



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR**

**ESCUELA DE HÁBITAT, INGENIO Y CREATIVIDAD**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR/TITULACIÓN PREVIO A LA  
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO**

**EL DISEÑO GRÁFICO COMO HERRAMIENTA DE ORIENTACIÓN SOBRE  
SEXUALIDAD Y SALUD REPRODUCTIVA EN LA UNIDAD EDUCATIVA**

**MARIANO ACOSTA DE LA COMUNIDAD RURAL “LA ESPERANZA”**

**MARIANA RAQUEL ARIAS RIVERA**

**TUTOR: PAOLA FERNANDA JARAMILLO BASTIDAS**

**IBARRA – ECUADOR**

**JULIO, 2025**

Ibarra, 14 de agosto del 2025

## CERTIFICACIÓN TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración curricular titulado: El diseño gráfico como herramienta de orientación sobre sexualidad y salud reproductiva en la unidad educativa mariano acosta de la comunidad rural “la esperanza”, presentado por la estudiante Mariana Raquel Arias Rivera con cédula de ciudadanía N° 1725305997, para obtener el Título de Licenciada en Diseño Gráfico.

Certifico que el trabajo cumple con todos los parámetros establecidos, mediante el cual el estudiante demuestra el desarrollo de competencias en el campo de conocimiento de su profesión con un nivel de argumentación coherente, para ser sometido a la evaluación por parte de los lectores.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de originalidad de TURNITIN.

### TESIS MARIANA ARIAS

#### INFORME DE ORIGINALIDAD

5%

INDICE DE SIMILITUD

5%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

ENCONTRAR COINCIDENCIAS CON TODAS LAS FUENTES (SOLO SE IMPRIMIRÁ LA FUENTE SELECCIONADA)

2%

★ [www.coursehero.com](http://www.coursehero.com)

Fuente de Internet

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias

< 20 words

Excluir bibliografía

Activo

(f):

Mtr. Paola Jaramillo

**TUTOR DE TRABAJO**

C.C.: 1002501508

**PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL**

El tribunal examinador, aprueba el presente trabajo en nombre de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Ibarra:

(f): .....

Mtr. Paola Jaramillo B.

C.C.: 1002501508

(f):.....

Mtr. Verónica Chávez

C.C.: 1003683222

(f):.....

Mgs. Alexandra Morales

C.C.: 1003132220

## ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Mariana Raquel Arias Rivera, declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 165 del Código Orgánico de Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, que manifiesta textualmente: “Se reconoce facultad de los autores y demás titulares de derechos de disponer de sus derechos o autorizar las utilidades de sus obras o prestaciones a título gratuito y oneroso, según las condiciones que determinen. Esta facultad podrá ejercerse mediante licencias libres, abiertas y otros modelos alternativos de licenciamiento o la renuncia”.

Ibarra, 14 de agosto del 2025

(f): \_\_\_\_\_

*Mariana Raquel Arias Rivera*

C.C.: 1725305997

**AUTORIA**

Yo, Mariana Raquel Arias Rivera, portadora de la cedula de ciudadanía N° 1725305997, declaro que el presente trabajo de investigación es de total responsabilidad de la autora, y eximo expresamente a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Ibarra de posibles reclamos o acciones legales.

(f):.....

*Mariana Raquel Arias Rivera*

C.C.: 1725305997

## DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Lilia y Germán, quienes han sido mi principal fuente de fortaleza, inspiración y amor incondicional a lo largo de toda mi carrera universitaria. Gracias por acompañarme en cada etapa de este camino, por sus palabras de aliento en los momentos difíciles, por su esfuerzo infinito, por escucharme cuando más lo necesitaba y, sobre todo, por creer en mí incluso cuando yo misma dudaba. Este logro no habría sido posible sin el esfuerzo conjunto de ustedes, sin sus sacrificios silenciosos, su ejemplo constante y su inmenso amor.

A mi hermano Isaías, por ser esa alegría en medio del cansancio y el estrés. Gracias por sacarme sonrisas en los días más difíciles. Tu apoyo silencioso pero constante, tu cariño sincero y tu forma de hacerme sentir acompañada han significado mucho más de lo que imaginas. Gracias por estar siempre.

A mis abuelitos, por estar presentes con su cariño, sus sabios consejos y su compañía. Gracias por cada gesto, por su preocupación constante, por las palabras sencillas que supieron reconfortarme y por enseñarme que la perseverancia y la humildad son virtudes que guían el verdadero camino. Su presencia ha sido fundamental durante todo este proceso.

Este logro también les pertenece, porque cada página de esta tesis refleja el apoyo que siempre me brindaron.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

CERTIFICACIÓN TUTOR.....	II
CAPITULO I.....	3
2.1    Introducción.....	3
2.2    Problema.....	3
2.3    Justificación.....	6
2.4    Objetivos.....	7
2.4.1    Objetivo General.....	7
2.4.2    Objetivos Específicos.....	8
CAPITULO II.....	9
3.1    Estado del Arte.....	9
3.2    Fundamentación teórica.....	16
3.2.1    Salud Reproductiva.....	16
3.2.1.1    Derechos reproductivos.....	16
3.2.1.2    Sexualidad de 12 a 14 años.....	17
3.2.2    Menstruación.....	17
3.2.3    Higiene Menstrual y General (Hombres y Mujeres).....	17
3.2.3.1    Mitos y Tabúes sobre Menstruación.....	18
3.2.4    Enfermedades de Transmisión Sexual.....	18
3.2.4.1    Herpes Genital.....	18
3.2.4.2    VIH / SIDA.....	19

3.2.4.3	<i>Virus de papiloma humano / VPH</i> .....	19
3.2.4.4	<i>Sífilis</i> .....	19
3.2.4.5	<i>Vulvovaginitis</i> .....	19
3.2.4.6	<i>Uretritis</i> .....	19
3.2.5	<i>Métodos de prevención ITS</i> .....	19
3.2.6	<i>Métodos anticonceptivos</i> .....	20
3.2.7	<i>Fertilidad e infertilidad</i> .....	21
3.2.7.1	<i>Fertilidad</i> .....	21
3.2.7.2	<i>Fertilidad masculina</i> .....	21
3.2.7.3	<i>Fertilidad femenina</i> .....	21
3.2.7.4	<i>Infertilidad</i> .....	22
3.2.8	<i>Educación Sexual Integral</i> .....	22
3.2.8.1	<i>Relevancia de la Educación sexual integral en las instituciones educativas</i> .....	22
3.2.8.2	<i>Rol de las instituciones educativas en la educación sexual y reproductiva</i> .....	22
3.2.8.3	<i>Obstáculos para la implementación de la educación sexual integral en comunidades rurales</i> .....	23
3.2.9	<i>Educación y políticas normativas</i> .....	24
3.2.9.1	<i>Principios y directrices de la UNESCO sobre educación integral en sexualidad</i> .....	24
3.2.9.2	<i>Legislación y políticas nacionales sobre educación sexual</i> .....	25



3.2.9.3	<i>Código de la Niñez y Adolescencia</i> .....	26
3.2.9.4	<i>Normativa del Ministerio de Educación sobre educación sexual y salud reproductiva en instituciones educativas.</i> .....	27
3.2.9.5	<i>Iniciativas y programas ecuatorianos en el contexto rural.</i> .....	27
3.2.10	<i>Ludo pedagogía</i> .....	28
3.2.11	<i>Aprendizaje interactivo</i> .....	29
3.2.12	<i>Aprendizaje visual</i> .....	29
3.2.13	<i>Diseño gráfico</i> .....	30
3.2.14	<i>Estrategias de diseño gráfico aplicadas a contenidos educativos.</i> .....	31
3.2.15	<i>Ilustración</i> .....	32
3.2.16	<i>Tipografía y la importancia de la legibilidad</i> .....	32
3.2.17	<i>Color</i> .....	33
3.2.17.1	<i>Teoría del color y su impacto en la percepción de la información.</i> ...	34
3.2.17.2	<i>Selección de colores adecuados para temas de sexualidad.</i> .....	34
3.2.18	<i>Diseño Inclusivo</i> .....	35
3.2.18.1	<i>Principios del diseño inclusivo: acceso a la información para todos.</i>	
	35	
3.2.18.2	<i>Diseño gráfico como herramienta accesible y comprensible para estudiantes con diferentes niveles educativos y culturales.</i> .....	35
3.2.19	<i>Comunicación visual</i> .....	36
3.2.19.1	<i>Elementos clave de la comunicación visual: uso de símbolos, gráficos y diagramas.</i> .....	37

3.2.19.2	<i>Cómo la comunicación visual puede superar las barreras lingüísticas y culturales.</i>	37
3.2.20	<i>Cultura y Comunidad rural de la Esperanza</i>	38
3.3	<i>Referentes de diseño</i>	39
3.3.1	<i>Referentes benchmarking</i>	39
3.3.2	<i>Referentes inspiracionales</i>	44
CAPITULO III		50
4.1	<i>Introducción</i>	50
4.2	<i>Diseño de la investigación</i>	51
4.3	<i>Enfoque de la investigación</i>	51
4.4	<i>Alcance de la investigación</i>	51
4.5	<i>Selección de la población</i>	52
4.6	<i>Muestra</i>	52
4.7	<i>Técnicas de recolección de datos</i>	53
4.8	<i>Instrumentos de recolección de datos</i>	53
4.9	<i>Técnicas de procesamiento de datos</i>	57
4.9.1	<i>Tabulación de resultados entrevistas a docentes y psicólogos</i>	57
4.9.2	<i>Tabulación de resultados entrevistas a expertos en diseño gráfico</i>	59
4.9.3	<i>Tabulación de resultados fichas de observación</i>	60
4.10	<i>Interpretación de datos</i>	61
CAPITULO IV		66
5.1	<i>Resultados y Discusión</i>	66

5.2	<i>Propuesta</i> .....	68
5.3	<i>Metodología de Diseño</i> .....	69
5.3.1	<i>Análisis del contexto de uso</i> .....	70
5.3.2	<i>Definición de los requisitos del usuario</i> .....	70
5.3.3	<i>Diseño de soluciones</i> .....	71
5.3.3.1	<i>Propuestas de marca</i> .....	71
5.3.3.2	<i>Propuestas de Juegos Interactivos</i> .....	77
5.3.4	<i>Evaluación con usuarios</i> .....	82
5.3.4.1	<i>Selección de marca</i> .....	82
5.3.4.2	<i>Selección de la propuesta gráfica</i> .....	84
5.4	<i>Proceso de realización de propuesta gráfica</i> .....	86
5.4.1	<i>Diseño de personajes, expresiones e iconos</i> .....	86
5.4.2	<i>Brandboard de la marca</i> .....	91
5.4.3	<i>Diseño de cartas de baraja</i> .....	94
5.4.4	<i>Diseño caja de cartas de baraja</i> .....	96
5.4.5	<i>Barajador de cartas</i> .....	98
5.4.6	<i>Diseño de instructivo</i> .....	99
5.4.7	<i>Diseño e interfaz de la guía de respuestas</i> .....	101
5.4.8	<i>Diseño digital de caja contenedora</i> .....	107
5.5	<i>Costos de producción de la propuesta</i> .....	112
5.6	<i>Presentación del prototipo o producto final</i> .....	112
5.7	<i>Validación de la propuesta</i> .....	117

<i>CAPITULO V</i> .....	122
6.1 <i>Conclusiones</i> .....	122
6.2 <i>Recomendaciones</i> .....	123
<i>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</i> .....	124
<i>ANEXOS</i> .....	134

**ÍNDICE DE TABLAS**

<i>Tabla 1</i>	<i>Tabla de muestra de población.....</i>	<i>52</i>
<i>Tabla 2</i>	<i>Tabla de variables de levantamiento diagnóstico .....</i>	<i>54</i>
<i>Tabla 3</i>	<i>Resultados de entrevistas a docentes y psicólogos.....</i>	<i>57</i>
<i>Tabla 4</i>	<i>Resultados de entrevistas a expertos en diseño gráfico .....</i>	<i>59</i>
<i>Tabla 5</i>	<i>Resultados de fichas de observación del material gráfico existente.....</i>	<i>60</i>
<i>Tabla 6</i>	<i>Interpretación de resultados de datos diagnósticos .....</i>	<i>62</i>
<i>Tabla 7</i>	<i>Tabla de requerimientos de diseño .....</i>	<i>66</i>
<i>Tabla 8</i>	<i>Tabla de resultados de la selección de la propuesta de marca.....</i>	<i>83</i>
<i>Tabla 9</i>	<i>Tabla de resultados de la selección de la propuesta de juego interactivo .....</i>	<i>85</i>

**ÍNDICE DE FIGURAS**

<i>Figura 1 Sex Education Tool</i> .....	40
<i>Figura 2 Recurso del Sistema Reproductor Femenino</i> .....	40
<i>Figura 3 “Aprendidas” juego sobre sexualidad femenina</i> .....	41
<i>Figura 4 Juego de mesa sobre el ciclo menstrual</i> .....	41
<i>Figura 5 The Period Game</i> .....	41
<i>Figura 6 Feria de juegos de la salud sexual masculina</i> .....	42
<i>Figura 7 Ilustraciones Flat Design</i> .....	43
<i>Figura 8 Ilustración Flat Design</i> .....	43
<i>Figura 9 Juego de cartas – Hablemos a calzón quitao</i> .....	44
<i>Figura 10 Open to wondering</i> .....	45
<i>Figura 11 Ilustración corporal</i> .....	45
<i>Figura 12 Dreamscape illustrations</i> .....	46
<i>Figura 13 Pictoplasma</i> .....	46
<i>Figura 14 Burst of color</i> .....	47
<i>Figura 15 Equilaria</i> .....	47
<i>Figura 16 Moodboard Referentes Benchmarking</i> .....	49
<i>Figura 17 Moodboard Referentes Inspiracionales</i> .....	49
<i>Figura 18 Diagrama de metodología de diseño</i> .....	69
<i>Figura 19 Moodboard para creación de propuestas</i> .....	71
<i>Figura 20 Boceto de marca 1</i> .....	73
<i>Figura 21 Marca Digital 1</i> .....	73
<i>Figura 22 Boceto de marca 2</i> .....	74
<i>Figura 23 Marca digital 2</i> .....	74
<i>Figura 24 Boceto de marca 3</i> .....	75

