ahora que los clientes prefieran esta técnica al offset.

Algunas impresoras digitales utilizadas en la actualidad:

- 🔹 Láser
- 🔹 Inyección de tinta
- 🔹 De gran tiraje
- 🔹 Plotters
- 🔹 Matriciales
- 🔹 Térmicas

Sistemas de pegado y articulación de materiales

- 🔹 El proceso más popular para el sellado de libros es: engrapado, cosidos con hilo, pegados en calor (sistema Hot melt - pegadas con pegamento en el lomo -) y en ocasiones encuadernados.
- 🔹 Argollas metálicas, para hacer rotar hojas.
- 🔹 Bolsas plásticas transparentes: para el empaque final.

⁸ Información proporcionada por Jorge Letona, encargado de Arte, diseño y ventas de la agencia publicitaria "CREO", y Mario Bustamante, del área de cuentas corporativas de la empresa LITOPROGUA; a través de entrevistas no estructuradas. 2006

Soportes accesibles para impresión

- 📄 **Papel periódico:** es el más económico. De tipo reciclado. Es delgado y de inferior calidad. Utilizado en volantes y libros de poca calidad. Traspasa mucho la tinta
- 📄 **Bond:** no es de gran calidad, pero es suficiente para soportar impresiones. Es un poco frágil. Su calibre varía de 60, 80, 90 y 120 gramos.
- 📄 **Craft:** color café o manila. Para empaques, individuales y recomendable sólo en una tinta. Económico.
- 📄 **Glossy:** de una mejor calidad. Permite imágenes de muy buena calidad. Existe brillante y mate. Su calibre varía de 60, 80 y 100 gramos.
- 📄 **Cartulina INDEX:** cartulina nacional. Sin brillo. Más económico
- 📄 **Cartulina LINO:** tiene textura tipo cuadrículada, un poco más cara que INDEX. Más fina. Como para trifoliales, afiches, tarjetitas, etc.
- 📄 **Opalina:** para portadas o impresiones de formato grande (como posters, por ejemplo). Su calibre varía desde el 8 al 20.



Definición del GRUPO OBJETIVO

Para construir el perfil del grupo objetivo, tanto primario como secundario con el conocimiento previo de su rango de edad y centro de estudio, se estableció que con una muestra por universo se permite obtener características puntuales que tienen en común estos dos segmentos de la población. Para ello se elaboraron dos instrumentos de tipo "encuesta" con preguntas de opción múltiple y otras con la posibilidad de responder libremente, adjuntos en Anexos 1 y 2, respectivamente, así como los resultados de las muestras en Anexos 3 y 4. Para completar algunos datos estadísticos del perfil demográfico, se recurrió a PRODATOS en línea (2003).

Grupo objetivo Primario

Perfil demográfico

Jóvenes entre 11 y 14 años de nivel socioeconómico bajo (d) y medio bajo (c-)

☛ **Sexo:** hombres y mujeres.

☛ **Físico:** una mezcla entre indígenas y ladinos, de piel morena clara, baja estatura, tendencia a la esbeltez, pelo oscuro.

☛ **Ocupación:** estudiantes en la escuela Puente de Belice, desde cuarto primaria hasta segundo básico.

☛ **Residencia:** el Puente de Belice, zona 18 y zonas modestas como barrancos, colonias y barrios populares. En casas o departamentos por lo general rentados.

☛ **Número de miembros por familia:** Un promedio de 5 miembros.

☛ **Ingreso mensual por familia:** entre Q2,500 y Q9,000.

- 📦 **Calidad de vida:** tienen cubiertas sus necesidades principales como vivienda, vestimenta y alimentación; y cuando hay oportunidad, invierten sus ingresos en diversión.
- 📦 **Transporte:** para ir a la escuela se les proporciona bus, pero para movilizarse en sus asuntos personales en vehículos públicos o el vehículo de su encargado.
- 📦 **Electrodomésticos:** poseen en promedio un televisor, celular personal, radios y reproductor de CD, refrigeradora de modelo económico.

Perfil psicográfico

Los jóvenes a esta edad, atraviesan una etapa de cambios tanto físicos como psicológicos y emotivos. Por lo que tienden a ser inconsistentes en sus decisiones y su estado anímico. Es natural que los jóvenes en la etapa preadolescente quieren romper los lazos de su dependencia infantil para alcanzar la autonomía adulta, asegura Ferrer (1988).

La teoría de Erikson mencionada por Rubin (1977) expresa que el problema central en esta etapa es el establecimiento de un sentido de identidad, por lo que el joven intenta aclarar quién es y cuál es su lugar en la sociedad. Esto se manifiesta por ejemplo, en su interés por generar un estilo físico y filosófico, generando vínculos con determinadas tendencias que la cultura extranjera le ofrece por medio de los medios publicitarios y el comercio. Es por ello que la ropa es un aspecto de mucha importancia en su vida.

Este interés por verse bien se conjuga con el hecho de la atracción de sexos. En esta etapa, despierta en los jóvenes la atracción de sexos, que al principio, según Ferrer (1988) se caracteriza por ser entre miembros del mismo sexo para pasar después a relaciones heterosexuales.

Los jóvenes a esta edad generan un fuerte vínculo con sus pares. “En un mundo adverso hecho por los adultos y en el que ellos ocupan posiciones más o menos marginales, consiguen un status e

identidad social mediante la conformidad a las normas de los de su propia edad”, Rubin (1977, pág. 50). Por ello, es natural que con sus compañeros sean solidarios, muestren conductas de complicidad y generen clanes que los hagan sentir pertenecientes a un grupo, parte de la sociedad. Así pues, la amistad entre pares es de suma importancia para ellos.

Los medios de comunicación ejercen una fuerte influencia sobre estos jóvenes. Lo que ven por la televisión, el cine e Internet, lo que escuchan por el radio y observan en el periódico, son manifestaciones de las culturas como Estados Unidos y México que exportan productos, y entre las opciones que les son brindadas, cada joven decide adoptar estilos, productos e imágenes que se acomodan a su manera de pensar o de proyección ante los demás. La tecnología y la música son dos de los aspectos que mayor seducción consiguen generar en estas edades.

Debido a que en la adolescencia, los jóvenes intentan demostrar que ya son adultos, comienzan a interesarse por actividades de adultos, como salir a bailar con los amigos, y comienzan a cuestionarse hacia dónde quieren dirigir su vida. Por esta razón, muchos de ellos son capaces de generar alternativas más claras de lo que les gustaría dedicarse para subsistir en el futuro y su sentido de responsabilidad es más consistente que en la etapa infantil.

Con respecto a un material sobre sexualidad, la mayoría estudiantes a esta edad generan cierta apatía y vergüenza por el tema, ya que por lo general es un tabú, y algo de lo que escasamente se menciona. Sin embargo, afirman que les gustaría aprender sobre el tema con imágenes realistas o figuras más modernas y menos formales. Los colores que más les motivan a aprender sobre el tema son los colores saturados y contrastantes. La tipografía semi formal demuestra ser la que estos jóvenes asocian más con el tema de sexualidad.

Grupo objetivo Secundario

Perfil demográfico

Personas entre 25 y 45 años de nivel socioeconómico medio bajo (C-)

- ♣ **Sexo:** hombres y mujeres.
- ♣ **Estado civil:** casados y solteros.
- ♣ **Estudio:** nivel medio completo. Algunos con estudios universitarios o profesados en educación.
- ♣ **Ocupación:** maestros, psicólogos.
- ♣ **Residencia:** zonas populares de Guatemala: zona 6, 18 y Mixco. En casa propia o rentada, ya sea individual o de su familia.
- ♣ **Ingreso mensual por familia:** Q9,000.
- ♣ **Calidad de vida:** cubren sus necesidades de manera suficiente.
- ♣ **Transporte:** bus urbano o vehículo personal de modelo antiguo.
- ♣ **Electrodomésticos:** televisor, celular personal, radio y reproductor de CD, teléfono en casa, refrigeradora, lavadora, horno de microondas.

Perfil psicográfico

Estas personas son de carácter afable y servicial, con la disponibilidad de ayudar a los demás en la medida de lo posible. Tienen un alto grado de paciencia y tolerancia en lo que respecta a la juventud, específicamente sus alumnos.

Disfrutan su trabajo, y la gratificación que éste les genera al permitirles ser útiles aportando sus conocimientos al porvenir de Guatemala. La convivencia diaria con los jóvenes es una parte que disfrutan mucho, ya que éstos les transmiten vida, entusiasmo y alegría, según afirma la maestra de Ciencias Naturales del ICT, Albina de León.

Disfrutan visitando centros comerciales populares en convivencia de sus amigos y familiares. Otorgan mayor importancia a la cantidad, economía e inmediatez de sus consumos, sobre la calidad y beneficio a largo plazo.

Su expresión verbal es correcta, y su plática demuestra que el interés por la superación personal y cultural es parte de sus vidas. Por ello, en sus tiempos libres, además de convivir con su familia y seres queridos, procuran actualizarse por medio de la televisión y la lectura.

Aún los maestros de edad madura, están familiarizados con el Internet y las computadoras. Es claro que mientras más jóvenes sean, el interés por estas tecnologías es mayor. Sin embargo, conceptos como "presentaciones digitales" resulta familiar para todos ellos, ya que han tenido acceso a algunas de ellas. De hecho, saben reconocer su utilidad, y los beneficios que éstas aportan a la educación de sus alumnos.

Con respecto a las expectativas de diseño relacionadas a un material sobre sexualidad, los docentes demuestran una inclinación por el tipo de ilustración realista, debido a su proximidad con la realidad, cualidad que según ellos, debe cumplir el material dirigido a jóvenes entre 12 y 15 años.

Manifiestan preferencia por la diagramación semi formal y con ilustración incluida, así como por los colores saturados y contrastantes al momento de leer un contenido visual, lo cual demuestra que prefieren un diseño dinámico sobre uno formal y rígido.



Proceso de conceptualización

Concepto central

Para realizar los tres procesos de conceptualización, se optó por encauzarlos bajo el enfoque de que la sexualidad es "Parte del ser", ya que durante la niñez se inculca en los menores que el tema de sexualidad es prohibido o motivo de vergüenza, cuando realmente es parte de la naturaleza intrínseca del ser humano.

Lluvia de ideas

Delimitado este enfoque, se procedió a generar la lluvia de ideas, en lo que respecta al tema de sexualidad.

Natural
Libertad
Respeto
Valor
Realidad
Existencia
Igualdad
Unión
Estructura
Conjunto
Compuesto
Grupo

Corporación
Integral
Genérico
Tolerancia
Propiedad
Vital
Confianza
Individualidad
Universal
Imparcial
Apéndice
Género

Ser humano
Consciencia
Verdad
Comprensión
Normal
Necesidad
Impulsos
Aceptación
Crecimiento
Evolución
Sinceridad
Dudas

Confusión
Plenitud
Experimentar
Búsqueda
Transición
Responsabilidad
Curiosidad
Etapas
Nuevos hábitos
Ignorancia
Tabú

A continuación se prosiguió a seleccionar 3 combinaciones de seis términos de la lista, combinados de par en par. Estos términos se seleccionaron debido a su relevancia al momento de abordar el tema de Sexualidad en la pubertad como "Parte del ser". Cada pareja se conjugó para redactar frases entrelazadas con el tema de sexualidad en la pubertad.

| Natural - Universal

- ☒ Asimilar con naturalidad aquello que es universal
- ☒ La naturaleza humana es universal
- ☒ La sexualidad humana es universal, por lo tanto es parte de mi naturaleza
- ☒ La naturaleza del ser es un fenómeno universal.

| Realidad - Aceptación

- ☒ Aceptando la realidad de mi condición
- ☒ Debe aceptarse la realidad humana
- ☒ He de aceptar bien todo aquello que abarca mi realidad como humano
- ☒ En realidad, es cuestión de aceptación y responsabilidad

| Necesidad - Conjunto

- ☒ Es necesario integrar el conjunto que me conforma
- ☒ Conjuntando mis necesidades hacia el bien
- ☒ Un conjunto de instintos necesarios para el bienestar
- ☒ La necesidad de enfocar las piezas de mi conjunto con responsabilidad
- ☒ Ayudando a conjuntar tus necesidades con proyección hacia la plenitud
- ☒ Enfocar las necesidades hacia un conjunto de prosperidad

De todas estas opciones generadas, se seleccionó: "Conjuntando mis necesidades hacia el bien", ya que se asocia al grupo objetivo primario en el hecho de que en la etapa adolescente se define la identidad y se establecen los valores, por lo que conjuntarlos hacia el bien será lo que proyecte plenitud hacia su vida futura, incluyendo su vida sexual como parte del ser humano. Y al grupo objetivo secundario en el hecho de que ellos canalizan sus capacidades hacia el bien de los jóvenes.

Analogías

Para este método se tradujo en palabras concretas el tema de sexualidad regido por el enfoque "Parte del ser":

Consistencia
Necesidad
Integridad
Normalidad

Pieza vital
Importante
Complejidad
Placer

Personal
Inherencia
Subsistencia

Se prosiguió a generar una lista de objetos, hechos o fenómenos que se le pueden ser comparados en forma o esencia a alguna de las características de la lista anterior. Y a cada uno se le redactaron entre 3 y 5 frases enlazadas con el tema principal "Sexualidad y pubertad"

I Pilares de una construcción (partiendo de "Necesidad")

- ☞ La edificación de un joven requiere de todos sus pilares
- ☞ Cada pilar de construcción es tan importante como cada aspecto del humano
- ☞ Formar integralmente al joven tal como erigir los pilares de un edificio
- ☞ La sexualidad es para el hombre, como un pilar para el edificio

II Átomos (partiendo de "Inherencia")

- ☞ La conjunción de átomos conforma una molécula, tal como los impulsos naturales al ser humano.
- ☞ La sexualidad es un átomo que conforma la molécula
- ☞ La energía del átomo le impulsa a subsistir como el instinto al hombre
- ☞ Un átomo se adhiere a la molécula lo que la sexualidad a la vida del humano.

III Hambre (partiendo de "normalidad")

- ☞ El hambre es tan natural como el impulso sexual
- ☞ El impulso del hambre es vital para el ser vivo como el de la sexualidad.
- ☞ El instinto sexual, brota en el humano como el hambre



4 Acorde musical (partiendo de "Pieza vital")

- Una alteración en el acorde de una melodía, la descompondrá como una orientación sexual censurada al ser humano
- Cada acorde es indispensable para constituir una armoniosa melodía, tal como cada instinto al hombre
- La sexualidad construye una vida armónica, como los acordes a la melodía.

Entre las opciones de conceptos generadas a través de esta técnica, se eligió: "La sexualidad es inherente al ser humano como los átomos a una molécula", ya que conecta claramente el enfoque "Parte del ser" con el tema de sexualidad, a la vez que los átomos y las moléculas se asocian con las fuerzas y formas naturales, tal como lo es la composición física del ser humano y la fuerza de sus instintos.

Más cercano, más lejano

Para generar la siguiente lista de objetos lejanos al enfoque "Parte del ser" y el tema "Sexualidad y pubertad", se evocaron objetos que se utilizan comúnmente para representarlos de manera gráfica.

Hombre	Escenas eróticas	Prostituta
Mujer	Amigos	Bebé
Pene	Novios	Ciudad
Vagina	Órganos internos	Ropa
Busto	Familia	
Extremidades	Preservativo	

Procurando pensar en objetos que jamás se recurriría en Diseño Gráfico para ilustrar este tema, se generó la segunda lista:

Cuchillo	Dinosaurio
Coche	Jaula
Avión	Vampiro
Pipa	Sacerdote
Pacha	

Se seleccionó 4 de ellos, los más lejanos al tema de "Sexualidad y pubertad" y se enlistaron las características que hacen de cada, único y diferente, para reconocer lo que lo hace ser "eso". A continuación se estructuraron frases que incluyeran como elemento principal el objeto, pero con las características del tema central "Sexualidad y pubertad", sin perder de vista el enfoque "Parte del ser"

1 Cuchillo

- Filoso
- Resistente
- Para cortar
- Puede dañar
- De metal
- Peligroso
- Útil
- Duro
- Pequeño
- Manejable/ manipulable
- Benefactor

2 Dinosaurio

- Arrugado
- Enorme
- Fuerte
- Extinguido
- Carnívoro
- Instintivo
- Voraz
- Agresivo
- Temido
- Genera opresión

3 Pacha

- Infantil
- Ergonómico
- Unisex
- Provee alimento
- Sustituye a la madre
- Práctica
- Cómoda

4 Avión

- Veloz
- Grande
- Moderno
- Volador
- Medio de transporte
- Alado

Frases

- ☞ Un cuchillo que corta barreras mentales sobre sexualidad
- ☞ Acuchillando la falta de orientación sexual.
- ☞ El cuchillo que abre tu mente e integra la sexualidad.
- ☞ No partas tu vida con un cuchillo, vívela con integridad.
- ☞ Venciendo al dinosaurio para vivir en armonía
- ☞ Deja que el tabú se quede en la época de los dinosaurios
- ☞ La sexualidad humana no es un monstruo si aprendes a domesticarla.
- ☞ Suelta la pacha y toma la sexualidad en tus manos.
- ☞ La pacha que nutre con naturalidad.
- ☞ Retroalimentándote con la pacha de la verdad
- ☞ Si la pacha sustituyó al pecho, ahora sustitúyela con la integridad de tu ser.
- ☞ Súbete al avión de la apertura.
- ☞ Disfruta el viaje de la vida, en el avión del conocimiento y la responsabilidad.
- ☞ Dale alas al avión de la integridad vital.

El concepto elegido a través de este método fue: “No partas tu vida con un cuchillo, vívela con integridad”, ya que evidencia que la sexualidad es “Parte del ser”, y que se debe integrar a los demás aspectos que hacen de un ser humano pleno y satisfecho; y que desintegrarla sería como cortarse un pedazo del cuerpo.

Fase final

Los conceptos finalistas son:

- 👉 Conjuntando mis necesidades hacia el bien
- 👉 La sexualidad es inherente al ser humano como los átomos a una molécula
- 👉 No partas tu vida en pedazos, vívela con integridad

El concepto que se consideró que mejor cumple con estos parámetros es: “Conjuntando mis necesidades hacia el bien”. Sin embargo, con la intención de volverlo aplicable tanto para el grupo objetivo primario, como secundario, se sustituyó la palabra “necesidades” por “aptitudes”, ya que necesidades se refiere a algo más como un instinto, algo invariable, mientras que aptitudes se enfoca en la capacidad y disponibilidad de las personas en hacer algo, como la disponibilidad de los maestros en transmitir sus conocimientos o la disponibilidad de los alumnos en abrir su mente al tema de sexualidad. Además, se sustituyó el término “conjuntando” por “integrando” ya que este último hace más evidente que la sexualidad es parte de los seres vivos, y lo importante es saberla integrar con inteligencia a la vida.

Así la frase final es:

“Integrando mis aptitudes hacia el bien”



contenidos del material gráfico

Contenido textual

Material educativo sobre sexualidad

Pubertad y adolescencia

- Bienvenidos
- Pubertad
- Cambios físicos
 - Mujer
 - Hombre
- Psicológicos y sociales
- Casos

Órganos y procesos sexuales

- Órganos sexuales
 - Femenino
 - Masculino
- Menstruación
- Ciclo Menstrual
- Erección y Eyaculación
- Erección
- Eyaculación
- Sueños Húmedos
- Casos
- Proceso de fertilización

Impulsos sexuales

- Masturbación
 - Razones
 - Mitos
- Prostitución y pornografía
 - Prostitución
 - Pornografía
- La primera vez
 - Virginidad
 - Casos

Guía para el maestro

Introducción

Objetivos

¿Cómo usar las presentaciones?
Botones

Pubertad y Adolescencia

Órganos y procesos sexuales

Impulsos sexuales

Bibliografía

Glosario

Contenido Gráfico

Material educativo sobre sexualidad

Elemento	Función	Tecnología	Expresión
Soporte	Motivar a poner atención	Digital, Software Flash MX.	Sensación de Bienestar.
Tipografías titulares	Enunciar los temas	Familia tipográfica san serif bold de rasgos juveniles y amigables	Sensación de Positivismo
Tipografía contenido textual	Permitir la legibilidad a distancia	Familia tipográfica formal, sanserif, de trazo redondo y simple. 100% contrastante con los fondos. Tamaño mínimo: 12 puntos.	Sensación de Familiaridad
Ilustraciones personajes	Dirigir los temas y explicar el contenido textual	Grado de abstracción medio. Técnica vectorial, de trazo curvo, limpio y filos redondeados.	Emoción de Empatía

Lay Out	Jerarquizar la información	Diagramación que emana del sentido del contenido particular de cada tema. Predominio de formas elípticas, orgánicas e inclinadas. Áreas grandes para las ilustraciones.	Sensación de Naturalidad
Elementos gráficos de apoyo	Representar la etapa de cambios	Abstracción de células, átomos, fibras, espermatozoides y dendritas	Sensación de Crecimiento
Color	Diferenciar temas y destacar elementos	Full color, colores saturados en sistema RGB. Contraste entre las ilustraciones, el fondo y los cuadros de texto.	Sentimiento de Amistad
Botones de navegación	Desplazarse entre las presentaciones, reproducir animaciones y salir.	Técnica vectorial. Formas elípticas y orgánicas, dispuestos de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.	Sensación de Confort
Animaciones	Explicar procesos	Movimientos en 2 dimensiones.	Sensación de Entendimiento

Guía para el maestro

Elemento	Función	Tecnología	Expresión
Formato	Facilitar el manejo y adhesión al material educativo	Tamaño entre carta y media carta. Engrapado.	Sentimiento de integración
Soporte	Dar resistencia al uso y la fricción	Papel opalina 120 gramos	Sensación de limpieza
Lay Out	Ordenar la información	Reticulado en dos o tres columnas	Sensación de claridad
Elementos gráficos de apoyo y personajes	Unificar con las presentaciones	Misma simplificación de las células, átomos, fibras, espermatozoides y ligamentos, y mismos personajes	Sensación de dinamismo
Color	Clasificar las secciones	Colores semi saturados, cálidos. Sistema CMYK.	Portada: Sentimiento de Calidez Contenido: Sentimiento de Hermandad
Tipografía titulares	Enunciar los temas	Familia tipográfica bold, semi formal	Emoción de Entusiasmo
Tipografía contenido textual	Permitir la lectura a un tamaño reducido	Familia tipográfica formal, sanserif, de trazo redondo. Tamaño entre 8 y 10 puntos.	Sensación de Comodidad
Imágenes	Explicar procesos	Pequeñas pantallas de la presentación o crops de las mismas que ilustren lo que se está explicando. Técnica vectorial	Sensación de Comprensión
Bloques especiales	Diferenciar su contenido del resto	Formas redondeadas, contrastantes con el resto del texto.	Emoción de Alerta



medios y FORMAS de DISTRIBUCIÓN

Estrategia de implementación

En base al contenido textual proporcionado por el personal de la Escuela Puente de Belice, que busca introducir a los preadolescentes en temas de sexualidad trasladando conceptos teóricos como: pubertad y adolescencia, órganos y procesos sexuales, e impulsos sexuales; se estableció que debido al nivel académico de estos jóvenes y a que no se sabe a ciencia cierta si el taller será impartido por maestros de Ciencias Naturales, psicólogos clínicos, o un especialista en sexualidad, las características del material corresponden a las de un material educativo, y que en todo caso, será el encargado de impartir el taller, quien por medio de dinámicas u otras actividades, complemente la experiencia para convertirla en no terminal y favorecer la metacognición.

El material educativo sobre sexualidad será presentado a los alumnos de la Escuela Puente de Belice por la persona encargada que imparten los talleres. Previo a esta implementación del material, esta persona debe familiarizarse con él, entenderlo para poder darle un uso y aprovechamiento correcto, para lo cual recurrirá a la guía que le explica el proceso. La guía puede portarse también al momento de hacer la presentación por cualquier duda o dificultad que se presentase respecto al uso del material educativo.

El material educativo estará dividido por capítulos, lo cual permite a las encargadas distribuirlo en más de un taller, ya que la duración puede extenderse dependiendo de las inquietudes o actividades que se hagan con los alumnos.

Al finalizar el tiempo taller, la o las personas encargadas guardan el material en la librería del salón de Psicología, ya sea para continuarlo el próximo día, o guardarlo para la siguiente ocasión que sea utilizado.

Descripción de cada pieza

Material educativo sobre sexualidad

Pieza	Medio		Formas de distribución		
Propósito	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
Involucrar a los alumnos en el tema de "Pubertad y Sexualidad"	Digital	Material educativo	María García. Coordinadora del departamento de Psicología de la Escuela Puente de Belice.	El material puede durar hasta 5 años.	Salón donde se imparten los talleres de formación personal

Guía para el maestro

Pieza	Medio		Formas de distribución		
Propósito	Físico	Carácter	Responsable	Duración	Lugar
Explicar al o a la encargada, la manera correcta de exponer la presentación digital a los alumnos.	Impreso	Material editorial	María García. Coordinadora del departamento de Psicología de la Escuela Puente de Belice.	Su duración va ligada a la de la presentación digital, ya que las encargadas pueden variar y necesitarán de la explicación. Por lo tanto: 5 años.	Salón de Psicología de la Escuela y si es necesario en el salón donde se imparta el taller.



Proceso de BOCETAJE

Soporte

Material educativo

En el punto de Medios y formas de Distribución se evidenció que el soporte físico del material educativo sobre sexualidad será el de una presentación digital. Esta decisión se explica a continuación:

Sopesando las ventajas y desventajas de las opciones reconocidas por De León y Prado (2003) y Noriega (2000) de medios gráficos utilizados en cátedras educativas:

- ❖ Materiales textuales impresos
- ❖ Imágenes diascópicas
- ❖ Imágenes episcópicas
- ❖ Rotafolio
- ❖ Carteles
- ❖ Presentación digital
- ❖ Flash cards

Se determinó que el soporte ideal para un material sobre Sexualidad para preadolescentes son las presentaciones digitales, ya que además de imágenes y texto como todas las demás, permiten mostrar movimiento, lo cual contribuye aún más a explicar los contenidos, que es básicamente el objetivo de un material educativo.

Considerando además que debe ser un material que pueda ser visto por muchos alumnos a la vez, y manipulado con comodidad por el encargado, así como el hecho de que la Escuela Puente de Belice

cuenta con computadora y cañonera, que podía ser la única desventaja, se optó definitivamente por este medio digital.

El formato de la presentación debería explotar al máximo el tamaño de la pantalla, ya que mientras más grande, puede verse desde más lejos y por más personas. Por esta razón, el tamaño elegido fue: 1024 x 768 pixeles, que es el tamaño estándar de la mayoría de monitores en el mercado guatemalteco. En el caso que sea más amplio, no afectará la función de las presentaciones, ya que simplemente se mostrarían dos bordes laterales "de más".

Personajes

En el punto de antecedentes gráficos, pudo observarse que no existe ningún material sobre Sexualidad para jóvenes que no cuente con ilustraciones que apoyan el contenido textual y/o amplíen la explicación del tema.

Esto, adicionado al hecho de que el material educativo debe estar mediado desde la forma para conseguir que el grupo objetivo se involucre e interese, se optó por crear algún personaje que a su vez, contribuyera a acercar el contenido a las formas cotidianas del grupo, y generar empatía con el que fuera el personaje, para poder ponerse "en su lugar" y absorber mejor los casos y contenidos.

Por el hecho de ser un colegio mixto, y que la explicación de la sexualidad humana comprende aspectos particulares para cada género, se decidió crear un hombre y una mujer. Así, se comenzó por describir psicológica y socialmente a cada uno de ellos, adoptando características comunes del perfil del grupo objetivo primario:

ELLA

- 13 años
- Estudiante de clase media baja
- Alegre y dispuesta a colaborar
- En ocasiones tímida y confusa
- Deseos de superación y de felicidad
- Es responsable en casa y la escuela
- Enamorada del amor
- Le gusta la música: Belinda, Rebelde, Ricky Martin, Shakira y el Reggaetón.
- Le gusta comprarse blusas, zapatos y ropa.
- Quiere estudiar secretariado
- Es delgada y experimenta cambios en sus curvas corporales
- Es un poco "torpe" al moverse
- Es limpia

EL

- 13 años
- Estudiante de clase media baja
- Sociable y atento con los demás
- Disfruta el tiempo con sus amigos
- Es un poco haragán, pero procura al menos hacer sus tareas
- Es aventado y entusiasta
- Tiene muchas inquietudes sobre sexualidad
- Está desesperado porque una chica le haga caso
- Le gusta ir a bailar y la música: Green day, malacates, daddy yankee
- Quiere estudiar algo de computadoras
- Es delgado y de miembros desproporcionados
- Procura cuidar su aspecto físico y disfruta comprando jeans y playeras.



Fisonomía

A partir de estas descripciones, se comenzó a bocetar a ELLA. Al principio los rasgos resultaron un tanto infantiles, por lo que se procuró que las siguientes tuvieran rasgos más característicos de jovencitas.

Procurando ojos y orejas grandes, peinados cotidianos entre las jóvenes del grupo objetivo.

El estilo buscaba ser caricaturesco pero a la vez no abstraerlos al punto de no ser entendidos por el GO, ni sentirse identificados.

Debía tener la "gracia" y el estilo de una joven de esta edad: coqueta, que cuida su aspecto físico y es limpia, pero a la vez algo inestable e ingenua por su edad.



Así, se fueron descartando las que no cumplían con estas características, para llegar a la finalista, una chica de cabeza grande, pelo lacio, ojos grandes.

Resultaba pícaro y con actitud positiva y vivaracha.



Sin embargo, resultaba algo grotesca y poco femenina. Por lo que se prosiguió a hacer unas pruebas de expresión, para realmente detectar si ésta podía ser la adecuada.



A pesar que sí funcionaba, se determinó que otro peinado resultaría más genérico y menos elitista para su edad y nivel socioeconómico: el pelo suelto y más largo. Su rostro también se alargó para darle más feminidad.



Se llegó entonces al rostro final del personaje femenino.



Para la creación de ÉL se siguió el mismo proceso. Bocetando caras bien diferentes unas de otras. Probando estilos de simplificación distintos: algunos conservando la forma de la cabeza humana, otros encerrados en formas menos reales como cuadrados y triángulos.



Se consideró que su cabello sería más parecido al del GO si fuese despeinado y/o parado.



Se buscó exagerar ojos y orejas, para darle toque de pubertad y desproporción de miembros.



Luego de esto, se implementó una gorra en su cabeza, ya que connota adolescencia y es más similar al GO.

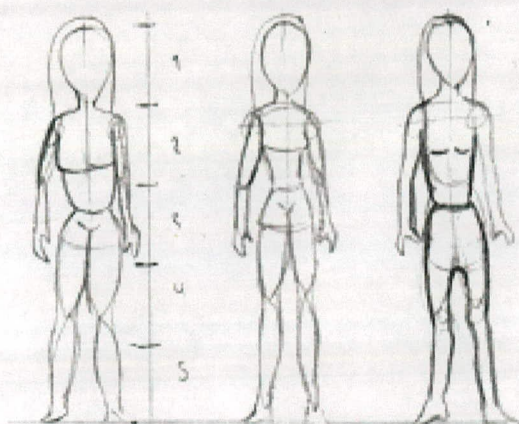
Se eligió este joven sonriente de nariz ancha, ojos y orejas grandes y cejas gruesas para ser ÉL.



Sin embargo, su imagen resultaba la de un niño macabro y connotaba morbosidad por lo que se reestructuró su rostro, haciendo los filos más estirados, menos cachetes, y una nariz similar pero más gruesa que la de ELLA. Generando a su vez otras opciones de peinado.



Ahora el personaje resultó más vivo, limpio y menos infantil.



Anatomía y vestimenta

Al diseñar el cuerpo de un personaje, se recomienda establecer cuántas cabezas formarán el cuerpo del personaje. Por ejemplo, Blair (1994), recomienda que el personaje de una jovencita adolescente debe estar formado por cinco cabezas.

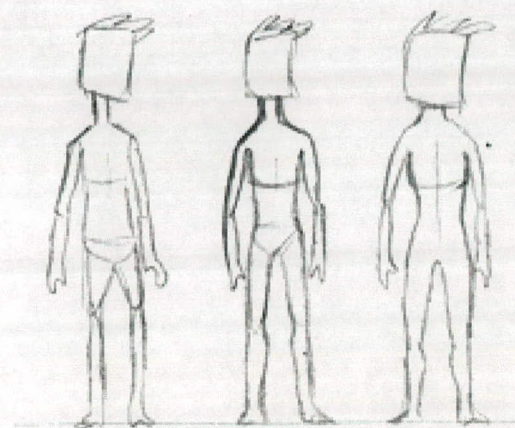
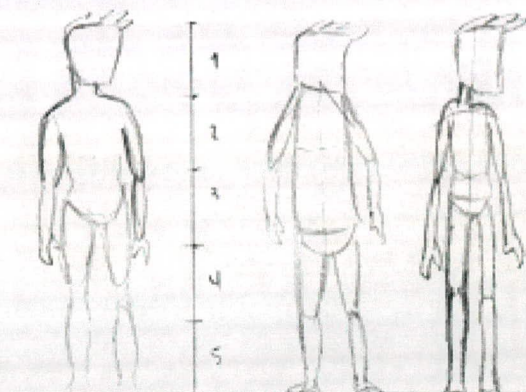
Se comenzó por la anatomía de ELLA. Basándose en el canon propuesto por Blair de 5 cabeza, se bocetó al principio partiendo de la forma figurativa de una mujer delgada, la cual se fue modificando ligeramente de proporciones para que pareciera más una adolescente en crecimiento. Por ello, para caricaturizar al personaje se recurrió a la exageración: pronunciando más su esbeltez.

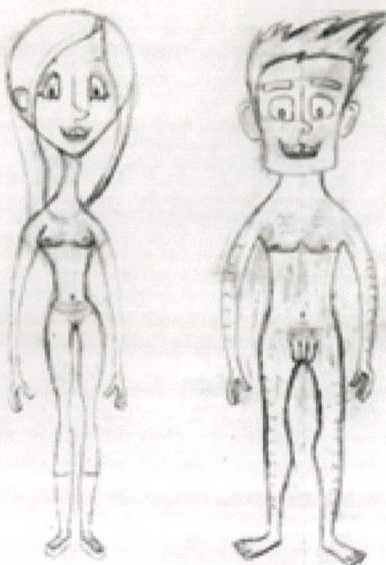
Se intentó hacer modificaciones en sus proporciones, ya que en la etapa adolescente, éstas se exageran y modifican. Por ellos, se alargaron piernas, cuello y torso. Sin embargo, la proporción no debía desfigurarse, ya que estos personajes además funcionarían para explicar asuntos meramente anatómicos en el material.

Para conseguir el estilo caricaturesco que mantiene la atención del GO, se procuró exagerar la dimensión de su rostro, el cual brinda la mayor parte de la personalidad de ELLA.

De igual forma, para la anatomía de ÉL se partió del cuerpo figurativo de un hombre joven, y a partir de éste se hicieron las modificaciones de proporción: alargando el torso, las piernas, el cuello y los brazos.

Nuevamente se llegó a la conclusión que no debía alejarse mucho de la realidad, por lo que se bocetó siempre una figura delgada, como la de la mayoría de jóvenes a esta edad. Se exageró de nuevo la dimensión de la cabeza para armonizar con ELLA. Los hombros son algo anchos, pues a esta edad se ensanchan los hombros en los jóvenes.

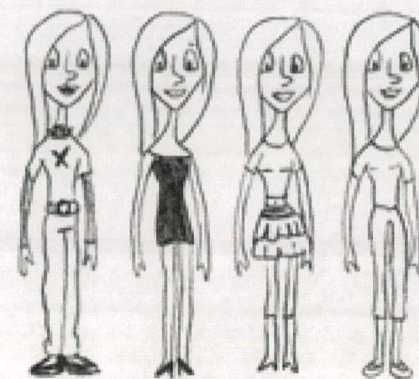
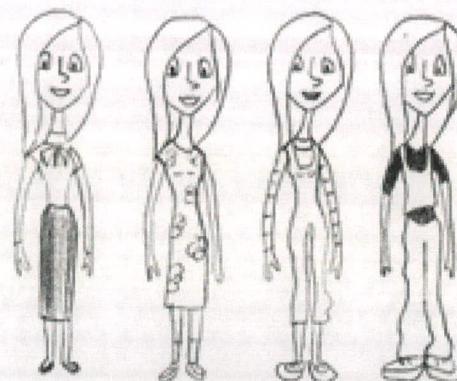


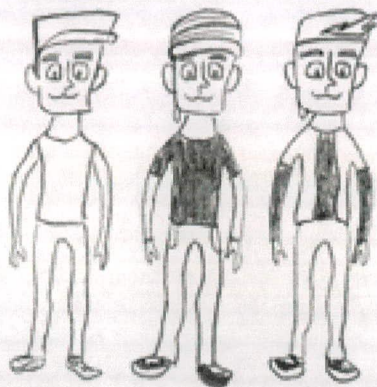
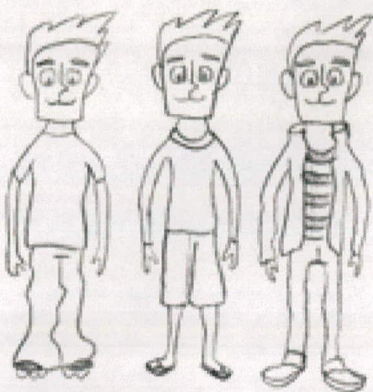


Se estableció el trazo, por medio de líneas bien definidas, con la curvatura algo pronunciada, pero formas simplificadas y limpias, ya que todo el diseño debe proyectar limpieza debido al tema: Sexualidad.

Definidos los cuerpos, se prosiguió con la vestimenta de ELLA. Las primeras opciones se descartaron pues resultaba muy santurrón o aseñorada con faldas largas. Las siguientes tampoco funcionaban pues resultaba muy infantil con overol o estampado en la ropa, a la vez que distraía la atención. Por lo que las siguientes se enfocaron más en la ropa que identifica más a las mujeres del GO. Se probó con faldas, pantalones flojos y blusas casuales.

Las primeras fueron descartadas, pues el material en ningún momento intenta ser provocativo. Otros estilos resultaban muy definidos: como gótico o punk. Por lo que se determinó que una blusa y pantalones genéricos serían la mejor solución. Respecto a zapatos se probaron mocasines, tenis, tacones, botas y sandalias. Estas últimas armonizan más con el resto, y resultan más cotidianas.





Partiendo de la cotidianidad, a ÉL se le diseñaron vestuarios cómodos y casuales: playera y pantalón flojo, y shorts, pero resultaba demasiado informal y hasta ocioso. Por lo que se decidió ajustar más la ropa a su figura. Se agregaron accesorios como chumpa, gorras o camisas sobre la playera. La gorra resultó una buena opción. Con camiseta escotada resultaba muy caribeño, mientras que con chumpa, demasiado acicalado.

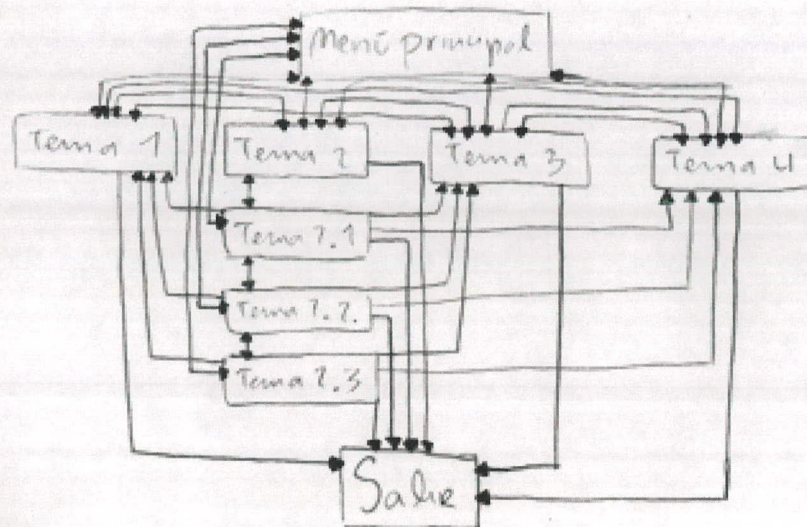
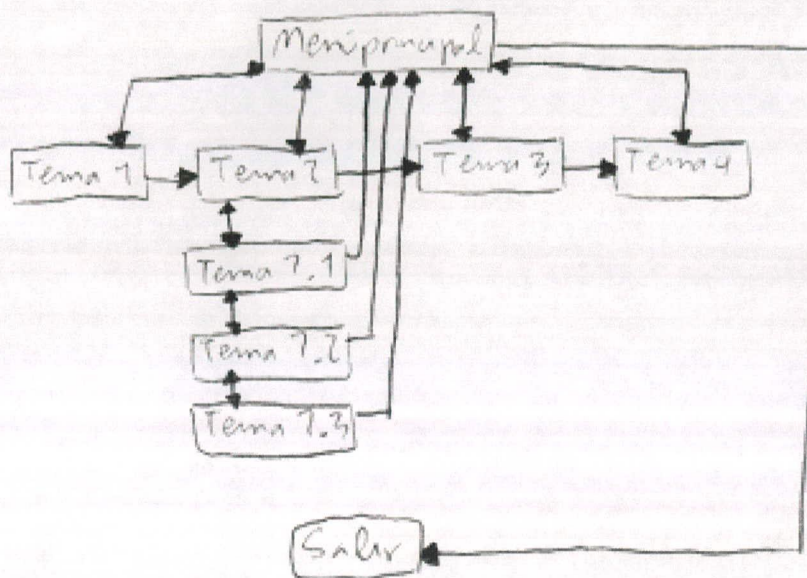
Por lo que al final se optó por una playera de manga larga con una camisa abierta encima, lo cual es genérico y no lo encierra en un único estilo. El pantalón debía ser de lona, como el de la gran mayoría de jóvenes a esta edad. Los zapatos se probaron: tennis, sandalias, zapatos deportivos, y se determinó que los tennis combinaban mejor y es lo más común a esta edad.

La sencillez y abolición de detalles dio un resultado limpio, caricaturesco sin caer en lo infantil o informal, y flexibilidad de cambios de postura y expresión en los personajes. Se buscó nombres para los personajes, nombres que fueran sencillos de pronunciar, pero que no fueran los del GO para evitar molestias.

Al final: Zita y Guido que, como se describe en el sitio Tugarada.com (s.f.) significan muchacha alegre y joven conductor respectivamente, cualidades de dos buenos anfitriones.



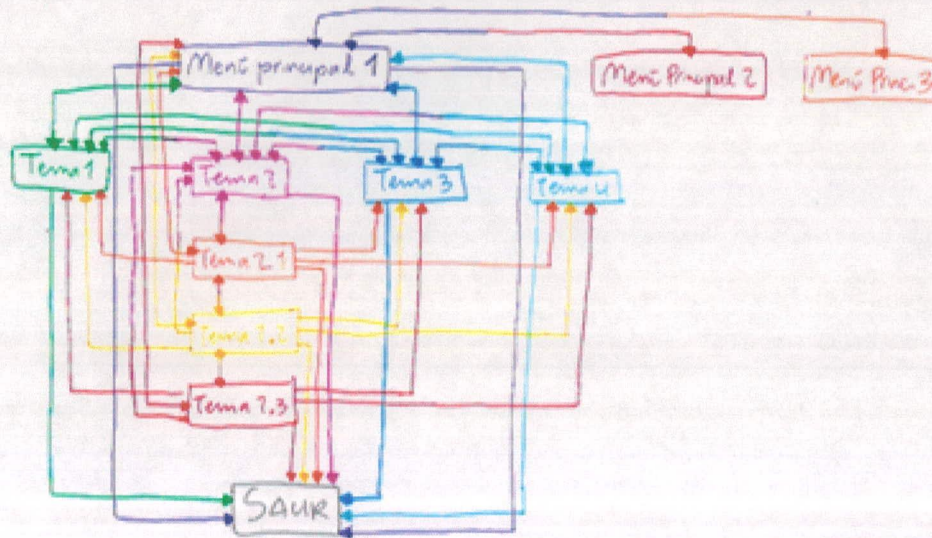
Mapa del sitio



Con el conocimiento previo de que el contenido textual se divide en 11 temas distribuidos en tres capítulos, se comenzó a estructurar el mapa del sitio de la presentación. Se decidió hacer tres presentaciones: una para cada capítulo, lo cual contribuye a aligerar la carga del microprocesador y la tarjeta de video de la computadora donde se reproduzca.

Se estableció que cada capítulo estaría conformado por un menú principal, que permitiría al usuario ingresar a cualquiera de los temas o salir. De esta manera se determinó que el menú sería el punto común de la presentación, que permitiría ingresar a cualquiera de los temas. A su vez, estos temas se dividen en subtemas, y desde cualquiera que éste fuera se podría regresar al menú principal para poder cambiar de tema o salir.

Sin embargo, esta estructura resultaba muy lineal, y hacía al usuario "trabajar" más de la cuenta teniendo que regresar al menú cada vez que quisiera salir o cambiar de tema. Por lo que se reestructuró otro mapa que permitiera navegar entre temas y poder salir de la presentación en cualquier momento que el usuario desee. Aún cuando el proceso de explicación es lineal, el usuario debe poder transportarse de un punto a otro cuando lo desee, así como salir. □



Procurando entonces el perfeccionamiento del mapa del sitio, de tipo jerárquico, es decir, que parte de un área general hacia otras más específicas y con la posibilidad de transportarse con facilidad de una a otra, se estableció que además, cada una de las presentaciones debían poder conectarse entre ellas, para no tener que salir de una para ingresar a la otra. Por ello, el menú principal de cada una permitiría desplazarse hacia el de la otra.

Retícula

Partiendo de las funciones de una retícula distinguidas por Samara (2004), que básicamente afirman que contribuye a jerarquizar los elementos dentro del material y a facilitar su navegación, se descartó desde un principio la alternativa de encajar los elementos en retículas rigurosas o mecánicas, ya que es lo que prácticamente se observó en el punto de antecedentes que resulta anticuado y poco novedoso.

El mismo autor determina que en Diseño Gráfico también es válida la opción de generar composiciones interesantes en un material generando retículas variadas y particulares para cada tema que lo compone. A esta alternativa le llama "Alusión conceptual o pictórica", y consiste en derivar una idea visual del contenido y

aplicarla al formato de la página como una clase de estructura que representa el tema. El diseñador puede utilizarla para organizar el material de tal modo que haga referencia a cada contenido temático independiente. Esto funciona, siempre y cuando el concepto aporte unidad y secuencia a las composiciones, valiéndose de elementos visuales que sean reconocidos por el grupo objetivo, como una secuencia coherente.

Con la intención de crear una impresión significativa y trascendente en un grupo objetivo expuesto al constante bombardeo de información y diseño de la televisión, el cine y el Internet, se optó por esta alternativa de diseño, que busca de alguna manera, estar al nivel de este entorno visual.

Lay out, ilustraciones y elementos gráficos de apoyo

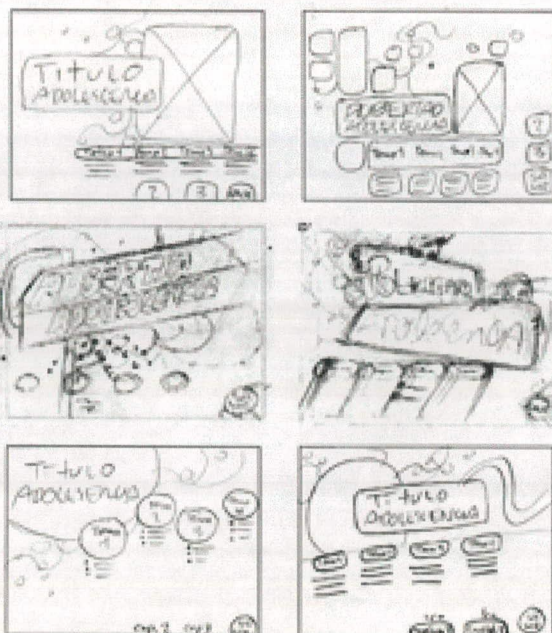
En base al concepto “Integrando mis aptitudes hacia el bien”, cuyo enfoque “parte del ser” busca abordar la sexualidad como un elemento natural en el ser humano, se estableció que las formas predominantes en el material serían elípticas y orgánicas, ya que la curva “es la forma más común en la naturaleza” (Maestri, 1999, pág. 180).

Rescatando las palabras “hacia el bien” del concepto, se buscó la manera de que las formas tuvieran una connotación positiva, con elementos gráficos de apoyo, título y botones que se proyectaran hacia el noreste.

Los elementos gráficos de apoyo, procurando representar la etapa de cambios en la adolescencia, se decidió abstraer formas como células, átomos, ligamentos, fibras musculares, dendritas, y todas aquellas situaciones fisiológicas que se estimulan, multiplican y crecen durante este período. Además pueden ser asociados con óvulos, espermatozoides, testículos, pechos, útero, etc.

Para estos elementos también se recurrió al principio de la Radiación, que queda descrito por Wong (1979) como un fenómeno común en la naturaleza: las gotas de agua al caer, los brillos del sol; y se distingue por generar energía óptica y concentrar la atención en un vigoroso punto focal, lo cual se conecta con el concepto “Integrando mis aptitudes hacia el bien”.

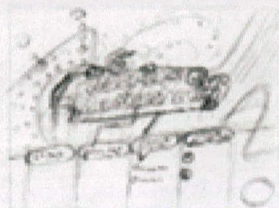
Se comenzó entonces a bocetar la distribución de los elementos dentro de la presentación, tomando en cuenta el principio de la jerarquía, asignando prioridades y analizando la interacción óptica entre los diferentes elementos.



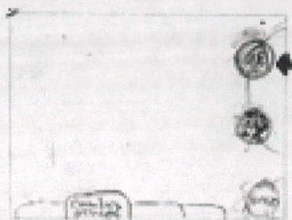
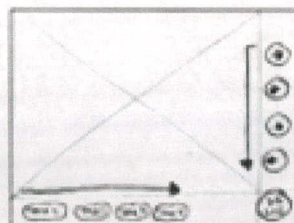
Se inició con el menú principal del primer capítulo, que como quedó establecido en el mapa del sitio debía conectar con todos los temas, subtemas, los otros dos capítulos y permitir el egreso de la presentación.

Por ellos se decidió que el elemento de primer impacto debía ser el título identificador del capítulo. Segundo: los botones de acceso a los menús. Tercero: botones de acceso a los submenús y cuarto: botones de salida y desplazamiento a los otros capítulos.

Como se mencionó anteriormente, aplicando el principio de la radiación, se intentó inyectar de motivación el título con círculos y partículas flotantes. Incluso se pensó en que estas partículas fueran los botones, pero el resultado era un poco confuso. Por ello se optó por dividir el área



en dos, destinando la mitad para el título y los ornamentos y otra para los botones, los cuales siguiendo la jerarquía instituida anteriormente, tendrían una lectura lógica de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, es decir, el orden en que deberían ingresarse: tema 1, tema 2, tema 3 y tema 4, a continuación sus subtemas subordinados; luego, los botones de traslado a los siguientes capítulos y finalmente en la esquina inferior izquierda el de salida.



Se prosiguió a diseñar las escenas del contenido educativo. Se estableció que el área para colocación de botones serían los bordes del formato, para que no estorbaran al momento de dar la explicación a los alumnos. Se destinó para estos bordes el derecho y el inferior, los cuales permanecerían en la misma ubicación durante todos los capítulos. El inferior desplegaría los 4 temas de cada capítulo, para acceder a cualquiera, desde cualquier punto de la presentación. Los del derecho contendrían: el de salida, el de regreso al menú, y los botones de desplazamiento entre cada tema, es decir, el de siguiente, y atrás.

En un principio, los botones permanecían 100% visibles a la vista del usuario todo el tiempo, pero más adelante se optó por que esto resultaba confuso, pues se mezclaba con las ilustraciones del contenido.

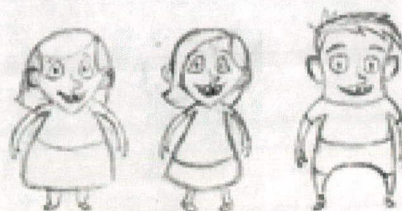
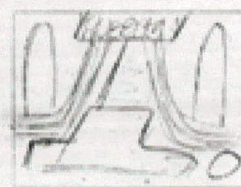
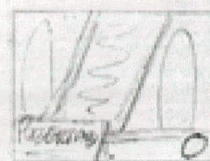
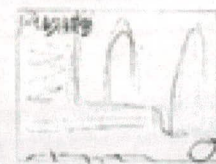
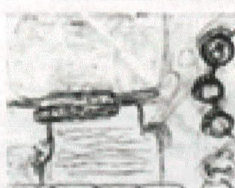
Establecidas estas áreas, se prosiguió a decidir qué elementos debía llevar cada tema y subtema, en general destinando un área amplia para las ilustraciones, ya que además de ser lo que contribuye a poner atención, en muchos casos, son explicativas.



Bienvenidos

Debía presentar a los personajes de una manera muy llamativa y entusiasta. Por lo que se consideró implementar gigantescas estrellas, pues ellos son las estrellas de las presentaciones., para mantener la armonía con lo demás, se le dio profundidad a las estrellas.

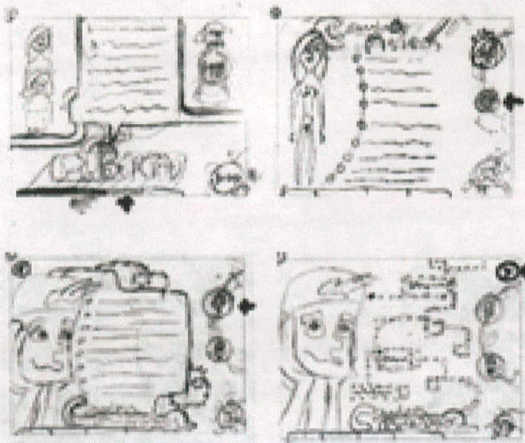
Para diseñar la postura de los personajes se tomó en cuenta su lenguaje corporal, gestos emblemáticos como indicar BIEN con el dedo pulgar, o brazos abiertos para "romper el hielo".



Pubertad

La intención fue mostrar el crecimiento de un niño hacia la adolescencia, por lo que para la diagramación se consideró rotar y disponer las formas tal que los 2 personajes pudieran mostrar su transición. Se descartó las opciones donde uno quedaba más arriba que otro. Por lo que se detectó que la división debía ser simétrica.

Para ello se creó a los dos personajes a la edad de 7 años, para evidenciar estos cambios físicos en el ser humano. Sus caras buscaron ser similares a la de los adolescentes, con la diferencia de la proporción del cuerpo a casi 2 cabezas.

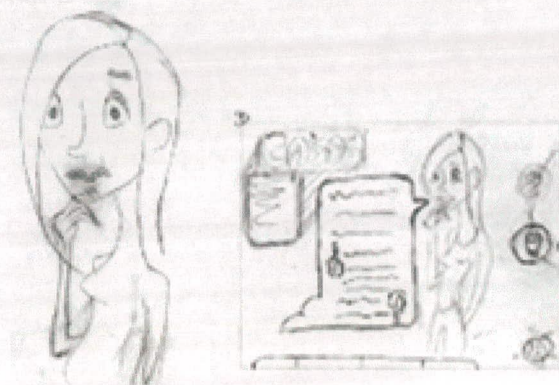


Cambios físicos

Trabajados por separados, cada uno debía mostrar completamente el cuerpo desnudo de los jóvenes. Se decidió disponer la lista de cambios de manera circular para volverlo más dinámico. Para agregarle mayor atracción al cuadro se buscó agregarle algún patrón o decoración a los fondos, siempre utilizando círculos y rallas.

Cambios psicológicos

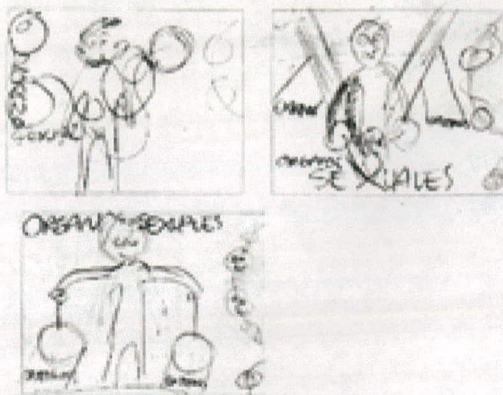
Utilizando sólo 1 personaje, se buscó que los cambios emanaran del pensamiento del joven. Se probó con un solo bloque con viñetas, pero resultaba similar al de cambios físicos. La actitud del personaje debía ser de confusión. Se probó con bloques interconectados unos con otros por los elementos gráficos de apoyo, como si fueran ideas que brotan de la mente del joven.



Casos

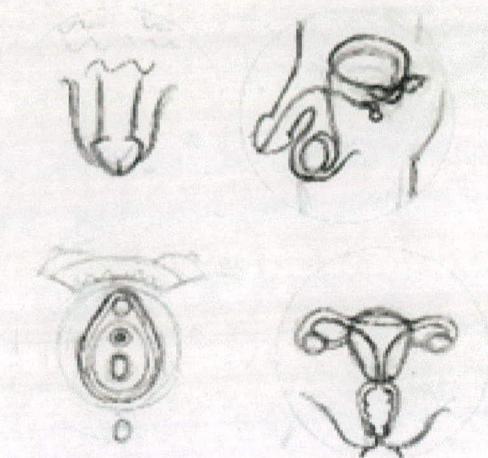
Requería un pequeño espacio para las instrucciones y otro más grande para la aparición de los casos e inquietudes. Decidió implementar a un personaje como si fuera él/ella quien realmente está hablando las inquietudes. Los recuadros de texto siempre poseen redondez en sus bordes, para armonizar con los círculos.

La expresión del personaje debía ser de dudas e inseguridad, para ejemplificar el estado del GO; gestos ilustradores, como tocarse la barbilla como indicador de dudas o la boca abierta.

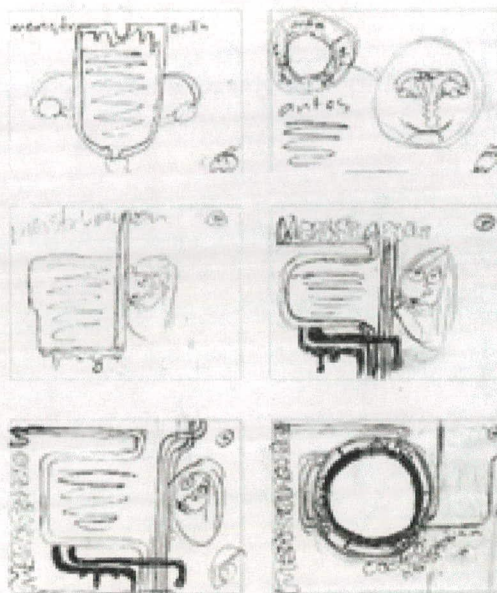


Órganos sexuales

Se buscó una manera de hacer interesante el hecho de poder adentrarse a los órganos sexuales de los personajes. Por lo que se bocetó maneras de hacer acercamientos a estas partes, por medio de lupas o cordones que lo hicieran. Para agregarle interacción se pensó en poder mover y elegir dichos acercamientos, por lo que al final se optó por dos lentes que los personajes acercan con sus manos.



La ilustración de los genitales debía poseer el mismo grado de abstracción que los personajes, procurando su perfecto entendimiento y que el acabado fuera curvo, limpio sin ser realista (que generaría asco o morbosidad).



Menstruación

Procurando conservar formas características de la menstruación se consideró colocarle trompas de Falopio, óvulos o sangre. Sin embargo algo que no compitiera con Zita, quien debía aparecer para ejemplificar al género femenino. Al final se abstraeron gotas de sangre "escurriendo" de tubos conductores.

Ciclo menstrual

Aplicando nuevamente el principio de Radiación, se buscó hacer una ruleta, o un botón radial que permitiera conocer el CICLO de una manera muy clara, ejemplificando el proceso interno mediante una animación para su óptima



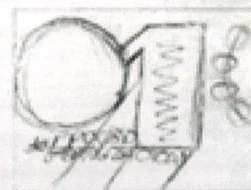
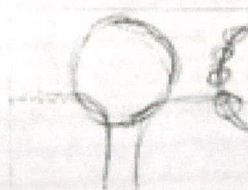
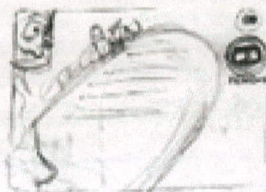
Erección, eyaculación, sueños húmedos

La intención era que se diera una erección en un momento casual de la vida de un joven: en la calle, en casa o en el colegio. Por lo general las erecciones en la adolescencia suceden con ropa, donde uno menos lo espera, y se necesitaba que un mismo dibujo ejemplificara los tres temas relacionados con erección.

Se pensó en disponer el texto en una forma de pene. En colocar al joven parado o acostado. Sin embargo acostado no daba la idea de "situación casual".

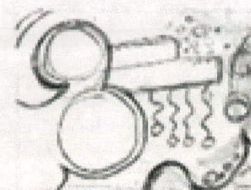
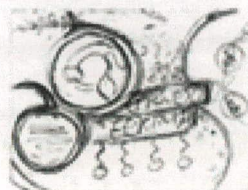
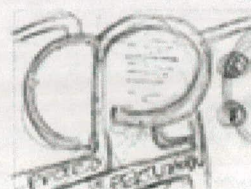
Al final se optó por dibujarlo en el colegio, estimulando su imaginación.

Para ejemplificar la eyaculación, se abstrajo la silueta de un pene y se buscó una manera de interpretar el fenómeno de la salida del pene, para facilitar la explicación del proceso.



Proceso de fertilización

Una manera de presentar a los jóvenes cómo se da el surgimiento de un nuevo ser. Una diagramación con 2 círculos encontrados (óvulo y esperma) que permitiera incluir las animaciones.



En esta ocasión los botones buscaron ser especiales y simular espermatozoides, para apoyar el movimiento ondulatorio del tema. Los elementos gráficos de apoyo serían adecuados en este punto para potenciar la sensación de crecimiento y generación de células.

Masturbación

Se buscó ejemplificar la masturbación por medio de un personaje, sin que esto resultara erótico para el GO.

Se decidió hacerlo con Guido, pues la masturbación en hombres es más externa.

La idea era ubicarlo en un contexto común: el baño, la cama o un sillón, donde pudiera masturbarse de manera individual. Quería evitarse exponer el pene, para evitar morbosidades y risas exageradas en el aula.

La posición y actitud no debía ser demasiado erótica, sino más bien de comodidad y bienestar. Por ello al final se sentó en un sofá y el movimiento se observa en su mano y en el área del contenido textual, para darle dinamismo.



Prostitución y pornografía

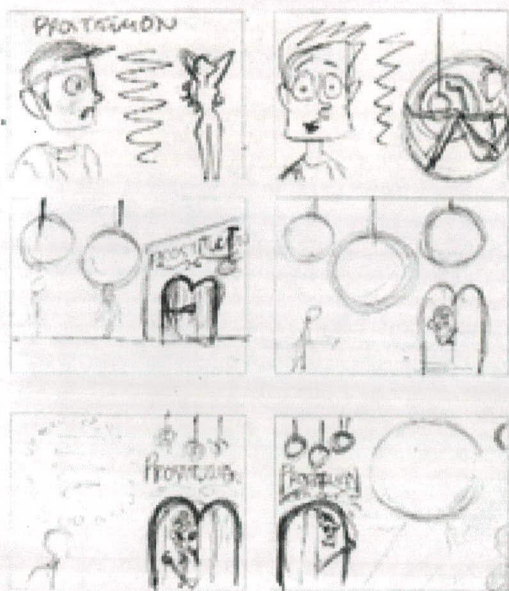
Ambos temas debían unificarse por diagramación, por lo que en todo el bocetaje se consideró que debía prestarse a dos combinaciones.

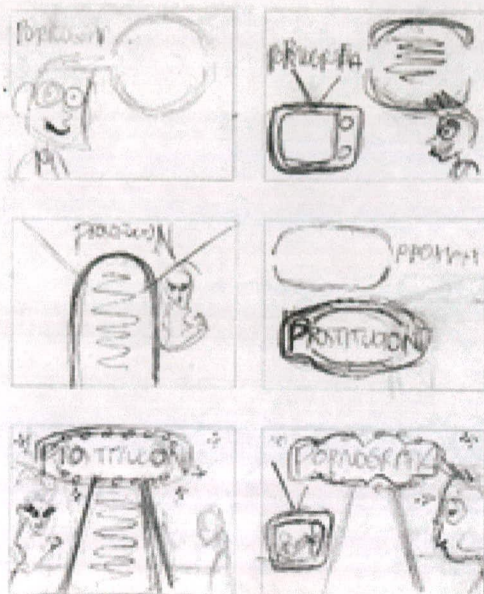
Se buscó mostrar a una prostituta, un tanto exagerada para volverlo más evidente, y era necesario mostrar que alguien requería de sus servicios, si no sólo ejemplificaría lo que es en sí una prostituta.

Se consideró colocar textos en esferas rojas incandescentes como suelen identificar las prostitutas su cede. Para darle un toque de "mercadeo" se consideró implementar luces como de barra show en titulares o contenidos textuales.

Además, por lo general prostitutas se asocia con la noche, por lo que el fondo se pensó en volverlo nocturno.

Poner a Guido ingresando con la prostituta fue una opción, pero también es un poco pesado achacarle a Guido TODO. Por lo que la sombra de un hombre "x" funcionaría mejor para dar a entender la idea.





En Pornografía se consideró emplear una televisión como el medio a través del cual se mostraría.

Utilizando la misma prostituta, ya que de igual manera se dedicada al sexo. Ella debía mostrar se sensualidad y erotismo incluso en sus movimientos, vestuario, maquillaje y peinado. Por ello su dedo provoca sensualmente al hombre, así como su pierna en la televisión.

Así, dividiendo el área en dos por medio del contenido textual y el título, se consiguió encajar ambos temas con los elementos: prostituta con la tela y Guido.

No se consideró mostrar a Guido masturbándose con la pornografía, para enfocarse únicamente en lo que es en sí el tema: presenciar material pornográfico.



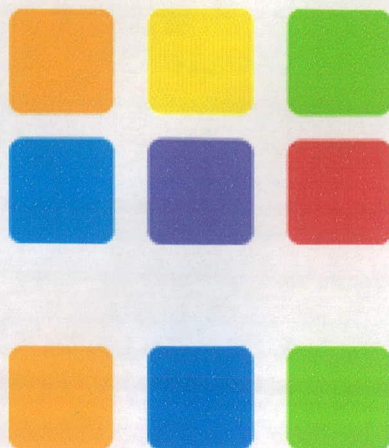
La Primera vez

La intención era recrear una atmósfera un tanto romántica, representando el hecho de que la primera vez debe ser armónica, pasiva y una experiencia positiva. Por ello se consideró incluir los elementos en formas de corazón.

El resultado era demasiado cursi, cuando realmente seguridad y placer no es lo mismo que cursilería.

Los personajes en esta ocasión debían demostrar afecto y bienestar, y se intentó como en el resto de los temas que no fuera grotesco o amarillista, por lo que el primer plano abierto solamente muestra las caricias que hacen con sus manos.