<i>Figura 25 Marca digital 4</i> .....	76
<i>Figura 26 Boceto de marca 4</i> .....	77
<i>Figura 27 Marca digital 4</i> .....	77
<i>Figura 28 Propuesta de solución 1: Saber sin Miedo</i> .....	78
<i>Figura 29 Propuesta de solución: 2 ¡Dilo Todo!</i> .....	79
<i>Figura 30 Propuesta de solución 3: Caja Misteriosa</i> .....	80
<i>Figura 31 Propuesta de solución 4: Jenga</i> .....	81
<i>Figura 32 Gráfico de Resultados la selección de la propuesta de marca</i> .....	83
<i>Figura 33 Gráfico de Resultados de la propuesta de juego interactivo</i> .....	85
<i>Figura 34 Bocetos Adolescentes (12 a 14 años)</i> .....	87
<i>Figura 35 Bocetos Adultos (40 a 50 años)</i> .....	87
<i>Figura 36 Bocetos Adolescentes mestizos (12 a 14 años)</i> .....	88
<i>Figura 37 Bocetos Expresiones</i> .....	88
<i>Figura 38 Bocetos Iconos</i> .....	88
<i>Figura 39 Personajes digitales Adolescentes (12 a 14 años)</i> .....	89
<i>Figura 40 Personajes digitales Adultos (40 a 50 años)</i> .....	89
<i>Figura 41 Personajes digitales Adolescentes mestizos (12 a 14 años)</i> .....	90
<i>Figura 42 Personajes digitales Expresiones</i> .....	90
<i>Figura 43 Personajes digitales Iconos</i> .....	91
<i>Figura 44 Identidad gráfica</i> .....	93
<i>Figura 45 Bocetos de la diagramación de las cartas</i> .....	94
<i>Figura 46 Wireframes de las cartas</i> .....	94
<i>Figura 47 Cartas digitales</i> .....	95
<i>Figura 48 Dimensiones caja de cartas</i> .....	96
<i>Figura 49 Diseño de caja anverso y reverso</i> .....	97

<i>Figura 50</i>	<i>Diseño de barajador de cartas</i> .....	98
<i>Figura 51</i>	<i>Bocetos Instructivo plegable tiro y retiro</i> .....	99
<i>Figura 52</i>	<i>Wireframes Instructivo Tiro y Retiro</i> .....	100
<i>Figura 53</i>	<i>Instructivo Digital Tiro y Retiro</i> .....	101
<i>Figura 54</i>	<i>Árbol de contenidos de la guía de respuestas</i> .....	102
<i>Figura 55</i>	<i>Boceto de la diagramación de guía de respuestas</i> .....	103
<i>Figura 56</i>	<i>Wireframes de la diagramación de guía de respuestas en página web</i> .....	104
<i>Figura 57</i>	<i>Guía de respuestas: Home - Bienvenida</i> .....	105
<i>Figura 58</i>	<i>Guía de respuestas: Instrucciones</i> .....	105
<i>Figura 59</i>	<i>Guía de respuestas: Paralelos</i> .....	106
<i>Figura 60</i>	<i>Guía de respuestas: Categorías</i> .....	106
<i>Figura 61</i>	<i>Guía de respuestas: Categoría: Mito o Verdad</i> .....	106
<i>Figura 62</i>	<i>Guía de respuestas: Versión móvil</i> .....	107
<i>Figura 63</i>	<i>Dimensiones caja contenedora (parte exterior)</i> .....	108
<i>Figura 64</i>	<i>Dimensiones caja contenedora (parte interior)</i> .....	109
<i>Figura 65</i>	<i>Diseño de la caja contenedora del juego educativo (parte exterior)</i> .....	110
<i>Figura 66</i>	<i>Diseño de la caja contenedora del juego educativo (parte interior)</i> .....	111
<i>Figura 67</i>	<i>Costos de producción de propuesta</i> .....	112
<i>Figura 68</i>	<i>Caja contenedora</i> .....	113
<i>Figura 69</i>	<i>Caja de cartas</i> .....	114
<i>Figura 70</i>	<i>Cartas de baraja</i> .....	114
<i>Figura 71</i>	<i>QR de guía de respuestas</i> .....	115
<i>Figura 72</i>	<i>Barajador de cartas</i> .....	115
<i>Figura 73</i>	<i>Instructivo Tiro y Retiro</i> .....	116



## **RESUMEN**

El presente trabajo de titulación aborda la desinformación y los tabúes que envuelven a la sexualidad y la salud reproductiva, una problemática que persiste a nivel mundial. En este caso, se enfoca en la comunidad rural de “La Esperanza”, específicamente en la Unidad Educativa Mariano Acosta, donde se ha identificado que adolescentes entre 12 y 14 años enfrentan una falta de información clara y confiable, debido a influencias culturales, religiosas y sociales. A partir de esta realidad, se plantea el diseño gráfico como una herramienta de orientación que permita reforzar los conocimientos en temas de sexualidad y salud reproductiva, mediante recursos visuales adaptados a su contexto. La investigación tiene un enfoque cualitativo, con un estudio de caso, y utiliza entrevistas a docentes, psicólogos y expertos en diseño gráfico, así como fichas de observación con estudiantes, para identificar el material disponible, las necesidades informativas y validar la propuesta. Como resultado, se diseñó un juego interactivo con cartas ilustradas, que aplica la metodología de la gamificación para fomentar el aprendizaje a través del juego. La propuesta fue validada directamente con los usuarios que utilizarán el producto, quienes destacaron aspectos positivos como la claridad visual, el interés generado y la pertinencia de los temas tratados. Se concluye que el diseño gráfico, por su carácter accesible, visual y respetuoso, es una herramienta eficaz para abordar temas sensibles como la sexualidad. Además, este tipo de propuesta podría adaptarse a otras comunidades rurales con características socioculturales similares.

**Palabras clave:** Educación sexual, salud reproductiva, diseño gráfico, gamificación, comunidad rural.

***ABSTRACT***

The present research project addresses the misinformation and taboos surrounding sexuality and reproductive health, a problem that persists globally. The focus is on the rural community of “La Esperanza,” specifically at the Mariano Acosta Educational Unit, where adolescents between 12 and 14 years old face a lack of clear and reliable information due to cultural, religious, and social influences. In response to this reality, graphic design is proposed as a guiding tool to reinforce knowledge on sexuality and reproductive health through visual resources adapted to the students’ context. The research follows a qualitative approach using a case study methodology. Interviews with teachers, psychologists, and graphic design experts, as well as observation sheets with students, were used to identify available educational materials, informational needs, and to validate the proposal. As a result, an interactive card game was designed, applying gamification methodology to promote learning through play. The proposal was validated directly with the users who will use the product, who highlighted its visual clarity, the engagement it generated, and the relevance of the content. It is concluded that graphic design, due to its accessible, respectful, and visual nature, is an effective tool for addressing sensitive topics such as sexuality. Furthermore, this type of proposal could be adapted to other rural communities with similar sociocultural characteristics.

**Keywords:** Sexual education, reproductive health, graphic design, gamification, rural community.

## CAPITULO I

### 2.1 Introducción

Este proyecto de investigación se centra en la problemática de la desinformación y los tabúes sobre sexualidad y salud reproductiva que prevalecen en la comunidad rural 'La Esperanza'. A pesar de que las instituciones educativas abordan estos temas como parte del currículo estatal, la cultural y los estigmas sociales dificultan la comunicación abierta y efectiva, afectando a los adolescentes para este caso de la Unidad Educativa Mariano Acosta. Esta situación genera riesgos considerables para la salud y el bienestar de los jóvenes para tomar decisiones informadas.

Ante esta problemática, se plantea el diseño gráfico como una herramienta efectiva para facilitar el acceso a información confiable y comprensible, adaptada a la realidad social y cultural de la comunidad. A través de recursos visuales dinámicos y educativos, el proyecto busca reforzar los conocimientos de los estudiantes y contribuir a un cambio de mentalidad en torno a estos temas. En los siguientes apartados, se abordará el contexto social y cultural de la comunidad, se justificará la relevancia del estudio, se definirá el problema de investigación y se detallarán los objetivos del proyecto.

### 2.2 Problema

A nivel mundial, la desinformación y los tabúes sobre la sexualidad y la salud reproductiva siguen siendo barreras significativas para el bienestar de muchas personas, estos son problemas persistentes que afectan tanto a hombres como a mujeres. La falta de educación sexual integral, combinado con las diferentes influencias culturales y religiosas, prolongan los mitos y prejuicios que contribuyen a una comprensión distorsionada de la sexualidad.

Es por esta razón, que la ausencia de estas campañas o programas educativos adecuados sobre este tema fomentan un entorno donde la comunicación abierta y la búsqueda de ayuda los pone en situaciones de riesgo (Centro Integral de Psicología, 2022; UNAM Global, 2022).

En América Latina, estas problemáticas se ven en gran medida intensificadas en el contexto sociocultural, que refuerzan estos estigmas, en especial en las comunidades rurales. Los tabúes sobre la sexualidad se ven reflejadas en altas tasas de embarazos no deseados, así como en la prevalencia de enfermedades de transmisión sexual (ETS). (Centro Integral de Psicología, 2022). La desinformación sobre los métodos anticonceptivos y la falta de comunicación abierta entre padres e hijos son factores cruciales en este problema. Estas conversaciones deben abordarse de manera clara y directa, tanto en el hogar como en las unidades educativas, utilizando materiales adecuados a la edad de los estudiantes. La falta de recursos dinámicos puede dificultar la comunicación, prolongando los estigmas o tabúes que a menudo rodean estos temas.

En Ecuador, los efectos de la desinformación y los tabúes sobre la sexualidad son particularmente graves en las comunidades rurales. La estigmatización de la sexualidad, tanto masculina como femenina, y la perpetuación de mitos sobre la virginidad y la menstruación crean barreras significativas para el acceso a la información (Así Vamos en Salud, 2022). Hay que tomar en cuenta que en estas comunidades suelen tener acceso limitado a internet ya sea por factores económicos, tecnológicos o el servicio de fibra óptica, además de factores como la falta de los recursos adecuados que se proporcionan para los estudiantes, provoca vulnerabilidad en cuanto a la desinformación sobre estos temas tan importantes. (Gadjanova, Lynch, y Saibu, 2022). Además, en estas comunidades prevalecen mitos y tabúes que, junto con

la falta de recursos educativos adecuados, prolongan la desinformación y contribuyen a comportamientos de riesgo entre los jóvenes. (Barchilón E, 2021).

La problemática de la desinformación sobre sexualidad y salud reproductiva no solo ha afectado a las comunidades rurales en Ecuador, este es un problema a nivel nacional, por lo que ha captado la atención de los organismos gubernamentales, el Ministerio de Educación, en colaboración con el Ministerio de Salud y el Ministerio de la mujer y el MIES ha lanzado la Mesa PIPENA (Política Intersectorial de Prevención del Embarazo en Niñas y Adolescentes 2018-2025), esta es una política que tiene como objetivo prevenir los embarazos adolescentes, implementando campañas de sensibilización en varias provincias del país, incluyendo Imbabura, donde se han promovido estas campañas en algunas unidades educativas donde se generan y explican acciones preventivas, acceso a servicios de salud y la creación de entornos libres de violencia. (Ministerio de Educación, 2024)

Esta iniciativa resalta la urgente necesidad de reforzar estos temas delicados en instituciones educativas, como la Unidad Educativa Mariano Acosta, donde prevalecen mitos y tabúes que afectan la comprensión de los temas relacionados con la sexualidad y la salud reproductiva donde las barreras culturales, dificultan la efectividad de estos programas.

En este sentido, otro factor que influye en la problemática es la falta de información confiable que pueden conducir a decisiones erróneas y hacer que las poblaciones más jóvenes sean las más afectadas. Un estudio encontró que el 59% de la información sobre salud sexual que se encuentra en las redes sociales es incorrecta o engañosa, lo que fomenta comportamientos de riesgo y prolonga mitos perjudiciales sobre la sexualidad y salud reproductiva (Espinoza-Portilla y Mazuelos-Cardoza, 2020). La desinformación generalizada dificulta la tarea de proporcionar una educación sexual

completa y efectiva, lo que deja a jóvenes de las comunidades en un ciclo de desconocimiento y riesgo.

Normalmente este problema se agrava en el ámbito escolar debido a la escasez de planes de estudio exhaustivos sobre educación sexual, o que la información que se imparte a los estudiantes no es efectiva, por lo que los jóvenes o no prestan atención o no les parece importante y no la retienen, de igual manera la falta de preparación de los profesores en estas materias. En comunidades rurales muchas instituciones educativas no disponen de los recursos necesarios para tratar de manera efectiva temas como la sexualidad y la salud reproductiva, lo que provoca que la enseñanza de estos temas sea mínima.

### **2.3 Justificación**

La desinformación y los tabúes sobre la sexualidad y la salud reproductiva en comunidades rurales, y en las unidades educativas en este caso de la comunidad "La Esperanza", representan una barrera significativa para el bienestar de sus habitantes.

Este problema no solo afecta la calidad de vida de la comunidad, sino que también al prolongar tanto mitos como prejuicios sobre estos temas impiden el acceso a información veraz y confiable, limitando la capacidad de tomar decisiones informadas sobre la salud sexual y reproductiva. Como lo dijo Barchilón (2021) desmontar mitos y tratar los tabús y la desinformación es clave para una sexualidad sana.

En este contexto, podemos utilizar el diseño gráfico como una herramienta para transmitir información de forma adecuada y eficaz con el fin de reforzar los conocimientos que ya tienen los estudiantes sobre temas de sexualidad y salud reproductiva, los mismos que son considerados tabúes y temas delicados, por lo que el diseño funciona como una buena opción para facilitar material gráfico con información confiable a los adolescentes.

Como indica Lugo (2022) a través del diseño gráfico es posible desmitificar conceptos erróneos, promover prácticas saludables y, en última instancia, mejorar la calidad de vida de los jóvenes y habitantes de la comunidad.

Al realizar material gráfico entretenido y fácil de comprender, se puede captar la atención de los estudiantes de la Unidad Educativa Mariano Acosta de forma adecuada y eficiente, por lo que a través de estos se puede generar una mejor recepción por parte de los jóvenes sobre este tipo de temas sensibles, facilitando a través del diseño la comunicación eficaz de estos conceptos, además de generar una mayor comprensión y retención de los mismos.

Además, el diseño gráfico tiene la ventaja de poder adaptarse a las particularidades culturales y lingüísticas de la comunidad, asegurando de estos mensajes respetuosos y efectivos. Este tipo de temas en entornos donde las influencias religiosas y culturales refuerzan los tabúes deben ser abordados de la manera más adecuada y con el material gráfico apropiado con el objetivo de minimizar la desinformación y que la información que ya es impartida en las escuelas pueda ser reforzada con material gráfico que ayude a que esta sea tomada con mayor importancia.

Finalmente, este proyecto se fundamenta en el derecho humano fundamental de acceder a información precisa y confiable sobre salud sexual y reproductiva, por lo que se trabajará con profesionales de la salud y la educación, para asegurar que los recursos sean culturalmente apropiados, incrementando su efectividad.

## **2.4 Objetivos**

### ***2.4.1 Objetivo General***

Desarrollar material gráfico informativo que promueva la educación y orientación sobre sexualidad y salud reproductiva en la Unidad Educativa Mariano Acosta de la comunidad rural de “La Esperanza”.

#### **2.4.2 *Objetivos Específicos***

- Analizar los estudios existentes sobre desinformación en sexualidad y salud reproductiva, para establecer las principales teorías y estudios relevantes que guiarán el desarrollo del proyecto.
- Identificar las necesidades informativas sobre salud reproductiva y sexualidad en la Unidad Educativa Mariano Acosta de la comunidad rural “La Esperanza” en los cursos de 8vo, 9no y 10mo de básica para conocer los requerimientos de diseño.
- Diseñar recursos gráficos informativos para reforzar la información sobre salud reproductiva y sexualidad en la Unidad Educativa Mariano Acosta de la comunidad rural “La Esperanza” en los cursos de 8vo, 9no y 10mo de básica.
- Validar la propuesta con expertos en el área de diseño y docencia y público objetivo para identificar las fortalezas y debilidades del prototipo e iterar en el mismo.



## CAPITULO II

### 3.1 Estado del Arte

Según varios estudios realizados a nivel mundial se reconoce la importancia del diseño gráfico como herramienta para abordar temas como la sexualidad y la salud reproductiva, se considera que el uso adecuado de piezas gráficas visuales puede aumentar en gran medida la comprensión y el interés de las personas en temas tan delicados. Así mismo en los mismos se explica que influyen muchos aspectos como mitos y tabúes por lo que para estos contextos el objetivo principal es que el diseño resuelva de una manera llamativa el poder proporcionar información confiable y de una manera más interactiva para mejorar la comprensión y el interés de los estudiantes sobre temas de sexualidad y salud reproductiva.

En Providence en la ciudad de Rhode Island, Brayboy (2017) realizó un proyecto titulado “Girl Talk: A Smartphone Application to Teach Sexual Health Education to Adolescent Girl”, el objetivo era crear una aplicación que pueda proporcionar información integral sobre salud sexual y reproductiva a los adolescentes, con un enfoque en las chicas jóvenes, con el fin de mejorar su conocimiento acerca de estos temas; en el mismo se explica la funcionalidad del diseño para abordar estos temas de manera efectiva, implementando y considerando los mejores elementos para su desarrollo tras las respectivas metodologías de investigación divididas por dos fases, la una enfocada en la recolección de información sobre los conocimientos de las jóvenes acerca de sexualidad y salud reproductiva además del contexto social para determinar el mejor material a utilizar, la segunda donde se midió la funcionalidad de la aplicación, por lo tanto se determinó que el atractivo visual, la navegación intuitiva, el contenido adaptado a la edad correspondiente y la interactividad de la app no solo hicieron que la

app fuera atractiva sino que también mejoró la accesibilidad y la comprensión sobre estos temas. (Brayboy MD, y otros, 2017)

Por otro lado, en Chicago, Illinois, Gilliam, Heathcock y Sutherland (2014) desarrollaron un juego de cartas llamado “InFection Four: Development of a Youth-Informed Sexual Health Card Game” cuyo objetivo era educar sobre las infecciones de transmisión sexual y proporcionarles habilidades para abordar los aspectos sociales, emocionales y médicos relacionados con estas infecciones. Para su elaboración realizaron una investigación cualitativa y cuantitativa, a través de encuestas para evaluar los conocimientos de los jóvenes y al final para medir el conocimiento adquirido con el juego, su aprendizaje y efectividad del mismo como herramienta educativa. En cuanto a la metodología de diseño que utilizaron fue “diseño centrado en el ser humano” (human-centered design), en la cual les permitió a los jóvenes participar en el proceso de diseño, desarrollando prototipos y perfeccionando el juego. A través de elementos visuales atractivos y apropiados, el diseño ayudó a hacer que el contenido educativo sobre salud sexual y reproductiva fuera más accesible y atractivo para los jóvenes. Esto facilitó la discusión de temas sensibles como las infecciones de transmisión sexual (ITS) y promovió un ambiente de aprendizaje más cómodo y colaborativo. (Gilliam, Jagoda, Heathcock, & Sutherland, 2014)

Un estudio realizado en Sudáfrica por Adekola (2023) llamado “Maximising Social Media Platforms to Enhance Sexuality Education in Rural School” determinó que una herramienta importante para informar sobre sexualidad y salud reproductiva son las redes sociales, sobre todo en comunidades rurales, ya que las redes sociales permiten el acceso a información en cualquier momento y lugar, por lo tanto es útil en estas comunidades donde el acceso a información es limitado, además las redes sociales ofrecen un espacio donde los jóvenes pueden explorar y discutir estos temas de manera

más abierta y anónima. En cuanto a la metodología de investigación que realizaron fue recolección de datos y entrevistas en grupos focales, posterior a esto el análisis de datos y el muestreo, donde finalmente determinaron que publicaciones atractivas e informativas pueden tener un gran impacto en los jóvenes, el contenido gráfico, como infografías, videos y publicaciones visuales, puede ser fácilmente accesible y comprensible, el material gráfico puede abordar tabúes y mitos relacionados con la sexualidad, presentando información precisa y científica, creando un espacio seguro para hacer preguntas y compartir experiencias. (Adekola, 2023)

En Londres, McCarthy, Carswell, Murray, Stevenson y Bailey (2012) realizaron un proyecto web llamado “What Young People Want From a Sexual Health Website: Design and Development of Sexunzipped” el objetivo del proyecto fue explorar las opiniones de los jóvenes sobre los elementos que harían atractivo y comprometedor un sitio web de salud sexual, para el desarrollo del mismo se utilizó la metodología del diseño participativo, en cuanto a la elaboración del diseño web y su interfaz, que posteriormente se presentó a los jóvenes en grupos focales, permitiendo que sus comentarios influyeran en el diseño y el contenido del sitio a lo largo del proceso. En cuanto a la metodología de investigación, se empleó un enfoque cualitativo con entrevistas para analizar opiniones sobre el sitio web y conocimientos sobre salud sexual. El estudio concluyó que el diseño gráfico fue fundamental para abordar los temas de sexualidad y salud reproductiva a través de un diseño atractivo, moderno e interactivo para captar la atención de los jóvenes, lo que es crucial para un tema que puede ser considerado sensible o tabú. Un sitio visualmente agradable puede facilitar que los jóvenes se sientan más cómodos al explorar información sobre sexualidad, además de que el uso de elementos interactivos permite a los estudiantes participar activamente y fomentar el aprendizaje. (McCarthy, y otros, 2012)

En Latinoamérica se han desarrollado algunas investigaciones que tienen como objetivo explorar el potencial del diseño gráfico en la educación sexual, demostrando que puede ser una herramienta efectiva para explicar de forma efectiva estos temas.

Por ejemplo: En el caso de Bogotá, un estudio titulado “La Comunicación como Estrategia de Cambio Frente a las Percepciones, Conocimientos y Vacíos que tienen sobre la Sexualidad, los Estudiantes de Diseño de la Corporación Unificada Nacional de Educación Superior –CUN” subraya la importancia de educar sobre sexualidad en varios lugares, los centros de salud, el hogar y las instituciones educativas. A través de un enfoque comunicacional e informativo, la investigación sugiere que estas piezas gráficas pueden desempeñar un papel importante contra la desinformación (María y Medranda, 2019).

En Perú, se han llevado a cabo varios proyectos de investigación que demuestran la eficacia del diseño gráfico en la educación sexual. Por ejemplo, Avalo (2020) realizó un proyecto en el que desarrolló un juego de mesa educativo donde explicaba el proceso del ciclo menstrual, este proyecto destaca cómo el diseño de materiales visuales accesibles y atractivos pueden facilitar la comprensión de temas complejos, promoviendo así un ambiente de confianza y respeto entre los estudiantes. Por otro lado, un proyecto que desarrollaron Quicaño e Ysla (2022) se basó en el “Desarrollo del material de educación sexual a partir del diseño gráfico para mejorar la enseñanza en Lima Metropolitana” aborda una idea similar explicando que el diseño es una herramienta poderosa para manejar este tipo de temas sensibles con información clara utilizando recursos visuales que llamen la atención y mejoren la comprensión, tomando en cuenta que todo influye en el diseño tanto el uso de tipografías, paleta de colores e ilustraciones para hacer los materiales más comprensibles y atractivos. Por último, en Perú, Castillo Calva (2022) propuso una línea gráfica y diseño de material didáctico

para la estrategia de Planificación Familiar del Ministerio de Salud demostrando en su investigación que el diseño puede fortalecer la transmisión de contenido de manera directa y eficaz, tomando en consideración al grupo objetivo al que iba dirigido en este caso el personal de salud, con el fin de crear materiales funcionales y fáciles de entender que puedan ser utilizados por los mismos.

En Venezuela, Garcés (2024) realizó un estudio reciente que analizó el impacto de la desinformación y los tabúes en la salud sexual y reproductiva de las mujeres en la comunidad de Chapellín, Caracas, dicho estudio se enfocó en cómo estos tabúes y mitos prolongan la desinformación en la comunidad generando un impacto negativo e influyendo en la toma de decisiones sobre estos temas, en el mismo subrayan la necesidad de intervenciones educativas que aborden estos problemas desde una perspectiva informativa y gráfica.

En México, se desarrolló un artículo para una revista el cuál se tituló “Construcciones sociales de la salud sexual en mujeres adolescentes de una comunidad rural” este artículo analiza cómo las construcciones sociales influyen en la salud sexual de mujeres adolescentes. En su metodología para recopilar información realizó entrevistas en las cuales se determinó que la desinformación y los tabúes limitan la autonomía de las jóvenes y prolongan una educación sexual deficiente, afectando su comprensión y poniéndolos en riesgo. (Torres-Camarillo et al., 2024).

En Ecuador, se han realizado diversas investigaciones que abordan el diseño gráfico como herramienta para orientar e informar sobre la educación sexual desde diferentes puntos de vista o perspectivas, realizando varios tipos de ideas que encajan con su grupo objetivo. Por ejemplo, en Quito, Lalangui (2017) se centró en el “Diseño de material informativo para la vinculación de los adolescentes de 14 a 17 años de edad con el área de sexualidad del Departamento de Orientación y Bienestar Estudiantil de la

Unidad Educativa ‘Celestin Freinet’”, investigación en la cual buscó utilizar elementos gráficos y visuales como un libro objeto, además de una aplicación móvil para promover la vinculación de los estudiantes con los servicios de orientación sexual, contribuyendo así a la prevención de embarazos adolescentes.

En Cuenca, Fernanda (2016) realizó un proyecto desarrollado en la Universidad del Azuay, el cual se trató sobre un libro interactivo multimedia como herramienta para la educación sexual de niños, ella explica que para su ejecución se basó en el trinomio diseño-educación-tecnología para crear un entorno de aprendizaje divertido que sea adecuado para su grupo objetivo. Por otro lado, Ramírez (2018) exploró el uso del diseño gráfico de historietas como herramienta de apoyo para talleres de prevención de embarazo adolescente, donde se tocaron temas de tabúes culturales relacionados con hablar de sexo, como uno de los factores que prologan esta desinformación. Por último, en la misma ciudad se realizó otra investigación que se enfocó en el mismo tema de embarazo adolescente. sin embargo para tratarlo desde el aspecto del diseño y la comunicación se creó una campaña gráfico social dirigida a jóvenes para concienciar sobre el mismo. Esta campaña utilizó recursos visuales impactantes como la fotografía y el “flat design”; para transmitir mensajes claros y efectivos.

Finalmente, en Latacunga, (Pazmiño, 2019) ejecutó el proyecto “Diseño multimedia de material informativo sobre sexualidad infantil, para niños y niñas de la Unidad Educativa ‘San José de Guaytacama’”; el cuál realizó su investigación y ejecución utilizando la metodología de Bruno Munari para la creación de este material gráfico educativo, en este realizaron videos animados, los cuales captaron eficazmente la atención del grupo objetivo, en este caso niños de temprana edad, proporcionando una información clara y efectiva sobre la sexualidad y la salud reproductiva (Pazmiño, 2019).

Estos diversos estudios demuestran que el diseño gráfico se está volviendo cada vez más importante como herramienta para abordar diferentes tipos de problemas, para este caso, es una buena ayuda para ser un refuerzo educativo e informar sobre sexualidad y salud reproductiva en una variedad de contextos, desde comunidades rurales hasta entornos urbanos, y para distintos grupos de edad. Por lo que el diseño gráfico es un medio útil para superar barreras culturales, mitos y tabúes y proporcionar información clara y efectiva sobre salud sexual y reproductiva de una manera fácil de entender.

A pesar de que ya existen varios estudios sobre cómo abordar estos temas utilizando el diseño como herramienta, todas las investigaciones son mayormente enfocadas en áreas urbanas realizando diseños genéricos que funcionan para este tipo de público, sin embargo, en el presente proyecto; que se va a desarrollar en la Unidad Educativa Mariano Acosta de la comunidad rural de “La esperanza”, específicamente en los cursos de 8vo, 9no y 10mo de básica, se integrará la realidad social de la comunidad en el desarrollo de los materiales, este proyecto no solo tiene el enfoque de servir como refuerzo para informar sobre estos temas sino también busca transformar percepciones y comportamientos sobre los mismos. De igual manera se tomarán en cuenta todos los factores y brechas culturales de la comunidad con estos temas asegurando que los materiales gráficos sean culturalmente sensibles y relevantes para los estudiantes.

## **3.2 Fundamentación teórica**

El presente marco teórico tiene como finalidad fundamentar las bases conceptuales y teóricas que sustentarán el desarrollo de este proyecto, para el mismo se abordarán conceptos tanto relacionados con salud sexual y reproductiva, educación, diseño gráfico, comunicación visual y la cultura de la comunidad rural de “La Esperanza”. Cada uno de estos elementos se integrarán en el desarrollo del mismo utilizando el diseño gráfico como herramienta para reforzar la información sobre salud sexual y reproductiva en entornos educativos rurales. A continuación, se explorarán teorías y conceptos fundamentales que guiarán este proyecto.

### **3.2.1 Salud Reproductiva**

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) la salud sexual y reproductiva es un estado de bienestar físico, mental y social en relación con la sexualidad, la cual no es la ausencia de enfermedad, disfunción o incapacidad. (OPS, 2022)

La OMS afirma que la salud sexual es un aspecto importante para la salud y el bienestar de las personas, las familias y las parejas, además del desarrollo social de las comunidades y los países. Tener una buena salud sexual refleja una visión positiva y respetuosa de la sexualidad, las relaciones y autoconocimiento, lo que incluye disfrutar de las relaciones sexuales de forma agradable, sin presión, discriminación o violencia. (OMS, s.f.)