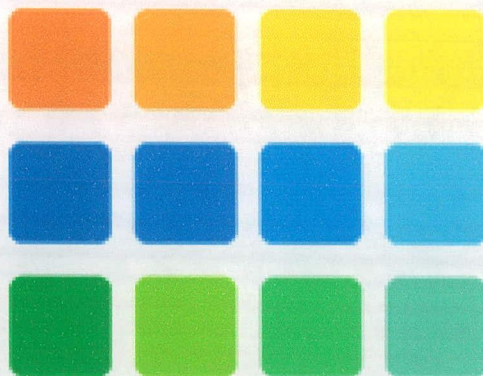
Color



La paleta de colores a utilizar, desde un principio se consideró de colores saturados ya que los expertos en psicología del color exponen que estos colores son utilizados en productos para jóvenes. Esto reforzado por el hecho que las expectativas de diseño del grupo objetivo demuestra que los colores que más les motivan a aprender sobre el tema de sexualidad son los colores saturados y contrastantes.

Los colores servirían para identificar los capítulos y temas. Se consideraron colores brillantes como: naranja, amarillo, verde, azul, violeta y rojo, prácticamente los primarios y secundarios combinados entre sí para no volver el resultado monótono. Sin embargo, la paleta resultaba demasiado abierta, por lo que surgió la necesidad de delimitarla. Se descartó el rojo por su asociación con violencia y el violeta por ser un color que tiende a connotar feminidad.

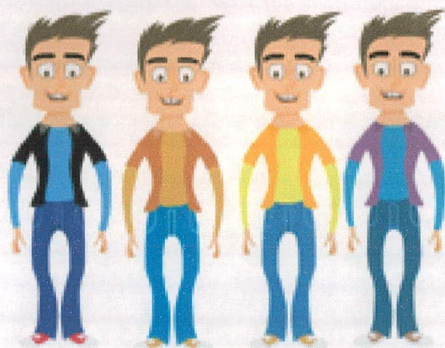
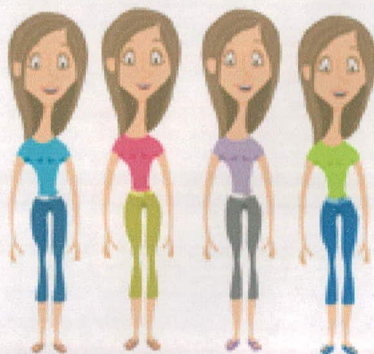
Así, se decidió que los tres colores representativos de cada capítulo serían: el azul, el naranja amarillento y el verde, entre 90% y 100% de saturación.



A partir de estos tres colores, se optó por establecer una gama de armónicos de cada uno, con tonalidades que oscilaran entre el 50% y 70% de luminosidad, las cuales permitieran versatilidad en cuanto a su implementación, con el fin de distinguir subtemas y de que cada uno de ellos resultara una experiencia completamente distinta.



Estas gamas versátiles, se pensó en que al momento de ir dando color a los elementos, se acomodarian de tal modo que los colores piel y marrón de las ilustraciones contrastaran con ellos.



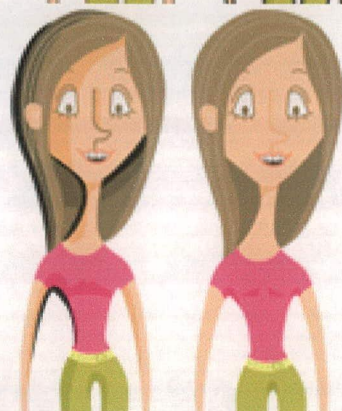
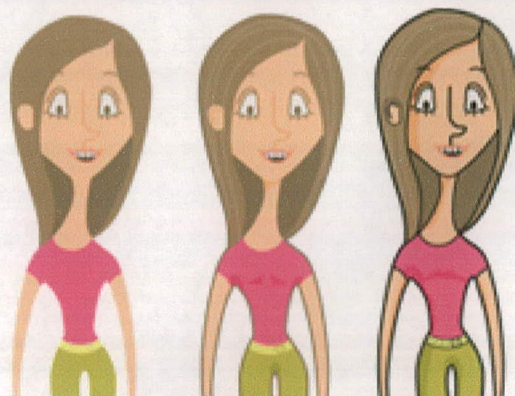
El color de los personajes sería siempre el mismo durante todos los capítulos, por lo que el color tanto de su piel y cabello, como el de su ropa, debían considerar la combinación con estas 3 gamas elegidas, pero a su vez, que contrastaran con ellas.

Por ello, se descartaron aquellas combinaciones que incluyeran colores que pudieran confundirse con los fondos, o aquellos que resultaban muy inusuales, y que pudieran chocar con lo que el grupo objetivo está acostumbrado.

En cuanto a las ilustraciones explicativas de partes del cuerpo, se decidió partir de los colores realistas, ya que dar un relleno por ejemplo azul a una uretra, resultaría confuso para el grupo objetivo.

En lo que respecta a textos, el color de los titulares emanaría directamente del color del capítulo y la temática del contenido textual. Y para el contenido de texto, el contraste debía ser bastante pronunciado, ya que está destinado a ser leído por varias personas en un salón. Por ello, se estableció que los fondos de texto serían de color blanco o algún color muy claro, en contraste con la tipografía oscura, dependiendo del color del capítulo que se





Técnica de ilustración

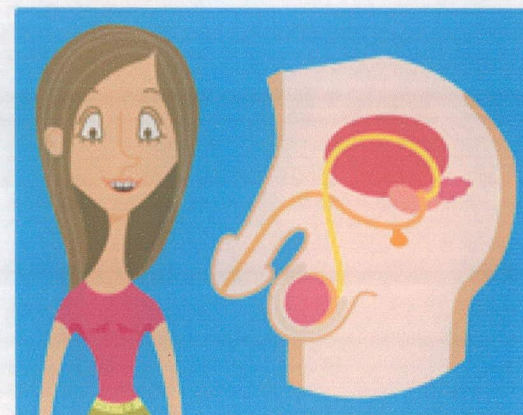
El estilo de ilustración se decidió hacerlo vectorial, ya que es una técnica que brinda un acabado 100% limpio y simplificado. Se partió del personaje Zita para hacer las pruebas.

Se comenzó con un acabado plano, donde cada forma iba con su color de relleno y sólo, sin línea. El resultado era bueno, pero se quiso generar otras alternativas para tratar de mejorarlo. Así, se agregó líneas de una tonalidad más oscura que el relleno para diferenciar planos. A continuación se agregó un poco de sombra a los planos y contorno negro. Resultaba muy infantil, por lo que el contorno se redujo a acentuación de sombras negras. El resultado mejoró, dando un acabado limpio y con buena definición de planos.

Por lo que de entre las opciones, ésta última y aquella sin bordes, pero con sombras que definen planos eran las dos más adecuadas.

Para tomar una decisión, se aplicaron ambas técnicas a alguna ilustración explicativa, para evaluar cuál cumplía mejor con el objetivo. A pesar que ambas lo hacían, la que incluía sombras negras volvía muy pesada la ilustración, por lo que perdió un poco de ventaja.

Para comprobar si la otra alternativa resultaba funcional, y no requería del negro, se incluyeron ambas ilustraciones en un fondo como los que manejaría la presentación, que como se estableció en el apartado de color, siempre generarían contraste con las ilustraciones. Por ello se determinó que esta técnica era la ideal: limpia,



Tipografía

Cuerpo de texto

Su función es la de permitir la lectura a distancia. Al principio se buscó tipos un tanto manuscritos y juveniles para parecerse a la escritura del GO. Sin embargo se descartó la opción ya que la presentación deberá leerse incluso a metros de distancia, por lo que tipografías irregulares no facilitaban la lectura.

Siempre de palo seco, se consideraron otras opciones más simples, pero algunas resultaban muy delgadas para leer de lejos. O por el contrario, tan gruesa que cansaría leerla en cuerpos de texto.

Finalmente la elegida fue la arial rounded, con la que el GO está acostumbrado a leer, es legible a distancia y además es ligeramente más gruesa que las demás, sin ser negrita.

Juventud Adolescencia

Juventud Adolescencia

JUVENTUD ADOLESCENCIA

JUVENTUD ADOLESCENCIA

juventud adolescencia

juventud adolescencia

Juventud Adolescencia

Juventud Adolescencia

Juventud Adolescencia

Juventud Adolescencia

Juventud Adolescencia
 JUVENTUD ADOLESCENCIA
 JUVENTUD ADOLESCENCIA
 Juventud adolescencia^{*}123
 Juventud Adolescencia
 Juventud Adolescencia
 Juventud Adolescencia
 JUVENTUD ADOLESCENCIA? 123P
 Juventud Adolescencia
 JUVENTUD ADOLESCENCIA? PRACTICA
 Juventud Adolescencia
 juventud adolescencia
 JUVENTUD ADOLESCENCIA
 JUVENTUD ADOLESCENCIA?
 Juventud Adolescencia123
 Juventud Adolescencia?
 JUVENTUD ADOLESCENCIA?
 juventud adolescencia?123
 JUVENTUD ADOLESCENCIA
 juventud adolescencia

Titulares

Para las tipografías titulares se recurrió a tipos san serif y bold, procurando familias tipográficas que proyectaran positivismo y amistad.

Las tipografías que se fueron descartando de la lista eran aquellas:

- Cuyos filos resultaran muy puntiagudos, pues todo el estilo se ha manejado con bordes redondeados.
- Que fueran demasiado irregulares o juguetonas, pues la idea no es que sea lúdico.
- Tuvieran ornamentos innecesarios como estrellas, flores, corazones, ya que resultaban femeninas.
- Que connotaran infancia.
- Que fueran muy delgadas y no tuvieran el peso que merece un titular.
- Que fueran muy cuadradas, pues todo se basa en formas orgánicas y circulares.
- Resultaran futuristas o con otras connotaciones espaciales que no tienen relación con el tema.
- Cuya naturaleza fuera estar muy apretadas o ser un tanto ilegibles.

Ya que nada de estoy apoya el concepto y puede llegar a distorsionar la intención del material.

Así, se eligió la tipografía Force Majeure para los titulares de cada presentación y la guía, pues tiene bastante peso y presencia, es de estilo juvenil.

JUVENTUD ADOLESCENCIA

JUVENTUD

La relación sexual es la introducción del pene dentro de la vagina.

Cuando un hombre y una mujer tienen relaciones sexuales, millones de espermatozoides son eyaculados desde el pene dentro de la vagina de la mujer.



Se confrontó con las ilustraciones y la tipografía del cuerpo de texto para comprobar si su forma armoniza con ellas.

Juventud adolescencia

La PriceDown, para los titulares generales dentro de la presentación, armoniza en forma con la force y el resto del diseño, y es un punto medio entre seriedad y juventud. Su forma permite incluirla en botones pequeños.

Y otras tipografías para darle variación y sorpresa a algunos temas como:

- Feuefeste para prostitución.
- Pouttu para menstruación.

JUVENTUD ADOLESCENCIA

JUVENTUD ADOLESCENCIA

JUVENTUD adolescencia Prostitucion MENSTRUACION

La relación sexual es la introducción del pene dentro de la vagina.

Cuando un hombre y una mujer tienen relaciones sexuales, millones de espermatozoides son eyaculados desde el pene dentro de la vagina de la mujer.



Evaluando que armonizaran con el resto de elementos y tipografías



Utilizando estas tipografías, se exploró maneras de rotar el texto para agregar dinamismo a su disposición, ya que debían expresar positivismo.

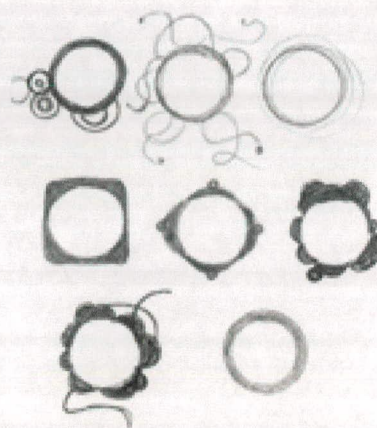
Se probó agregándolos en bloques de color contrastante con el del texto.

Se consideró la opción de agregar sombreado a cada letra, o para volverlo más exagerado y llamativo se agregó perspectiva a todas ellas, esto añadiría a la presentación mucho movimiento.

Se hizo pruebas sombreando las letras, dando el efecto de que alguna luz las alumbraba, sin embargo se descartó, pues nada del diseño recurre a luces y sombras con gradientes. Sin embargo sí se conservó usar gradientes, pero menos "realista", sino más bien para darle dos tonos al texto, dos tonos armónicos.

También se agregó una proyección a 60 grados a las palabras.

Al final, casi todas estas maneras de disponer los titulares se implementaron a lo largo de la presentación para que cada título fuera una sorpresa a descubrir en cada tema.



Botones

Los botones buscaron ir en armonía con las tipografías y el resto de elementos visuales, por lo que se bocetaron para ser incluidos en formas circulares o rectangulares con los filos redondeados. Su simbología debía ser bastante simple para ser entendida por cualquier usuario.

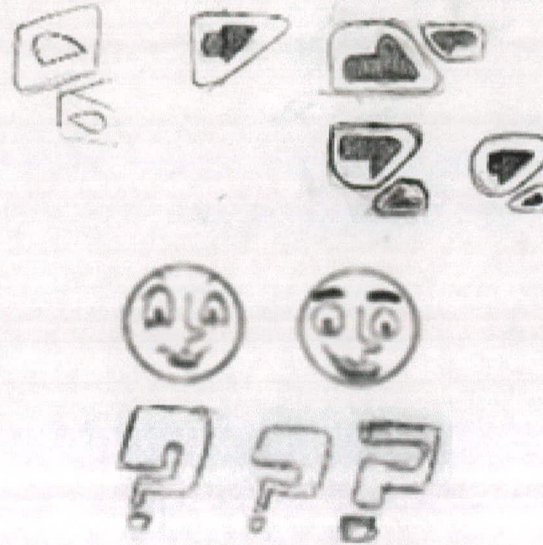
Hay botones que buscaron ser diferentes, para provocar expectación en los estudiantes, como en forma de espermatozoides, giratorios o espacios donde el facilitador oprime para desplegar los temas, que

además ayuda a dirigir la atención sólo a una cosa a la vez.

Se probó diseñar botones en otras formas no circulares, el de "siguiente" en forma de bala, lo cual no funcionó, ya que generaba confusión en los usuarios y traían a la mente otras connotaciones negativas.

Para botones que representaran la opción de ver sección de hombres y mujeres se pensó en hacer un crop de los personajes que indicara su género. Para casos, un signo de interrogación sería el adecuado, pues es el símbolo universal de duda.

Las viñetas también se hicieron botones, buscando facilitar al momento de explicar los temas. Así también, ciertos recuadros destinados a contener textos, en ocasiones se decidió volverlos botones mismos.



Animaciones

El haber elegido una presentación digital como el soporte del material educativo fue, entre otras cosas, por el hecho de permitir movimientos en los contenidos e ilustraciones, lo cual contribuye a comprender mejor los temas y a su vez, contribuye a mantener la atención de los alumnos, ya que ellos están acostumbrados al movimiento en la televisión, cine e Internet.

La simulación de los movimientos se realizaría en dos dimensiones, ya que no requieren de diversos ángulos de un mismo objeto; además, este sistema combina muy bien con la técnica vectorial.

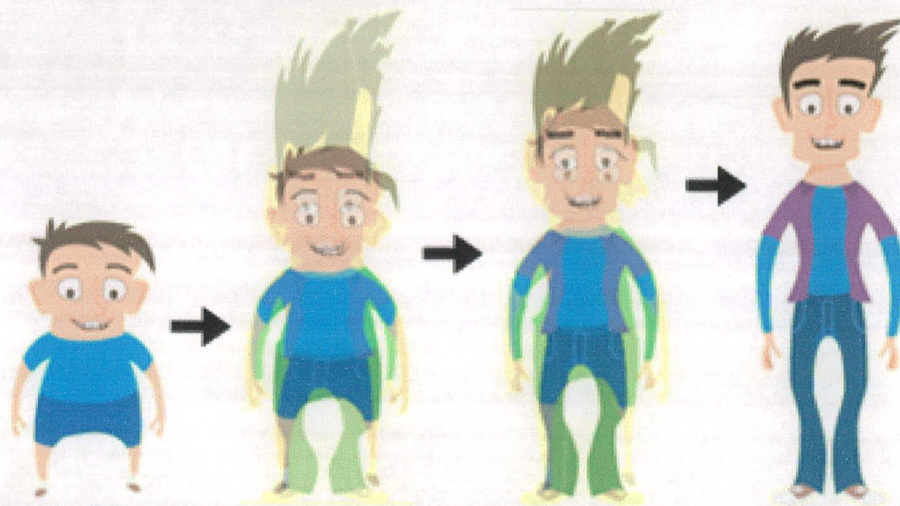
Entonces, para decidir qué se debía animar se tomaron dos criterios:

- 1 ¿Qué elementos pueden moverse que aporten una mayor explicación del contenido?
- 2 ¿Qué elementos pueden contribuir a hacer más interesante la presentación digital sin robar la atención de la explicación

De este modo, cada tema era interpretado de manera particular y se cuestionaba en cada uno, qué se podría mover, tratando de responder a estas dos preguntas. Ese proceso se realizaba paralelo al del Lay out y las ilustraciones, por lo que las razones que llevaron a diseñar cada animación, están establecidas en ese punto.

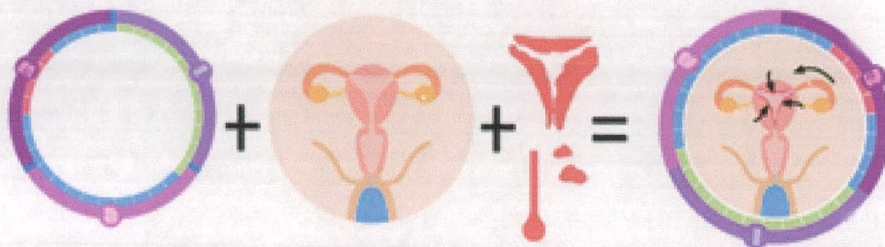
Para lograrlo, se diseñaban cada una de sus partes en el estilo ilustrativo que se venía manejando en el resto, cuidando que la escala fuera correspondiente para poder encajar y mostrar proporciones anatómicamente correctas. Se colocaban en sus respectivas posiciones, y se procedía a establecer qué iba a hacer cada cosa: desplazarse, rotar, crecer, cambiar de forma, etc., con los movimientos de transformación que permiten los programas en dos dimensiones.

Respecto al primer criterio, los temas que requerían de una animación para explicar contenidos textuales son:



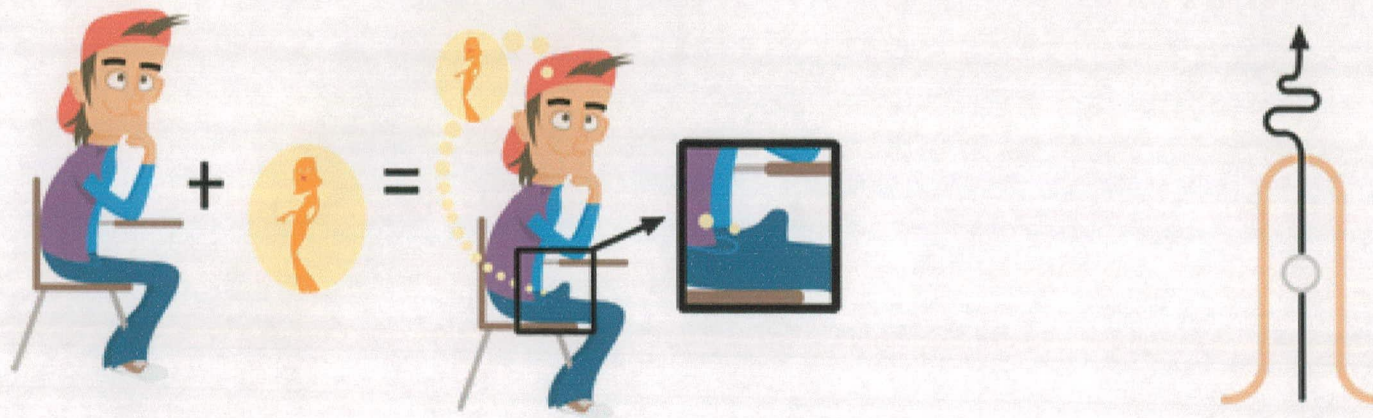
Pubertad

Se necesitaba demostrar el proceso de crecimiento en la adolescencia, por lo que se decidió hacer precisamente la transformación física de niño a joven, de los dos personajes, utilizando el efecto bidimensional "morph", a manifestarse periódicamente durante la explicación de este tema.



Ciclo menstrual

En el caso del ciclo menstrual, era importante poder demostrar cómo se da el proceso en el interior de la mujer, por lo que se estudió el fenómeno y se intentó recrear, tanto las etapas del proceso fisiológico, como su correspondencia con la propensión al embarazo. Para ello, nadie mejor que un círculo que gira en un ciclo repetitivo, como la misma menstruación, y se detiene al oprimir el botón de la etapa. Se basó entonces en la misma vista interior del órgano sexual femenino, dentro del cual se animó el recorrido del óvulo que sale del ovario, paralelo al engrosamiento de las paredes del útero. Luego, el desprendimiento de estas paredes y su expulsión del cuerpo.



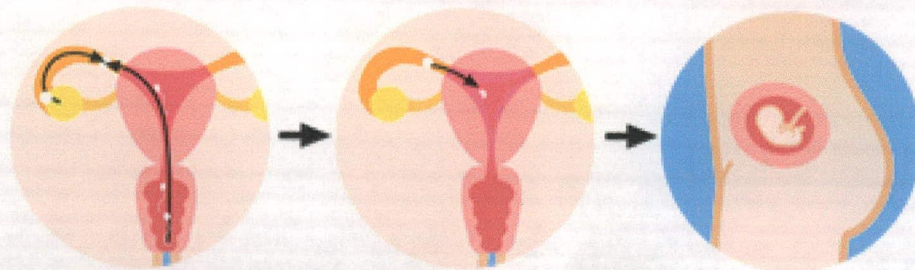
Erección, eyaculación y sueños húmedos

La animación se hace necesaria para ilustrar el fenómeno de la erección, donde el o la joven reciben un estímulo que lo provoca. Por ello, se animó el pensamiento de Guido, que imagina a una mujer, lo que a su vez conduce la vista del usuario hacia el área del pene, donde se manifiesta su crecimiento debajo del pantalón.

Para la eyaculación, lo necesario era mostrar que el semen sale del pene en erección a través de la uretra. Por lo que se utilizó el mismo patrón del fondo de esta sección para evidenciarlo por medio de una mancha blanca representando el semen, que es expulsada hacia el exterior.

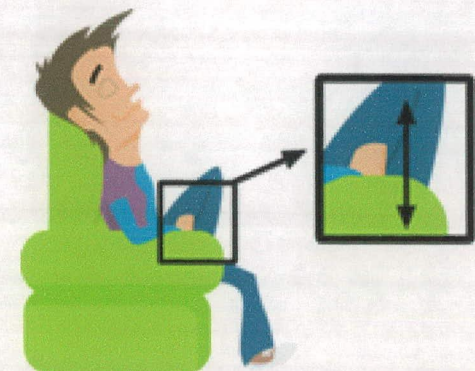
Proceso de fertilización

Busca representar la escena en que los espermatozoides se desplazan a través de la vagina y el útero para encontrarse con un óvulo. Y a partir de este encuentro, cómo la fusión se prende en las paredes del útero y como consecuencia, da vida al embrión, posteriormente, feto.



Masturbación

Procurando evitar el erotismo y risas exageradas en el aula, se buscó ejemplificar la masturbación por medio de un movimiento de vaivén, que es como funciona este fenómeno. Debido a la posición sedente del personaje, este vaivén se realizó sobre un eje vertical: de arriba hacia abajo y viceversa, y se reservó únicamente a la mano, pues es suficiente para explicarlo.



Guía

Formato

El formato de la guía debía permitir su fácil manejabilidad, y que resultara cómoda al momento de hacer uso de ella. Por lo tanto, su tamaño debía oscilar entre carta y media carta.

En un principio, se consideró que el formato carta sería el ideal, ya que es el tamaño más común en lo que respecta a guías, sin troquel o doblado especial, ya que la intención es motivar, no tanto impactar. Aprovechando la dimensión 11 x 8.5", y haciendo alusión al concepto "Integrando tus aptitudes hacia el bien", se consideró que la misma podía funcionar para integrarla con el disco de la presentación, y volverlos una sola pieza física, que los mantendría uno junto al otro, lo cual produciría bienestar en el usuario.

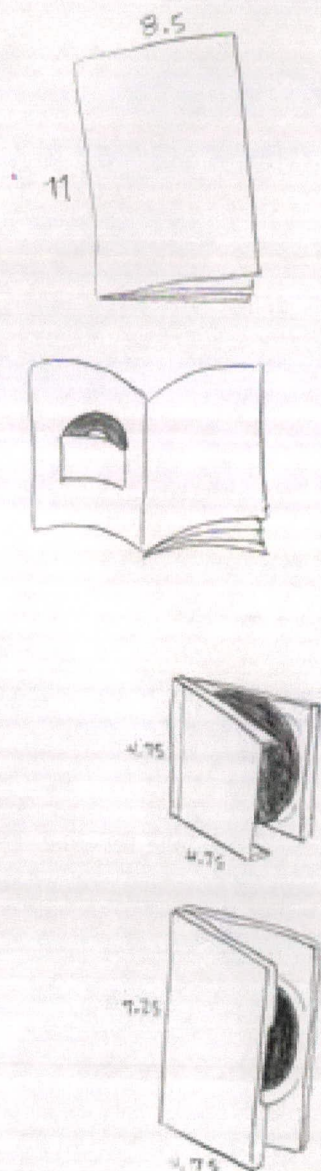
Sin embargo, el formato resultaba muy grande, y el contenido informativo no es tanto, por lo que hubiera resultado de muy pocas hojas, y ocupado más espacio de lo requerido.

Por ello se pensó en que esta situación podía invertirse, es decir, que fuera el disco el que contuviera a la guía. Algo así como se da en el mercado actual, que los discos musicales o de películas incluyen un empaque plástico, que a su vez resguarda el folleto o "booklet" que brinda información sobre el contenido del disco. Por tanto, las dos alternativas, acoplándose a los empaques que brinda el mercado eran dos:

❖ 4.75 x 4.75" para empaques tipo CD.

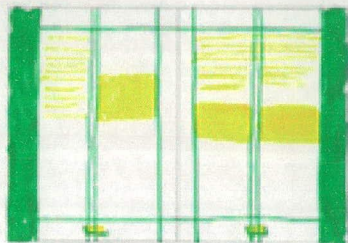
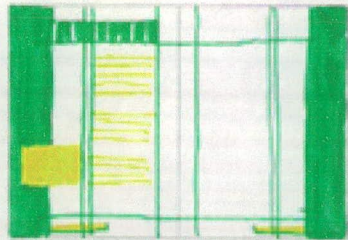
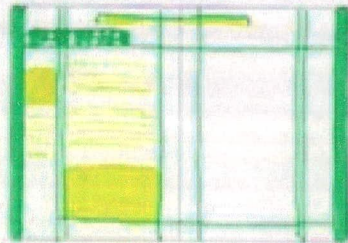
❖ 7.25 x 4.75" para empaques tipo DVD.

El primero se descartó, ya que resulta muy pequeño, y el formato cuadrado no favorece para la distribución de elementos. Por lo que el segundo, fue el formato que mejor respondía a la función establecida, ya que permitía además de manejabilidad, adhesión al disco de la presentación.



Retícula y Lay Out

Con la intención de que la distribución de los elementos de la guía resultara ordenada, limpia y le diera unidad y continuidad a lo largo de las páginas, se optó por diseñar una retícula de columnas, que Samara (2004) identifica como aquella adecuada para materiales que contienen información discontinua. El mismo autor esclarece que este tipo de retículas resultan muy flexibles, ya que así como pueden depender unas de otras, pueden ser independientes, o bien pueden fusionarse para crear columnas más anchas, o simplemente para separar diferentes tipos de información.

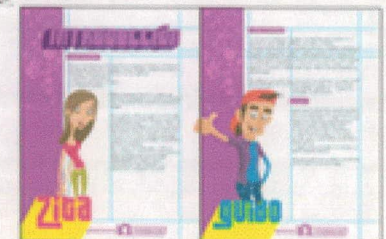


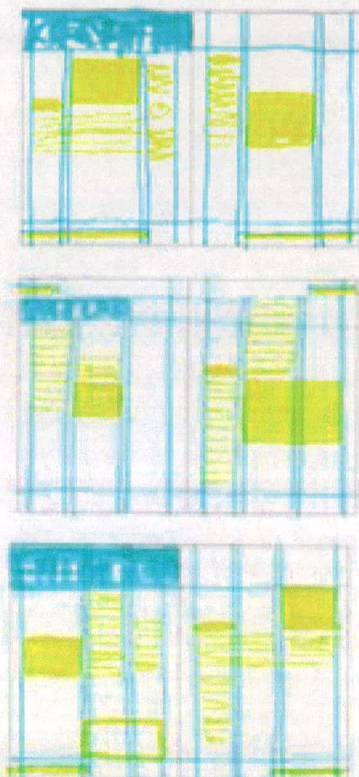
Tomando en cuenta que la guía necesitaría un área para imágenes explicativas y otra para la explicación, se generó como primera alternativa una retícula de dos columnas de diferente grosor para evitar la rigidez, y con un margen lateral, donde se incluiría un bloque de color, que daría el color de la sección específica.

Mientras se bocetaba, se pensaba en cómo aprovechar el ancho de las columnas para incluir textos e imágenes; se engrosaban o reducían sus proporciones para tener diferentes opciones.

Se eligió una que aparentemente era funcional: una columna de ancho=1, o la otra ancho=2; y el área de color también de ancho=1. Por lo que se prosiguió a digitalizar la idea, para apreciarla en técnica final.

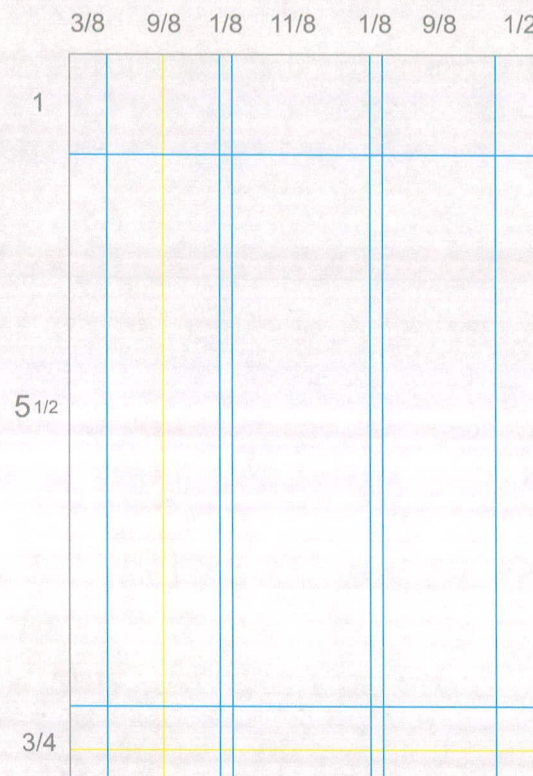
El resultado fue algo que cumplía, pero era un tanto rígido e inflexible colocar esa área de color al margen derecho. Además que restaba mucho espacio al formato.



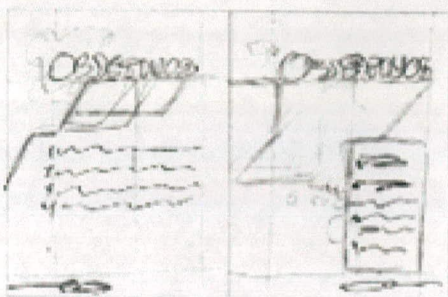


Por esta razón, se eliminó esta alternativa y se generó otra que incluyera 3 columnas, para tener más oportunidad de variación. Se probó variar los anchos de las columnas, pensando en para qué podría servir cada una: texto, imágenes, botones, recuadros, etc.

Así se llegó a la retícula final, donde la columna del centro es poco más ancha que las laterales, ya que será la destinada para colocar las imágenes que tienen la proporción 4x3 de la pantalla de un monitor, y las columnas laterales para la inclusión de los textos explicativos.

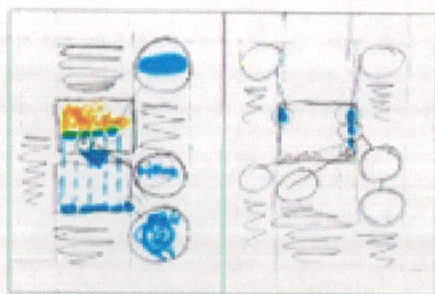
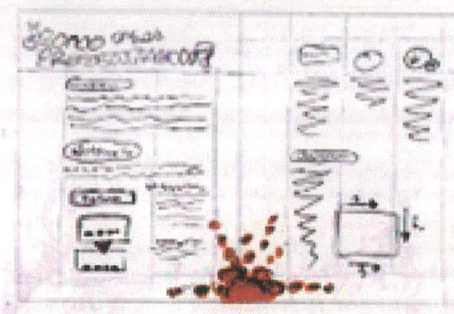


Para los márgenes laterales externos, se reservaron a $1/2''$, lo suficiente para que el límite del contenido se separe del filo del formato. Los laterales internos se establecieron de $5/8''$, para permitir la lectura sin que estorbe el engrapado. Y el margen inferior, se estableció de $3/4''$, dejando espacio a los marcadores, que Samara (2004) define como textos subordinados, números o cualquier otro elemento que ocupe siempre la misma posición y se repite a lo largo del documento, en este caso, los números de página y la sección.

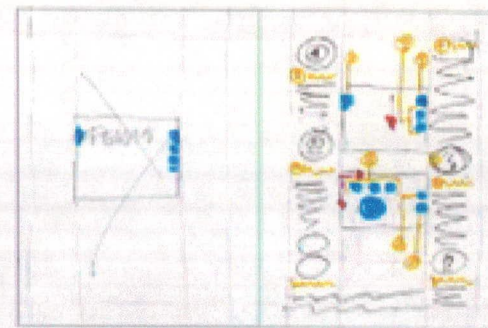


El medianil (distancia entre las columnas) cuya medida tradicionalmente es la mitad del margen lateral, en este caso $1/2''$, se estableció precisamente de $1/4''$.

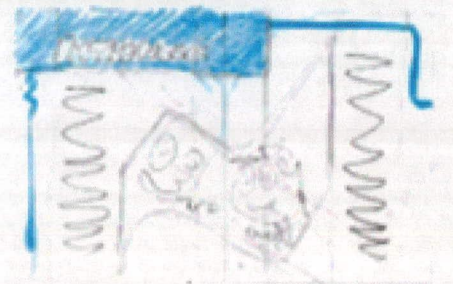
El ancho interior se dividió en 3, dejando la columna del centro más ancha: $11/8''$ que las laterales: de $7/8''$ cada una.



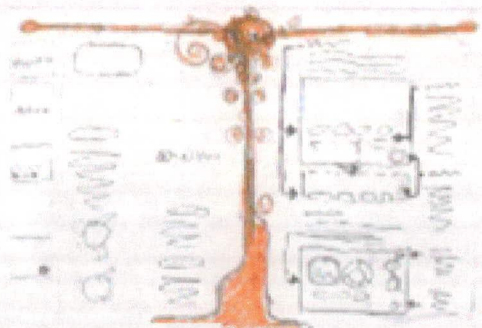
En la sección de explicación de botones, se propusieron alternativas de cómo explicar cada uno de ellos y a su vez identificar su ubicación dentro de las imágenes a escala de las presentaciones. Se consideró recurrir a zooms o acercamientos de las áreas de los botones, pero resultaba un tanto enredoso ver tantos acercamientos en una misma pantalla. Luego se propuso utilizar flechas y líneas de colores diferentes, que segmentaran y apuntaran hacia las áreas de los botones que se están explicando, y utilizando números para saber de cuál es el botón que se está hablando.



El área de color que identificaría la sección, se destinó en el margen superior, ya que por orden de lectura es por lo primero que una persona empieza, a un grosor de $1''$, lo cual le otorga un alto nivel de importancia y brinda un considerable espacio para hacerle variaciones para evitar la monotonía.



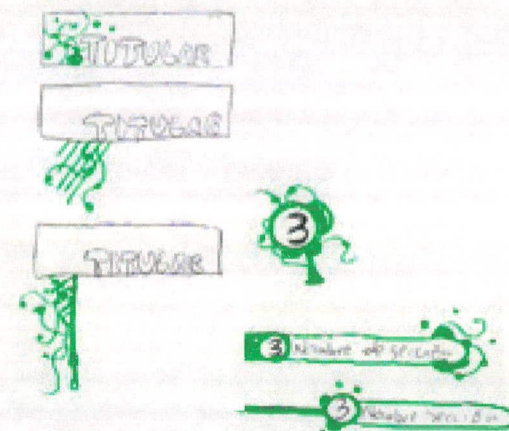
Elementos gráficos de apoyo y personajes



En la guía, apoyando el concepto “Integrando tus aptitudes hacia el bien”, los elementos gráficos de apoyo y los personajes contribuirían a unificar su imagen con las presentaciones. La diferencia es que en la guía, los personajes no serían los protagonistas, sino sólo un elemento de unificación, y como parte de las imágenes explicativas.

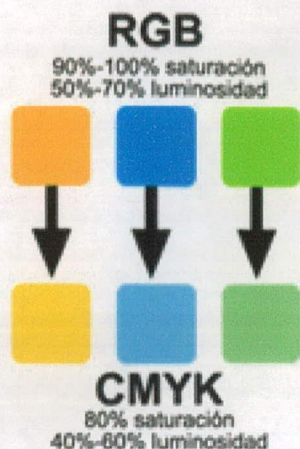
De igual manera los elementos gráficos de apoyo, que a su vez contribuyen a darle un estilo visual a la guía. Ambos elementos buscan aportar dinamismo y entusiasmo al momento de leer la guía, por lo que se estableció que aparecerían desde la cubierta.

Los elementos gráficos se aprovecharían en las áreas destinadas a los titulares, los marcadores y para decorar con discreción, áreas libres, conservando los círculos, ashurados y formas de bordes redondeados implementados en la presentación.



Color

A pesar de que el grupo objetivo secundario demuestra mayor atracción por los colores saturados, se determinó que una paleta de colores a un 80% de saturación, entre el 40% y 60% de luminosidad, funciona mejor para un material impreso, de carácter formal, para los maestros entre 25 y 45 años, ya que algo muy saturado lo volvería juvenil o informal.



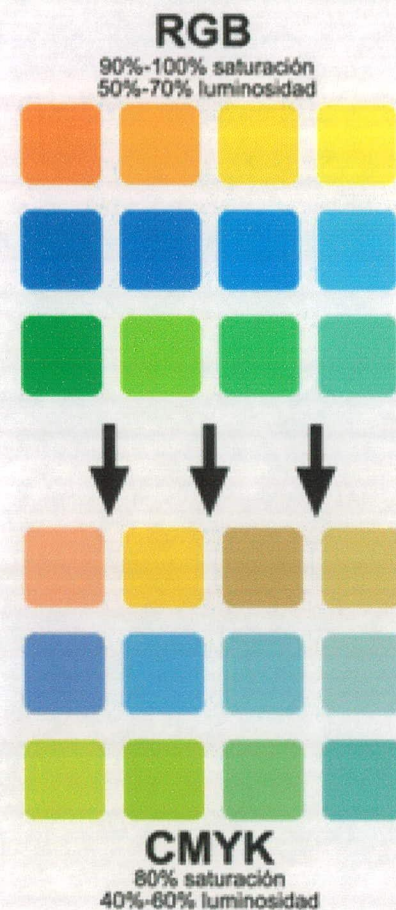
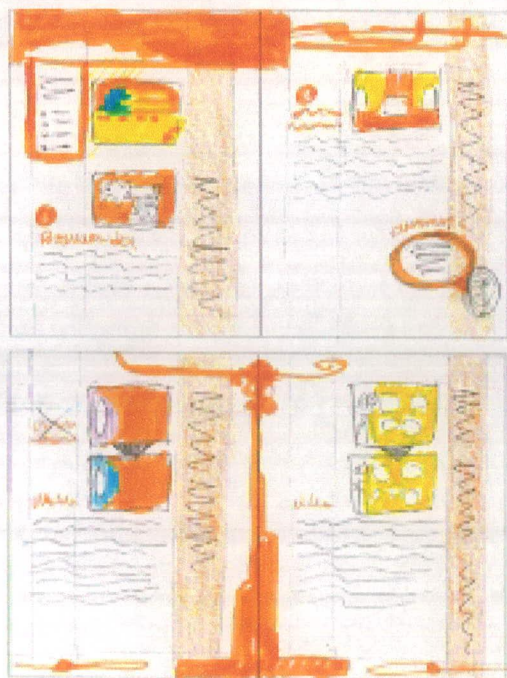
Procurando la variación del ritmo de la guía, y emanando directamente de los colores establecidos para las presentaciones, se estableció una paleta de colores CMYK, bajo los parámetros de saturación y luminosidad establecidos,

Con la condición que fueran cálidos, se amplió estos tres colores de la misma manera que para las presentaciones, estableciendo colores armónicos, evitando tonalidades claras o muy oscuras, ya que el sentimiento que deben proyectar es el de la hermandad, y los hermanos se brindan calor. Un color distinto para cada sección, lo cual a su vez ayuda a diferenciar una de las otras.

En la guía, con la intención de permitir la completa facilidad de lectura, se destinó el color negro para el cuerpo de texto, ya que es el máximo contrastante de los colores claros.

Para los fondos de las áreas explicativas, se decidió que una tonalidad bastante clara del color utilizado en la sección, convendría para su diferenciación con el resto del área.

En los casos de la explicación por capítulos, el color predominante en las áreas del titular y marcadores sería el correspondiente al de la sección, respetando los parámetros de saturación, luminosidad y calidez establecidos.



Tipografía

Cuerpo de texto

Juventud Adolescencia
Juventud Adolescencia
Juventud Adolescencia
Juventud Adolescencia

Su función, al igual que en las presentaciones, es la de permitir la lectura. Procurando la unidad con las presentaciones, se retomaron las tipografías menos informales generadas como alternativas para los cuerpos de texto de las presentaciones. A partir de ellas emanaría la de la guía. Una fue descartada por su serif, otra por su trazo semi irregular.

Juventud Adolescencia
Juventud Adolescencia

Las dos finalistas eran la Arial y la Arial rounded, esta última, la utilizada en las presentaciones; pero resultaba muy gruesa para funcionar como cuerpo de texto en una guía impresa en tamaño 8.5, tamaño establecido en el sitio Typephases.design (s.f.) como el ideal para documentos impresos.

Juventud Adolescencia

Por ello, la elegida fue la Arial simple, ya que como en este mismo sitio se afirma, son adecuadas para contenidos de texto, le aportan formalidad, comodidad y claridad.

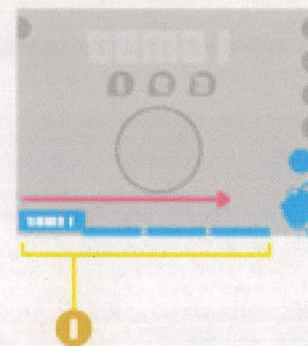
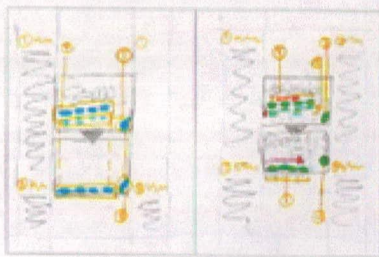
JUVENTUD ADOLESCENCIA
JUVENTUD ADOLESCENCIA
JUVENTUD ADOLESCENCIA
JUVENTUD ADOLESCENCIA

Titulares

Se retomaron las tipografías seleccionadas para los titulares de las presentaciones, pues que se consideró que podían adecuarse al carácter de la guía, ya que a pesar de ser juveniles, no resultan informales.

JUVENTUD ADOLESCENCIA

Realmente, todas ellas funcionaban para enunciar los temas y brindar entusiasmo a los lectores. Sin embargo se decidió por la Force Majeure, debido a que su connotación de positivismo era más evidente que en las demás.



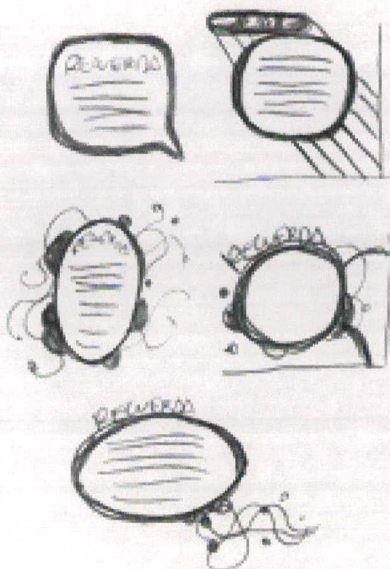
Imágenes

Las imágenes en la guía servirían para ilustrar los procesos que se están explicando, es decir, para facilitar la comprensión de los mismos de manera gráfica. Por ello, prácticamente su diseño ya está hecho, pues son las mismas imágenes que el usuario observará en

pantalla al momento de utilizar las presentaciones: las escenas, los menús, los botones, etc.

Sin embargo, para la sección de "Botones", procurando hacer más clara la explicación, se decidió eliminar detalles innecesarios que sólo estorbarían para la explicación

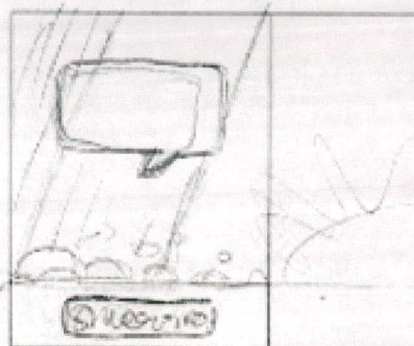
que se está realizando en ese momento. Por la misma razón se optó por presentarlas con un grado cero de saturación, para que las flechas explicativas de color resaltarán y facilitaran el entendimiento de lo que se está detallando.



Bloques especiales

Se determinó que era necesario incluir bloques especiales o áreas destinadas para información secundaria y esporádica que ayuda a complementar la explicación principal o hacer recordatorios al lector. Éstos son llamadas de atención o mensajes importantes que el usuario no debe pasar desapercibidos, por lo que su forma debía romper con el resto del diseño para diferenciar su contenido.

Procurando nuevamente la integración con el diseño de las presentaciones, se considero implementar una forma elíptica que incluyera esta información, lo que a su vez rompía con la rigidez de los ejes verticales y horizontales de la retícula y automáticamente, llama la atención de los lectores.



Portada y contraportada

Retomando y completando la Información proporcionada en el curso de Síntesis del Diseño 1 sobre "Guía" (De la Vega, 2005), se descubrió que los elementos en portada de una guía generalmente son:

- Nombre del material
- Ilustración o foto
- Identificación de institución o proyecto.

Y los de contraportada:

- Antecedentes o reflexión
- Identificación de institución o proyecto.

Debido a que esta guía no requiere la inclusión de la institución "Escuela Puente de Belice", ya que no será utilizada fuera de la misma, se implementaron todos los elementos mencionados en esta información con excepción del nombre de la institución.

En portada, se quería mostrar una convivencia armónica de los personajes, sin tener que comunicar que son o no son pareja, por lo que se generaron alternativas en posiciones diversas. Se pensó en colocarlos juntos, de espaldas, a una distancia de un metro, abrazados, asomándose al título, sentados, parados.

Todo esto sobre un fondo radial y simétrico utilizando los elementos de la presentación para guardar armonía.

Al final se eligió hacerlos sentados, de espaldas con los brazos entrelazados, ambos al mismo nivel para no dar mayor importancia a uno que a otro. Su actitud positiva y armónica para motivar al maestro a utilizar el documento.

Partiendo del diseño de la portada, el de la contraportada buscó ser continuación del mismo, para que al ser abierta fuera una sola composición, como generalmente se da, pero diferentes elementos.

Se buscó dividir el área en franjas asimétricas de los tres colores representativos de las presentaciones, reservando un área blanca para colocar una reflexión relacionada con la educación sexual en la etapa adolescente. Estas áreas de color se asmuraron e implementaron los elementos gráficos de apoyo para conservar el estilo.

Etiqueta del CD

Se estipuló que el CD que contiene las presentaciones debía contar con un diseño en sí mismo, para no demeritar el resto del material. Para regir su diseño se comenzó por generar su tabla de contenido gráfico:

Elemento	Función	Tecnología	Expresión
Etiqueta del CD	Identificar el disco con las presentaciones digitales	Técnica vectorial, colores y elementos emanados directamente de las presentaciones. Papel adhesivo	Sensación de motivación

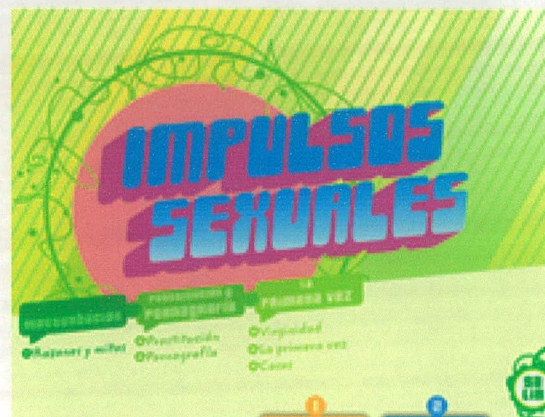
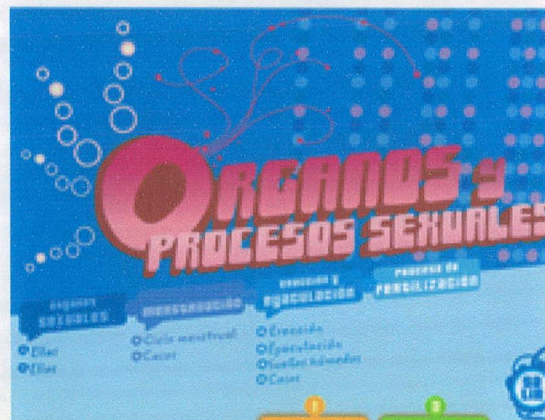


Bajo estos parámetros, se bocetaron alternativas que reciclaran los elementos manejados hasta el momento tanto en las presentaciones como en la guía: tipografías, elementos gráficos de apoyo y colores, ya que la función de esta etiqueta es identificar el disco, independientemente si éste se encuentra dentro de su empaque, y si es así, que se integre al diseño de la guía.

Se digitalizó una idea, que dividía en 3 el círculo por su diámetro. Esta, al igual que la portada incluía a los personajes, pero fue descartada, ya que los personajes ya se mostraban lo suficiente con la portada de la guía y el empaque.

Así que se optó por una opción que incluye únicamente el título, los 3 capítulos generales para que si alguien desconocido se topa con él, se dé una idea de qué incluye.

Conserva todos los elementos antes mencionados que le unifican con las otras piezas.



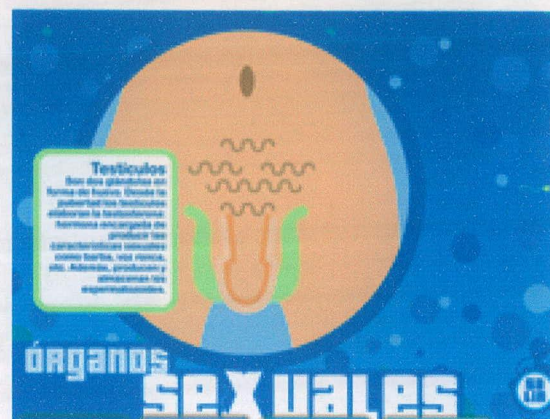
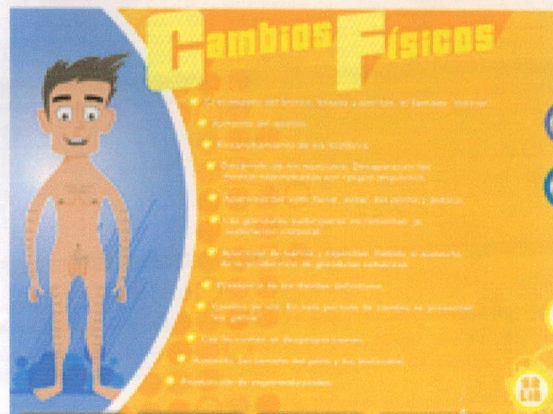
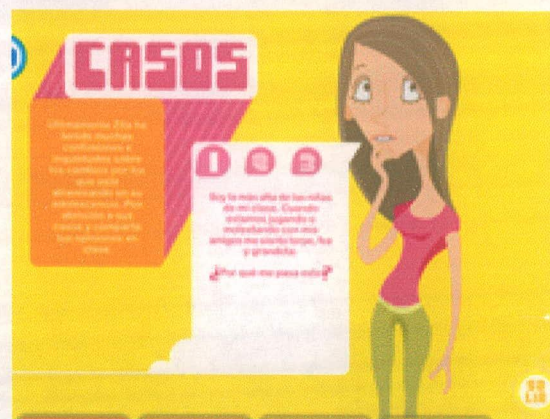
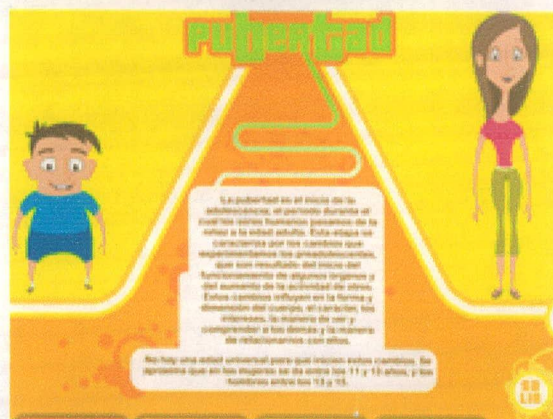
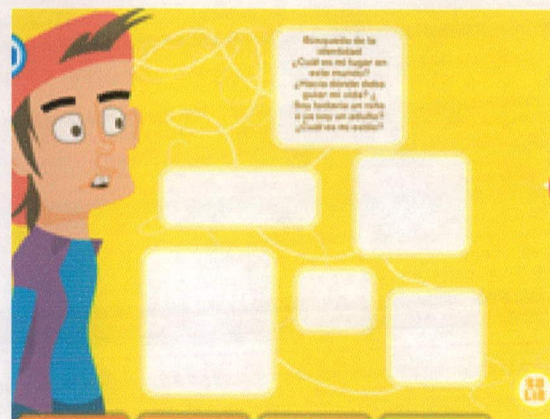
Propuesta preliminar

Material Educativo

A continuación se presenta una muestra representativa de de la propuesta preliminar de diseño del material educativo que busca contribuir a que los alumnos entre 11 y 14 años de la escuela Puente de Belice aborden con naturalidad el tema de sexualidad.

Para ello se decidió que el soporte más adecuado es el de una presentación digital, ya que además de permitir ser vista por una buena cantidad de personas a la vez, brinda la oportunidad de incluir movimientos que permite tanto mantener la atención de los adolescentes.

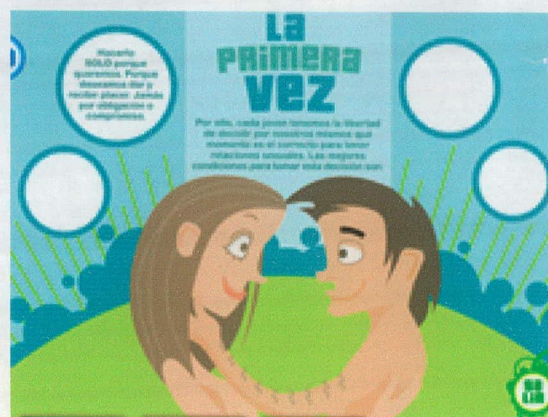
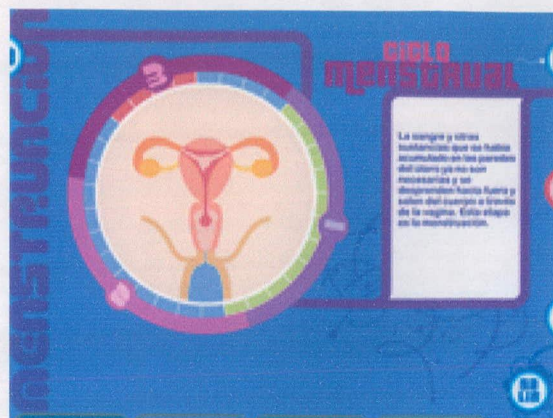
La técnica elegida fue la vectorial, ya que además de que funciona perfectamente con animaciones bidimensionales, brinda al diseño un acabado limpio junto con el acabado de las formas: curvo y suavizado.



Se recurrió a la inclusión de dos personajes, cuyas características encajan con las del grupo objetivo primario, ya que se determinó que es la manera en que estos adolescentes se sienten identificados, y por tanto pueden, por medio de lo que le sucede y relatan los personajes, aplicar los conceptos y las reflexiones en su propia vida.

Las presentaciones cuentan con una interfaz sencilla, que permite organizar los temas por capítulos, subtemas y pantallas, así como navegar a través de todas ellas con facilidad: transportarse en cualquier momento y cualquier ubicación con simplemente hacer un clic.

Esta virtud también se refleja en permitir al maestro concentrar la atención en pequeños bloques de texto, para no dispersar la atención, los cuales se activan al oprimir en el momento que el maestro lo considere preciso, lo que a su vez contribuye a volver más dinámico y visualmente estimulante la experiencia de aprendizaje para el alumno.



El material está basado en una composición visual llamada "Alusión conceptual", que contribuye a que el diseño de cada tema y subtema sea distinto uno del otro, cuya estructura emana de la intención específica de cada tema, lo cual ofrece a los alumnos una experiencia distinta para cada tema, con el fin de mantener su atención e interés.

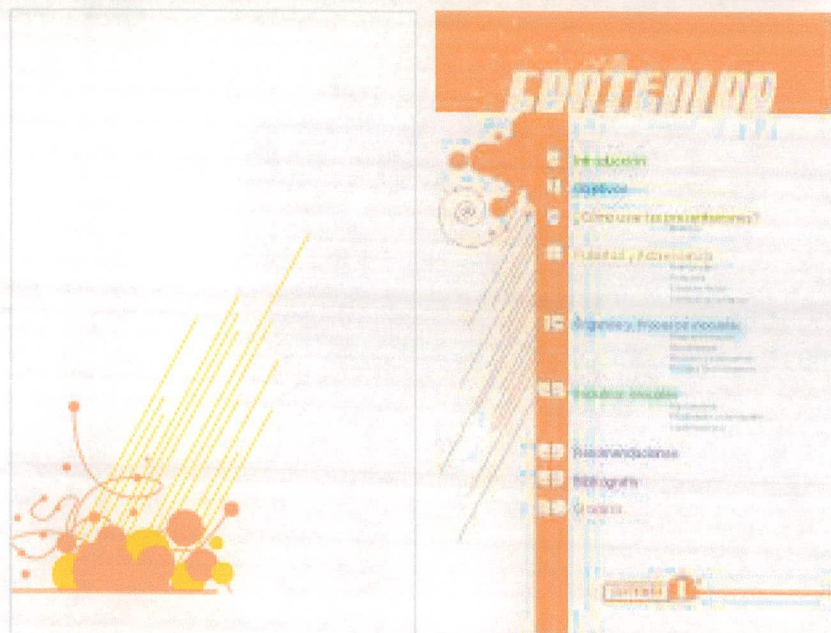
Cada color utilizado se implementó para identificar a cada capítulo, lo que contribuye a organizar visualmente las presentaciones, a la vez que atrae la atención de los jóvenes por su alto contenido de saturación.



Guía

Se determinó, en base a los objetivos de diseño y el concepto “Integrando tus aptitudes hacia el bien”, que el formato ideal para la guía del maestro es aquel que permite integrarla al disco de las presentaciones, ya que el maestro requiere tenerlos uno junto al otro.

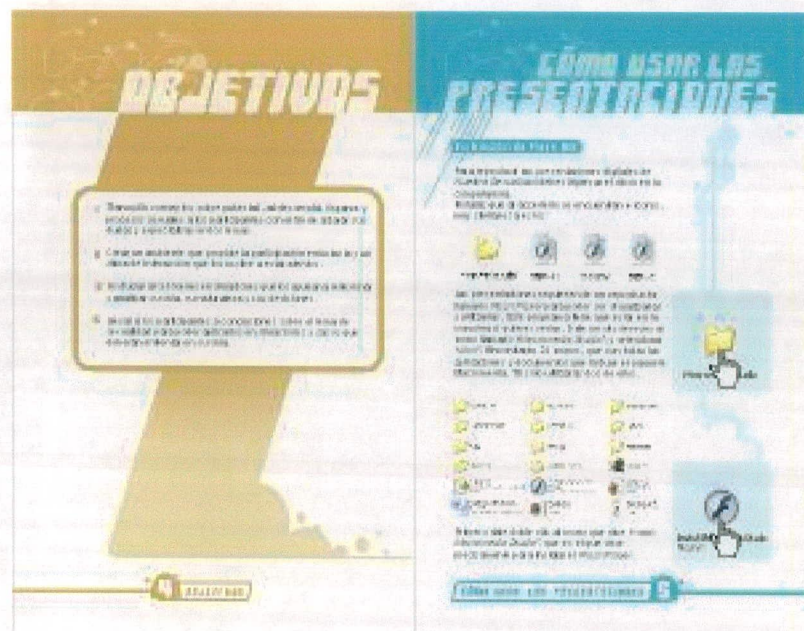
En general, el diseño de la guía emana del de las presentaciones, es decir, que reinventa sus elementos: color, tipografía, personajes, elementos gráficos de apoyo, adecuándolos al grupo objetivo secundario, que son maestros entre 25 y 45 años de edad.

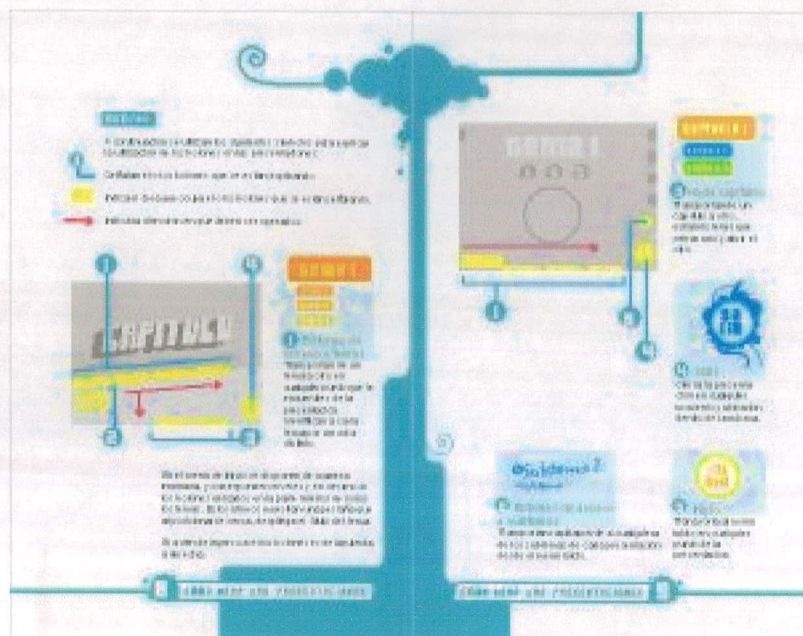




Por ello, procurando la integración de ambas piezas, se adoptaron los elementos de las presentaciones y adecuaron para formar parte de un material editorial, tomando en cuenta que el mismo debe ser más formal y menos juvenil que el anterior.

Basada en una retícula de tres columnas, se logró una propuesta que consigue ser versátil en cuanto a la distribución de elementos, procurando generar, a pesar del parámetro vertical al que este grupo objetivo está acostumbrado al momento de leer, interesantes composiciones, pero ahora con menos libertad que en las presentaciones y más formalidad.





Debido a que la guía busca explicar los procedimientos para implementar el material educativo a los participantes, se incluyeron imágenes que amplían gráficamente la explicación textual, facilitando así una mejor comprensión de la misma. Lo cual también se apoya incluyendo siempre en la tercera columna del lado derecho el botón que el usuario debe oprimir según la explicación que se está relatando.

Así como en las presentaciones, se determinó que el color funcionaría para distinguir cada tema de la guía, destintando un color diferente a cada uno, procurando un sentido coherente con el contenido informativo.



ORGANOS Y PROCESOS SEXUALES

ERES

El sistema reproductivo masculino produce espermatozoides que pueden fecundar a una célula ovocitaria para formar un cigoto.

Los testículos producen y almacenan los espermatozoides. Los conductos deferentes transportan los espermatozoides desde los testículos hasta la uretra.

El semen es la mezcla de espermatozoides y líquido seminal que se libera durante la eyaculación.

El semen viaja a través de la uretra y sale del cuerpo a través del pene.

CONTINUA

ORGANOS Y PROCESOS SEXUALES

El sistema reproductivo femenino produce óvulos que pueden ser fecundados por un espermatozoide para formar un cigoto.

Los ovarios producen y almacenan los óvulos. Los conductos oviducos transportan los óvulos desde los ovarios hasta la útero.

El útero es el lugar donde se desarrolla el feto durante el embarazo.

El canal vaginal es el conducto por el cual sale el flujo vaginal.

CONTINUA

ORGANOS Y PROCESOS SEXUALES

IMPULSOS SEXUALES

IMPULSOS SEXUALES

Los impulsos sexuales son las sensaciones que nos hacen sentir atraídos por alguien.

Estos impulsos pueden ser físicos o emocionales.

Los impulsos sexuales pueden ser controlados o no controlados.

CONTINUA

IMPULSOS SEXUALES

Los impulsos sexuales son las sensaciones que nos hacen sentir atraídos por alguien.

Estos impulsos pueden ser físicos o emocionales.

Los impulsos sexuales pueden ser controlados o no controlados.

CONTINUA

IMPULSOS SEXUALES



Etiqueta del CD

El disco que contiene las presentaciones y que se coloca en el mismo dispensador, no podía desintegrarse o demeritar el resto de los materiales, por lo que se le aplicó un diseño basado en los elementos gráficos de apoyo utilizados en los otros dos materiales, así como los colores más representativos de ambos.



validación técnica del diseño PREliminar

Con la finalidad de verificar la codificación del material educativo, la guía y la etiqueta del CD, se construyeron entrevistas estructuradas tipo “encuesta” con preguntas de opción múltiple, con espacio para que los sujetos encuestados expresaran sus opiniones, comentarios y razones que completasen su respuesta elegida. El instrumento, adjunto en anexos 5, fue efectuado a:

- 📍 5 expertos en diseño e interactivos
- 📍 1 experto en educación sexual
- 📍 6 jóvenes entre 11 y 14 años de la Escuela Puente de Belice
- 📍 3 maestros entre 25 y 45 años de educación media en las áreas de psicología y ciencias naturales.

En base a los resultados obtenidos, que se adjuntan en el anexo 6, se prosiguió a interpretarlos y determinar qué cambios contribuyen a fortalecer la propuesta de diseño.