#### **3.2.1.1 Derechos reproductivos.**

En cuanto a los derechos reproductivos, la Organización Panamericana de la Salud (OPS) declara que todas las personas tienen derecho a acceder a métodos anticonceptivos modernos, seguros y confiables, siendo este parte de los derechos



humanos. Entre estos derechos se incluyen el derecho a la vida, la libertad, la libertad de opinión y expresión, entre otros. (OPS, 2022)

### **3.2.1.2 Sexualidad de 12 a 14 años.**

Según el *Centro para el Control y la Prevención de Enfermedades* (CDC) la sexualidad de entre 12 a 14 años es una etapa muy marcada, ya que se presentan muchos cambios físicos y hormonales en la misma. En la mayoría de los varones se presentan estos cambios cuando comienza a aparecer el vello púbico y fácil, la voz grave, entre otras; por otro lado, a las chicas les crece los senos, aparece el vello púbico, y llega la menstruación. Estos cambios pueden ser un factor de preocupación para ellos al ser algo nuevo. (CDC, 2021)

### **3.2.2 Menstruación**

Como lo dice el Fondo de población de las Naciones Unidas (UNFPA) la menstruación es el proceso en el cual el útero desprende sangre y tejido a través de la vagina. Este proceso es natural y sano para las mujeres en edad reproductiva. La menstruación forma parte del ciclo menstrual en el cual se presentan cambios biológicos en el sistema reproductivo de las mujeres, durante este proceso el cuerpo se prepara para un posible embarazo, estos cambios se desencadenan por las hormonas, que son sustancias químicas naturales del cuerpo. Este proceso se presenta cuando las niñas llegan a la pubertad y finaliza cuando alcanza el final de su fertilidad; este ciclo menstrual puede durar aproximadamente 28 días, sin embargo, puede variar. (UNFPA, 2022)

### **3.2.3 Higiene Menstrual y General (Hombres y Mujeres)**

Según la UNICEF la higiene menstrual implica que mujeres y niñas tengan acceso a material que absorba o recoja la sangre y que pueda ser cambiado en privado, tan a menudo como sea necesario, durante el período de la menstruación, utilizando

agua y jabón para higienizar el cuerpo, cuando sea necesario y teniendo acceso a instalaciones para disponer del material ya utilizado. (Unicef, 2021)

Los hombres también deben tener en cuenta su higiene diaria, tomando duchas diarias, sobre todo la limpieza de sus zonas íntimas, es importante para ello retraer el prepucio, solo así se elimina el esmegma y la suciedad. Secarse bien tras el aseo ya que las bacterias prefieren un clima cálido y húmedo por lo que imprescindible una buena sesión de secado después de la limpieza, por último, secarse a toques para no irritar la piel. (Beiersdorf, 2024)

### **3.2.3.1 Mitos y Tabúes sobre Menstruación.**

La menstruación ha sido un tema tabú durante años y ha tenido connotaciones negativas en diversas culturas del mundo, ya sea por motivos sociales o religiosos. A menudo, se ha considerado como algo impuro, lo que ha llevado a imponer reglas y prohibiciones sobre las mujeres. Como señaló Moncayo en 2023, esta perspectiva sugiere que el tabú menstrual surge como un mecanismo para que los hombres controlen y mitiguen el temor que les provoca la menstruación y, en última instancia, a la mujer misma, percibiéndola a veces como una amenaza. Por ello, es fundamental comprender que la menstruación es un proceso biológico natural que experimentan todas las mujeres, y no debería estar rodeada de estigmas ni prejuicios. Entre otros mitos que envuelven la sexualidad en mujeres se abarcan temas como virginidad, relaciones sexuales, embarazos, infecciones etc. (Moncayo, 2023)

### **3.2.4 Enfermedades de Transmisión Sexual**

#### **3.2.4.1 Herpes Genital.**

Causado por el virus del herpes simple (VHS-1 o VHS-2), se transmite por contacto sexual o contacto boca-genital. El VHS-1 afecta la boca, mientras que el VHS-2 causa infecciones genitales. (OPS, s.f.)

#### **3.2.4.2 VIH / SIDA.**

El VIH ataca el sistema inmunitario, debilitando la capacidad del cuerpo para defenderse contra infecciones. El SIDA es la etapa más avanzada, donde el sistema inmunológico está gravemente dañado. (NIH , 2024)

#### **3.2.4.3 Virus de papiloma humano / VPH.**

Más de 200 tipos de VPH, algunos de riesgo bajo (causan verrugas genitales) y otros de riesgo alto (pueden provocar cáncer). Se transmite por contacto sexual. (NIH Instituto del cáncer, 2023)

#### **3.2.4.4 Sífilis.**

Infección bacteriana transmitida por contacto con úlceras infecciosas en los genitales, boca o ano. Puede transmitirse de madre a hijo durante el embarazo. (OPS, s.f.)

#### **3.2.4.5 Vulvovaginitis.**

Inflamación de los genitales externos y la vagina en mujeres, causada por infecciones como tricomonas, candida o gardnerella. Se presenta con picor, flujo anormal y dolor durante la penetración. (Ministerio de Sanidad, s.f.)

#### **3.2.4.6 Uretritis.**

Inflamación de la uretra, generalmente causada por infecciones bacterianas. Puede ser gonocócica (por gonococo) o no gonocócica. (Ministerio de Sanidad, s.f.)

### **3.2.5 *Métodos de prevención ITS***

Existen tres tipos de métodos de prevención a las ETS, las vacunas son un método preventivo importante para evitar enfermedades como hepatitis B y el VPH, estas vacunas se las deben poner adolescentes de 11 o 12 años, o pueden empezar desde 9 años, y es para todas las personas hasta los 26 años. La mayoría de las personas son vacunados contra la hepatitis B desde que son bebés. Por otro lado, el uso

de preservativos de forma constante ayuda a reducir el riesgo de transmisión de enfermedades sexuales, es importante utilizar condones cada vez que se tenga sexo vaginal, anal u oral. Por último, es fundamental hacerse pruebas de control de ETS ya que en el caso de estar infectados es necesario tomar acción lo antes posible. (ACHN, 2022)

### **3.2.6 Métodos anticonceptivos**

Existen varios tipos de anticonceptivos, los cuales son naturales, de barrera, hormonales, y los métodos definitivos, que a su vez de los mismos se derivan diferentes métodos.

Los **anticonceptivos naturales** se basan en el control del ciclo menstrual para evitar relaciones sexuales durante los días fértiles, que son cercanos a la ovulación. Este método, conocido como **Ogino-Knaus**, requiere que la mujer realice un seguimiento estricto de su ciclo menstrual para identificar los días fértiles y otro método que es el coito interrumpido, que consiste en evitar la eyaculación dentro de la vagina, aunque se permite la penetración previa.

Los **anticonceptivos de barrera** actúan impidiendo físicamente que los espermatozoides lleguen al óvulo. Entre ellos se encuentran el **preservativo masculino, el preservativo femenino, el diafragma y la esponja vaginal.**

Los **anticonceptivos hormonales** son métodos muy utilizados por las mujeres y se basan en la liberación de hormonas sintéticas, principalmente estrógenos y progesterona. Entre estas está las píldoras anticonceptivas, anticonceptivos inyectables, parches anticonceptivos, DIUS hormonal, implante anticonceptivo y anillo vaginal.

Por último, los **métodos anticonceptivos definitivos** son opciones permanentes que requieren intervención quirúrgica. En esta se encuentra métodos como la

vasectomía para los hombres y la ligadura de trompas para mujeres. (Fernández-Sanguino, y otros, 2023)

### **3.2.7 Fertilidad e infertilidad**

#### **3.2.7.1 Fertilidad.**

La fertilidad es la capacidad de concebir, y varía entre hombres y mujeres. En las mujeres, la fertilidad disminuye a medida que envejecen, especialmente después de los 35 años. Por otro lado, en los hombres, aunque también hay un descenso con la edad, ocurre mucho más tarde y de forma menos pronunciada. Factores como irregularidades menstruales o problemas en la producción de espermatozoides también pueden afectar en la fertilidad.

#### **3.2.7.2 Fertilidad masculina.**

La fertilidad masculina depende de la producción de espermatozoides, además de la calidad y capacidad para ser expulsados durante la eyaculación. La producción de espermatozoides comienza en la pubertad y continúa durante toda la vida. Aunque la calidad espermática puede disminuir con la edad, los hombres pueden ser padres biológicos incluso después de los 50 años.

#### **3.2.7.3 Fertilidad femenina.**

La fertilidad femenina depende de la calidad y cantidad de los óvulos. Las mujeres nacen con todos los óvulos que tendrán a lo largo de su vida. La fertilidad es más alta en los 20 años, disminuye a partir de los 30 y baja drásticamente después de los 40. La menopausia, que suele ocurrir alrededor de los 50 años, marca el fin de la capacidad reproductiva. (Santiago Romero, Barranquero Gómez, Reus, & Azaña Gutiérrez, 2023)

#### **3.2.7.4 Infertilidad.**

Según la OMS la infertilidad es la incapacidad de concebir después de 12 meses de relaciones sin protección. Puede ser primaria (sin embarazo previo) o secundaria (después de un embarazo previo). Las causas pueden ser masculinas, femeninas o mixtas. Factores como el tabaquismo, alcohol, obesidad y exposición a contaminantes ambientales pueden afectar la fertilidad en ambos sexos. (OMS, s.f.)

#### **3.2.8 Educación Sexual Integral**

La educación sexual integral se define como un enfoque educativo en los cuales se abarcan diferentes aspectos cognitivos, emocionales, físicos y sociales sobre varios temas de sexualidad, con el fin de comprender la misma para que los adolescentes tomen decisiones responsables respecto a la salud, bienestar, dignidad y relaciones sociales y sexuales, basándose en los conocimientos ya adquiridos. (Cabrera-Fajardo, 2022)

##### **3.2.8.1 Relevancia de la Educación sexual integral en las instituciones educativas.**

La relevancia de la educación sexual integral en las instituciones educativas está en la capacidad de poder informar y educar sobre salud sexual y reproductiva, con el objetivo principal de prevenir problemas como embarazos adolescentes e infecciones de transmisión sexual. Además de que con esta información y su formación integral los jóvenes pueden tomar decisiones consientes. (Cabrera-Fajardo, 2022)

##### **3.2.8.2 Rol de las instituciones educativas en la educación sexual y reproductiva.**

Las instituciones educativas son las responsables de proporcionar información confiable y adecuada sobre sexualidad y salud reproductiva; con el fin de que los estudiantes puedan tomar decisiones informadas y responsables sobre su vida sexual,

por lo que las instituciones educativas deben integrar estos temas en su currículo. Como lo dice Cabrera (2022) las instituciones deben fomentar el diálogo y un ambiente donde se pueda hablar abiertamente, permitiendo que los estudiantes expresen sus dudas y preocupaciones sin temor a ser juzgados, contribuyendo a una cultura de respeto y comprensión. (Cabrera-Fajardo, 2022)

Las escuelas deben realizar talleres y espacios de capacitación a los docentes sobre la importancia de la educación sexual, permitiéndoles hablar de forma clara y sin prejuicio sobre estos temas. Es de suma importancia que las instituciones puedan trabajar en conjunto con los padres de familia, las comunidades y las organizaciones de salud con el fin de crear un enfoque integral. (Cabrera-Fajardo, 2022)

### **3.2.8.3 Obstáculos para la implementación de la educación sexual integral en comunidades rurales.**

La influencia de tabúes y creencias culturales tradicionales pueden ser consideradas un obstáculo, ya que las representaciones sociales sobre temas como sexualidad y salud reproductiva en estas comunidades están marcadas por prejuicios que limitan las discusiones abiertas sobre estos temas. Además, muchas veces esta la falta de preparación por parte de los docentes, ya que aunque muchos conocen la importancia de impartir información sobre estos temas, no están lo suficientemente preparados para hacerlo de manera efectiva y carecen de la preparación necesaria. En las instituciones educativas muchas veces estos temas están limitados a asignaturas específicas y a menudo se imparte de manera aislada, principalmente en asignaturas como biología o ciencias naturales, sin tratarlo desde diferentes enfoques y perspectivas. De igual manera, la falta de diálogo y la dependencia de los estudiantes de fuentes poco confiables para obtener información sobre sexualidad refuerzan estereotipos dañinos y mitos. (Beltrán, 2024)

### **3.2.9 Educación y políticas normativas**

#### **3.2.9.1 Principios y directrices de la UNESCO sobre educación integral en sexualidad.**

Los principios y directrices que maneja la UNESCO sobre educación sexual integral en sexualidad se centran en varios aspectos clave para garantizar que la educación sea efectiva y relevante para los jóvenes.

- Un enfoque integral es decir que la educación sexual debe abordar los aspectos cognitivos, emocionales, físicos y sociales de la sexualidad proporcionando un aprendizaje que empodere a los jóvenes.
- Basado en evidencias, ya que la educación debe fundamentarse con datos y estudios actualizados que respalden las políticas y su implementación, asegurando contenidos relevantes y eficientes.
- Inclusividad, la educación sexual integral (EIS) debe ser accesible para todos los jóvenes incluyendo a aquellos con discapacidades, considerando realidades sociales y culturales.
- Enfoque en género y poder, la EIS debe tomar en cuenta las dinámicas de género y poder ya que esto aumenta la efectividad en la prevención de embarazos no deseados y enfermedades de transmisión sexual.
- Uso de tecnología, la educación sexual digital debe ser utilizada para complementar las iniciativas basadas en el currículo, permitiendo que los jóvenes accedan a información de calidad en un entorno seguro
- Desarrollo de habilidades, la EIS debe llenar a los jóvenes de conocimientos y habilidades para tomar decisiones informadas, comunicarse efectivamente y reflexionar sobre sus valores y relaciones.