Material educativo

Soporte

El hecho de que, tanto los expertos en diseño, como el experto en sexualidad, aprueban que el soporte digital del material educativo contribuye a motivar que los alumnos pongan atención, confirma que una presentación digital es una buena opción para contribuir a que el tema sea mejor recibido por los participantes.

Todos los diseñadores, y la mitad de los jóvenes que validaron el material, consideran que el soporte digital les brinda bienestar. En contraposición, la otra mitad de jóvenes que respondió que las presentaciones les generan incomodidad, coinciden y reafirman que lo que les incomoda, no es el soporte en sí, sino el tema de sexualidad, ya que consideran que aún no es tiempo para hablar de ello. Por tanto, éste es un aspecto con el cual, un cambio de soporte no contribuye a hacer la diferencia

Tipografías de titulares

En base a los resultados obtenidos, se demuestra que los expertos en diseño están totalmente de acuerdo en que las familias tipográficas de estilo juvenil y bold, utilizadas en los títulos contribuyen a enunciar los temas.

Asimismo, todos los diseñadores coinciden en que estas tipografías infunden en el grupo objetivo la sensación de positivismo, que busca resaltar el “hacia el bien” del concepto, lo cual se corrobora con la cantidad de jóvenes que apoyan esta aseveración, pues sólo uno de ellos percibe hostilidad por motivos personales.

Por tanto, no se estipulan cambios en las tipografías de los titulares.

Tipografía del contenido textual

Se comprobó que la tipografía "Arial Rounded" a un tamaño de 18 puntos y un interlineado del 10%, contribuye a que la legibilidad, a una distancia considerada de hasta cuatro metros, se torne fluida para el grupo objetivo primario, ya que todos los expertos en diseño y maestros de educación media la afirman así. Además, los mismos expertos y la gran mayoría de los jóvenes que validaron el material aseguran que esta tipografía les es familiar, lo cual disminuye posibilidades de que no sea decodificada al momento de presenciar las presentaciones.

Se deduce así, que la tipografía "Arial Rounded" con las particularidades antes mencionadas, está cumpliendo su función

de permitir la legibilidad a distancia, y transmitiendo con eficacia el sentimiento de familiaridad, al ser reconocida por el grupo objetivo.

A pesar de esto, dos de los expertos en diseño, con especialidad en multimedia e interactivos, coinciden en asegurar que alinear textos al centro, no es una alternativa recurrente en el diseño de presentaciones interactivas, a menos que se ajusten dentro de un área irregular o elíptica, ya que este tipo de justificación no favorece a la completa fluidez de lectura en pantalla para el usuario. Por esta razón, se consideró replantear la justificación de los contenidos textuales en áreas que no fueran elípticas.

Personajes e ilustraciones

Con la función de dirigir los temas y explicar los contenidos, la mayoría de diseñadores opina que las ilustraciones y los personajes Zita y Guido, con un grado de abstracción medio y técnica vectorial, contribuyen principalmente a respaldar dicha función.

A pesar de que todos los diseñadores gráficos y la mayoría de jóvenes entre 11 y 14 años que validaron el material, coinciden en que la emoción principal que los personajes despierta en ellos es la empatía, dos de los jóvenes aseguran que les causan aversión o burla. Este hecho se confrontó con la respuesta del experto

en educación sexual, quien además de reconocer que los personajes generan empatía con los jóvenes del grupo objetivo, asegura que éstos despiertan la curiosidad de dichos jóvenes, acostumbrados a ver programas de televisión, películas y animaciones por Internet, lo cual, automáticamente contribuye a interesarlos e involucrarlos con el contenido informativo.

Debido a que el experto en sexualidad ha participado en la creación e implementación de materiales educativos sobre el tema, se consideró que su opinión tiene un mayor peso que la respuesta de los dos jóvenes del grupo objetivo primario.

Sin embargo, basándose en la opinión de dos maestros del grupo objetivo secundario, y un experto en diseño, se reflexionó en el hecho de que las dos ilustraciones en la sección de "Cambios físicos" se presentan de una manera muy estática en comparación con el resto de ilustraciones que por lo general cuentan con alguna animación. Además, complementan su opinión exteriorizando que agregar algún movimiento, sería un buen aporte a la explicación. Por estas razones, se consideró hacer modificaciones a la sección de "Cambios físicos"

Layout

El lay out de las presentaciones, que varía en cada tema según el contenido que expone, y con predominancia en formas elípticas, orgánicas e inclinadas, está funcionando tal y como se planteó en la tabla de contenido gráfico, jerarquizando la información y otorgando importancia a ciertos elementos. Esto se evidencia por el hecho de que en su totalidad, tanto los expertos en diseño, como las personas del grupo objetivo primario y secundario que validaron las presentaciones, eligieron la alternativa de jerarquía de información sobre las otras dos.

Esta aseveración se reafirma con los comentarios de los jóvenes, que opinan que esta singularidad vuelve más interesante el contenido y contribuye a disminuir el aburrimiento.

Todos los expertos en diseño confirman que la predominancia de formas elípticas, orgánicas e inclinadas en las presentaciones, colaboran a transmitir la sensación de naturalidad al grupo objetivo primario.

Así pues, se determinó que el lay out está funcionando con exactitud a transmitir el concepto "Integrando mis aptitudes hacia el bien", ya que apela directamente al enfoque "parte del ser", por el hecho de que la distribución y jerarquización de los elementos está favoreciendo la naturalidad en las presentaciones.

Elementos gráficos de apoyo

Los elementos gráficos de apoyo que aparecen a lo largo de las presentaciones, cuya finalidad es representar la dinámica etapa de cambios en la adolescencia, fueron relacionados por todos los expertos en diseño con naturaleza humana, la mitad de los jóvenes los asoció con esta misma idea, secundada por la idea de sueños, elegida por algunos de ellos y por el experto en sexualidad.

Por su parte, la intención de sugerir dinamismo fue aprobada por todas las personas que validaron el material.

El hecho de que los elementos gráficos de apoyo sean asociados con sueños, por parte de algunas de las personas que validaron, se considera que no requieren de un cambio en su forma, ya que, como se estableció en la tabla de contenido gráfico, su construcción se basaría tanto en formas relacionadas con órganos fisiológicos de la naturaleza humana, como en dendritas, o formas emanadas del pensamiento intangible de los humanos. Y como es bien sabido, en la adolescencia los cuestionamientos y la proyección de sueños hacia el futuro, son fenómenos que surgen con naturalidad. Por lo que no representa un peligro que algunos asocien estas formas con la idea de sueños o pensamientos.

Color

La función del uso de los colores verde, naranja y azul saturados y sus armónicos, que consiste en diferenciar temas y destacar elementos para volver cada tema una experiencia distinta, fue confirmada por todos los expertos en diseño y los maestros del grupo objetivo secundario que validaron el material.

Tanto los diseñadores como el experto en sexualidad reconocen que estos tres colores y sus atributos sugieren al grupo objetivo la idea de amistad, la cual busca apoyar el concepto "Integrando mis aptitudes hacia el bien" generando una atmósfera de confianza e infundiendo en los jóvenes la idea de que la educación sexual significa poder convivir en armonía con uno mismo y con el entorno.

En lo que respecta al grupo objetivo, a más de la mitad le sugirió el mismo sentimiento, con excepción de dos señoritas que eligieron la alternativa de inocencia; lo cual no se considera una razón de mayor peso para hacer un cambio en los colores, ya que se sabe que los colores que mejor reflejan la inocencia son los "pastel", y en las presentaciones, esta paleta a penas fue implementada.

Botones de navegación

Aún cuando todas las personas que validaron las presentaciones aseguran que la navegación a través de ellas, basada principalmente en botones que se utilizan de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, resulta lógica para el usuario, tres de los expertos en diseño, detectaron que cuando se deben desplegarse los textos a través de la opresión de viñetas, en algunos casos no es perceptible, y en definitiva, requieren de la explicación de la guía.

Esto no es catastrófico, sin embargo, los expertos opinan que para la optimización de la lógica en la navegación, evidenciar estos botones contribuiría a volverla aún más eficiente. Se reflexionó en este aspecto, y se pensó en alguna manera de evidenciarle al usuario que las viñetas deben ser oprimidas.

Otro aspecto que se reflexionó acerca de las observaciones de los expertos en

diseño web e interactivos, es que en una presentación digital, el creador de la interfaz debe procurar hacerle lo menos complicada y más rápidamente posible, la navegación a los usuarios. Y en Nuestra Sexualidad hay ocasiones en que cuando el tema se divide en hombres y mujeres, primero se despliega una pantalla vacía, y luego el usuario debe presionar el género que desee. Los expertos consideran que sería más práctico que de un solo, se desplegara uno de los dos sexos, para acortar ese paso “innecesario”. Evaluando la funcionalidad, se determinó que esta sugerencia es muy válida, por lo que se estipuló un cambio en este paso.

Respecto a las formas redondeadas de los botones, la totalidad de los expertos en diseño y del grupo objetivo primario que validó el material, están de acuerdo en que la sensación de confort está siendo transmitida con eficacia, por lo que no requieren de cambios.

Animaciones

En base a los resultados obtenidos, se determinó que las animaciones realizadas en 2 dimensiones y técnica vectorial, sí están funcionando para aportar al grupo objetivo una más amplia explicación de los temas, ya que, como añaden algunos diseñadores, los movimientos ayudan a entender mucho mejor la explicación textual.

Por su parte, los resultados también revelan que la sensación que estas animaciones están transmitiendo a los jóvenes del grupo objetivo, es la de entendimiento, lo cual apoya directamente al concepto “Integrando mis aptitudes hacia el bien”, ya que se evidencia que las animaciones están contribuyendo a que los jóvenes capten mejor la explicación y logren integrar los conocimientos en su mente, y que a su vez, éstos le ayuden a mejorar su salud sexual.

Como consecuencia, se determinó que las animaciones están cumpliendo con sus dos atributos: función y expresión, en la totalidad de las presentaciones, con excepción de la sección de “Cambios físicos”, que, como se expuso en el punto de personajes e ilustraciones, no está apoyando al entendimiento total de la explicación. Por lo que requiere de algún cambio.

Cambios

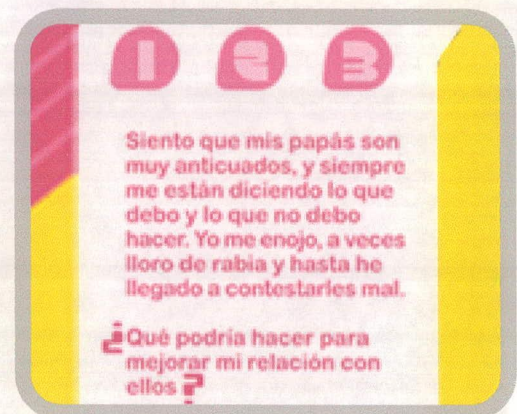
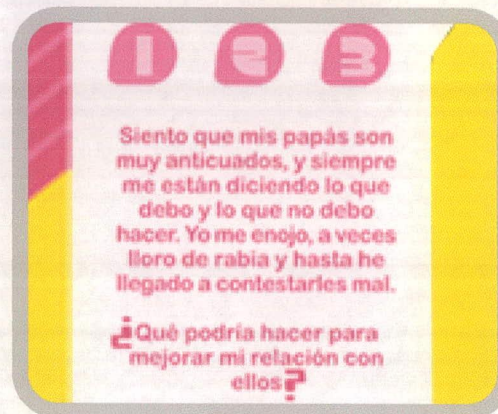
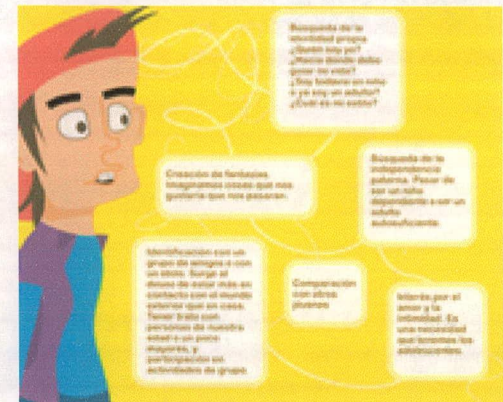
Tipografía del contenido textual

Se decidió justificar los textos contenidos en áreas rectas hacia la izquierda, ya que se corroboró la aseveración de los expertos en web e interactivos, que contribuye a facilitar más la lectura en pantalla.

A continuación se muestran dos ejemplos de este cambio.

Antes

Después



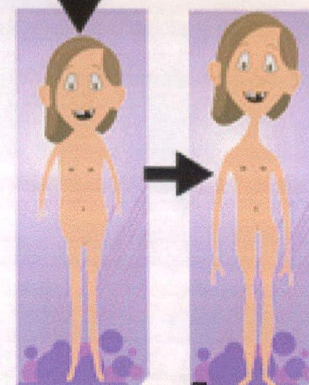
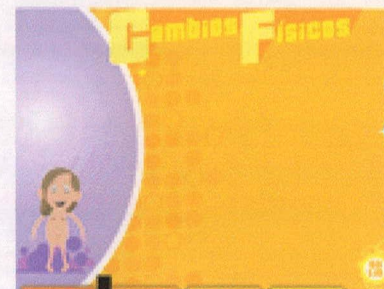
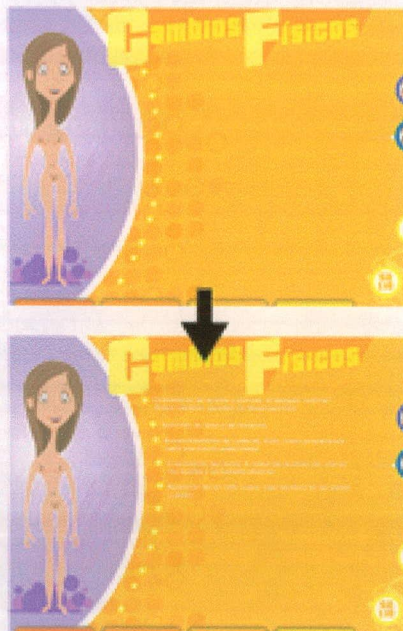
Personajes e ilustraciones

Se determinó que en la sección de “Cambios físicos” del primer capítulo, los personajes no contribuían del todo a completar la explicación textual debido a que se presentaban de una manera estática y no variaban en nada al enunciar los cambios físicos; por lo que en esta sección, no se estaba apoyando el concepto “Integrando mis aptitudes hacia el bien”. Por esto, se prosiguió a realizar una animación que fuera evidenciando cada uno de estos cambios que surgen en la preadolescencia.

Así, basándose en la anatomía de los personajes en su etapa infantil, las cuales estaban ya diseñadas para la sección de “Pubertad”, y se fueron modificando de manera que evidenciaran cada físico mencionado, hasta llegar a la anatomía de jóvenes.

En este espacio se evidencia el cambio realizado al género femenino.

Antes



Después

Botones de navegación

Debido a que las viñetas no se percibían a simple vista como botones, se prosiguió a generarles un movimiento de crecimiento y encogimiento fugaz, con la intención de que el usuario note que es ahí donde debe oprimir sin lugar a dudas, o que pasen desapercibidos. Este crecimiento de la viñeta contribuye a apoyar el concepto “Integrando mis aptitudes hacia el bien”, ya que buscando la connotación positiva y la progresión, como se ha venido manejando, la viñeta se mueve hacia el este y aumenta su brillo al crecer.

Antes

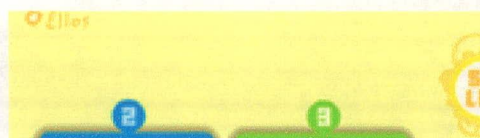


Después

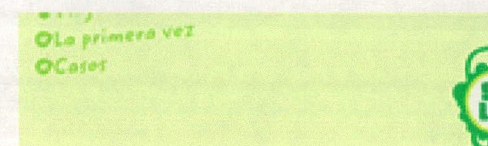
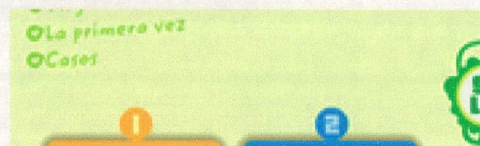
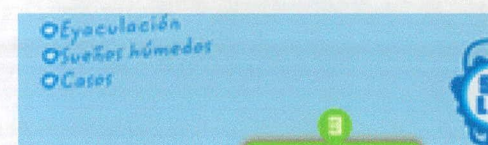


La función sugerida por los expertos en diseño, que permite ejecutar las presentaciones sin necesidad de instalar el Flash Player, trae como desventaja el hecho de que no se puede volver al capítulo 1, desde los otros dos capítulos. Sin embargo, esta imposibilidad no involucra problemas para la implementación de las presentaciones, ya que es un proceso lineal: al terminar el uno, se procede al dos, y finalmente al tres. Por esto, se optó por suprimir la alternativa de volver al capítulo 1 desde el capítulo 2, y volver a estos dos desde el capítulo 3.

Antes



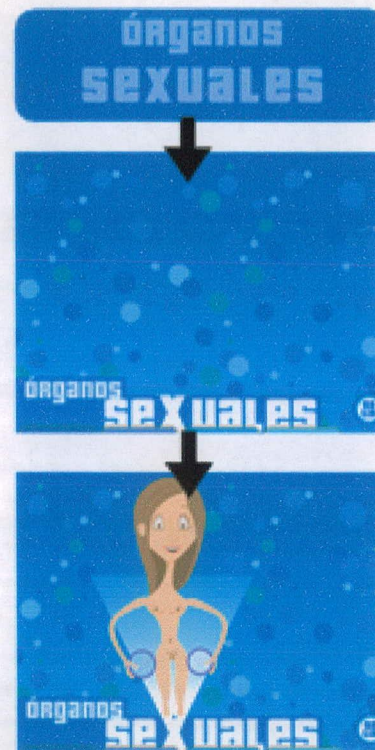
Después



Para ahorrarle un paso a los usuarios, se estableció que en los temas que se dividen en los dos géneros: masculino y femenino, se acortaría el paso en que el usuario es llevado a una pantalla vacía, transportándolo directamente a uno de los géneros. Se estableció el género femenino en todos los casos, para dar uniformidad e integración, apoyando así el concepto.

Antes

Después



Guía

Formato

En base a los resultados obtenidos en la validación técnica, se comprobó que el formato 7.25 x 4.75" de la guía, a ser contenida dentro de un empaque de DVD favorece en su totalidad a mantenerla junto con el disco de las presentaciones, ya que es el tamaño que permite incluirla en la caja de DVD.

Se corroboró también que el concepto "Integrando mis aptitudes hacia el bien", se está reflejando con puntualidad en el formato de la guía, ya que todos los expertos en diseño afirman que este tamaño, al permitir contener la guía en el empaque de DVD, logra connotar el sentimiento de integración.

Soporte

La elección del papel opalina 120 gramos como soporte para la impresión de la guía, buscando dar resistencia al uso y la fricción, generó discrepancia entre la opinión de los expertos en diseño. Casi la mitad de ellos considera que el papel opalina no es el adecuado para un material editorial de varias páginas, como lo es la guía, ya que se torna demasiado grueso, y aunque sí cumple con darle resistencia al uso, la manejabilidad se torna dificultosa para el usuario.

Este hecho se reafirma en lo que respecta a la expresión del soporte, ya que la misma cantidad de expertos en diseño le calificó como un acabado turbio, por el mismo hecho del grosor. Menos de la mitad de las personas que validaron el material sienten que el soporte les brinda sensación de limpieza.

Por todas estas razones, se determinó que el tipo de papel elegido como soporte de la guía, no se está integrando al concepto, y necesita de un cambio.

Layout

Al cuestionar a las personas que validaron la guía, acerca del lay out, basado en una retícula de tres columnas, se concluyó que su función está contribuyendo eficientemente a darle orden visual, ya que todos eligieron esta característica.

De igual manera, se verificó que el lay out está transmitiendo la sensación de claridad al usuario, ya que tanto los mismos maestros de educación media como los expertos en diseño y el experto en educación sexual lo confirman con sus respuestas. Por esto, la distribución de los elementos dentro de la guía no requieren de alguna modificación.

Elementos gráficos de apoyo

A diferencia del resto de expertos en diseño que consideran que los elementos gráficos de apoyo contribuyen a unificar visualmente el diseño de la guía con el de las presentaciones digitales, un experto opina que éstos funcionan más bien para darle a la guía un estilo juvenil. Esta elección no se considera de mayor peso como para propiciar un cambio en los elementos gráficos, ya que, en función del concepto "Integrando mis aptitudes hacia el bien", la guía en general, es un intento por motivar al maestro a ponerse en el lugar de los jóvenes y sentirse "como uno de ellos", por lo que el hecho de que visualmente la guía pueda parecer juvenil, no representa un problema de comunicación.

Por su parte, todos los que validaron el material, están de acuerdo en esta aseveración, de que los elementos gráficos de apoyo despiertan dinamismo en el usuario. Por lo que no requiere de modificación alguna.

Color

Basándose en las respuestas de los expertos en diseño, quienes en su totalidad afirman que la utilización de un color semisaturado en tonalidades cálidas, distinto para cada sección de la guía, contribuye a clasificar las secciones, y por tanto, a generar variedad dentro del material, se infirió que la función de la guía, sí está respaldando al concepto central.

En lo que respecta a la transmisión del sentimiento de hermandad, casi la mitad de los que validaron el material discrepan al opinar que el sentimiento que les transmite es el de noviazgo. Se recapacitó sobre esto, y se dedujo que este otro sentimiento, en esencia, también apoya al concepto “Integrando mis aptitudes hacia el bien”, ya que un material educativo sobre sexualidad, busca principalmente que el individuo, basándose en valores, consiga una convivencia armónica con su entorno y logre la salud holística en su vida: desde su hogar, hasta sus relaciones interpersonales y amorosas.

Por ende, tanto la hermandad como el noviazgo, son dos cualidades que los jóvenes integran a su salud, a través de una actitud responsable, educación y valores; por lo que se determinó que la expresión del color está apoyando apropiadamente al concepto.

Tipografía de titulares

La función de enunciar los temas, está siendo saciada adecuadamente por la tipografía Force Majeure, como lo confirman todos los expertos en diseño.

Del mismo modo, tanto por las respuestas de los expertos, como de las personas del grupo objetivo secundario y del experto en Educación Sexual, se ratifica que esta familia tipográfica está transmitiendo con eficacia el estado de ánimo de entusiasmo, razón por la que ésta no necesita ninguna variación.

Tipografía del contenido textual

Tanto los expertos en diseño, como el experto en sexualidad, están de acuerdo en que la tipografía “Arial” en tamaño 8.5, y un interlineado del 15%, favorece a que la lectura se torne fluida para el usuario, por lo que se afirma que el tamaño, tipo e interlineado logra adecuarse al formato de la guía.

Al mostrar el material al grupo objetivo secundario, se demostró que la tipografía del contenido textual se está limitando a cumplir eficientemente con su función de permitir la lectura, y que solamente a un tercio de los maestros, le genera comodidad. Estas respuestas fueron

confrontadas con las de los expertos en diseño, quienes en su mayoría califican esta experiencia como cómoda para el lector. Debido a que en efecto, la tipografía no se eligió con la intención de despertar emociones en el usuario, como la de titulares por ejemplo, se determinó que resulta suficiente el que el maestro pueda leer con normalidad el contenido textual.

Esto queda asegurado, ya que ni los diseñadores ni los maestros que validaron la guía califican la lectura como problemática. Como consecuencia, no se realizará ningún cambio en la tipografía del contenido textual.

Bloques especiales

La forma elíptica de los bloques especiales, respecto al resto del contenido, es calificada por la mayoría de expertos en diseño como distinta al resto de elementos; mientras que uno de ellos la visualiza como igual al resto. Al evaluar estas dos diferentes respuestas, se llega a la deducción de que los bloques están funcionando con eficiencia, ya que su estilo visual es asociado en un reducido porcentaje con el resto de elementos en la guía, pero a la vez, es desasociado de los mismos gracias a su forma elíptica, distinta a las demás rectilíneas.

Respecto a su expresión, la mayoría de personas que validaron la guía, concuerdan en que estos bloques les provocan la impresión de alerta. Otro par, las asocia con amor y diversión respectivamente. En su totalidad, el grupo objetivo secundario percibió la sensación de alerta, por lo que se considera prudente mantener su forma y no hacer ninguna variación.

Imágenes

Desde los objetivos de diseño, se estableció que la intención de la guía es adiestrar al maestro en el uso de las presentaciones digitales. Por lo que las imágenes que en ésta se incluyen buscan apoyar la explicación del funcionamiento de las presentaciones, y la manera en que éstas se manipulan.

Los resultados obtenidos notifican que la función y expresión de estas imágenes, están apoyando favorablemente al concepto, aportando al usuario una mayor comprensión y explicación de los procedimientos, a través de los gráficos que les complementan.

Independientemente de esta interpretación, más de dos expertos notaron que la explicación en la guía acerca de la instalación del programa "Flash Player" resulta innecesaria, ya que existe una función que permite reproducir las presentaciones sin necesidad de instalar el programa.

A partir de esta sugerencia, se tuvo que replantear la explicación de "Cómo utilizar las presentaciones", con el fin de simplificar la implementación de las presentaciones al maestro.

Etiqueta del CD

La integración del diseño de la etiqueta del CD, está logrando su cometido principal de integrarse con el resto de las piezas del material. Esto es corroborado por los cinco expertos en diseño.

De igual manera, los resultados evidencian que el diseño de la etiqueta del CD está contribuyendo al concepto "Integrando mis aptitudes hacia el bien", despertando la motivación de los maestros a utilizar las presentaciones, según ellos mismos, los diseñadores y el experto en Educación Sexual.

Por lo tanto, se dedujo que la etiqueta del CD no requiere cambio alguno.

Cambios

Soporte

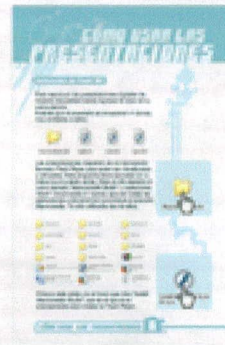
Se decidió cambiar el papel opalina de 120 gramos, a otro papel que contribuyera a proyectar la sensación de limpieza y que a su vez, ofrezca resistencia al uso y la fricción de la guía. Así, se decidió por cambiar el soporte a un papel glossy de 80 gramos de doble cara, cuyo acabado brillante contribuye a darle aspecto de limpieza a la guía, y su gramaje resulta suficiente para soportar el uso y la fricción que éste provoca.

Imágenes

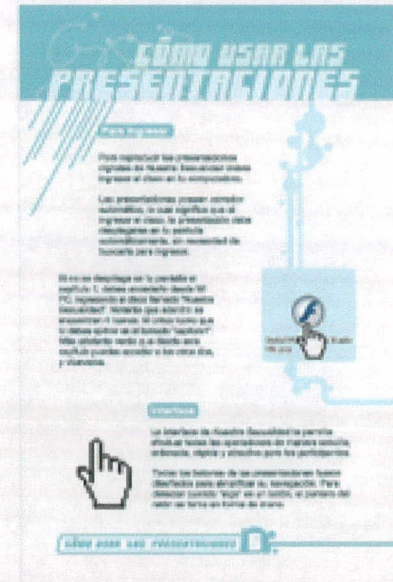
La metodología sugerida por los expertos en diseño para ingresar a las presentaciones sin necesidad de instalar el programa Flash Player, viene a simplificar la explicación de “Cómo usar las presentaciones”. Por lo tanto se replanteó la información, y por ende, la cantidad de páginas en la guía.

Esta función, a su vez, modificó el uso de los botones “hacia capítulos” ubicados en el menú principal de las presentaciones.

Antes



Después





PROPUESTA FINAL Y FUNDAMENTACIÓN

Soporte

Material educativo

Se eligió como soporte del material educativo sobre Sexualidad, una presentación digital, tomando en cuenta que el cliente cuenta con la tecnología necesaria para su reproducción. Este soporte resulta beneficioso ya que permite ser observado por muchas personas en un mismo salón.

Por otra parte, se determinó que el grupo objetivo, acostumbrado a presenciar exuberantes diseños en movimiento a través de los medios de comunicación, se ha vuelto más exigente en este aspecto y que para mantener su atención, requiere de diseños que compitan con estos medios; lo cual a su vez les brinda la sensación de bienestar, ya que se sienten deleitados por la tecnología digital y las animaciones que presencian.

Distribución de los temas

En base a los 10 temas que debía abarcar el material, y considerando el hecho de que los talleres de formación personal de la escuela, son de hasta 3 días por semana de 2 horas cada uno, se dividió la presentación digital en 3 capítulos:

1. Pubertad y adolescencia
2. Órganos y procesos sexuales
3. Impulsos sexuales

Cada uno incluye entre 3 y 4 temas. Esta clasificación permite interrumpir el taller en cualquier momento, y retomarlo la siguiente ocasión en el punto que fue suspendido.

Personajes

Se decidió incluir como anfitriones del material educativo a dos personajes de diferente género: Zita y Guido, cuya edad y características físicas y psicológicas correspondieran a las del grupo objetivo primario.

Los rasgos de los personajes en su totalidad, proyectan la idea de ser amistosos, buenos, amables, espontáneos, sinceros y limpios, lo cual se logra por medio de formas curvilíneas, colores planos para su relleno y acabados exactos y lisos en todas sus terminaciones y contornos. Esto se reafirma en sus rostros con un ligero grado de caricaturización que sintetiza los rasgos genéricos de los jóvenes de esta edad, y cuya actitud irradia positivismo y entusiasmo. Su anatomía exagera los cambios que surgen en el período de la adolescencia, con el fin de evidenciar esta transición; sin embargo no les deforma. Más bien, en conjunción con su vestimenta cotidiana y casual, les aporta gracia y naturalidad.

Los nombres Zita y Guido, son poco comunes en el grupo objetivo, lo cual

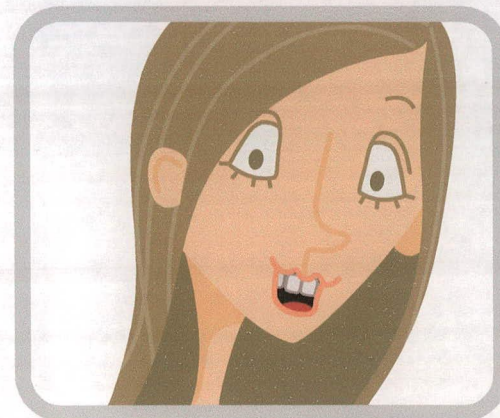
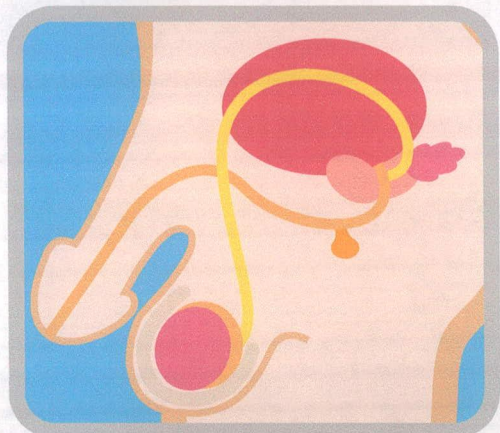


reduce en gran cantidad las probabilidades de que coincidan con algún participante, evitando así risas y molestias. Por otra parte, son fáciles de pronunciar y ambos poseen connotaciones positivas: muchacha alegre y joven conductor respectivamente, cualidades de dos buenos anfitriones y amigos.

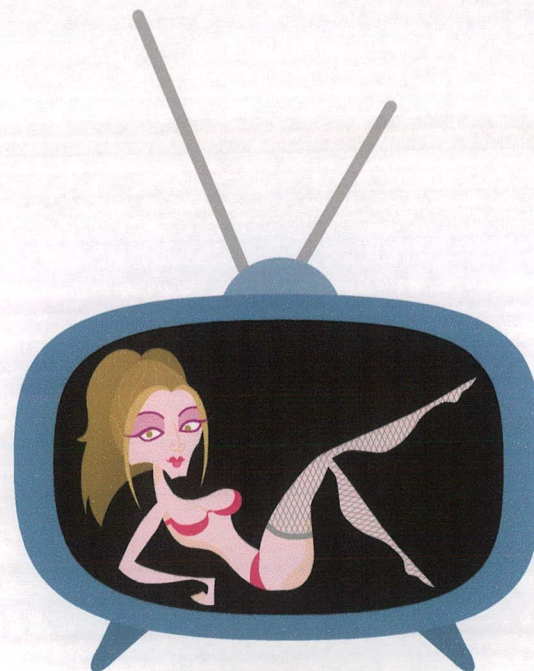
La inclusión de los personajes apoya al concepto "Integrando mis aptitudes hacia el bien", ya que con el fin de generar un clima de confianza y comodidad, éstos contribuyen a integrar las aptitudes de los alumnos hacia una disposición de empatía

y compañerismo, ya que se identifican con las características e inquietudes de los personajes.

A su vez, los personajes acercan el contenido informativo a la realidad del grupo objetivo, la realidad de los jóvenes entre 11 y 14 años que atraviesan el período de la pubertad. Por tanto, los personajes contribuyen no sólo a explicar los contenidos, sino a aplicar las experiencias sexuales de esta edad a la propia vida de los alumnos, por medio de la empatía que éstos generan con los modelos.



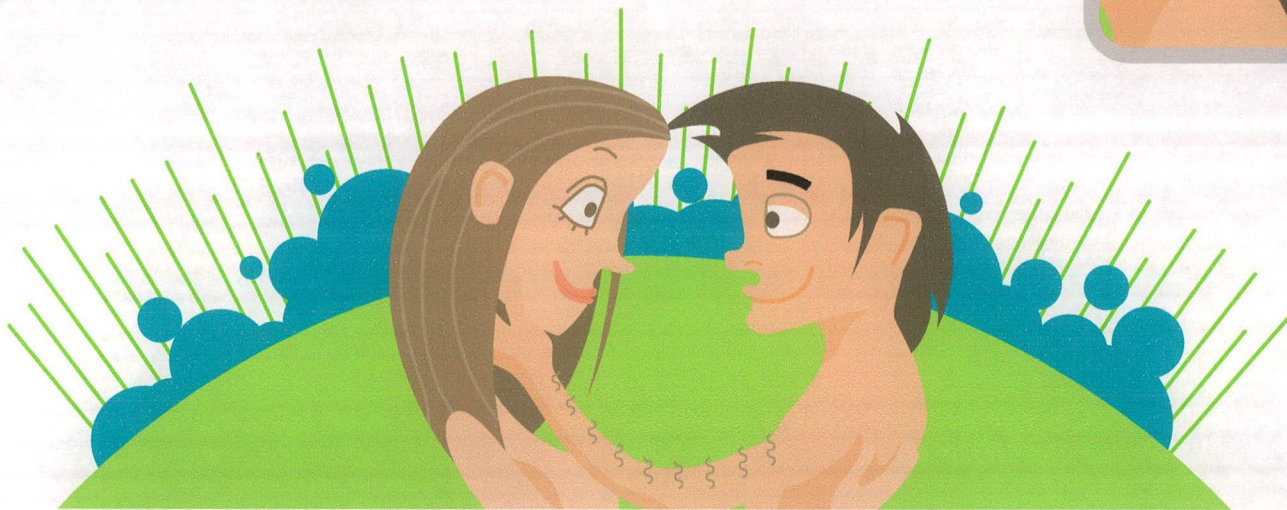
Ilustraciones



La función de las ilustraciones es ampliar la explicación del contenido textual, por lo que en cada tema se incluyó más de alguna ilustración que le apoya conceptual y explicativamente.

En algunos casos se presentan imágenes de los personajes que con su actitud, postura y gestos contribuyen a transmitir mejor el mensaje a los alumnos.

En otros casos se muestran imágenes que funcionan más bien como explicación visual del tema, que requiere mostrar procesos fisiológicos. Para algunas de ellas, se abstrajo la apariencia visual real de órganos naturales que favorecen a esclarecer la explicación del contenido temático.



Técnica de ilustración

Se determinó que la inclusión de detalles ornamentales en las ilustraciones no resulta conveniente, ya que “contamina” visualmente el acabado, y un material educativo sobre Sexualidad debe proyectar una imagen limpia y natural, resaltando únicamente las formas que son necesarias para la explicación, sobre todo en procesos fisiológicos.

Por esta razón, la técnica utilizada en todas las ilustraciones es vectorial, con trazos curvos y filos redondeados, en similitud de las formas de los órganos naturales.

Los rellenos son planos y en ocasiones con inclusión de tonalidades ligeramente más oscuras o más claras para simular sombras y brillos.

Se recurrió al grado de abstracción medio, ya que es un nivel de ilustración que consigue un acabado simplificado, claro y totalmente entendible.

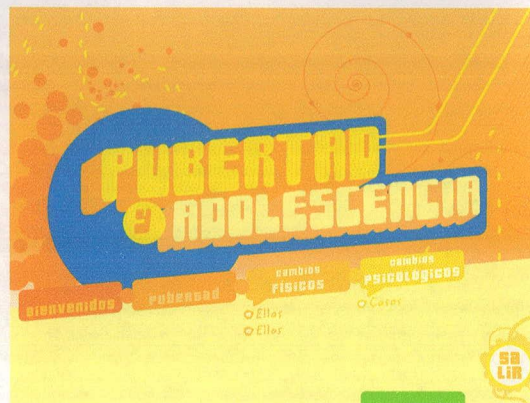
Toda ilustración implementa la técnica establecida, para conservar la integración en todos los temas.

Layout

Para determinar la manera en que se disponen los elementos gráficos dentro del área de las presentaciones, se estableció que la “Alusión conceptual” regiría el lay out, ya que este tipo de retícula permite adecuar la ubicación y proporción de los elementos al sentido conceptual de cada tema. Es decir, que cada tema cuenta con un lay out diferente, que emana directamente del contenido temático que explica, lo cual aporta naturalidad y espontaneidad al diseño.

Todo esto contribuye, además de jerarquizar y dar orden a los diversos elementos, a mantener la atención de los alumnos, ya que debido a su frecuente exposición ante el diseño de los medios de comunicación, debe explotarse la variación y las sorpresas en el material.

Sin embargo, reflejando el concepto “Integrando tus aptitudes hacia el bien”, los temas debían integrarse unos con otros, por lo que además del color, la tipografía y los botones de navegación como se verá más adelante, los contenidos informativos se incluyen en formas elípticas y orgánicas o de bordes redondeados, ya que la curva es la forma más común en la naturaleza, e inclinadas 60° hacia el noroeste, de manera que tuvieran una connotación positiva.



Menú

El menú funciona como presentación y punto de partida de cada capítulo. Su elemento visual principal es el título identificador sobre un fondo alusivo conceptualmente al capítulo que abarca el 60% del formato. Su orden de lectura es el tradicional e instintivo: de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha, por lo que en orden de importancia la vista le sigue por los botones ubicados justo debajo del título, para concluir en los de transporte a otros capítulos y Salir, ubicados en la parte inferior.

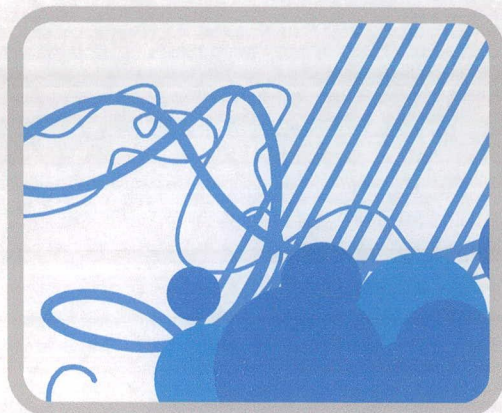


Pantallas interiores

Como se mencionó anteriormente, el lay out de cada tema varía de acorde al contenido informativo. Aún así, la jerarquía visual es similar en todas ellas:

- 1) Las ilustraciones y animaciones. Funcionan como el “gancho” de cada tema, dándole una idea a los alumnos de en qué consistirá.
- 2) El titular, que resume en uno o dos sustantivos el tema.
- 3) El contenido textual, incluido en un área blanca que permite el contraste sobre cualquier fondo.
- 4) El fondo. Que no tiene otra función que respaldar los elementos y armonizar con ellos.
- 5) Los botones. Ubicados en los bordes del formato para no estorbar ni distraer al momento de exponer los temas. Se tornan importantes para transportarse de un área a otra dentro de la presentación, por lo que sólo aparecen cuando el usuario se acerca a ellos. Su orden de lectura aplica el mismo principio intuitivo de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha.

Elementos gráficos de apoyo



Con la intención de resaltar la etapa de cambios que atraviesan los preadolescentes, donde además de mutar su aspecto físico, reflexionan sobre su porvenir, su moral y su sentido de vida, se recurrió a la abstracción de formas relacionadas con células, átomos, espermatozoides, fibras musculares y dendritas.

Todos estos entes crecen, se multiplican o se transforman durante esta etapa, por lo que se aprovechó de sus formas orgánicas para aplicarlos en fondos como elementos de apoyo al concepto “Integrando tus aptitudes hacia el bien”, aportando dinamismo al material.

Reinventando las formas elípticas y estos elementos gráficos de apoyo, se decidió implementarlos en ocasiones, bajo el principio de la Radiación, ya que este efecto visual genera energía óptica y concentra la atención hacia un punto focal. Esto se evidencia claramente en los tres menús, específicamente en el área reservada al título.

Colores

La paleta de colores elegida para las presentaciones rescata la palabra "Integrando" del concepto, ya que funciona como integrador de capítulos, es decir, que cada gama armónica de tonos identifica a un capítulo. Los colores base son los RGBs:



Naranja: 255r 175g 36b



Azul: 20r 181g 255b



Verde: 160r 229g 9b



Cada uno funciona como la base del color de cada capítulo: naranja para el primero, azul para el segundo y verde para el tercero.

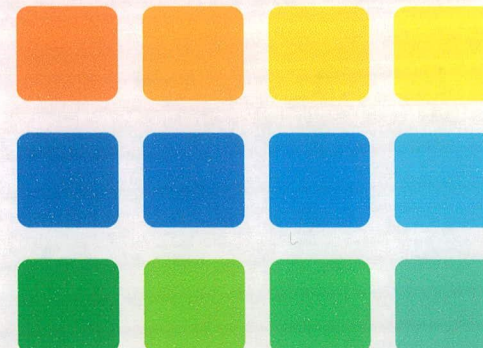


A cada uno de ellos se le prolongó una paleta de armónicos, con la condición que su saturación oscila entre el 90% y el 100% del color, ya que son los colores saturados los que mayor incidencia demuestran ejercer sobre los jóvenes del grupo objetivo, y a la vez, sugieren el sentimiento de amistad, juventud y diversidad.



Su luminosidad permite una variación entre el 50% y 70% según sea el grado de luz que requiera para generar contraste con las ilustraciones. Cada tema despliega una combinación de colores distinta, pero relacionada con su color base.

Esta gama de colores se aplica en fondos, elementos gráficos de apoyo, botones y bordes, y ayuda a asociar a cada tema con una tonalidad. Para las áreas de texto, se reservó el color blanco, ya que debe existir un pronunciado contraste que permita la lectura a distancia de los alumnos.



El color de los personajes y las ilustraciones, busca acercarlos a la realidad del grupo objetivo. Sugiriendo el concepto "Integrando mis aptitudes hacia el bien", se buscó que el color de la vestimenta de los personajes proyectara alegría, integridad y diversidad. Por ello se eligieron colores distintos a los de la gama principal, pero que contribuyen a que los personajes se perciban como casuales y cómodos. El color de su piel es entre caucásica y morena, así como el cabello marrón y oscuro, lo que corresponde a la mayoría de jóvenes del grupo objetivo.

Clítoris

Tejido esponjoso que
llena de sangre durante
una excitación y se
erecta como el pene
del hombre. Es una de
las zonas más sensibles

Ciclo menstrual

Un óvulo ya maduro se
desprende de los ovarios;
sale por la trompa de
Falopio hacia el útero. En
este transcurso, el óvulo
puede ser fertilizado por
un espermatozoide. A este
proceso se le llama
OVULACIÓN.

Tipografía de cuerpo de texto

Se utilizó la tipografía Arial Rounded en tamaño 18 e interlineado del 10%, ya que resulta familiar y cotidiana para el grupo objetivo y contribuye a volver fluido el proceso de lectura.

Su sencillez, tamaño e interlineado favorece la lectura a distancia, considerando que habrá alumnos que vean la proyección hasta a 4 metros de lejanía.

Se optó por justificarla hacia el lado izquierdo cuando se encuentra contenida en áreas rectas, y únicamente en el caso de estar dentro de formas circulares se justifica al centro, ya que para textos en pantalla, la justificación al lado izquierdo contribuye a volver la lectura fluida.

Orgasmo procesos

Tipografía de titulares

Se optó por manejar más de una tipografía para enunciar los temas, con el fin de aportar variedad al material, y en relación directa al tipo de lay out "Alusión conceptual", que busca que el sentido visual de los elementos responda a la esencia conceptual de la información que acompaña. Por ello, las tipografías implementadas son:

- Force Majeure
- PriceDown
- Feuefeste
- Pouttu

Todas ellas tienen en común que poseen rasgos juveniles, característica necesaria para atraer al grupo objetivo y para armonizar entre ellas, y que su disposición dentro de cada tema busca transmitir positivismo y motivar a los alumnos a interesarse en el tema. Por ello, y debido al diseño dinámico y variable al que se enfrenta a diario el grupo objetivo, se implementaron diversas disposiciones, inclinaciones y variaciones de color a los titulares, con tal de reforzar la sensación de dinamismo y entusiasmo a los alumnos.

Botones de navegación

Cada botón dentro de las presentaciones, se incluye con la finalidad de permitir una cómoda navegación del usuario. Procurando que su ubicación y función sea intuitiva, se establecieron 9 tipos de botones:

1. Botones de acceso a temas:

transportan de un tema a otro, en cualquier punto de ubicación dentro de cada capítulo. Se asocia a cada botón con un color, que corresponde al predominante en el tema al que transporta. Se lectura es de izquierda a derecha.

2. Botones de acceso a subtemas:

transportan a cualquier subtema desde el menú inicio. Su lectura es de arriba hacia abajo.

3. Hacia capítulos: transportan hacia cualquiera de los otros dos capítulos desde el menú inicio.

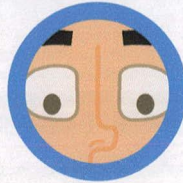
4. Salir: cierra la presentación desde cualquier ubicación.

5. Inicio: transporta al menú inicio desde cualquier punto dentro de los temas.

6. Siguiente y previo: permiten avanzar y retroceder entre pantallas de un mismo tema.



Un lugar adecuado y seguro.



7. Botones de género: en temas que dividen su información por géneros, transportan hacia cada respectivo género.

8. Casos: transportan hacia la sección de casos.

9. Despliegue de información: incluye viñetas, botones numerados y áreas de texto vacías, que al oprimirlos despliegan información o activan animaciones.

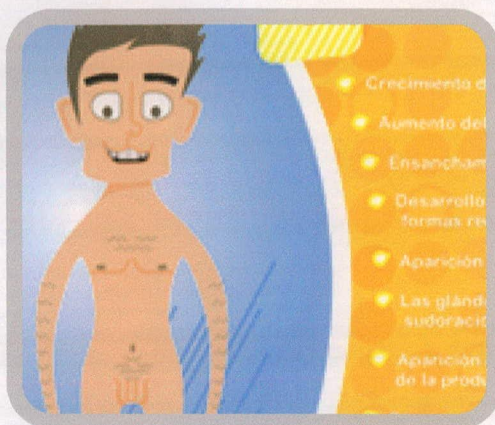
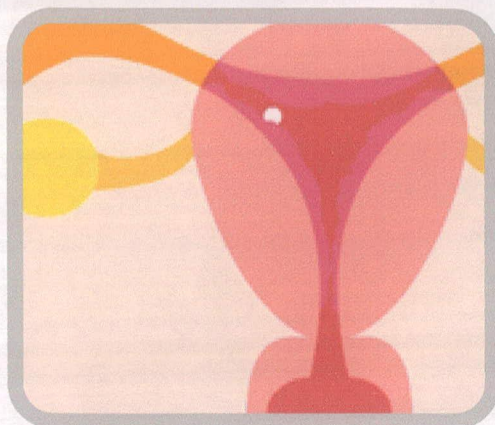
Además, se incluyó un espermatozoide que indica al usuario qué botón debe oprimir cada vez que termine de exponer un tema.

Retomando el concepto "Integrando tus aptitudes hacia el bien", la apariencia estética de los botones emana directamente de la del resto de elementos



gráficos, por lo que en todas predominan las formas circulares, bordes redondeados, y color correspondiente a su sección o al tipo de botón: azul para "siguiente" y "previo", azul y violeta para los de género y rosa para "Casos", que proceden del color del vestuario de los personajes. Estas formas curvas contribuyen a dar la sensación de confort a los observadores.

El movimiento ondulatorio que se genera al posicionarse sobre algunos botones, guarda relación con procesos orgánicos, por tanto, con toda la temática manejada hasta el momento.



1.Explicación del contenido



2.Manutención de la atención.

Animaciones

Todos los temas incluyen algún tipo de animación en su contenido, ya que es una virtud que debe ser explotada al utilizar presentaciones digitales como soporte del material educativo.

La función fundamental de las animaciones es la de ampliar la explicación de los conceptos que se están exponiendo en cada tema. A su vez, el movimiento contribuye a mantener la atención de los jóvenes. En base a esto, toda animación se cimentó en dos criterios:

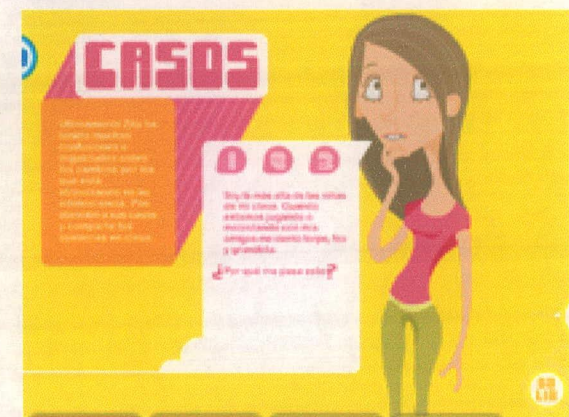
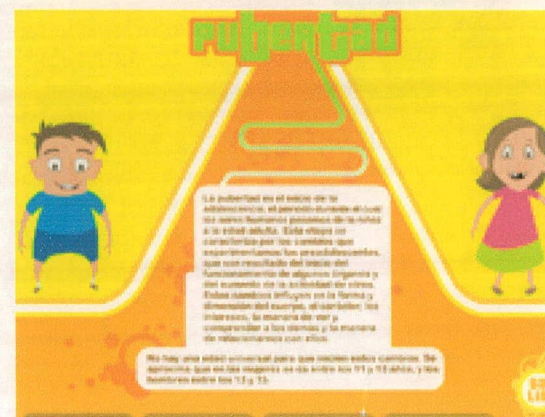
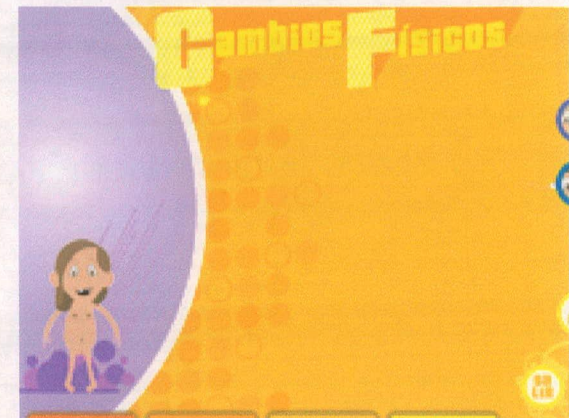
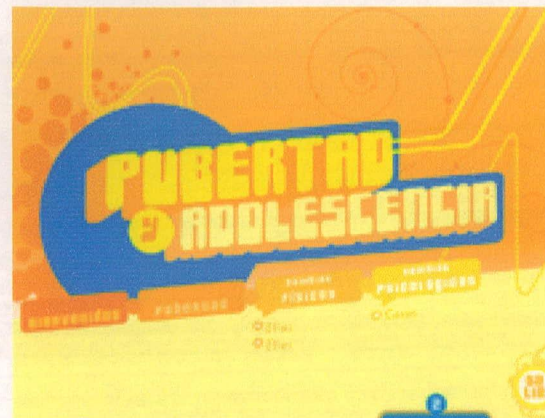
- 1.Explicación del contenido
- 2.Manutención de la atención.

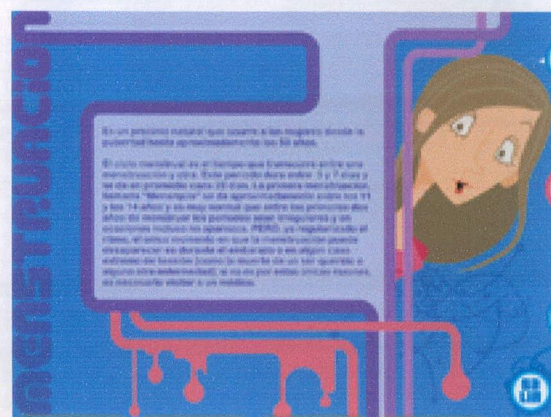
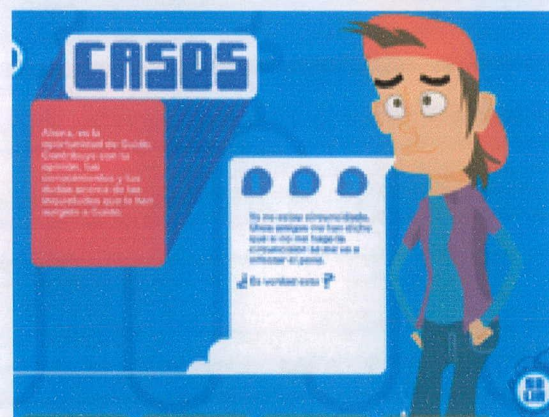
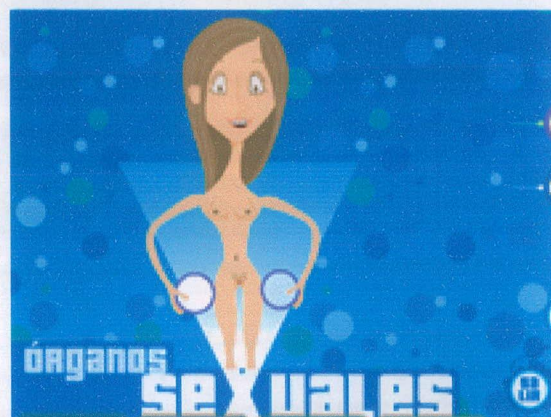
Por ello, cuando en algunos temas, no se requiere de la explicación en movimiento de algún proceso, se optó por animar alguna o varias piezas que contribuyeran a volver interesante el diseño de cada pantalla, o enfatizar en algún elemento. En ocasiones, la animación es aplicada a los botones de "despliegue de información", lo cual indica al usuario que debe oprimir en ellos.

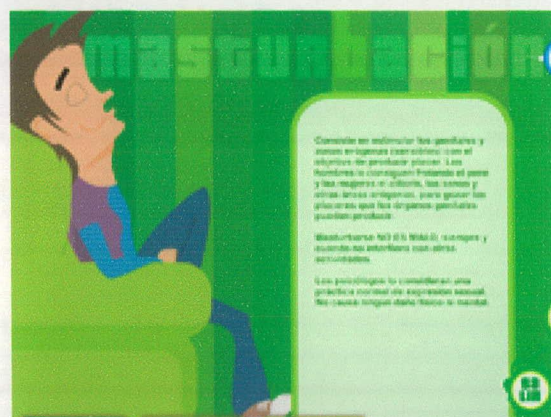
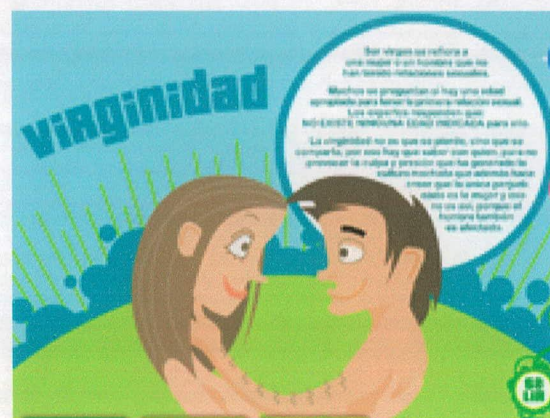
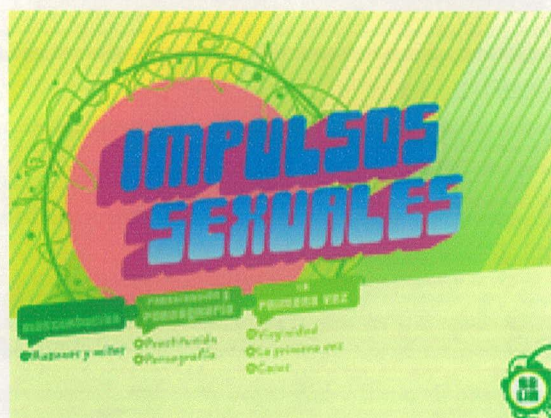
Todas las animaciones simplifican la visualización figurativa de cada proceso, aboliendo detalles innecesarios o muy técnicos para la edad del grupo objetivo.

Se realizaron en movimientos bidimensionales, ya que armonizan con la técnica de ilustración vectorial, y porque los procesos no requieren diferentes vistas o tridimensionalidad para ser entendidos.

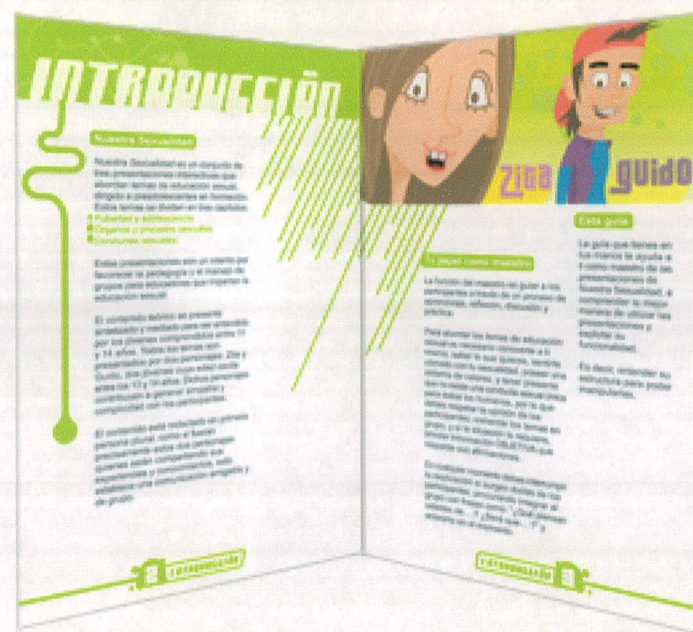
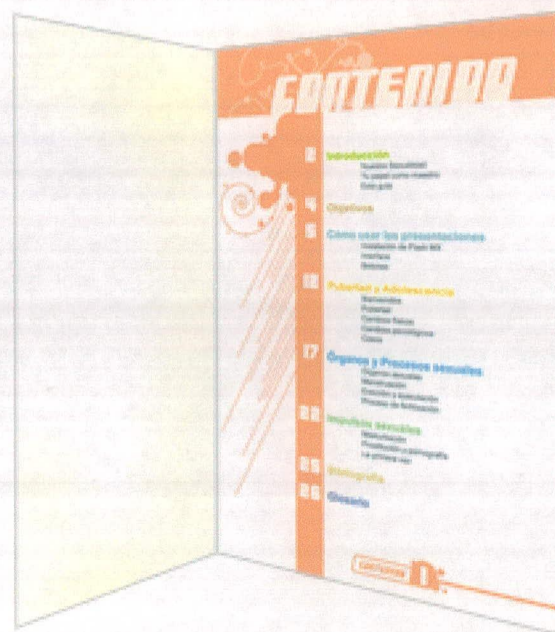
Propuesta Final Material Educativo







Propuesta Final Guía



CÓMO USAR LAS PRESENTACIONES

Para visualizar las presentaciones
clicar en el menú Opciones sobre
clicar en el menú de la computadora.

- 1 Transmite conceptos sobre pobreza, adolecentes, jóvenes y personas adultas y los participantes opinan si lo conocen o no desde su experiencia en los barrios.
- 2 Crea un ambiente que propicie la participación activa y optimice las interacciones entre los jóvenes y entre ellos.
- 3 Identifica a los jóvenes en situaciones que los incluyan a reflexionar y analizar los roles, los roles y sus funciones.
- 4 Lleva a los participantes a reconocer sobre la importancia de tener una identidad propia y poder expresarla en el ambiente y crear que los jóvenes participen en sus roles.

Il est en outre possible de faire passer les données à l'échelle 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, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 245, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 252, 253, 254, 255, 256, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 264, 265, 266, 267, 268, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 276, 277, 278, 279, 280, 281, 282, 283, 284, 285, 286, 287, 288, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 314, 315, 316, 317, 318, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 326, 327, 328, 329, 330, 331, 332, 333, 334, 335, 336, 337, 338, 339, 340, 341, 342, 343, 344, 345, 346, 347, 348, 349, 350, 351, 352, 353, 354, 355, 356, 357, 358, 359, 360, 361, 362, 363, 364, 365, 366, 367, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 382, 383, 384, 385, 386, 387, 388, 389, 390, 391, 392, 393, 394, 395, 396, 397, 398, 399, 400, 401, 402, 403, 404, 405, 406, 407, 408, 409, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 417, 418, 419, 420, 421, 422, 423, 424, 425, 426, 427, 428, 429, 430, 431, 432, 433, 434, 435, 436, 437, 438, 439, 440, 441, 442, 443, 444, 445, 446, 447, 448, 449, 450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459, 460, 461, 462, 463, 464, 465, 466, 467, 468, 469, 470, 471, 472, 473, 474, 475, 476, 477, 478, 479, 480, 481, 482, 483, 484, 485, 486, 487, 488, 489, 490, 491, 492, 493, 494, 495, 496, 497, 498, 499, 500, 501, 502, 503, 504, 505, 506, 507, 508, 509, 510, 511, 512, 513, 514, 515, 516, 517, 518, 519, 520, 521, 522, 523, 524, 525, 526, 527, 528, 529, 530, 531, 532, 533, 534, 535, 536, 537, 538, 539, 540, 541, 542, 543, 544, 545, 546, 547, 548, 549, 550, 551, 552, 553, 554, 555, 556, 557, 558, 559, 560, 561, 562, 563, 564, 565, 566, 567, 568, 569, 570, 571, 572, 573, 574, 575, 576, 577, 578, 579, 580, 581, 582, 583, 584, 585, 586, 587, 588, 589, 590, 591, 592, 593, 594, 595, 596, 597, 598, 599, 600, 601, 602, 603, 604, 605, 606, 607, 608, 609, 610, 611, 612, 613, 614, 615, 616, 617, 618, 619, 620, 621, 622, 623, 624, 625, 626, 627, 628, 629, 630, 631, 632, 633, 634, 635, 636, 637, 638, 639, 640, 641, 642, 643, 644, 645, 646, 647, 648, 649, 650, 651, 652, 653, 654, 655, 656, 657, 658, 659, 660, 661, 662, 663, 664, 665, 666, 667, 668, 669, 670, 671, 672, 673, 674, 675, 676, 677, 678, 679, 680, 681, 682, 683, 684, 685, 686, 687, 688, 689, 690, 691, 692, 693, 694, 695, 696, 697, 698, 699, 700, 701, 702, 703, 704, 705, 706, 707, 708, 709, 710, 711, 712, 713, 714, 715, 716, 717, 718, 719, 720, 721, 722, 723, 724, 725, 726, 727, 728, 729, 730, 731, 732, 733, 734, 735, 736, 737, 738, 739, 740, 741, 742, 743, 744, 745, 746, 747, 748, 749, 750, 751, 752, 753, 754, 755, 756, 757, 758, 759, 760, 761, 762, 763, 764, 765, 766, 767, 768, 769, 770, 771, 772, 773, 774, 775, 776, 777, 778, 779, 780, 781, 782, 783, 784, 785, 786, 787, 788, 789, 790, 791, 792, 793, 794, 795, 796, 797, 798, 799, 800, 801, 802, 803, 804, 805, 806, 807, 808, 809, 810, 811, 812, 813, 814, 815, 816, 817, 818, 819, 820, 821, 822, 823, 824, 825, 826, 827, 828, 829, 830, 831, 832, 833, 834, 835, 836, 837, 8



La mayoría de los miembros de la comunidad se sienten atraídos por las oportunidades de desarrollo personal, profesional, cultural y artístico que les ofrece el club. También les gusta el ambiente de camaradería que se genera entre los miembros.

... und die ...



1. **Introduction**

PUBERTAD Y ADOLESCENCIA

- **1.4** **Intermittent** is a common feature of the time series.
- **1.5** **Stochastic**.
- **1.6** **Forecast horizon** is the number of periods into the future.
- **1.7** **Forecast error** is the difference between the actual and the forecast.
- **1.8** **Forecast accuracy** is the degree to which the forecast is correct.
- **1.9** **Forecast bias** is the difference between the actual and the forecast.
- **1.10** **Forecast variance** is the degree to which the forecast is correct.

Elaboración propia a partir de datos de la encuesta de opinión de 1998 y de la encuesta de opinión de 2000, para las variables de opinión a favor y en contra de la privatización de las empresas estatales. Las encuestas de 1998 y 2000 se realizaron a nivel de hogares.



Impressum

Downloaded At: 11:53 11 September 2009

How can we ensure that the world's most vulnerable people are not left behind?



Prüfungsausschuss

Einzelne Informationen über den Inhalt der Broschüre sind auf der Rückseite zu finden.

4. *Conducting research to*
develop an evidence-based
practice for the service of
patients.



(continued)

ÓRGANOS Y PROCESOS SEXUALES

CASES

CONCLUSIONS

© 2004 Blackwell Publishing Ltd, *Journal of Internal Medicine* 255: 103–110

1. and the traditional knowledge resources are at the
the same time important and useful in the
the traditional knowledge resources are at the

Quest'idea è stata accolta con entusiasmo da tutti i presenti, che hanno deciso di aderire al progetto. Il prossimo passo sarà quello di raccogliere le firme dei genitori e dei bambini, e di avviare la campagna di sensibilizzazione.

... ..

►

- Organiza servicios y sus acciones.
- La implementación y evaluación del ciclo mensual.
- Estrategia, organización y fuentes humanas.
- Procedi de la biblioteca.
- Una selección de

The Department of Health and Human Services (HHS) is seeking to develop a new program to help states and localities improve their health care delivery systems. The program will be managed by the Office of the Assistant Secretary for Health Policy and Statistics, which is part of the HHS. The program will be a pilot program and will be limited to a small number of states and localities. The program will be a demonstration project and will be used to evaluate the effectiveness of the program. The program will be a demonstration project and will be used to evaluate the effectiveness of the program. The program will be a demonstration project and will be used to evaluate the effectiveness of the program.



Keywords: *workplace spirituality, spirituality, spirituality in the workplace, spirituality in the workplace, spirituality in the workplace*

Este libro muestra las formas básicas de construcción y mantenimiento tanto residencial como una descripción de cómo usar los datos.