- Por último, la educación debe promover los derechos humanos y la igualdad de género, enseñando a los jóvenes a defender estos valores. (UNESCO, 2023)

### **3.2.9.2 Legislación y políticas nacionales sobre educación sexual**

En la actualidad la legislación sobre educación sexual en Ecuador es en un proceso de evolución, adaptándose a los constantes cambios y desafíos de la actualidad. Ecuador cuenta con un conjunto de leyes y regulaciones que respalda la educación sexual, estas normativas buscan garantizar que todos los ciudadanos y en especial los jóvenes ten acceso a información adecuada sobre su salud sexual y reproductiva. De igual manera en respuesta a la necesidad de una educación sexual efectiva, el Estado ha desarrollado documentos, guías y manuales que orienten a los educadores en la implementación de la EIS, herramientas importantes para no solo abordad la salud física sino también los aspectos emocionales y sociales de la sexualidad. La legislación actual enfatiza la importancia de empoderar a los jóvenes en sus derechos y decisiones sobre su vida sexual, además de fomentar que los estudiantes conozcan sus derechos y las alternativas que están a su disposición para disfrutar una vida digna. la legislación sobre educación sexual en Ecuador actualmente enfrenta desafíos significativos en su implementación, sin embargo, la colaboración entre el Estado, la comunidad educativa y la sociedad civil es esencial para garantizar una educación sexual que sea inclusiva, informativa y empoderadora. (Arias Palomeque, 2022)

Las políticas nacionales sobre educación sexual integral se centran en la implementación de una educación sexual integral científicamente fundamentada, basado en la evidencia, lo que busca promover un conocimiento efectivo sobre estos temas, mejorando la calidad de vida de los jóvenes en todas las etapas de su vida. Estas políticas se basan en un enfoque de derechos, equidad, calidad, con un compromiso en

el desarrollo integral de los adolescentes. (Ministerio de Salud Pública del Ecuador, 2007)

### **3.2.9.3 Código de la Niñez y Adolescencia**

Aunque en el código de la niñez y la adolescencia no se habla explícitamente del derecho a la educación sexual, se puede inferir su importancia a partir de los artículos en los cuales se habla del derecho a la educación y el derecho a la salud. La educación sexual es fundamental para el desarrollo integral de los adolescentes, tener información veraz y confiable sobre su cuerpo, relaciones interpersonales, salud sexual y reproductiva es esencial para que puedan tomar decisiones informadas. Es importante saber que este tipo de información debe ser inclusiva y adaptada a las necesidades de los jóvenes, respetando su derecho a la información y a la libertad de expresión. El Estado tiene la obligación de garantizar que todos los adolescentes tengan acceso a una educación de calidad que no solo abarque los aspectos académicos si no también su formación en temas de salud y sexualidad promoviendo su bienestar y su desarrollo integral. Se puede inferir sobre el derecho a la educación sexual en algunos artículos del código de la niñez y la adolescencia. En el art. 27 el derecho a la salud, todos los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel de salud física, mental, psicológica y sexual. El art. 42 establece que los niños, niñas y adolescentes, incluidos aquellos con discapacidades, tienen derecho a la inclusión en el sistema educativo, por lo que la educación debe ser integral y adaptarse a las necesidades de todos los estudiantes, lo que incluye la educación sexual como parte del currículo escolar. El art. 26 derecho a una vida digna, en base a este artículo la educación sexual adecuada contribuye a este desarrollo al permitir a los adolescentes tener conocimientos que les ayuden a prevenir situaciones de riesgo como embarazos no deseados y enfermedades de transmisión sexual. (Congreso Nacional del Ecuador, 2013)

#### **3.2.9.4 Normativa del Ministerio de Educación sobre educación sexual y salud reproductiva en instituciones educativas.**

La normativa del Ministerio establece que la educación sexual integral debe ser parte fundamental de la formación educativa, garantizando y promoviendo el respeto y la igualdad de género. Existen políticas públicas que incorporan lineamientos los cuales tienen como objetivo disminuir el riesgo de violencia en la comunidad educativa, capacitando y sensibilizando a docentes, padres de familia y estudiantes, tomando en cuenta los códigos de convivencia. El Ministerio de Educación ha implementado proyectos específicos para prevenir el embarazo en niñas y adolescentes, que incluyen el fortalecimiento de capacidades de los docentes ante estas situaciones y como prevenirlas además de la dotación de recurso, buscando promover la educación sexual efectiva y proporcionando rutas y protocolos para estos casos. De igual manera se han desarrollado varias guías y orientaciones técnicas que ofrecen recomendaciones a la comunidad educativa sobre cómo abordar la educación sexual integral, estas guías están diseñadas para ser aplicadas a algunas materias y niveles educativos. Se han desarrollado diversos programas y procesos de sensibilización y capacitación para el personal docente y profesionales de los departamentos de consejería estudiantil (DECE) con el fin de que puedan implementar efectivamente la educación integral en sexualidad en sus prácticas educativas. (Ministerio de Educación, 2023)

#### **3.2.9.5 Iniciativas y programas ecuatorianos en el contexto rural.**

En cuanto a las iniciativas del ministerio para abordar la educación sexual integral en sexualidad y salud reproductiva se destacan algunas como la Política Intersectorial de Prevención del Embarazo en Niñas y Adolescentes (PIPENA), la cual es una política que busca prevenir el embarazo adolescente a través e diversas estrategias, entre las cuales destacan la capacitación y sensibilización de la comunidad

educativa, esta iniciativa se ha implementado en 37 cantones, abarcando tanto áreas rurales como urbanas. También se desarrolló un curso abierto en línea “RECONOCE”, el cual está diseñado para capacitar docentes en conceptos clave de la educación en sexualidad, destacando la importancia de la prevención del embarazo en adolescentes y la necesidad de prevenir violencias en este grupo. Por otro lado, el desarrollo de materiales educativos y recursos digitales que promueven la educación sexual integral, estos recursos están diseñados para ser utilizados en las aulas para fomentar un aprendizaje seguro y abierto. Estas iniciativas buscan abordar las necesidades específicas de las comunidades rurales y urbanas garantizando que todos los estudiantes tengan acceso a información confiable que les permita tomar decisiones informadas sobre su salud sexual y reproductiva. (Ministerio de Educación, 2023)

### ***3.2.10 Ludo pedagogía***

Según Tellechea (s.f.), la ludo pedagogía es una metodología colectiva que combina el juego y la pedagogía para transformar la realidad desde el conocimiento vivencial. Esta metodología propone utilizar los juegos como un espacio donde se cruzan lo real y lo imaginario, con el fin de que las personas redescubran su entorno de forma creativa y significativa. La ludo pedagogía alora el conocimiento colectivo, nacido de la vivencia y la experiencia cotidiana, integrando la razón, la emoción, la afectividad y el cuerpo como fuentes válidas para comprender y cambiar el mundo. En esencia, la ludopedagogía es una forma de vivir y construir la utopía desde el juego y la acción comunitaria.

Según Borrás-Gené (s.f.), la gamificación consiste en aplicar mecánicas, elementos, y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos con el fin de involucrar a las personas a participar de forma más activa y motivadora en diferentes contextos ya sea en el trabajo, la educación o la vida diaria. El aprendizaje mediante

juegos facilita la retroalimentación constante, ya que al ser motivados por puntos, niveles o recompensas los alumnos reciben un feedback continuo sobre su progreso lo que favorece su mejora continua, además de sentirse más vinculados con las tareas y contenidos cuando estas se presentan de forma lúdica y desafiante.

### ***3.2.11 Aprendizaje interactivo***

El aprendizaje interactivo es una modalidad de educación cuyo objeto es fomentar la participación de los estudiantes a través de diversas estrategias con el fin de que sea más motivado y efectivo. Según Lukita et al. (2017), este modelo incluye mapas conceptuales, juegos, tecnologías digitales, medios multimedia, entre otros, utilizar este tipo de material interactivo permite que los estudiantes aprendan de manera activa y significativa alcanzando los logros propuestos. El funcionamiento del aprendizaje interactivo se basa en la participación autónoma de los estudiantes tomando un rol activo en su proceso formativo a través de estas actividades, además de fomentar la participación entre docentes, estudiantes y los contenidos desarrollando habilidades como pensamiento crítico, comunicación y retención de información.

### ***3.2.12 Aprendizaje visual***

El aprendizaje visual es un estilo de aprendizaje, en el que los estudiantes a través de la vista procesan y retienen de mejor manera la información, este se caracteriza por visualizar, interpretar y organizar la información mediante imágenes y recursos visuales, aprendiendo principalmente de lo que ven, con una visión detallada del contenido para procesar de forma efectiva toda la información.

Este estilo de aprendizaje tiene un impacto significativo en la retención de información, estadísticamente entre 40% y 50% de la población son aprendices visuales, lo que permite que los estudiantes puedan recopilar, interpretar y procesar la información de manera clara y de una forma más gráfica, ya que la visualización

contribuye al desarrollo de destrezas o habilidades cognitivas que mejoran el aprendizaje. Esta capacidad de retención se ve especialmente favorecida cuando los docentes hacen uso de recursos visuales como imágenes, gráficos, videos, entre otros materiales que estimulan el canal de aprendizaje. (Pazán Torres, Pullas Tapia, Núñez Hernández, & Zamora-Sánchez, 2017)

### **3.2.13 Diseño gráfico**

El diseño gráfico es una disciplina que se encarga de la creación y elaboración de comunicaciones visuales intencionadas, utilizando diversos elementos como imágenes, signos, símbolos, composición, forma y color, entre otros. El objetivo es utilizar elementos que permitan informar de forma visual que sean comprensibles y persuasivos permitiendo así la percepción del mensaje por parte del receptor. (Satué, 2012)

El **diseño gráfico centrado en el usuario** se refiere a la integración de la experiencia del usuario UX y la usabilidad, considerando las necesidades que tienen los usuarios y el contexto al que va dirigido. Por lo tanto, este enfoque tiene como objetivo crear material gráfico agradable, intuitivo y eficiente que cumpla los objetivos de manera rápida, concisa y con facilidad creando experiencias positivas y memorables. (Herrera,2020)

Para ello hay que tomar en cuenta las siguientes fases:

- **Descubrir:** Entender cuál es la necesidad del usuario y su contexto.
- **Explorar:** Identificar y priorizar los principales requerimientos de uso.
- **Crear:** Desarrollar soluciones efectivas de diseño en base a la usabilidad.
- **Testear:** Evaluar el diseño mediante pruebas con los usuarios para poder hacer mejoras.

### ***3.2.14 Estrategias de diseño gráfico aplicadas a contenidos educativos.***

En cuanto a las estrategias de diseño gráfico que se aplican a contenidos educativos destacan las siguientes:

- El conocimiento del público objetivo, para entender a quién va dirigido el contenido, esto incluye considerar las características demográficas y psicográficas de los estudiantes para adaptar el diseño a sus necesidades.
- El correcto uso del color, la psicología del color es clave en el diseño gráfico educativo, los colores no solo deben ser estéticamente agradables, sino que también deben utilizarse estratégicamente para evocar emociones, mejorar la concentración, facilitar la memorización, etc.
- Selección de tipografías adecuadas es crucial para la legibilidad y comprensión del contenido, facilitando la lectura y la jerarquización de la información.
- El equilibrio y la composición también juegan un papel importante en el diseño de este contenido, la distribución equilibrada de los elementos visuales es esencial para mantener el interés de los estudiantes, en el que se considera el uso adecuado del espacio en blanco, tamaño y simetría de los elementos, para una experiencia visual más agradable.
- La interactividad y multimedia es otro elemento importante para aumentar la participación de los estudiantes y fomentar un aprendizaje más dinámico.
- La carga cognitiva es un elemento a tomar en cuenta al diseñar contenido educativo ya que no se debe realizar material que sobrecargue la capacidad cognitiva de los estudiantes.
- Mecanismos de evaluación que permitan a los estudiantes recibir retroalimentación sobre su aprendizaje, reforzar los contenidos aprendidos.

Por ultimo los diseñadores deben ser flexibles y adaptar los contenidos a diferentes contextos educativos, considerando las particularidades de cada entorno de aprendizaje ya sea presencial o virtual. (de los Ángeles, M; Jaramillo M y Michay, M, 2022)

### **3.2.15 Ilustración**

Es un recurso visual que ayuda en la comprensión del contenido textual, sobre todo en el contexto educativo. Esta es una herramienta que facilita la comprensión de información, promueve la alfabetización visual y fomenta un aprendizaje visual.

Mediante imágenes claras la ilustración es un recurso que complementa la información, permitiendo a los estudiantes interpretar, imaginar y conectar con el contenido de forma significativa, la ilustración contribuye a las habilidades cognitivas aportando a la memorización y comprensión de conceptos complejos. (Aguado Molina & Villalba Salvador, 2020)

La ilustración es una herramienta poderosa y efectiva para poder hacer la información más entendible y accesible, sobre todo en temas de salud reproductiva y sexualidad. A través de imágenes claras e informativas se pueden abordar estos temas complejos de una manera más comprensible y menos intimidante, desmitificando conceptos relacionados con la misma, facilitando un dialogo abierto en las clases. Al presentar información de forma más visual, se fomenta el interés y la retención de estos conceptos. Este enfoque puede ayudar a normalizar este tipo de contenido proporcionándoles el conocimiento y la información necesaria para tomar decisiones informadas, contribuyendo a una educación sexual integral y respetuosa. (Paz, 2021)

### **3.2.16 Tipografía y la importancia de la legibilidad**

La tipografía es el arte y la técnica de diseñar, seleccionar y organizar tipos de letra o fuentes, que forman parte de una composición para comunicar visualmente. Esta



no solo implica la elección de fuentes y su estilo, sino también su tamaño, espaciado, alineación y disposición del texto en la composición. (García, 2020)

García (2020) explica que la tipografía es un elemento clave de la comunicación visual, ya que se puede interpretar de diferente manera según el contexto, por ello es un recurso importante de la comunicación para complementar un diseño. Las tipografías pueden transmitir distintas emociones y características. De igual manera un aspecto importante a tomar en cuenta es la importancia de la legibilidad en una composición para garantizar que el mensaje sea fácilmente comprensible. Es esencial elegir cuidadosamente un estilo de fuente ya que todas las tipografías transmiten un mensaje propio. Las tipografías no solo afectan la legibilidad sino cómo influye en la percepción visual del contenido. (García, 2020)

Por ende, para temas delicados como la salud sexual y reproductiva es fundamental que la información sea clara y comprensible. Una tipografía bien elegida puede asegurar que el mensaje se transmita de manera efectiva. Elegir una fuente que sea amigable y accesible puede ayudar a crear un ambiente de confianza y apertura, lo cual para este caso es esencial al ser considerados como temas tabúes o que generan incomodidad. Por lo tanto, una tipografía que trasmite calidez y cercanía puede hacer que el material sea más acogedor y menos intimidante para los jóvenes. (García, 2020)

### **3.2.17 Color**

El color se puede definir como la característica de la luz que se manifiesta en diferentes tonalidades, saturaciones y brillos y que se clasifica en tres dimensiones, el matiz, la saturación y el valor. (Rolón-Rodríguez, Picón-Angarita, & Caselles-Hernández, 2020)

### **3.2.17.1 Teoría del color y su impacto en la percepción de la información.**

La teoría del color son principios que guían el uso correcto del color en el diseño y la comunicación visual. El color forma un papel importante en el material gráfico ya que este no solo embellece una pieza visual, sino que también genera un impacto significativo en la percepción del contenido por parte de los espectadores, ya que cada color puede representar cosas diferentes según el contexto para el cual es utilizado, estas percepciones pueden influir en cómo se recibe o interpreta el mensaje. Los colores brillantes y contrastantes pueden atraer más la atención del receptor, mientras que los colores más suaves son menos llamativos, por otro lado, otro aspecto a tomar en cuenta al momento de hablar de cómo puede influir el color en el diseño es que colores mal combinados pueden dificultar la lectura y legibilidad, además de la comprensión del contenido e transmitir un mensaje erróneo. La teoría del color ayuda a crear una cohesión visual en el diseño. La psicología del color explica que cada color evoca emociones y reacciones diferentes en las personas, por lo tanto, una buena selección de color puede ayudar a comunicar mensajes de manera clara y efectiva. (Rolón-Rodríguez, Picón-Angarita, & Caselles-Hernández, 2020)

### **3.2.17.2 Selección de colores adecuados para temas de sexualidad.**

En el contexto de la educación sobre sexualidad y salud reproductiva es importante seleccionar colores que fomenten un ambiente de apertura y confianza, permitiendo una mejor forma de abordar estos temas, sobre todo tomando en cuenta los prejuicios y tabúes que envuelven a la comunidad. En comunidades rurales como la esperanza los colores pueden tener significados culturales específicos por ello es importante comprender el contexto cultural para evitar malentendidos o reacciones

negativas. La elección de colores puede influir en la toma de decisiones de los adolescentes. (Rolón-Rodríguez, Picón-Angarita, & Caselles-Hernández, 2020)