Figure 8

Formato

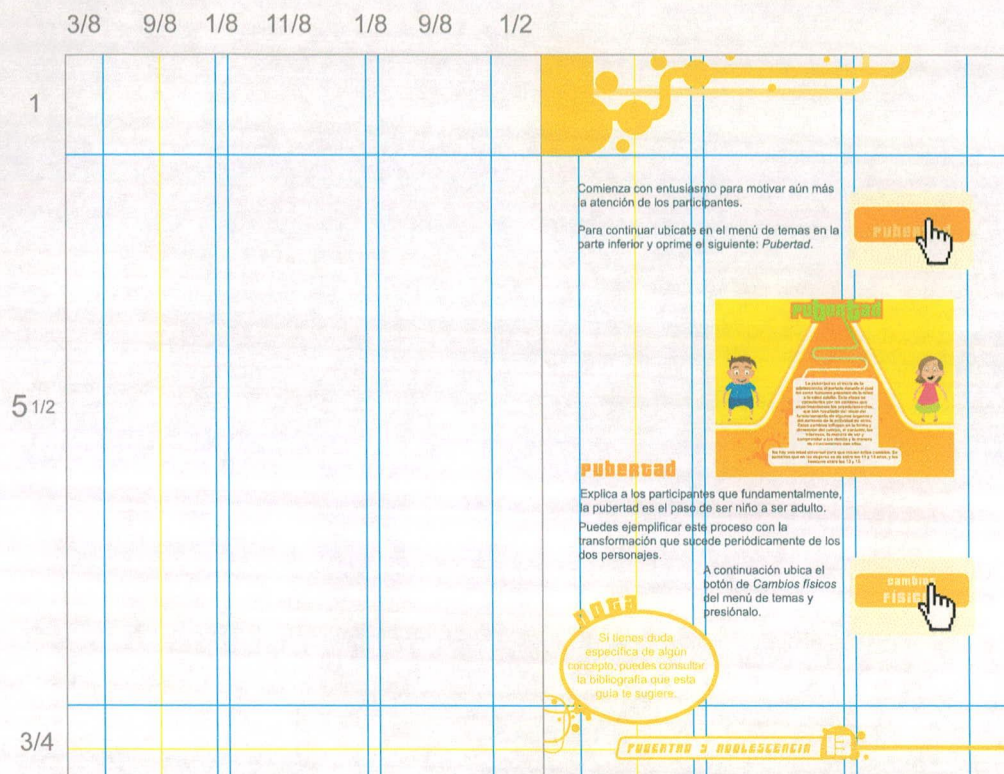
Se eligió el tamaño 7.25 x 4.75" para que además de permitir ser asida y manipulada por el usuario, facilitara la integración de la guía con el disco de las presentaciones al incluirla dentro de un empaque de DVD, haciendo así, alusión al concepto "Integrando mis aptitudes hacia el bien", porque sugiere al maestro el sentimiento de integración, lo cual le genera bienestar por el hecho de que torna cómoda la experiencia de utilizar, tanto la guía como las presentaciones, que forman al final, una sola pieza unificada en el empaque de DVD.

Su sistema de pegado es el engrapado al centro, ya que permite girar las páginas, mantenerlas siempre unidas, y no aumenta el grosor de la guía, lo cual facilita su contención en el empaque.



Soporte

El soporte de la guía es el papel glossy de 80 gramos, ya que le brinda el grosor suficiente para resistir el uso y la fricción, y a su vez, el brillo contribuye a proyectar sensación de limpieza al usuario, característica significativa si se trata de Educación Sexual, que se vincula directamente con la salud, por tanto, con el bienestar que genera la limpieza.



Layout

Se estructuró una retícula base que funcionara para provocar el orden y jerarquización de la información y los elementos gráficos que componen la guía. Dicha retícula está conformada por tres columnas, cuyo ancho coincide entre las dos laterales, siendo la central más ancha; ya que permiten la movilidad concienzuda de los elementos, para romper con la monotonía que pudiera generarse, debido a que algunos contenidos son similares entre sí.

Se reservó la columna del lado izquierdo para ubicar siempre los botones que el maestro debe ir oprimiendo paralelamente a la explicación.

Los márgenes laterales funcionan para establecer la distancia entre el filo de la hoja y las cajas de texto, los cuales se consideran suficientemente para no orillar el texto y correr el riesgo que al compaginar y cortar se suprimiera parte de ellos.

Los márgenes superiores se reservaron para incluir las áreas de color que incluyen los títulos y para elementos gráficos de apoyo.

El margen inferior se reservó para ubicar los marcadores, en este caso: el número de página con su respectivo tema.



Elementos gráficos de apoyo y personajes

Se aplicaron los elementos gráficos de apoyo utilizados en el diseño de las presentaciones, con la intención de reflejar el concepto “Integrando mis aptitudes hacia el bien”, unificando visualmente los materiales. Se implementaron en márgenes, en los fondos de los titulares, y en áreas donde no interfieren con el texto, adecuándose al color de la sección para no generar demasiado contraste y restar así la atención del contenido informativo.

Estos elementos buscan proyectar la sensación de dinamismo a los maestros, para motivarlos a hacer uso de las presentaciones, por lo que su disposición es siempre orientada hacia al noreste, y generalmente se encuentran formando un solo conjunto, lo cual reflejar subliminalmente la idea de integración.

Reafirmando el concepto, se incluye a los personajes como elemento principal en la portada y en la introducción, ya que se busca que los maestros se pongan en el lugar de los jóvenes, y adopten el entusiasmo y dinamismo que a éstos les caracteriza.

Color

Se estableció una gama de colores en sistema CMYK que funcionara para clasificar las secciones de la guía. Para ello, se delimitó una paleta que emana directamente de los colores RGB utilizados en las presentaciones, procurando apoyar el concepto, a través de la integración de las piezas.

Los tres mismos colores RGB principales de las presentaciones en su versión CMYK:



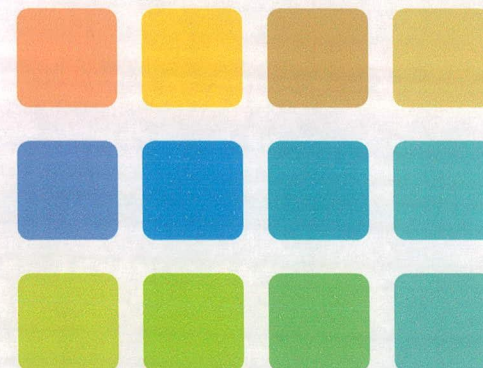
80% 0c 15m 100y 0k



50% 79c 0m 10y 0k



70% 40c 0m 77y 0k



La diferencia es que esta gama expresa el sentimiento de hermandad por medio de tonalidades cálidas y semi saturadas de los colores obtenidos de la paleta original RGB. Esta reducción de saturación se realizó porque es un material dirigido a un grupo objetivo mayor que los adolescentes, por lo tanto, el diseño debía proyectar más formalidad.

En la portada se evidencia aún más la sensación de calidez, ya que se pretende que desde la primera vista, el maestro comience a mentalizarse en que su tarea como maestro consiste en avivar un clima cálido, abierto y armónico, que permita abordar con naturalidad el tema de sexualidad.

Tipografía de titulares

La tipografía de los titulares también busca apoyar el concepto “Integrando mis aptitudes hacia el bien” a través de la unificación de la tipografía Force Majeure empleada para enunciar los temas.

Esta tipografía representa un punto intermedio entre juventud y formalidad, ya que se busca que el grupo objetivo secundario se identifique con los jóvenes a través de la guía. Sus bordes redondeados, grosor, inclinación, y escritura en mayúsculas, contribuyen a transmitir entusiasmo y motivar a adentrarse en la lectura.

Tipografía de cuerpo de texto

Se eligió la tipografía Arial para los contenidos textuales de la guía, ya que es el tipo de letra al que están acostumbrados este tipo de maestros y que por consiguiente garantiza su fácil reconocimiento y lectura. Además, su trazo redondo y san serif apoya también el concepto al integrarse con la tipografía Arial Rounded de las presentaciones digitales.

Se implementó en tamaño 8.5 y un interlineado del 15%, el cual resulta suficiente para permitir la lectura dentro de un material editorial de reducido tamaño.

Transmite al grupo la sensación de comodidad en el momento en que no les complica la lectura, y les presenta un tipo de letra, tamaño e interlineado al que están acostumbrados.

INTRODUCCIÓN

Nuestra Sexualidad

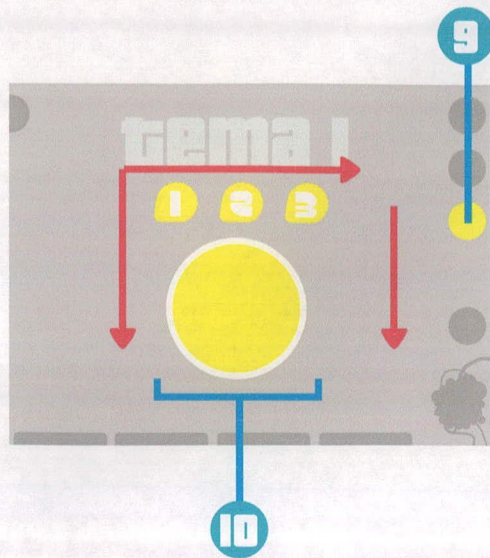
Nuestra Sexualidad es un conjunto de tres presentaciones interactivas que abordan temas de educación sexual dirigido a preadolescentes en transición. Estos temas se dividen en tres

- 1 Pubertad y adolescencia
- 2 Órganos y procesos sexuales
- 3 Conductas sexuales

Estas presentaciones son un instrumento para favorecer la pedagogía y el trabajo en grupo para educadores que imparten educación sexual.

El contenido teórico se presenta sintetizado y mediado para ser comprendido por los jóvenes comprendidos entre los 13 y 14 años. Todos los temas son presentados por dos personajes: Guido, dos jóvenes cuya edad oscila entre los 13 y 14 años. Dichos personajes contribuyen a generar simpatía y complicidad con los participantes.

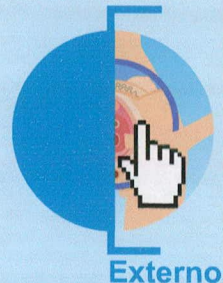
El contenido está redactado en primera persona plural, como si fueran precisamente estos dos personajes quienes están compartiendo sus experiencias y conocimientos, lo que establece una comunicación efectiva dentro del grupo.



do o los externos
des comenzar por

cides por los
lado que está la

írculo contenedor
oliará y pondrá a
ano como un botón
obre cada órgano
se forma verde



Las imágenes que apoyan visualmente la explicación del funcionamiento de las presentaciones y los procesos que se detallan en la guía. Se unifican directamente con las imágenes de las presentaciones debido a que muestran pantallas a escala de las áreas de las presentaciones, botones que se deben oprimir para navegar a través de ellas. Todas se presentan en técnica vectorial, ya que es la técnica que se manejó en todo el resto del material.

Contribuyen a brindarle a los maestros la sensación de comprensión a través de gráficos que representan la explicación textual y les facilitan el entendimiento de los procesos que deben realizar para manipular las presentaciones e implementarlas con eficiencia a los jóvenes, haciendo referencia al concepto "Integrando mis aptitudes hacia el bien", ya que enfoca las capacidades del maestro hacia el bien de los alumnos.

Imágenes

nota

Si tienes duda específica de algún concepto, puedes consultar la bibliografía que esta guía te sugiere.

Bloques especiales

Los bloques especiales dentro de la guía funcionan como notas y recordatorios importantes para los maestros. Por ello, su función es la de diferenciar su área de texto del resto del contenido textual de la guía. Para ello, se recurrió a una forma elíptica que rompe con las formas que componen la guía, y se integran a la diagramación de una forma orgánica.

Despiertan la emoción de alerta ya que irrumpen la diagramación, sobre todo porque su borde se pronuncia de una manera que resulta bastante obvio, y no pasa desapercibido. Su color se integra al representativo de la sección en que cada bloque se incluye.

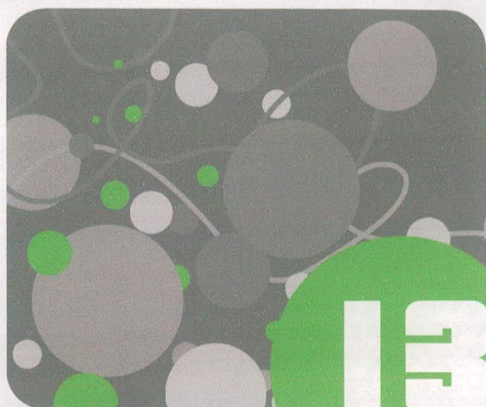
Etiqueta del CD

La etiqueta del CD lo identifica como parte del proyecto aún cuando se desprende del empaque, por medio de un adhesivo.

Cuenta con un diseño que rescata elementos de las otras piezas: tipografía, elementos gráficos y colores, ya que su función principal es precisamente integrarse a ellas con una tercera pieza.

Esta integración, junto con la disposición de los elementos de una manera dinámica, contribuyen a motivar a los maestros a utilizar las presentaciones, transmitiéndoles entusiasmo y positivismo.





PRODUCCIÓN Y REPRODUCCIÓN

Especificaciones técnicas para el desarrollo de las piezas

Guía

Cantidad: 1 impresión de los 7 folios.
Tamaño: 9.50 x 7.25 pulgadas cada folio.
Sentido: horizontal.
Caras: 5 impresos tiro y retiro, y 1 impreso únicamente tiro (la portada de la guía)
Color: full color.
Papel: glossy 80 gramos color blanco.
Corte: recto, de acorde a las guías de corte que delimitan el tamaño 9.50 x 7.25 pulgadas.
Doble: al centro
Tipo de sellado: engrapado; dos grapas al centro.

Cubierta de la caja

Cantidad: 1 impresión de 1 cubierta.
Tamaño: 10.75 x 7.25 pulgadas.
Sentido: horizontal.
Caras: únicamente tiro.
Color: full color.
Papel: glossy 80 gramos color blanco.
Corte: recto, de acorde a las guías de corte que delimitan el tamaño 10.75 x 7.25 pulgadas.
Doble: ninguno.

Etiqueta de CD

Cantidad: 1 impresión de 1 etiqueta.
Tamaño: 4.6 pulgadas de diámetro.
Caras: únicamente tiro.
Color: full color.
Papel: adhesivo color blanco mate.
Corte: troquel en forma de "dona". 1 corte redondo a lo largo de la circunferencia (4.6 pulgadas) y otro menor alineado hacia el mismo centro, a lo largo de un círculo de 1.4 pulgadas de diámetro.
Doble: ninguno.

Caja de DVD

Cantidad: 1 caja.
Tamaño: estándar: 7.5 x 5.25 x 0.6 pulgadas.
Color: blanco.
Sentido: horizontal.

Disco compacto grabable

Cantidad: 1 disco.
Tamaño: 4.75 pulgadas de diámetro.
Tipo: grabable con capacidad de 700 megabits.

Informe técnico que acompaña los archivos digitales para impresión

A quien corresponda.

Por este medio solicito la impresión de tres piezas gráficas cuyo arte final se encuentra en el disco compacto adjunto a esta carta, titulado "Nuestra Sexualidad". En este disco encontrará tres carpetas cuyas especificaciones individuales se detallan a continuación:

Carpeta 1: "Guía"

Incluye el documento en Freehand llamado "impresion_guia.FH10", y otra carpeta llamada "Muestra", que incluye 15 imágenes en formato JPEG que muestran cómo debe quedar la guía ya impresa y compaginada. El texto se encuentra ya convertido en imagen (path), por lo que no requiere de fuentes específicas.

El documento "impresión_guia.FH10" contiene 13 parejas de hojas. La primera pareja es la portada de la guía, que no posee retiro. Las otras 12 son el contenido de la guía, y están emparejadas ya listas para ser impresas y compaginadas (no hay que cambiar orden y combinación a nada). Cada pareja se encuentra ubicada a un lado de otra pareja, lo cual representa el tiro y el retiro de cada folio. En total serán 6 folios impresos tiro y retiro en papel glossy 80g. color blanco.

Todos los artes incluyen 0.25 pulgadas de exceso. Cada pareja cuenta con cruces de corte en sus cuatro esquinas, y dos pequeñas líneas verticales al centro que indican el dobléz vertical al centro; todo esto en un layer distinto al arte final.

La manera en que todos los folios se unificarán es por medio de dos grapas al centro. Al final la compaginación debe resultar como muestran las imágenes en JPEG de la carpeta "Muestra".

Carpeta 2: "Cubierta"

Incluye únicamente el documento en Freehand llamado "cubierta.FH10". El texto se encuentra ya convertido en imagen (path), por lo que no requiere de fuentes específicas.

El documento incluye el diseño que debe ser impreso únicamente tiro en papel glossy 80g. color blanco. Incluye las 0.25 pulgadas de exceso, y las cruces de corte de sus cuatro esquinas en un layer adicional.

Carpeta 3: "Etiqueta"

Incluye únicamente el documento en Freehand llamado "etiqueta.FH10". Tampoco requiere fuentes tipográficas.

El documento incluye el diseño que debe ser impreso únicamente tiro en papel adhesivo mate color blanco. Contiene 0.25 pulgadas de exceso. Incluye los dos troqueles circulares en un layer adicional.

Todas las impresiones se requieren para antes del dd/mm del corriente.

Agradeciendo su atención, me despido de usted,

Diseñador gráfico

Presupuestos de diseño y de impresión

Costo de impresión

Se realizaron tres cotizaciones de las tres piezas en centros de impresión digital, adjuntas en Anexos 7, 8 y 9.

R & D Impresión Digital

Pieza	Costo
Guía	136.00
Cubierta de la caja	8.00
Etiqueta de CD	8.00
Total	Q.152.00

Copias Profesionales

Pieza	Costo
Guía	141.00
Cubierta de la caja	8.00
Etiqueta de CD	19.50
Total	Q.168.50

Grafi Pronto

Pieza	Costo
Guía	135.15
Cubierta de la caja	10.08
Etiqueta de CD	2.74
Total	Q. 147.97

Costo de diseño

El costo de diseño del proyecto “Nuestra Sexualidad” comprende tanto la propuesta gráfica como los gastos directos e indirectos que involucra realizarlo. Se establece de antemano que el cliente tiene derecho a ser visitado cinco veces a lo largo del desenvolvimiento del proyecto, de las cuales la segunda y la tercera se reservan para presentar bocetos y alternativas de diseño, con la posibilidad de establecer cambios o variaciones. La cuarta visita representa la ocasión para mostrar la propuesta preliminar, con la posibilidad de hacer alguna última modificación que no represente un cambio drástico en la propuesta. En tal caso, se aumentará el costo de manera proporcional al cambio solicitado. La quinta y última visita es la entrega del arte final de todas las piezas del proyecto.

El pago puede efectuarse de contado al inicio del proceso o en dos cuotas: 50% al inicio y 50% en la tercera visita.

El costo se estableció en base a dos piezas: el material educativo y la guía.

Pieza	Costo
Material educativo (y etiqueta del CD)	4,000.00
Guía (y cubierta de caja)	1,000.00
Total	Q.5,000.00

Sistema de impresión o reproducción

Guía, cubierta de la caja y etiqueta de CD

Sistema: impresión digital.

Se eligió este sistema de impresión, ya que estas tres piezas serán reproducidas solamente una vez, por lo que no requiere invertir en quemado de placas u otros mecanismos que tienen beneficios únicamente al imprimir grandes cantidades.



CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

- 1 Para que el material educativo contribuyera a que los alumnos entre 11 y 14 años de la escuela Puente de Belice aborden con naturalidad el tema de Sexualidad, se desarrolló una propuesta en la que se destacan como principales recursos conceptuales: la variedad y el dinamismo a través de formas orgánicas, colores saturados y animaciones que permiten la visualización de los procesos; y el sentido de integridad personal, que se materializa en dos personajes con características físico-conductuales del grupo objetivo, a través de los cuales se consigue abrir un clima de empatía y reflexión personal.
- 2 Se estableció que el medio gráfico que posee mayor viabilidad para ser reproducido y utilizado por los maestros de la escuela Puente de Belice, es una presentación digital, ya que adicional al bajo costo que representa, permite desplegar imágenes y animaciones explicativas de los temas en un formato visible por todos los alumnos dentro de un salón, facilitar la manejabilidad por parte del maestro, y mantener la atención de los alumnos, acostumbrados al movimiento de imágenes que presenta la tecnología actual.
- 3 Se elaboró una guía que permite capacitar al maestro encargado de impartir el taller de Sexualidad, sobre la manera en que la debe implementar con el grupo objetivo primario, por medio de la aplicación de una retícula clara y sencilla a tres columnas, y explicaciones infográficas que facilitan la comprensión total de los procedimientos; además, se valió de variación en la diagramación y los colores, así como en la adopción de los elementos gráficos de apoyo, personajes y tipografía titular, para propiciar su lectura y su implementación en el taller.

Recomendaciones

- 1.1** Es recomendable recurrir al principio de la “Alusión conceptual” apoyado en formas orgánicas, colores saturados y animaciones que simplifiquen la visualización figurativa de los procesos, para presentar un contenido temático dirigido a jóvenes entre 11 y 14 años de nivel socioeconómico bajo y medio-bajo, ya que contribuye a retener su atención por medio de la variedad y el dinamismo que estos elementos suscitan.
- 1.2** Con el propósito de favorecer a que jóvenes entre 11 y 14 años aborden con naturalidad el tema de Sexualidad, se recomienda recurrir a la inclusión de personajes que contribuyan a generar empatía en los participantes y los inciten a la reflexión personal.
- 2** Si el cliente cuenta con el equipo técnico necesario, se recomienda que el medio gráfico para diseñar un material educativo sobre sexualidad dirigido a jóvenes entre 11 y 14 años, sea una presentación digital, ya que es un recurso cuya reproducción es económica, permite ser visto por todos los alumnos dentro de un salón, resulta cómodo de manejar para el maestro y contribuye a mantener la atención de los jóvenes por medio de animaciones.
- 3** Se recomienda que al diseñar una guía que oriente a maestros entre 25 y 45 años de nivel socioeconómico medio bajo a implementar una presentación digital con sus alumnos preadolescentes, la distribución de los elementos se base en una retícula clara y sencilla, procurando variaciones en diagramación y colores; así como que se agreguen explicaciones infográficas que faciliten la comprensión total de los procedimientos. Finalmente, que se propicie su familiarización con las presentaciones vinculándola con la guía por medio de elementos gráficos de apoyo, personajes y tipografía titular, si la función y expresión de los elementos así lo permite.



Bibliografía

b

Berthoud, O. (1990). Imágenes y textos para la educación popular. Orientaciones metodológicas con énfasis en la elaboración de impresos para neolectores (as). Honduras.

Blair, P. (1994). Dibujos animados. El dibujo de historietas a su alcance. Estados Unidos: Editorial Evergreen.

c

Celis, M. (2000). Material editorial. El papel que desarrolla el Material Gráfico en la Enseñanza del Castellano en el Área Qeqchi a nivel primario. Tesis. Universidad Rafael Landívar. Guatemala

Centro para Actividades en Desarrollo y Población (CEDPA) (1996). ¡Elige un mejor futuro! Manual de actividades participativas. Washington, Editorial CEDPA.

Cruz, L. (2001). Pero... Cómo? Enseñar Educación Sexual en las Instituciones Educativas. Tesis. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

d **Davidoff, L.** (1992). Introducción a la Psicología. México, Editorial Mc. Graw Hill.

De León, P. y Prado, M. (2003). Material Didáctico (En red). Disponible en:
<http://www.escuelaenred.ws/trabninos/index.html>

F **Ferrer, F.** (1988). Cómo educar la sexualidad en la escuela. Barcelona, Ediciones CEAC.

Font, P. (2004). Educación afectiva y sexual en la escuela; orientaciones para maestros y maestras. (En red) Disponible en:
<http://www.bvs.org.ni/adolec/doc/Educacion%20sexual%20en%20la%20escuela.pdf>

Fraser, T. y Banks, A. (2005). COLOR, la guía más completa. China, Editorial Evergreen.

Fundación Triángulo (2001). Dossier sobre Sexualidad y Homosexualidad (En red). Disponible en:
<http://www.fundaciontriangulo.es/educacion/Sexualidad/capitulo1.htm>

h **Henchí, S. y Schufer, M.** (2001). Adolescente varón: iniciación sexual y anticoncepción (En red). Disponible en:
http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0370-41062001000200015&script=sci_arttext

Hilú, V. (1974). Participación de la Escuela en la Educación Sexual. México, Editorial Paz.

Humberto, J. y Venegas, O. (2000). Estrategias Metodológicas para talleres de sexualidad. Colombia, Editorial Manual Moderno.

K **Kravetz, D.** (2006). (En red). Disponible en:
<http://www.rosarionet.com.ar/rnet/regionales/notas.vsp?nid=28747>

L **Laing, J.** (1988). Haga usted mismo su propio Diseño Gráfico. España, Ediciones Hermann Blume.

Longart, E. (1990). La Diagramación, ilustración y manufactura del Libro. Documentos de PROFARS, URL. Guatemala

m **Maestri, G.** (1999). Digital Carácter Animation 2. Volume 1, essential techniques. USA: Editorial New Riders.

Martínez, R. (2006). Adolescencia. Preguntas y respuestas (En red). Disponible en:

Monroy, A. (1980). El Educador y la Sexualidad Humana. México, Editorial Pax-México.

Müller, J. (2001). Historia de la comunicación visual. Barcelona, Gustavo Gili.

n **Noriega, J.** (2000). Planeación de la Enseñanza y Evaluación del Aprendizaje (En red). Disponible en:
http://www.benavente.edu.mx/arc_hivo/mmixta/mmixta.php

P **Pinto, B.** (1998). El diseñólogo. Un vistazo al Mundo del Diseño Gráfico. Tesis. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

Prodatos (2003). Investigación y análisis de mercados, Centroamérica y Panamá (En Red). Disponible en:
<http://www.prodatos.com/index.asp>

T **Tu Parada** (2006). Nombres. Disponible en:
<http://www.tuparada.com/nombres>

Typephases.design (2000-2005). Textos impecables: normas básicas de la tipografía (en red). Disponible en:
http://platea.pntic.mec.es/jmas/m anual/html/textos_impecables.html

Y **Young, I. y Williams, T.** (1989). The Healthy School. Edinburgh. Canaan Lane.

R **Rubin, I.** (1977). Preguntas del adolescente, Desarrollo psicológico. México, Editorial Pax-México.

U **Uriquizú, R.** (2001). Educación sexual para los adolescentes del Instituto Nacional para Varones Adrián Zapata (INVAZ) Tesis. Universidad Rafael Landívar. Guatemala.

S **Samara, T.** (2004). Diseñar con y sin retícula (Trad. M. Dávila). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Segú, H. (1996). Educación Sexual en la familia y en la escuela. Buenos Aires; Editorial Lunen.

W **Wikipedia** (s.f., consultada en 2007). Flash cards (En Red). Disponible en:
[http://en.wikipedia.org/wiki/Flash card](http://en.wikipedia.org/wiki/Flash_card)

Wong, W. (1979). Fundamentos del diseño. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

índice de imágenes

Imagen 1

AGES (2005)

Tu Salud Sexual, las decisiones en la adolescencia y las enfermedades de transmisión sexual. Guatemala.

Imagen 2

AGES (2001)

Conócete a ti mismo/misma. Guatemala,

Imagen 3

Haffner, D. (1988)

Make a life for yourself. Con traducción al español. Editorial: The center of population Washington,

Imagen 4

Monzón, Ó. (s.f. consultada en 2007)

Construyamos una mara diferente.

Fundación para la juventud. Guatemala

Imagen 5

Sacayón, E. (1992)

SIDA y otras enfermedades de transmisión sexual. Guatemala.

Imagen 6

AGES (1990)

¿Qué es la Educación Sexual? Guatemala

Imagen 7

CEDPA (Centro para Actividades en

Desarrollo y Población) (1996)

¡Elige un futuro mejor! Temas y opciones para adolescentes. Washington,

Imágenes 8 y 9

APROFAM

Rotafolios de Vacunas y Diarrea. Guatemala

Imagen 10

Mogollón, M. (1995)

Ciencias Naturales 5. Editorial: Enseñanza Everest América. España.

Imagen 11

Gutiérrez, B. y Rodríguez, L. (2005)

Ciencias 6. Ediciones SM. México.

Imágenes 12, 13 y 14

Consulta aleatoria desde buscador público (2006)

Disponible en: <http://www.google.com.gt/>

Imagen 15

Teenwire (2006)

Disponible en: <http://www.teenwire.com/>

Imagen 16

Like it is (2006)

Disponible en:

<http://www.likeitis.org/indexuk.html>

Imagen 17

DadaWan (2006)

Disponible en: <http://www.dadawan.com/>

Imagen 18

Stripgenerator (2006)

Disponible en: <http://stripgenerator.com/>

Imagen 19

Donkey Kong Country (Guía sobre el videojuego) (1995)

Super Nintendo y RARE.

Imágenes 20 y 21

Diddy kong Racing (Guía sobre el videojuego) (1997)

Nintendo 64 y RARE.

Imagen 22

SAMSUNG (instrucciones del usuario)

Televisor a color modelo CL21A11MQ



anexos

Anexo 1

Instrumento para Grupo Objetivo Primario

Para construir el perfil psicográfico del grupo objetivo, con el conocimiento previo de su rango de edad y nivel socioeconómico, se estableció que una muestra por universo es la conveniente para este acercamiento, ya que se busca obtener características puntuales que tienen en común este segmento de la población.

Para ello se elaboró un instrumento de tipo "encuesta" con preguntas de opción múltiple y otras con la posibilidad de responder libremente.

El instrumento fue efectuado a 50 preadolescentes entre 12 y 15 años de la Escuela Puente de Belice, e Instituto de Ciencias tecnológicas.

Responde las siguientes preguntas con sinceridad. Las respuestas son CONFIDENCIALES y NO debes colocar tu nombre.

¿Cuántos hermanos tienes?

¿Vives con tus dos padres?

- | | |
|---|--|
| ☐ Sí, con los dos. | ☐ Con ninguno, otra persona se encarga de mí. |
| ☐ Sólo con mi mamá | ☐ Con ninguno, vivo por mi cuenta. |
| ☐ Sólo con mi papá | |

¿Qué haces en tus tiempos libres? Puedes seleccionar todas las que quieras.

- ☐ Pasar el tiempo con mis amigos o amigas

¿Qué suelen hacer?

- ☐ Pasar el tiempo con mis hermanos o mi familia

¿Qué suelen hacer?

- ☐ Ayudar en los oficios de la casa

- ☐ Ver televisión

¿Qué programas ves?

- ☐ Escuchar música

¿Qué artistas o grupos te gustan?

- ☐ Ir a bailar

- ☐ Ir al cine

¿Cuáles son tus películas favoritas?

☐ Usar mi celular, llamar a alguien o mandarle mensajes de texto

☐ Usar internet

¿Qué temas y páginas consultas con frecuencia?

Selecciona los DOS temas que más te interesan en tu vida.

Selecciona sólo dos

☐ Tener novia (o
novio)

☐ Ropa de moda

☐ Las
computadoras

☐ Sacar buenas
notas

☐ Salir con
amigos

☐ Oír música

¿Cuando tienes dinero, en qué te lo gastas?

Si te dejaran escoger, ¿En qué te gustaría trabajar más adelante?

En un periódico, ¿qué secciones o temas te interesan para ver?

En lo personal, hablar sobre el tema de "Sexualidad" te causa:

☐ Risa

☐ Tristeza

☐ No me siento
cómodo(a)

☐ Vergüenza

☐ Morbosidad

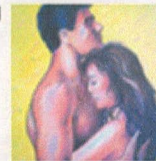
☐ No me interesa

¿Por qué?

¿Con cuál de estos tipos de ilustración te gustaría más aprender sobre el tema de pubertad y sexualidad?

Selecciona sólo uno

☐



*

☐



☐



¿Con cuál de las siguientes combinaciones consideras sentirte más motivado a aprender sobre el tema de pubertad y sexualidad? Selecciona sólo una

☐



☐



☐



¿Con cuál de los siguientes tipos de letra consideras sentirte más motivado a aprender sobre el tema de pubertad y sexualidad? Selecciona sólo uno

☐

pubertad
sexualidad

☐

pubertad
sexualidad

☐

pubertad
sexualidad

Cuando estás en la escuela y la maestra o maestro te explican un tema nuevo, ¿cómo consideras que lo entiendes mejor? Selecciona sólo una

- ☐ Tener un folleto con la información y pocas imágenes sobre el tema
- ☐ Ver varios carteles con imágenes sobre el tema
- ☐ Ver una presentación en la computadora con muchas imágenes y animaciones (es decir, dibujos animados) sobre el tema
- ☐ Realizar actividades de escribir y dibujar

Muchas gracias por tu colaboración.

Anexo 2

Instrumento para Grupo Objetivo Secundario

El instrumento fue efectuado a 10 docentes entre de la Escuela Puente de Belice e Instituto de Ciencias tecnológicas, para determinar de manera más consistente las características que tienen en común este tipo de docentes.

Las siguientes preguntas me serán de utilidad para construir el grupo objetivo de mi proyecto final de la carrera de Diseño Gráfico, que trata sobre Educación Sexual para jóvenes entre 12 y 15 años. Por favor, responder con sinceridad.

¿Cuál es su estado civil?

¿Cuál es su nivel académico?

¿Tiene hijos?

☐ No

☐ Sí

¿Cuántos? _____

¿Vive sola(o)?

☐ Sí, vivo sola(o)

☐ No, vivo con mis padres

☐ No, vivo con mi pareja

☐ No, vivo con amistades

¿En qué zona vive?

¿Qué medio utiliza usualmente para transportarse dentro de la ciudad? Seleccione sólo el más recurrente.

☐ Transporte público

☐ Vehículo personal

☐ Taxi

☐ En el vehículo de otra persona

¿Qué centros comerciales suele visitar con más frecuencia?

Mencione dos, por favor.

1 _____

2 _____

¿Qué restaurantes suele visitar con más frecuencia? Mencione dos, por favor. Si no visita restaurantes, pase a la siguiente pregunta.

1 _____

2 _____

¿Qué suele hacer en sus tiempos libres? Mencione las tres actividades más recurrentes, por favor

1 _____

2 _____

3 _____

¿Cuántos años lleva desempeñándose en la docencia?

☐ De 1 a 2 años ☐ De 2 a 5 años ☐ 5 años o más

¿Qué es lo que más disfruta de ser docente? Seleccione sólo una.

- ☐ La oportunidad de convivir con niños y jóvenes
- ☐ El poder reforzar mis propios conocimientos
- ☐ El poder ayudar a los menores compartiendo mis conocimientos y/o habilidades
- ☐ La remuneración económica

¿Con qué frecuencia visita Internet?

- ☐ Todos los días
- ☐ Muy rara vez
- ☐ Un par de veces por semana
- ☐ Jamás he usado internet
- ☐ Un par de veces al mes

¿Alguna vez ha utilizado presentaciones digitales para impartir un tema a sus alumnos? (Ejemplo: presentaciones de Power Point)

- ☐ Sí
- ☐ No

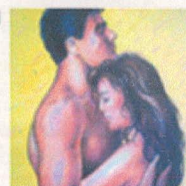
¿Qué medio considera usted como docente, más útil para impartir un tema a sus alumnos? Seleccione sólo uno.

- ☐ Proyección de imágenes estáticas a través de un retroproyector
- ☐ Un rotafolio con imágenes que se rotan (tipo calendario de mesa)
- ☐ Carteles o posters
- ☐ Una presentación digital que incluya movimientos que expliquen los contenidos del tema, proyectada en clase con cañonera

De las siguientes opciones, ¿qué tipo de personaje considera más apropiado para acompañar un material sobre Educación sexual para preadolescentes entre 12 y 15 años?
 Seleccione sólo una.

☐

*



☐



☐



¿Por qué?

¿Con cuál de las siguientes opciones le resulta visualmente más cómoda la lectura? Seleccione sólo una

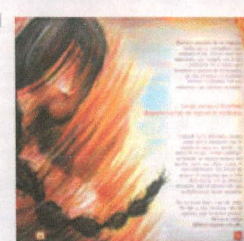
☐



☐



☐



¿Con cuál de las siguientes combinaciones de color se siente usted más involucrada(o) al momento de leer un contenido textual? Seleccione sólo una

☐



☐



☐



Muchas gracias por su colaboración.

* Imagen de la portada del folleto "SIDA y otras enfermedades de transmisión sexual" de Sacayón Manso, Eduardo. Guatemala, 1992

Anexo 3

Resultados de Instrumento de Grupo Objetivo Primario

Los resultados obtenidos son los siguientes:

¿Cuántos hermanos tienes?

2 hermanos	15
1 hermano	13
3 hermanos	12
4 hermanos	4
6 hermanos	3
8 hermanos	2
7 hermanos	1
5 hermanos	0
hijo único	0
Total	50
Promedio	2,72

¿Vives con tus dos padres?

Si, con los dos	35
Sólo con mamá	10
Sólo con mi papá	3
Con ninguno, otra persona se encarga de mí	2
Con ninguno, vivo por mi cuenta	0
Total	50

¿Qué haces en tus tiempos libres? Puedes seleccionar todas las que quieras

Escuchar música	50
Ver televisión	42
Ir al cine	42
Pasar el tiempo con mis amigos o amigas	34
Usar internet	34
Ayudar en los oficios de la casa	33
Usar mi celular, llamar a alguien o mandarle mensajes de texto	33
Pasar el tiempo con mis hermanos o mi familia	31
Ir a bailar	30

Escuchar música

Reggaeton	25
pop	19
Punk	10
Grupero	7
Rock	4
Electrónica	3
Rap	3
Merengue	2
Cristiano	1
Disco	1

Ver televisión

Música	20
Educativo	9
Telenovelas	9
Infantiles	8
Películas	7
Noticias	4
Deportes	4
Comedia	3
Entretenimiento	3
Sensacionalistas	2
Series	2
Farándula	1

Ir al cine

Terror	17
Acción	10
Comedia	9
Romance	5
Infantiles	5
Ficción	2
Drama	2
educativas	1

Pasar el tiempo con mis amigos o amigas

Platicar	12
Jugar pelota	9
Caminar	6
Juegos	5
Esc. Música	4
Hacer tareas	4
Fiestas	3
Cine	2
Ver películas	1
Nintendo	1
Bromas	1
Comer	1
Internet	1

Usar Internet

Música	11
Correo	9
Platicar	
msn	8
Juegos	5
Consulta	4
Celulares	3
Infantiles	3
Películas	2
hi5	2
Lucha	1
Sexo	1
Tecnología	1

Pasar el tiempo con mis hermanos o mi familia

Ver películas	9
Jugar	9
Salir de paseo	8
Platicar	8
Bromear	4
Consejos	2
Comer	1
Esc. Música	1
Cine	1
Deporte	1

Selecciona los DOS temas que más te interesan en tu vida. Selecciona sólo dos

Sacar buenas notas	37
Oír música	25
Tener novia (novio)	12
Ropa de moda	10
Las computadoras	9
Salir con amigos	7
Total (x2)	100

¿Cuándo tienes dinero, en qué te lo gastas?

Ropa/zapatos	22
Comida	14
Con amigos	12
Ahorro	11
Discos	10
Cosas gustan	10
Ir al cine	8
Videojuegos	6
Cosas útiles	4
Con familia	4
paseos	3
Para sustento	2
Internet	2
Celular	2
Art. De	
limpieza	1
Concierto	1
Computadora	1

En un periódico, ¿qué secciones o temas te interesan para ver?

Deportes	21
Farándula	16
Horóscopo	8
Chistes	8
Nacionales	7
Nota roja	5
Entretenimiento	5
Tecnología	3
Biodiversidad	2
internacional	2
Moda	1
Juvenil	1
Clima	1
Publicidad	1

Si te dejaran escoger, ¿En qué te gustaría trabajar más adelante?

Arquitecto	10
Doctor	10
Secretaria	8
Administración	7
Contabilidad	6
Ingeniero	4
Turismo	4
Veterinario	3
Mercadotecnia	3
Maestra	3
Deportes	3
Sistemas	3
abogado	1
Mecánica	1
Psicología	1
Chef	1
Policia	1
Detective	1

En lo personal, hablar sobre el tema de "sexualidad" te causa:

No me interesa	12	Por no estar aún en la edad
		Porque no es novedad
		Porque es algo malo;
		Por no estar aún en la edad
		Tensión de grupo
Vergüenza	11	Nunca haber hablado de eso
		Sólo suciedades dice la gente
		Miedo a la burla
		Tensión de grupo
		Por no estar aún en la edad (más adelante)
No me siento cómodo(a)	11	Porque es algo personal
Risa	7	Por coincidencia con la realidad
		Por que ya lo ha presenciado
Morboosidad	4	Por curiosidad.
Indiferente	4	
		Por educación.
Es normal	3	Es algo normal
Tristeza	1	Por una experiencia negativa
Total	53	

¿Con cuál de estos tipos de ilustración te gustaría más aprender sobre el tema de pubertad y sexualidad? Selecciona sólo uno



27



22



1
50

Total

¿Con cuál de las siguientes combinaciones consideras sentirte más motivado a aprender sobre el tema de pubertad y sexualidad? Selecciona sólo una



29



17



4
50

Total

¿Con cuál de los siguientes tipos de letra consideras sentirte más motivado a aprender sobre el tema de pubertad y sexualidad? Selecciona sólo uno

pubertad
sexualidad

27

pubertad
sexualidad

12

Pubertad
sexualidad

11

Total

50

Cuando estás en la escuela y la maestra o maestro te explican un tema nuevo, ¿cómo consideras que lo entiendes mejor? Selecciona sólo una

Ver una presentación en la computadora con muchas imágenes y animaciones (es decir, dibujos animados) sobre el tema

16

Tener un folleto con la información y pocas imágenes sobre el tema

15

Realizar actividades de escribir y dibujar

12

Ver varios carteles con imágenes sobre el tema

7

Total

50

Anexo 4

Resultados de Instrumento de Grupo Objetivo Secundario

Los resultados obtenidos son los siguientes:

¿Cuál es su estado civil?

Casado	4
Soltero	6
Total	10

¿Cuál es su nivel académico?

Universitario	
Profesorado en pedagogía/enseñ	media 3
Secretaria bilingüe	2
Diversificado	1
Total	10

¿Tiene hijos?

No	5
Si	5
Total	10

¿Cuántos?

Hijos	4
Hijos	3
Hijos	2
Hijo	1
Hijo	1
Promedio	2,2

¿Vive sola(o)?

No, vivo con mis padres	5
Si, vivo sola(o)	3
No, vivo con mi pareja	2
No, vivo con amistades	0
Total	10

¿En qué zona vive?

Zona 6	6
Zona 14	1
Mixco	1
Zona 18	1
Zona 10	1
Total	10

¿Qué medio utiliza usualmente para transportarse dentro de la ciudad? Seleccione sólo el más recurrente.

Transporte público	6
Vehículo personal	4
Taxi	0
En el vehículo de otra persona	0
Total	10

¿Qué centros comerciales suele visitar con más frecuencia? Mencione dos, por favor.

MEga6	3
Miraflores	3
Próceres	3
Tikal Futura	3
Pradera	2
Metronorte	2
Paiz	1
Despensa Fam	1
Periroomsvel	1
RealdelParq	1
Total (x2)	20

¿Qué restaurantes suele visitar con más frecuencia? Mencione dos, por favor. Si no visita restaurantes, pase a la siguiente pregunta.

Campero	5
McDonals	5
Pizza Hut	3
China	2
Los	
Cebollines	1
Pizza Ma	1
Café Saul	1
La Estancia	1
Dominos	1
Total (x2)	20

¿Qué suele hacer en sus tiempos libres? Mencione las tres actividades más recurrentes, por favor

Ver TV	6
Leer	6
CentrosCom	4
Ejercicio	4
Amigos	2
Dormir	1
Música	1
Cocinar	1
Areas	
verdes	1
Oficio	1
Eventos cul	1
Trabajo	
extra	1
Familia	1
Total(x3)	30

¿Cuántos años lleva desempeñándose en la docencia?

De 1 a 2	
años	4
De 2 a 5	
años	3
5 años o	
más	3
Total	10

¿Qué es lo que más disfruta de ser docente? Seleccione sólo una.

El poder ayudar a los menores compartiendo mis conocimientos y/o habilidades	7
La oportunidad de convivir con niños y jóvenes	3
El poder reforzar mis propios conocimientos	0
La remuneración económica	0
Total	10



¿Con qué frecuencia visita Internet?

Muy rara vez	4
Todos los días	3
Un par de veces al mes	3
Un par de veces por semana	0
Jamás he usado internet	0
Total	10

¿Alguna vez ha utilizado presentaciones digitales para impartir un tema a sus alumnos?
(Ejemplo: presentaciones de Power Point)

Si	7
No	3
Total	10

Qué medio considera usted como docente, más útil para impartir un tema a sus alumnos? Seleccione sólo uno.

Una presentación digital que incluya movimientos que expliquen los contenidos del tema, proyectada en clase con cañonera	9
Proyección de imágenes estáticas a través de un retroproyector	1
Un rotafolio con imágenes que se rotan (tipo calendario de mesa)	0
Carteles o posters	0
Total	10

De las siguientes opciones, ¿qué tipo de personaje considera más apropiado para acompañar un material sobre Educación sexual para preadolescentes entre 12 y 15 años?
Seleccione sólo una.



6



4



0

Total 10

¿Con cuál de las siguientes opciones le resulta visualmente más cómoda la lectura?
 Seleccione sólo una



7



2



1

Total

10

¿Con cuál de las siguientes combinaciones de color se siente usted más involucrada(o)
 al momento de leer un contenido textual? Seleccione sólo una



8



1



1

Total

10

Anexo 5

Instrumento de Validación Técnica

Con la finalidad de verificar la codificación del material educativo, la guía y la etiqueta del CD, se construyó un instrumento de tipo "encuesta" con preguntas de opción múltiple, con espacio para que los sujetos encuestados expresaran sus opiniones, comentarios y razones que completasen su respuesta elegida.

Los sujetos que validaron el material son:

- 5 expertos en diseño e interactivos
- 1 experto en Educación Sexual
- 6 jóvenes entre 11 y 14 años de la Escuela Puente de Belice
- 3 maestros entre 25 y 45 años de educación media en las áreas de psicología y ciencias naturales.

Los instrumentos del experto en Educación Sexual y de los grupos objetivos, se extrajeron del instrumento del diseñador, adaptando la redacción a cada grupo.

Instrumento de Validación Técnica

Buenos días. Me encuentro realizando un proyecto de diseño sobre Educación Sexual para jóvenes, por parte de la Universidad Rafael Landívar. Le solicito a usted como Experto en Diseño Gráfico su colaboración, eligiendo solamente una de las tres alternativas que presenta cada una de las preguntas que a continuación se presentan. Agradezco también todas las observaciones que contribuyan a mejorar el resultado final.

Nombre: _____

Rama en que se desempeña: _____

Contacto: _____

Objetivos:

1. Diseñar un material educativo que contribuya a que los alumnos entre 11 y 14 años de la escuela Puente de Belice aborden con naturalidad el tema de sexualidad.
2. Elaborar una guía que permita capacitar al maestro encargado de impartir el taller de Sexualidad, en la manera que debe implementar el material al grupo objetivo.

Concepto: "Integrando mis aptitudes hacia el bien"

Grupo objetivo Primario (Material Educativo): adolescentes entre 11 y 14 años de nivel s.e. bajo y medio bajo.

Grupo objetivo Secundario (Guía): Personas entre 25 y 45 años de nivel s.e. medio bajo.

Material Educativo

Función

1. Considera que el soporte del material educativo: una presentación digital, genera en el grupo objetivo:

- a) Distracción
- b) Atención
- c) Desinterés

2. Las familias tipográficas de estilo juvenil y bold, utilizadas en los títulos contribuyen principalmente a:

- a) Enunciar los temas
- b) Acabar el diseño
- c) Llenar espacio

3. La familia tipográfica "Arial Rounded" a un tamaño de 18 puntos y un interlineado del 10% utilizada en los contenidos textuales, a ser leída a una distancia de hasta 4m., toma la lectura:

- a) Fluida
- b) Difícil
- c) Illegible

4. Considera que la inclusión de los personajes Zita y Guido en el material, con un grado de abstracción medio y técnica vectorial, como anfitriones y modelos, contribuyen a:

- a) Restar atención al contenido informativo
- b) Explicar mejor el contenido
- c) Aportar diversión

5. Considera que el Lay Out de las presentaciones, que varía en cada tema según el contenido que expone, y con predominancia en formas elípticas, orgánicas e inclinadas, aporta:

- a) Caos
- b) Discontinuidad
- c) Jerarquía

6. Los elementos gráficos de apoyo, conformados por formas abstractas en técnica vectorial, se asocian con:

- a) Sueños
- b) Parque de diversiones
- c) Naturaleza humana

7. Los colores verde, naranja y azul saturados y sus armónicos contribuyen a volver las presentaciones:

- a) Una composición monótona
- b) Un mezcla de colores ilógica
- c) Cada tema una experiencia distinta

8. La navegación dentro de las presentaciones, basada en botones que se utilizan de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, resulta para el usuario:

- a) Lógica
- b) Confusa
- c) Incoherente

9. Al momento de explicar los temas, las animaciones realizadas en 2 dimensiones y técnica vectorial, aportan al grupo objetivo:

- a) Una más amplia explicación
- b) Distracción innecesaria
- c) Indiferencia

Expresión

10. El hecho de que el soporte del material educativo es una presentación digital, contribuye a brindarle al grupo objetivo:

- a) Bienestar
- b) Incomodidad
- c) Ansiedad

11. Las tipografías de estilo juvenil de los títulos, infunden en el grupo objetivo la sensación de:

- a) Aborrecimiento
- b) Positivismo
- c) Hostilidad

12. La tipografía "Arial Rounded", resulta para el grupo objetivo:

- a) Familiar
- b) Inusual
- c) Extraña

13. Cree que los personajes Zita y Guido contribuyen a generar en el grupo objetivo:

- a) Aversión
- b) Empatía
- c) Burla

14. El lay out de las presentaciones, predominado por formas elípticas, orgánicas e inclinadas, proyecta la sensación de:

- a) Naturalidad
- b) Libertinaje
- c) Sumisión

15. Cree que los colores verde, naranja y azul saturados y sus armónicos, sugieren al grupo objetivo la idea de:

- a) Rebeldía
- b) Inocencia
- c) Amistad

16. Cree que las formas redondeadas de los botones, brindan al grupo objetivo sensación de:

- a) Paz
- b) Confort
- c) Impaciencia

17. Las animaciones en 2 dimensiones, aportan al grupo objetivo:

- a) Diversión
- b) Entendimiento
- c) Aburrimiento

Guía

Función

1. El formato 7.25 x 4.75" de la guía, a ser contenida dentro de un empaque de DVD favorece

- a) Perderla con mayor facilidad
- b) Mantenerla junto con el disco de las presentaciones
- c) Confundirla con otros materiales editoriales

2. El papel opalina 120 gramos engrapado, buscando dar resistencia al uso de la guía, resulta:

- a) Suficiente
- b) Débil
- c) Totalmente inadecuado

3. El lay out de la guía, basado en una redícula de 3 columnas, contribuye a darle:

- a) Monotonía
- b) Orden
- c) Inconsistencia

4. A su juicio, ¿qué se logra incluyendo en la guía los mismos elementos de apoyo y personajes utilizados en las presentaciones?

- a) Permitir que el grupo objetivo primario también acceda a la guía
- b) Darle a la guía un estilo juvenil.
- c) Unificar visualmente ambas piezas

5. La utilización de un color semisaturado en tonalidades cálidas, distinto para cada sección de la guía, le aporta:

- a) Variedad
- b) Informalidad
- c) Inconsistencia

6. La tipografía de los titulares, emanada de la familia: Foré Majeure utilizada en las presentaciones, funciona para:

- a) Enunciar los temas
- b) Desviar la atención
- c) Competir con la explicación

7. La tipografía "Arial" en tamaño 8.5, y un interlineado del 15 %, vuelve la lectura:

- a) Difícil
- b) Confusa
- c) Fluida

8. Las imágenes que acompañan la información textual, contribuyen a:

- a) Explicar mejor los procesos
- b) Darle ambigüedad a la información
- c) Crear confusión

9. La forma elíptica de los bloques especiales, respecto al resto del contenido, resulta:

- a) Igual
- b) Diferente
- c) Desintegrada del resto.

Expresión

10. El formato tamaño 7.25 x 4.75" de la guía, a ser contenida dentro de un empaque de DVD logra connotar el sentimiento de:

- a) Solidaridad
- b) Integración
- c) Egoísmo

11. El papel opalina 120 gramos engrapado, buscando dar resistencia al uso de la guía, brinda a la guía un acabado:

- a) Limpio
- b) Sencillo
- c) Turbio

12. El layout de la guía le brinda sensación de:

- a) Claridad
- b) Inestabilidad
- c) Desorganización

13. Los elementos gráficos de apoyo tanto en las presentaciones como en la guía, sugieren:

- a) Dinamismo
- b) Pasividad
- c) Cataclismo

14. Los colores semi saturados en tonalidades cálidas, emanados de los elegidos para la presentación, connotan para el lector, el sentimiento de:

- a) Noviazgo
- b) Hermandad
- c) Maternidad

15. La tipografía Force Majeure de los titulares, despierta en el lector:

- a) Pereza
- b) Entusiasmo
- c) Locura

16. La lectura contipo de letra Arial a 8.5 puntos e interlineado del 15% le resulta al lector:

- a) Cómoda
- b) Problemática
- c) Indiferente

17. Las imágenes explicativas, le aportan al usuario:

- a) Distracción visual
- b) Dificultad de comprensión
- c) Mayor comprensión

18. Los bloques especiales provocan la impresión de:

- a) Amor
- b) Alerta
- c) Diversión

Etiqueta del CD

1. ¿Qué cree que logra la etiqueta del CD respecto a las otras piezas?

- a) Integración
- b) Desintegración
- c) Desviación

2. El diseño de la etiqueta del CD contribuye a generar

- a) Motivación
- b) Indiferencia
- c) Apatía.

Anexo 6

Resultados de Instrumentos de Validación Técnica

Los resultados obtenidos son los siguientes:

Material Educativo

Función

1. Considera que el soporte del material educativo: una presentación digital, genera en el grupo objetivo:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Resultado
a) Distracción	0	0	0
b) Atención	5	1	6
c) Desinterés	0	0	0
Total	5	1	6

2. Las familias tipográficas de estilo juvenil y bold, utilizadas en los títulos contribuyen principalmente a:

	Experto en Diseño	Resultado
a) Enunciar los temas	5	5
b) Acicalar el diseño	0	0
c) Llenar espacio	0	0
Total	5	5

3. La familia tipográfica "Arial Rounded" a un tamaño de 18 puntos y un interlineado del 10% utilizada en los contenidos textuales, a ser leída a una distancia de hasta 4m., toma la lectura:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Fluida	5	1	3	9
b) Difícil de leer	0	0	0	0
c) Illegible	0	0	0	0
Total	5	1	3	9

4. Considera que la inclusión de los personajes Zita y Guido en el material, con un grado de abstracción medio y técnica vectorial, como anfitriones y modelos, contribuyen a:

	Experto en Diseño	Resultado
a) Mantener la atención al contenido informativo	0	0
b) Explicar mejor el contenido	4	4
c) Aportar diversión	1	1
Total	5	5

5. Considera que el Lay Out de las presentaciones, que varía en cada tema según el contenido que expone, y con predominancia en formas elípticas, orgánicas e inclinadas, aporta:

	Experto en Diseño	Grupo Objetivo Primario	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Caos	0	0	0	0
b) Discontinuidad	0	0	0	0
c) Jerarquía	5	6	3	14
Total	5	6	3	14

6. Los elementos gráficos de apoyo, conformados por formas abstractas en técnica vectorial, se asocian con:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Grupo Objetivo Primario	Resultado
a) Sueños	0	1	2	3
b) Parque de diversiones	0	0	1	1
c) Naturaleza humana	5	0	3	8
Total	5	1	6	12

7. Los colores verde, naranja y azul saturados y sus armónicos contribuyen a volver las presentaciones:

	Experto en Diseño	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Una composición monotona	0	0	0
b) Un mezcla de colores ilógica	0	0	0
c) Cada tema una experiencia distinta	5	3	8
Total	5	3	8

8. La navegación dentro de las presentaciones, basada en botones que se utilizan de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, resulta para el usuario:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Lógica	4	1	3	8
b) Confusa	1	0	0	1
c) Incoherente	0	0	0	0
Total	5	1	3	9

9. Al momento de explicar los temas, las animaciones realizadas en 2 dimensiones y técnica vectorial, aportan al grupo objetivo:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Una mas amplia explicación	5	1	3	9
b) Distracción innecesaria	0	0	0	0
c) Indiferencia	0	0	0	0
Total	5	1	3	9

Expresión

10. El hecho de que el soporte del material educativo es una presentación digital, contribuye a brindarle al grupo objetivo:

	Experto en Diseño	Grupo Objetivo Primario	Resultado
a) Bienestar	5	3	8
b) Incomodidad	0	3	3
c) Ansiedad	0	0	0
Total	5	6	11

11. Las tipografías de estilo juvenil de los títulos, infunden en el grupo objetivo la sensación de:

	Experto en Diseño	Grupo Objetivo Primario	Resultado
a) Abundamiento	0	0	0
b) Positvismo	5	5	10
c) Hostilidad	0	1	1
Total	5	6	11

12. La tipografía "Arial Rounded", resulta para el grupo objetivo:

	Experto en Diseño	Grupo Objetivo Primario	Resultado
a) Familiar	5	5	10
b) Inusual	0	0	0
c) Extraña	0	1	1
Total	5	6	11

13. Cree que los personajes Zita y Guido contribuyen a generar en el grupo objetivo:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Grupo Objetivo Primario	Resultado
a) Aversion	0	0	1	1
b) Empatía	5	1	4	10
c) Burla	0	0	1	1
Total	5	1	6	12

14. El lay out de las presentaciones, predominado por formas elípticas, orgánicas e inclinadas, proyecta la sensación de:

	Experto en Diseño	Resultado
a) Naturalidad	5	5
b) Libertinaje	0	0
c) Sumisión	0	0
Total	5	5

15. Cree que los colores verde, naranja y azul saturados y sus armónicos, sugieren al grupo objetivo la idea de:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Grupo Objetivo Primario	Resultado
a) Rebelión	0	0	0	0
b) Inocencia	0	0	2	2
c) Amistad	5	1	4	10
Total	5	1	6	12

16. Cree que las formas redondeadas de los botones, brindan al grupo objetivo sensación de:

	Experto en Diseño	Grupo Objetivo Primario	Resultado
a) Paz	0	1	1
b) Confort	5	5	10
c) Impaciencia	0	0	0
Total	5	6	11

17. Las animaciones en 2 dimensiones, aportan al grupo objetivo:

	Experto en Diseño	Grupo Objetivo Primario	Resultado
a) Diversion	1	0	1
b) Entendimiento	4	6	10
c) Abumamiento	0	0	0
Total	5	6	11

Guía Función

1. El formato 7.25 x 4.75" de la guía, a ser contenida dentro de un empaque de DVD favorece a:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Perderla con mayor facilidad	0	0	0	0
b) Mantenerla junto con el disco de las presentaciones	5	1	3	9
c) Confundirla con otros materiales editoriales	0	0	0	0
Total	5	1	3	9

2. El papel opalina 120 gramos engrapado, buscando dar resistencia al uso de la guía, resulta:

	Experto en Diseño	Resultado
a) Suficiente	3	3
b) Débil	0	0
c) Totalmente inadecuado	2	2
Total	5	5

3. El lay out de la guía, basado en una nácula de 3 columnas, contribuye a darle:

	Experto en Diseño	Resultado
a) Monotonía	0	0
b) Orden	5	5
c) Inconsistencia	0	0
Total	5	5

4. Asu juicio, ¿qué se logra incluyendo en la guía a los mismos elementos de apoyo y personajes utilizados en las presentaciones?

	Experto en Diseño	Resultado
a) Permitir que el grupo objetivo primario también acceda a la guía	0	0
b) Darle a la guía un estilo juvenil.	1	1
c) Unificar visualmente ambas piezas	4	4
Total	5	5

5. La utilización de un color semisaturado en tonalidades cálidas, distinto para cada sección de la guía, le aporta:

	Experto en Diseño	Resultado
a) Variedad	5	5
b) Informalidad	0	0
c) Inconsistencia	0	0
Total	5	5

6. La tipografía de los titulares, emanada de la familia: *Forne Majeure* utilizada en las presentaciones, funciona para:

	Experto en Diseño	Resultado
a) Enunciar los temas	5	5
b) Desviar la atención	0	0
c) Comparar con la explicación	0	0
Total	5	5

7. La tipografía "Arial" en tamaño 8.5, y un interlineado del 15 %, vuelve la lectura:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Resultado
a) Difícil de leer	0	0	0
b) Confusa	0	0	0
c) Fluida	5	1	6
Total	5	1	6

8. Las imágenes que acompañan la información textual, contribuyen a:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Resultado
a) Explicar mejor los procesos	5	1	6
b) Llevar ambigüedad a la información	0	0	0
c) Crear confusión	0	0	0
Total	5	1	6

9. La forma elíptica de los bloques especiales, respecto al resto del contenido, resulta:

	Experto en Diseño	Resultado
a) Igual	1	1
b) Diferente	4	4
c) Desintegrada del resto.	0	0
Total	5	5

Expresión

10. El formato tamaño 7.25 x 4.75" de la guía, a ser contenida dentro de un empaque de DVD logra connotar el sentimiento de:

	Experto en Diseño	Resultado
a) Solidandad	0	0
b) Integracion	5	5
c) Egoismo	0	0
Total	5	5

11. El papel opalina 120 gramos engrapado, buscando dar resistencia al uso de la guía, brinda a la guía un acabado:

	Experto en Diseño	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Limpio	1	2	3
b) Sencillo	2	1	3
c) Turbio	2	0	2
Total	5	3	8

12. El lay out de la guía le brinda sensación de:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Ouidad	5	1	3	9
b) Inestabilidad	0	0	0	0
c) Desorganizacion	0	0	0	0
Total	5	1	3	9

13. Los elementos gráficos de apoyo tanto en las presentaciones como en la guía, sugieren:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Unanimismo	5	1	3	9
b) Pasividad	0	0	0	0
c) Cataclismo	0	0	0	0
Total	5	1	3	9

14. Los colores semi saturados en tonalidades cálidas, emanados de los elegidos para la presentación, connotan para el lector, el sentimiento de:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Noviazgo	2	0	2	4
b) Hermandad	3	1	1	5
c) Maternidad	0	0	0	0
Total	5	1	3	9

15. La tipografía Force Majeure de los titulares, despierta en el lector:

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Pereza	0	0	0	0
b) Entusiasmo	5	1	3	9
c) Locura	0	0	0	0
Total	5	1	3	9

16. La lectura contipo de letra Arial a 8.5 puntos e interlineado del 15 % le resulta al lector:

	Experto en Diseño	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Comoda	4	1	5
b) Problematica	0	0	0
c) Indiferente	1	2	3
Total	5	3	8

17. Las imágenes explicativas, le aportan al usuario:

	Experto en Diseño	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Distraccion visual	0	0	0
b) Dificultad de comprension	0	0	0
c) Mayor comprension	5	3	8
Total	0	0	8

18. Los bloques especiales provocan la impresion de:

	Experto en Diseño	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Amor	1	0	1
b) Alegra	4	3	7
c) Diversion	0	0	0
Total	5	3	8

Etiqueta del CD

1. ¿Qué cree que logra la etiqueta del CD respecto a las otras piezas?

	Experto en Diseño	Resultado
a) Integracion	5	5
b) Desintegracion	0	0
c) Desvacion	0	0
Total	5	5

2. El diseño de la etiqueta del CD contribuye a generar

	Experto en Diseño	Experto en Edu. Sexual	Grupo Objetivo Secundario	Resultado
a) Motivacion	5	1	3	9
b) Indiferencia	0	0	0	0
c) Apatia.	0	0	0	0
Total	5	1	3	9

Anexo 7

Cotización R & D



Guatemala, 20 de Abril 2007

Atención:
Sergio Durini
Presente

Estimado Sergio:
Después de saludarle muy atentamente, estamos presentando la propuesta para los requerimientos del siguiente material.

Impresión digital de 4 pliegos 12*18 tiro y retiro en material opalina

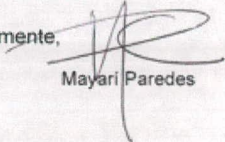
Precio Unitario Q. 34.00
Precio Total Q. 136.00

Impresión digital de 1 hoja opalina solo tiro
Precio Total Q. 8.00

Impresión digital de una hoja en material Adhesivo
Precio Unitario Q. 8.00

Agradeciendo de antemano la oportunidad que nos brinda de presentarle nuestra propuesta y en espera de cualquier duda o comentario.

Atentamente,


Mayari Paredes

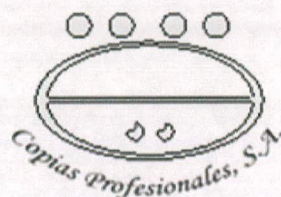
Condiciones Generales

Los precios incluyen el IVA. La Forma de Pago es de 60% de anticipo y 40% contra entrega del producto. El Tiempo de Entrega esta en función de la fecha de recepción del material o el arte aprobado. Los precios están sujetos a cambios sin previo aviso.

www.rydimpresion.com

Anexo 8

Cotización Copias profesionales



Guatemala 20 de abril 2007

A continuación detallo la cotización que amablemente solicitaran el día de hoy.

Cantidad	Descripción	Precio Unidad	Precio Total
7	hojas carta couche duplex		Q. 141,00
2	hojas carta couche simple		Q. 8,00
1	Impresión en papel adhesivo		Q. 19,50
		Total:	Q168,50

Agradecemos su confianza y les recordamos de nuestro amplio servicio de 24 Hrs. Todos los días, de Lunes a Domingo, así como también nuestros servicios de impresiones y fotocopias a color, planos, servicio a domicilio y mucho más.

Atentamente,

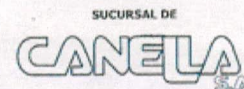
Daniel Meza

Avenida las Americas 0-50 Zona 14 Centro Comercial Plaza Bell.

Telefonos: 2366 8615, 2366 8616 y Telefax: 23668617

Correo Electronico: copiasprofesionales@gmail.com

Anexo 9



Empresa	Sergio Durini
Contacto	Sergio Durini
Dirección:	

Fecha: 09 de mayo de 2007
Tel.: 2335-1402
Fax:

Cantidad	Descripción	P. Unitario	P. Total
6	Impresiones carta t/r full color	Q. 15.90	Q. 95.40
1	Impresión carta turo full color	Q. 7.95	Q. 7.95
1	Impresión carta en adhesivo full color	Q. 10.75	Q. 10.75
		TOTAL	Q. 114.10

CHEQUES A NOMBRE DE CANELLA, S.A.

Violeta Cumes
Diseño Gráfico

Javier Vásquez
Gerente General

Firma de Autorizado
 Enviar a: 2333-4753 al 5

167