### **3.2.18 Diseño Inclusivo**

El diseño inclusivo es un enfoque del diseño que tiene como objetivo crear productos, servicios, áreas o entornos accesibles y utilizables para la mayor cantidad de personas posibles, independientemente de su edad, cultura, género o contexto social, abarcando la premisa de que la diversidad humana es un valor que debe ser considerados por el diseño para promover la inclusión en cuento a las necesidades de las personas. (Rodríguez-Cely & Ospina-Salazar, 2020)

#### **3.2.18.1 Principios del diseño inclusivo: acceso a la información para todos.**

El diseño inclusivo se basa en varios principios fundamentales que tiene como objetivo garantizar el acceso a la información independientemente de sus capacidades. Un principio fundamental del diseño inclusivo es la inclusión de los usuarios en la participación del proceso de diseño, es decir reconociendo y valorando las experiencias y el conocimiento de las personas con discapacidad para cubrir sus necesidades. El diseño inclusivo promueve la equidad, siendo este capaz de adaptarse a la diversidad de las personas y contextos, eliminando las barreras, usando entornos y material gráfico flexible y adaptable a diferentes necesidades y capacidades, utilizando diferentes formatos y tecnologías que faciliten la comprensión y el acceso a la información. (Rodríguez-Cely & Ospina-Salazar, 2020)

#### **3.2.18.2 Diseño gráfico como herramienta accesible y comprensible para estudiantes con diferentes niveles educativos y culturales.**

El diseño gráfico desempeña un papel crucial como herramienta accesible y comprensible, ya que involucra diferentes aspectos a tomar en cuenta al hablar de como

poder utilizarlo para informar sobre temas de sexualidad y salud reproductiva, por lo que para ello es importante tomar en cuenta que se debe analizar a la audiencia, entender su cultura e involucrando a los estudiantes en el proceso de diseño para conocer sus necesidades y perspectivas sobre estos temas, utilizando un lenguaje claro y sencillo adaptable a todos los niveles educativos facilitando la comprensión y el aprendizaje. El diseño gráfico utiliza elementos gráficos, ilustraciones, imágenes pueden ayudar a transmitir información compleja de manera más efectiva, este punto es especialmente importante para el contexto de las comunidades rurales donde influye la diversidad cultural, ya que el diseño puede adaptarse fácilmente a los diferentes contextos culturales, utilizando símbolos, colores y estilos que se reúnen de la comunidad y de las experiencias de la misma, el diseño gráfico también interviene en los diferentes estilos de aprendizaje, ya que se pueden abordar elementos visuales, auditivos o kinestésicos para los materiales educativos para ayudar a captar mejor la atención de los jóvenes. Al presentar la información de manera atractiva y comprensible, se estimula la curiosidad y el interés, lo que puede llevar a los estudiantes a una mayor interacción con el contenido. (Rodríguez-Cely & Ospina-Salazar, 2020)

### ***3.2.19 Comunicación visual***

La comunicación visual se define como el proceso de transmitir información a través de elementos visuales, como las imágenes, gráficos, colores y formas, donde los signos y símbolos se utilizan para representar y codificar la información de una forma más comprensible dentro de un contexto cultural y social específico. La comunicación visual se también involucra la interpretación y la percepción de los mensajes, donde cada uno de los elementos del diseño juegan un papel importante en el sentido del mensaje visual. (Paredes-Calderón & Nájera-Galeas, 2020)

### **3.2.19.1 Elementos clave de la comunicación visual: uso de símbolos, gráficos y diagramas.**

Estos elementos son fundamentales para la transmisión y representación de información. Los símbolos son representaciones gráficas cuyo objetivo es evocar significados específicos, en los mismos se incluyen iconos, logotipos o formas que tengan un significado culturalmente reconocido. En cuanto a los gráficos en los cuales se incluyen imágenes, ilustraciones, representaciones de datos, son herramientas poderosas para transmitir un mensaje de forma clara y efectiva. Por otro lado, tenemos los diagramas que se utilizan para organizar información de manera más estructurada mostrando su relación con varios elementos, entre estos están los mapas conceptuales, los esquemas, entre otros para una mejor comprensión y análisis de información. Todos estos elementos permiten crear mensajes visuales más digeribles y comprensibles, ayudando a los receptores a entender, percibir e interpretar mejor el contenido. (Paredes-Calderón & Nájera-Galeas, 2020)

### **3.2.19.2 Cómo la comunicación visual puede superar las barreras lingüísticas y culturales.**

La comunicación visual tiene un potencial significativo para superar barreras lingüísticas y culturales, sobre todo en las comunidades rurales donde estos aspectos pueden dificultar la comprensión de los mensajes verbales. Utilizar ilustraciones o imágenes puede facilitar la comprensión de conceptos complejos como temas de sexualidad y salud reproductiva, simplificando la información y haciéndola más accesible las personas pueden comprender de forma más efectiva. La implementación de símbolos visuales que representen los conceptos de sexualidad y salud reproductiva les permite una comunicación más efectiva para interpretar estos mensajes. La comunicación visual puede ser adaptada a los valores culturales de la comunidad,

tomando en cuenta el color, los estilos artísticos, entre otras puede aumentar la relevancia y aceptación de los mensajes. (Paredes-Calderón & Nájera-Galeas, 2020)

### **3.2.20 Cultura y Comunidad rural de la Esperanza**

La comunidad rural de La Esperanza está ubicada al sureste de la ciudad de Ibarra, y se caracteriza por sus culturas y tradiciones. La cultura de La Esperanza es dinámica y está compuesta por vivencias y elementos heredados del pasado, de igual manera por influencias externas y locales, es decir que se presenta diversidad cultural en la misma, en tradiciones, creencias y costumbres. (Farinango, 2018)

Los mitos y creencias sobre sexualidad y salud reproductiva en comunidades rurales se ven arraigadas principalmente por factores culturales, sociales y religiosos. Uno de los mayores tabúes que todavía prevalecen en estas comunidades es la virginidad de la mujer hasta el matrimonio, lo que genera presiones sociales en las mujeres para que se mantengan en ese estado hasta ese momento. La religión también juega un papel importante en la formación y prolongación de estos tabúes ya que regulan las conductas sexuales promoviendo ideas de que ciertas prácticas son incorrectas lo que refuerza la ignorancia sobre estos temas. De igual manera hablar abiertamente sobre temas de sexualidad en un entorno familiar es visto como un tabú lo que conlleva a la desinformación y perpetuación de estos mitos. (Chevez Roque, Gordillo Quizhpe, & Ordoñez Morocho, 2022)

### **3.3 Referentes de diseño**

En este apartado se analizaron referentes existentes sobre proyectos similares para identificar estilos y varios enfoques que pueden ser utilizados para enriquecer la propuesta gráfica, abordando el análisis de referentes de diseño benchmarking y referentes inspiracionales, donde se analizaron aspectos en cuanto a interactividad de los proyectos, recursos visuales, el uso del color, composición e ilustraciones, con el fin de establecer una base sólida que guíe el desarrollo creativo y pueda cumplir el objetivo de informar de una manera clara, accesible y culturalmente pertinente los adolescentes en la Unidad Educativa Mariano Acota en la comunidad rural de La Esperanza.

#### ***3.3.1 Referentes benchmarking***

Las figuras 1 y 2 presentan proyectos que destacan por su enfoque interactivo y dinámico para abordar temas sensibles como la sexualidad y salud reproductiva. Cada uno utiliza recursos que fomentan la interacción directa con los usuarios, lo que resulta atractivo y llamativo para el público objetivo. La paleta de colores empleada en cada uno es pertinente ya que evocan o son fácilmente relacionados con el sistema reproductor humano y el organismo en general, manteniendo coherencia con la temática y funcionalidad visual.

**Figura 1***Sex Education Tool*

Nota: Material educativo sobre menstruación y sexualidad. Tomado de Pinterest, por Gypsy January, 2024.

**Figura 2***Recurso del Sistema Reproductor Femenino*

Nota: Maqueta del sistema reproductor femenino que puede ser utilizado para enseñar cada una de sus partes de una forma dinámica. Tomado de Pinterest, por Gabrielle Scattolin, 2024.

La figura 3,4 y 5 que se muestrana continuación presentan juegos de mesa enfocados en el tema de sexualidad y salud reproductiva. Este tipo de juegos al ser divertidos y participativos fomentan el aprendizaje activo de los jóvenes, haciendo de la experiencia del aprendizaje algo más dinámico y atractivo. Los colores utilizados son



vibrantes y energéticos, mientras que las ilustraciones y los elementos gráficos cumplen su función explicativa, logrando captar la atención de los adolescentes.

### Figura 3

*“Aprendidas” juego sobre sexualidad femenina*



Tomado de Behance, por María José Yunge González, 2024.

### Figura 4

*Juego de mesa sobre el ciclo menstrual*



Tomado del Repositorio de la Universidad San Ignacio de Loyola, por Carla Arellano, 2025.

### Figura 5

*The Period Game*



Tomado de Página Web The Period Game, por Daniela Gilsanz y Ryan Murpgy, 2024.

La figura 6, es un proyecto con una perspectiva diferente, lo que lo hace particularmente relevante al explorar una solución digital, se trata de un juego interactivo en el cual se busca alcanzar un cierto porcentaje de aciertos para progresar, maneja una interfaz interesante, además de ser un juego intuitivo, utiliza personajes animados y fomenta el aprendizaje a través de un juego digital, lo que es un enfoque con una idea que aporta una perspectiva novedosa y atractiva para los adolescentes.

### Figura 6

#### *Feria de juegos de la salud sexual masculina*



Nota: Juego interactivo en formato digital de preguntas y respuestas con personajes.

Tomado de Behance, por José Fonseca, 2024.

La figura 7 y 8 utilizan ilustraciones sencillas y atractivas que explican los temas de sexualidad de una manera clara y simple, evitando detalles excesivos, además se utiliza una paleta de colores coherente con la temática, logrando transmitir confianza y

claridad. Por otro lado, la figura H presenta un estilo de ilustración divertido y accesible para el público, este estilo se aleja de las representaciones anatómicas y tradicionales, lo que lo hace interesante, opta por un estilo basado en el diseño de personajes, lo que aporta frescura y una conexión más amigable y animada con el público.

### Figura 7

#### *Ilustraciones Flat Design*



Nota: Ilustraciones con estilo flat design, caracterizado por diseño minimalista, con colores llamativos y elementos planos, sin sombras, texturas ni profundidades. Tomado de Vecteezy, por MacrovectorStudio, 2024.

### Figura 8

#### *Ilustración Flat Design*



Nota: Ilustraciones con estilo flat design, con colores llamativos y elementos planos.

Tomado de Pinterest, por YNMHOME, 2024.

Por último, la figura 9 es un juego de preguntas con el formato de “mito o realidad”, abordando temas de salud sexual y reproductiva desde un enfoque educativo. Los colores empleados son tonos poco saturados y que inspiran confianza y seguridad en los jóvenes, los colores influyen en los usuarios, facilitando la comunicación sobre estos temas sensibles de una manera más cómoda y empática.

### Figura 9

*Juego de cartas – Hablemos a calzón quitao*



Nota: Juego que aborda temas de sexualidad y salud reproductiva con colores que transmiten confianza y seguridad. Tomado de Issuu, por Jahilim Osorio Delgado, 2024.

#### 3.3.2 Referentes inspiracionales

La figura 10 destaca por su estilo de animación basado en el diseño de personas con rasgos simples y el uso de una paleta de colores vibrante y llamativa. Este tipo de ilustración es más accesible y agradable para los adolescentes, y es más caricaturesco. Por otro lado, la figura 11 se caracteriza por un estilo de animación que exagera las proporciones corporales enfatizando en los aspectos clave que definen a cada cosa, lo que lo hace más interesante, este tipo de representación puede ser útil para desatar personajes o elementos de una forma visual diferente y más llamativa.

**Figura 10**

*Open to wondering*



Nota: Diseño de rostros de personajes con rasgos simples. Tomado de Behance, por Kaplan Wave, 2024.

**Figura 11**

*Ilustración corporal*



Nota: Diseño de personajes con proporciones corporales exageradas. Tomado de Pinterest, por Autumn, 2024.

La figura 12, presenta un estilo fuera de lo común, con colores llamativos y patrones orgánicos, lo cual podría aportar al proyecto, este tipo de ilustraciones evocan fluidez y confianza, este enfoque puede integrarse en el diseño de los elementos para representar mayor apertura para hablar sobre temas de sexualidad.

**Figura 12***Dreamscape illustrations*

Nota: Formas y patrones orgánicos que transmitan fluidez y sutileza, puede ser usado para el diseño de los cuerpos y otros elementos. Tomado de Pinterest, por Autumn, 2024.

Las figuras 13 y 14 incorporan formas orgánicas que se alejan de la simetría tradicional, sugiriendo movimientos y mayor naturalidad. Este concepto puede ser fácilmente adaptado al diseño del material gráfico educativo, con el fin de optar por un enfoque más fluido.

**Figura 13***Pictoplasma*



Nota: Formas y patrones orgánicos que transmitan fluidez y sutileza, puede ser usado para el diseño de los cuerpos y otros elementos. Tomado de Pinterest, por Alexandra Zutto, 2024.

### **Figura 14**

*Burst of color*



Nota: Formas orgánicas y naturales que reflejen o reinterpreten movimiento, fluidez y sutileza, este tipo de formas se puede considerar para ilustraciones. Tomado de Pinterest, por Phooi, 2024.

Por ultimo, la figura 15, presenta una paleta de colores que equilibra tanto la feminidad como la masculinidad, lo cual sería ideal para representar de forma inclusiva los temas de salud sexual y reproductiva a los adolescentes. Esta cromática podría ser funcional para los diseños con el fin de comunicar neutralidad, equilibrio y confianza.

### **Figura 15**

*Equilaria*



Nota: Paleta de colores que puede ser usada para material gráfico sobre sexualidad y salud reproductiva. Tomado de Pinterest, por Ilii05, 2024.

Tras el análisis de los referentes benchmarking e inspiracionales antes mencionados, se pudo determinar que hay varias estrategias, enfoques visuales y material gráfico desde el cuál se podría abordar el tema de sexualidad y salud reproductiva de formas efectivas.

Se observó que las opciones más eficaces para captar la atención de los jóvenes y fomentar su interés en estos temas es un enfoque gráfico que utiliza estilos animados y caricaturescos, la ilustración con personajes asimétricos, con formas orgánicas y fluidas, son más llamativas, de tal forma que puede transformar una temática seria en una experiencia más accesible y amigable para los estudiantes.

Así mismo, la selección de una paleta de colores adecuada es crucial para el proyecto, por lo que se opta por una cromática que inspire confianza y seguridad para hablar sobre estos temas, además de equilibrar la representación para ambos géneros y la diversidad de temas que se abordarán. Esta combinación de composición visual, ilustración y color son fundamentales para crear un material gráfico efectivo, que no sea solo estéticamente atractivo, sino que también aporte el propósito funcional, educativo y culturalmente pertinente para los estudiantes.



**Figura 16**

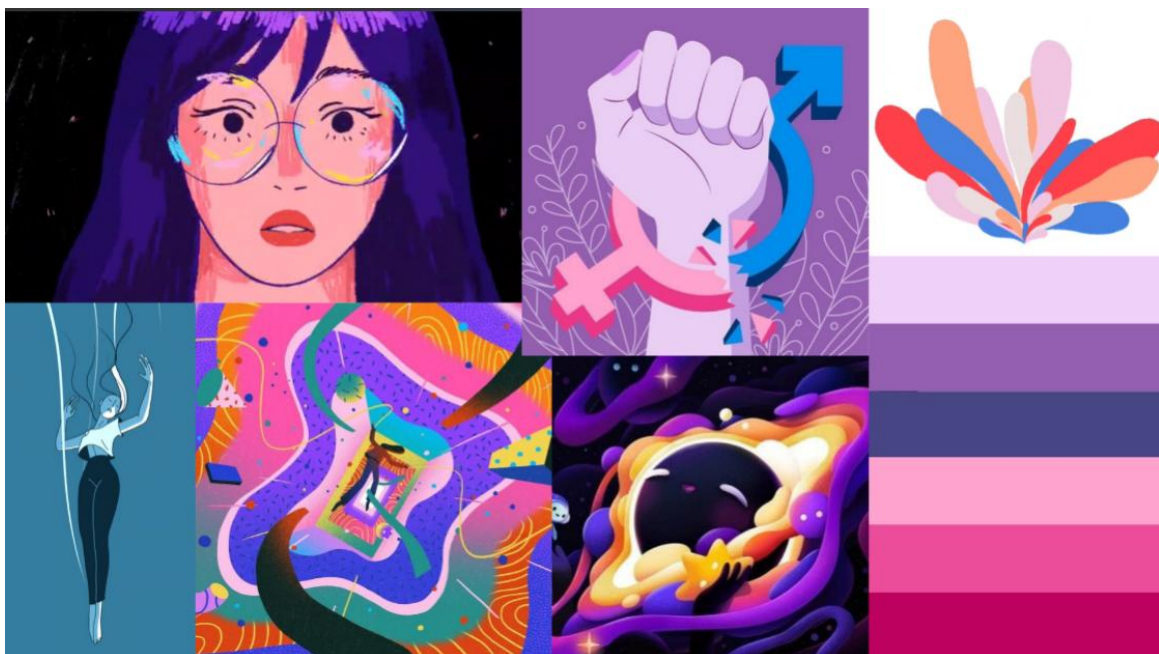
*Moodboard Referentes Benchmarking*



Tomado de varios autores, elaborado por Mariana Arias, 2024.

**Figura 17**

*Moodboard Referentes Inspiracionales*



Tomado de varios autores, elaborado por Mariana Arias, 2024.

## CAPITULO III

### 4.1 Introducción

El presente capítulo aborda los materiales y métodos empleados para cumplir los objetivos de la investigación, que se centra en el uso del diseño gráfico como herramienta de orientación para reforzar los conocimientos sobre sexualidad y salud reproductiva en la Unidad Educativa Mariano Acosta de la comunidad rural de “La Esperanza”. Los métodos utilizados para su desarrollo están alineados con el objetivo general, el cual es desarrollar piezas gráficas que aborden tabúes y desinformación, adaptándose a las particularidades culturales y sociales de la comunidad, de igual manera abarcando las necesidades de los estudiantes como los de la Unidad Educativa Mariano Acosta.

Es fundamental detallar los materiales y métodos utilizados, ya que este apartado sustenta la validez del estudio y demuestra cómo las herramientas utilizadas contribuyeron al logro de los objetivos específicos, mismos que incluyen analizar los principales temas de desinformación, explorar herramientas gráficas que faciliten la comprensión, además de diseñar e implementar recursos gráficos que sean culturalmente relevantes y accesibles.

Este capítulo se estructura de la siguiente manera. En primer lugar, se describe el tipo de investigación, destacando la naturaleza de campo de la investigación. A continuación, se detallan los enfoques empleados, el cual es el enfoque cualitativo para la investigación. Seguidamente, se aborda el alcance de la investigación, además de la definición de la población y la muestra. De igual manera, se presentan las técnicas e instrumentos utilizados para la recolección de datos, junto con las herramientas aplicadas para su procesamiento. Finalmente, con la información recopilada, se

establece la metodología de diseño que guiará el desarrollo del proyecto, incluyendo el diseño, implementación y validación del material educativo propuesto.

#### **4.2 Diseño de la investigación**

El presente proyecto adopta una investigación de campo, ya que se llevó a cabo en el entorno real de la institución e implica la interacción directa con los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Mariano Acosta, este tipo de estudio permitió la recopilación de datos en el contexto natural de los estudiantes, observando de primera mano cómo interactúan con el material gráfico disponible y cómo este influye en su comprensión sobre los temas de sexualidad y salud reproductiva.

Para la recopilación de datos se emplearon tanto entrevistas como observaciones directas, garantizando un enfoque cualitativo, mismo que facilitó la comprensión de las percepciones, experiencias y necesidades de los participantes, identificando fortalezas y limitaciones del material gráfico utilizado en el aula.

#### **4.3 Enfoque de la investigación**

El presente estudio adopta un enfoque cualitativo, ya que se centró en la realización de entrevistas a profesionales en el área educativa, psicología infantil y expertos en el área de diseño gráfico que puedan aportar perspectivas y conocimientos relevantes para la investigación, además de observaciones de las características del material gráfico disponible. Este enfoque permitió explorar a profundidad las percepciones, actitudes y conocimientos de los educadores en relación con la utilidad del material existente para la enseñanza de sexualidad y salud reproductiva.

#### **4.4 Alcance de la investigación**

El presente proyecto de investigación es un estudio de caso que se enfoca específicamente en la Unidad Educativa Mariano Acosta, ubicada en la comunidad rural de La Esperanza, Ibarra. Este enfoque permitió analizar en profundidad las necesidades

de esta institución educativa y su contexto social y cultural, proporcionando una comprensión detallada que será clave para diseñar y evaluar el impacto del material gráfico para reforzar el contenido sobre sexualidad y salud reproductiva.

El alcance de la investigación se delimitó a esta población específica, con el objetivo de desarrollar materiales adaptados que respondan a las necesidades educativas y culturales de la comunidad. Este estudio busca diseñar e implementar recursos gráficos efectivos, que ayuden y aporten a la comprensión y enseñanza de temas relacionados con sexualidad y salud reproductiva en este entorno particular.

#### 4.5 Selección de la población

La población objetivo de esta investigación está conformada por adolescentes de entre 12 y 14 años, que cursan el 8vo, 9no y 10mo año de Educación General Básica (EGB) en la Unidad Educativa Mariano Acosta, ubicada en la comunidad rural de La Esperanza. Con un total de 44 participantes que se clasifican de la siguiente manera: 18 estudiantes que pertenecen al 8vo de EGB, 11 estudiantes de 9no de EGB, 10 estudiantes de 10mo de EGB, 2 maestras de Ciencias naturales del presente periodo y del anterior, y finalmente 1 psicóloga fuera de la institución que será la especialista de apoyo en este proceso y finalmente 2 expertos diseñadores gráficos.

#### 4.6 Muestra

**Tabla 1**

*Tabla de muestra de población*

<b>Población</b>	<b>Nivel</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Edad</b>
Estudiantes	8vo EGB	18	12
Estudiantes	9no EGB	11	13
Estudiantes	10mo EGB	10	14
Profesores	-	2	30 - 32
Psicóloga	-	1	28
Expertos diseñadores	-	2	40 - 43

---

**TOTAL**

---

**44**

---

La muestra es de tipo no probabilística, lo que implica que los participantes fueron seleccionados de manera intencional, basándose en criterios específicos, como la accesibilidad y disposición de los adolescentes para participar en las actividades de la investigación.

#### **4.7 Técnicas de recolección de datos**

Los datos se obtuvieron mediante entrevistas estructuradas que permitieron obtener información cualitativa sobre las percepciones y conocimientos de los profesionales en relación con los contenidos impartidos, el material gráfico disponible y sus necesidades para el desarrollo de nuevos recursos de refuerzo. Estas entrevistas se realizaron de forma presencial e individual con cada participante, que incluye a las dos docentes de la materia de Ciencias Naturales, la psicóloga infantil y los expertos en el área de diseño gráfico.

Por otro lado, se realizaron observaciones directas del material gráfico ya existente con el objetivo de analizar cómo se desarrollan las actividades en clase y cómo interactúan los estudiantes con el mismo.

#### **4.8 Instrumentos de recolección de datos**

Para comprender cómo se aborda la educación en sexualidad y salud reproductiva y el material gráfico disponible en la Unidad Educativa Mariano Acosta, es necesario determinar las siguientes variables, las cuales permitieron determinar la realidad del material con el que cuentan, pensum de estudio, contenido e información y cómo interactúan los estudiantes con el material en clase.

**Tabla 2***Tabla de variables de levantamiento diagnóstico*

<b>Variables</b>	<b>Criterios</b>	<b>Instrumentos</b>	<b>Población</b>
Adaptación curricular al nivel educativo	Contenido adaptado sobre sexualidad y salud reproductiva a 8vo, 9º y 10mo de EGB.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guion</li> <li>• Fichas de observación</li> </ul>	Docentes Psicóloga Material existente
Contenido / Temas	Contenido que se desarrolla en clase.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guion</li> <li>• Fichas de observación</li> </ul>	Docentes Psicóloga Material existente
Actividades y aplicaciones del material existente	Como se trabaja el contenido en clase.  Actividades y metodologías que se llevan a cabo dentro y fuera del aula para abordar temas de sexualidad y salud reproductiva.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guion</li> <li>• Fichas de observación</li> </ul>	Docentes Psicóloga Estudiantes Material existente
Preferencias en la forma de aprendizaje	Material que ha dado mejor resultado para el aprendizaje en jóvenes (Impreso, digital, juegos, campañas, libros, ¿etc)?  Que soportes disponen para el desarrollo de las actividades sobre sexualidad y salud reproductiva.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guion</li> <li>• Fichas de observación</li> </ul>	Docentes Psicóloga Material existente

Tiempo que destinan a la enseñanza de sexualidad y salud reproductiva	Tiempo que se destina en promedio a la enseñanza de sexualidad y salud reproductiva.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guion</li> </ul>	Docentes Psicóloga
Tipo de material gráfico	<p>El material gráfico debería incluir fotografías o ilustraciones para abordar el tema de sexualidad y salud reproductiva en adolescentes.</p> <p>El contenido de los libros es suficiente para informar sobre estos temas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guion</li> <li>• Fichas de observación</li> </ul>	Psicóloga
Material gráfico existente (suficiente)	Amplían el contenido sobre esta temática con material adicional o se utiliza solo la información de los libros.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guion</li> <li>• Fichas de observación</li> </ul>	Docentes Psicóloga Material existente
Necesidad de recursos adicionales	<p>Debilidades y fortalezas del material con el que cuentan.</p> <p>El material gráfico es suficiente para la comprensión del tema.</p> <p>Como interactúan los jóvenes en clase.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fichas de observación</li> </ul>	Estudiantes Material existente
Insumos requeridos para mejorar la enseñanza sobre	Insumos con los que necesitan contar para	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guion</li> </ul>	Docentes

sexualidad y salud reproductiva	reforzar mejor estos temas.		
	Elementos gráficos clave:		
Recursos visuales	color, tipografía, ilustración, jerarquía visual.	• Guion	Expertos en diseño gráfico

---

A partir de las variables establecidas, se utilizaron como instrumentos de recolección de datos el guion de entrevista y las fichas de observación, con el propósito de recopilar información desde diferentes enfoques: educativo, psicológico y visual. Además, se realizaron observaciones directas del material gráfico disponible para complementar el análisis.

Se elaboraron tres guiones de entrevistas estructuradas con preguntas abiertas, dirigidas a las docentes de Ciencias Naturales de la Unidad Educativa Mariano Acosta, a una especialista en psicología infantil y a dos expertos en diseño gráfico. Las entrevistas se realizaron de manera presencial con las docentes, de forma virtual con la psicóloga y a través de Google Meet con los diseñadores. Cada una de las preguntas fue formulada en función de las variables relacionadas con el área de conocimiento de cada participante. (*ver anexo 1, 2, 3 y 4*)

Por otro lado, se realizaron fichas de observación descriptivas, en donde a través de los criterios basados en las variables de la investigación, se observó el material gráfico existente, las actividades en clase, como interactúan los estudiantes con el mismo, entre otros, por lo que determinamos valores cualitativos. Las fichas de observación están compuestas por un encabezado, fecha, hora de inicio y fin, nivel de EGB, número de estudiantes, nombre del profesor, variable, criterios a observar y finalmente las observaciones. (*ver anexo 5, 6 y 7*)



Se realizó una validación de las entrevistas y las fichas de observación mediante juicio de un experto en el área técnica del diseño gráfico, con el fin de asegurar que las preguntas fueran claras, pertinentes y alineadas con los objetivos de la investigación. Tanto las entrevistas estructuradas como las fichas de observación proporcionaron una visión más completa sobre la necesidad de material gráfico de refuerzo para un mejor aprendizaje.

#### 4.9 Técnicas de procesamiento de datos

##### 4.9.1 *Tabulación de resultados entrevistas a docentes y psicólogos*

Tras realizar un análisis de las entrevistas realizadas a las docentes y a la psicóloga infantil, se obtuvieron los resultados según las variables de investigación. Tomando en cuenta que varias preguntas formuladas en las entrevistas aportan información relevante para más de una variable, lo que permitió resultados más integrales.

**Tabla 3**

*Resultados de entrevistas a docentes y psicólogos*

<b>Variables</b>	<b>Preguntas</b>	<b>Resultados</b>
Adaptación curricular al nivel educativo	1	El contenido sobre sexualidad y salud reproductiva no está diferenciado adecuadamente por nivel educativo. Aunque los temas deberían variar según el grado, los textos actuales presentan la misma información para todos los niveles (8vo, 9no y 10mo).
Contenido / Temas	2	Pubertad, menstruación, enfermedades de transmisión sexual, desarrollo embrionario y fetal, reproducción humana, maternidad y paternidad prematura, y métodos anticonceptivos.

Actividades y aplicaciones del material existente	3 – 5 - 6	Se utilizan exposiciones, videos, organizadores gráficos, juegos y talleres como estrategias de enseñanza. Aunque algunas actividades fomentan la participación, la mayoría de recursos son producidos por los propios docentes fuera del horario escolar, ya que la institución no provee materiales suficientes. Esto demuestra una gran carencia institucional en cuanto a apoyo didáctico.
Preferencias en la forma de aprendizaje	7	Todos los entrevistados coinciden en que los adolescentes aprenden mejor con materiales visuales e interactivos como juegos, infografías, videos animados y maquetas. Estos métodos facilitan la comprensión y aumentan la motivación y el interés en los estudiantes. Las campañas participativas también fueron destacadas como una estrategia útil para reforzar el aprendizaje.
Tiempo que destinan a la enseñanza de sexualidad y salud reproductiva	8	La enseñanza de estos temas se realiza durante un corto periodo del año escolar (2 a 3 semanas), según lo establecido por el currículo. Esto limita la posibilidad de profundización y continuidad en el aprendizaje. Desde la psicología, se sugiere que este sea un proceso constante, idealmente con una hora semanal dedicada al tema.
Tipo de material gráfico	7	El material gráfico utilizado actualmente es mayormente impreso (por la limitada conectividad) y en menor medida digital. Se valora más el uso de infografías, afiches, carteles y juegos educativos físicos, ya que permiten una enseñanza más dinámica, visual y adaptada al contexto rural.

Material gráfico existente (suficiente)	4 – 5 - 9	El material actual es insuficiente. Los libros tienen contenido muy básico y poco visual, lo que hace necesario complementar con otros recursos. No se cuenta con material institucional adecuado, y los recursos digitales enfrentan obstáculos como la falta de conexión a internet. Además, los materiales existentes carecen de atractivo visual, lo que afecta la retención del contenido por parte del alumnado.
Insumos requeridos para mejorar la enseñanza sobre sexualidad y salud reproductiva	10	Se requiere la creación de materiales gráficos llamativos y adecuados a la edad: afiches, infografías, juegos impresos, tarjetas educativas, maquetas y recursos visuales adaptados al entorno rural. También se sugieren charlas informativas o campañas.

#### **4.9.2 Tabulación de resultados entrevistas a expertos en diseño gráfico**

A partir del análisis de las entrevistas realizadas a expertos en el área técnica del diseño gráfico, con experiencia en la creación de material educativo, se obtuvieron los siguientes resultados. Las preguntas formuladas en dichas entrevistas respondieron a la variable de los recursos visuales, considerando los criterios de color, tipografía, jerarquía visual y tipo de ilustración.

**Tabla 4**

*Resultados de entrevistas a expertos en diseño gráfico*

<b>Variables</b>	<b>Resultados</b>
Recursos visuales	Se recomienda utilizar una paleta de colores suaves y poco saturados como celeste, salmón, melocotón, verde menta, rosado o lila claro, que transmitan confianza, calma y cercanía, alineándose con el contexto cultural y emocional del público. En cuanto a tipografía, se aconseja el uso de fuentes sans serif como Lato, Montserrat, Nunito o Baloo para

---

garantizar legibilidad en el contenido general, acompañadas de una fuente decorativa dirigida al público adolescente para títulos o portadas, limitando la combinación a dos o tres familias tipográficas como máximo. En medios digitales, los tamaños ideales son de 30–36 px para títulos, 20–26 px para subtítulos y 14–18 px para el texto general, manteniendo proporciones similares en impresos. La jerarquía visual debe organizarse en tres niveles: títulos llamativos y en negrita para captar atención inmediata, subtítulos con contenido explicativo y finalmente referencias o notas en un nivel menor, utilizando tamaño, peso visual e ilustraciones como herramientas claves para guiar la lectura sin saturar la pieza. Finalmente, en cuanto a las ilustraciones, se sugiere un estilo de animación clásico con figuras humanas proporcionales que reflejen diversidad corporal y étnica de forma amigable, sin caer en lo infantil ni en lo explícito, preferiblemente realizadas mediante bocetaje tradicional y digitalizadas en un estilo gráfico definido, como el flat design o ilustración estilizada.

---

#### **4.9.3 Tabulación de resultados fichas de observación**

Tras analizar las fichas de observación, se obtuvieron los siguientes resultados en relación con cada una de las variables de investigación. Cabe destacar que algunas preguntas aportaron información relevante para más de una variable, lo que permitió unificar los resultados siendo estos más completos.

#### **Tabla 5**

*Resultados de fichas de observación del material gráfico existente*

<b>Variables</b>	<b>Preguntas</b>	<b>Resultados</b>
Adaptación curricular al nivel educativo	2	El material gráfico no está adaptado al nivel educativo; se utiliza el mismo contenido para 8vo, 9no y 10mo educativo

---

		EGB, sin considerar diferencias de madurez o comprensión.
Contenido / Temas	1	Se abordan temas clave sobre sexualidad y salud reproductiva como pubertad, ETS, reproducción, embarazo adolescente y anticonceptivos.
Actividades y aplicaciones del material existente	3	Se utilizan videos introductorios y luego lectura con actividades del libro, pero la participación estudiantil es baja y hay distracción frecuente
Preferencias en la forma de aprendizaje	5	Los estudiantes se distraen fácilmente; muestran mayor interés por materiales visuales animados e interactivos que por libros o lectura guiada.
Material gráfico existente (suficiente)	4 - 7	El material gráfico es escaso, poco ilustrativo y no atractivo visualmente; no incluye elementos dinámicos como infografías o cómics.
Tipo de material gráfico	6	Los soportes con los que cuentan son tanto impreso como digital, es decir textos impresos, videos y libros, pero no hay materiales interactivos o visualmente llamativos; los recursos disponibles son limitados.
Necesidad de recursos adicionales	4	Es necesario incorporar más recursos gráficos adaptados y llamativos que mejoren la comprensión y motiven la participación del estudiantado.

---

#### **4.10 Interpretación de datos**

A partir del análisis de los instrumentos realizados tanto las entrevistas a docentes, psicóloga y expertos en diseño gráfico, junto con las fichas de observación sobre el material existente y su uso en el aula, se determinaron los siguientes resultados para cada variable.

**Tabla 6***Interpretación de resultados de datos diagnósticos*

<b>Variables</b>	<b>Resultados</b>	<b>Requerimientos</b>
Adaptación curricular al nivel educativo	El contenido sobre sexualidad y salud reproductiva no está adaptado a las necesidades específicas de cada nivel. Se emplea el mismo material para 8vo, 9no y 10mo, sin considerar diferencias de madurez ni comprensión. Esto afecta la efectividad del aprendizaje.	Adaptar el material gráfico a cada nivel de madurez y comprensión para los cursos 8vo, 9no y 10mo de EGB,
Contenido / Temas	Pubertad, menstruación, enfermedades de transmisión sexual, desarrollo embrionario y fetal, reproducción humana, maternidad y paternidad prematura, y métodos anticonceptivos.	Incluir los temas de pubertad, menstruación, ETS, desarrollo embrionario y fetal, reproducción humana, maternidad y paternidad prematura, y métodos anticonceptivos.
Actividades y aplicaciones del material existente	Las estrategias se basan en exposiciones, juegos, videos y talleres. Sin embargo, la mayoría de actividades son generadas por los docentes con recursos propios, debido a la falta de apoyo institucional. Esto limita la participación y atención de los estudiantes.	Estrategias: exposiciones, videos, talleres. Crear materiales que fomenten la participación activa de los estudiantes y que sean atractivos visualmente.

Preferencias en la forma de aprendizaje	Tanto los profesionales como las observaciones indican que los adolescentes prefieren materiales visuales, interactivos y lúdicos. Juegos, videos, infografías y actividades dinámicas generan mayor atención y mejor retención del contenido. En cuanto al material gráfico a desarrollar se recomienda tomar en cuenta la ludo pedagogía el cual es el aprendizaje a través de juegos para hacerlo interactivo.	Aplicar principios de ludo pedagogía, enfocándose en el aprendizaje mediante el juego.  Material gráfico interactivo.
Tiempo de enseñanza	La enseñanza de estos temas se realiza durante un corto periodo del año escolar (2 a 3 semanas), según lo establecido por el currículo.	Periodo establecido de 2 a 3 semanas durante el trimestre.
Tipo de material gráfico	Soportes digitales e impresos disponibles, sin embargo, el soporte digital tiene baja conectividad por lo tanto se buscaría una opción offline. El material gráfico que se utiliza es mayormente impreso. Si bien existen algunos videos, no hay recursos visuales llamativos ni interactivos.	Priorizar recursos impresos o digitales offline debido a las limitaciones de conectividad en la institución.  Desarrollar materiales portables y fáciles de distribuir sin necesidad de conexión a internet.
Material gráfico existente (suficiente)	El material actual es insuficiente y poco atractivo. Los libros tienen contenido muy básico y visualmente pobre. No hay suficientes recursos complementarios ni digitales por limitaciones de conectividad y falta de gestión institucional.	Desarrollar materiales portables y fáciles de distribuir sin necesidad de conexión a internet.

<p>Insumos requeridos para mejorar la enseñanza sobre sexualidad y salud reproductiva</p>	<p>Se necesitan recursos gráficos visualmente atractivos, contextualizados y adecuados para adolescentes: juegos didácticos, infografías, tarjetas, cómics, maquetas, y campañas educativas. Estos materiales deben facilitar el aprendizaje y fomentar el interés y motivar la participación de los estudiantes.</p>	<p>Asegurar que los recursos diseñados despierten interés, motiven la participación y sean cultural y socialmente adecuados. Representar los temas de forma clara, visual, respetuosa y adecuada para adolescentes.</p>
<p>Recursos visuales</p>	<p>Se recomienda una paleta de colores suaves y poco saturados como celeste, rojo salmón, melocotón, verde menta, rosado y lila claro, que transmitan calma, salud y cercanía. Para la tipografía, se sugiere el uso de fuentes sans serif como Lato, Montserrat, Nunito o Baloo para el contenido general, combinadas con una fuente decorativa para títulos o portadas, usando un máximo de dos o tres familias tipográficas. En medios digitales, los tamaños ideales son: títulos entre 30–36 px, subtítulos entre 20–26 px y texto general entre 14–20 px, manteniendo proporciones similares en material impreso para asegurar buena legibilidad. La jerarquía visual debe dividirse en tres niveles (títulos, contenido y notas) usando peso visual e</p>	<p>Paleta de colores suaves y poco saturados.  Digital - Tipografías sans serif.  Impresos textos largos - Tipografías serif.  Impresos textos cortos - Tipografías sans serif.  Incorporar una fuente decorativa únicamente para títulos o portadas, usar máximo tres familias tipográficas en total.  Establecer una jerarquía visual clara con tres niveles: títulos, contenido principal y notas o datos secundarios.  Los tamaños tipográficos digitales adecuados varían según la tipografía.  Asegurar buena legibilidad en medios impresos y digitales.</p>

---



ilustraciones para guiar la lectura. Ilustraciones proporcionales,  
Las ilustraciones deben ser diversas, amigables y  
amigables, proporcionales y anatómicamente comprensibles.  
diversas, con estilo clásico o flat Utilizar un estilo clásico o flat  
design, realizadas primero a mano y design, empezando por bocetos a  
luego digitalizadas. mano y luego digitalizando las  
ilustraciones.

---

## CAPITULO IV

### 5.1 Resultados y Discusión

La fundamentación teórica del capítulo dos y los resultados del capítulo tres muestran que las metodologías de enseñanza más efectivas para enseñar a los adolescentes son las que combinan lo visual, lo interactivo y la ludificación, entendida como el uso de dinámicas de juego en la educación. Estas metodologías pedagógicas no solo facilitan la comprensión, sino que también aumentan la motivación y participación, aspectos clave al tratar temas sensibles como la sexualidad y salud reproductiva en comunidades rurales donde persisten los mitos y tabúes.

Las entrevistas con expertos en pedagogía, psicología y diseño, así como las observaciones del material gráfico disponible y como interactúan los estudiantes con el mismo, revelan que los materiales actuales; principalmente los libros y videos no despiertan el interés de los estudiantes. La falta de recursos interactivos limita su participación. Esto evidencia la necesidad de reforzar los contenidos educativos con elementos visuales y dinámicos, ya que los adolescentes se involucran más cuando el aprendizaje se presenta de manera activa.

En base a estos resultados se detalla la siguiente tabla de requerimientos de diseño:

**Tabla 7**

*Tabla de requerimientos de diseño*

<b>Variables</b>	<b>Requerimientos</b>
Adaptación curricular al nivel educativo	Adaptar el material gráfico a cada nivel de madurez y comprensión para los cursos 8vo, 9no y 10mo de EGB,

Contenido / Temas	Incluir los temas de pubertad, menstruación, ETS, desarrollo embrionario y fetal, reproducción humana, maternidad y paternidad prematura, y métodos anticonceptivos.
Actividades y aplicaciones del material existente	Estrategias: exposiciones, videos, talleres. Crear materiales que fomenten la participación activa de los estudiantes y que sean atractivos visualmente.
Preferencias en la forma de aprendizaje	Aplicar principios de ludo pedagogía, enfocándose en el aprendizaje mediante el juego.  Material gráfico interactivo.
Tiempo de enseñanza	Periodo establecido de 2 a 3 semanas durante el trimestre.
Tipo de material gráfico	Priorizar recursos impresos o digitales offline debido a las limitaciones de conectividad en la institución. Desarrollar materiales portables y fáciles de distribuir sin necesidad de conexión a internet.
Material gráfico existente (suficiente)	Desarrollar materiales portables y fáciles de distribuir sin necesidad de conexión a internet.
Insumos requeridos para mejorar la enseñanza sobre sexualidad y salud reproductiva	Asegurar que los recursos diseñados despierten interés, motiven la participación y sean cultural y socialmente adecuados. Representar los temas de forma clara, visual, respetuosa y adecuada para adolescentes.
Recursos visuales	Paleta de colores suaves y poco saturados. Digital - Tipografías sans serif. Impresos textos largos - Tipografías serif.

---

Impresos textos cortos – Tipografías sans serif.

Incorporar una fuente decorativa únicamente para títulos o portadas, usar máximo tres familias tipográficas en total.

Establecer una jerarquía visual clara con tres niveles: títulos, contenido principal y notas o datos secundarios.

Los tamaños tipográficos digitales adecuados varían según la tipografía.

Asegurar buena legibilidad en medios impresos y digitales.

Ilustraciones proporcionales, diversas, amigables y anatómicamente comprensibles.

Utilizar un estilo clásico o flat design, empezando por bocetos a mano y luego digitalizando las ilustraciones.

---

## 5.2 Propuesta

Para desarrollar materiales gráficos educativos efectivos sobre sexualidad y salud reproductiva, es fundamental que estos se adapten al nivel cognitivo y emocional de los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo de EGB. Los contenidos deben abordar temas clave como la pubertad, menstruación, enfermedades de transmisión sexual, desarrollo embrionario y fetal, reproducción humana, así como maternidad, paternidad prematura y métodos anticonceptivos. Se debe incorporar elementos visuales llamativos que estimulen la participación activa de los estudiantes. Se recomienda aplicar principios de ludopedagogía para facilitar la comprensión de los temas mediante el juego. El periodo de enseñanza está previsto entre dos y tres semanas dentro del trimestre, y debido a las limitaciones tecnológicas de la institución, se priorizará el uso de materiales gráficos impresos o digitales que puedan funcionar sin conexión a internet. Estos recursos deben ser accesibles, de fácil distribución y diseñados con sensibilidad cultural y social, transmitiendo los conceptos de forma clara, visual y respetuosa. En cuanto al diseño

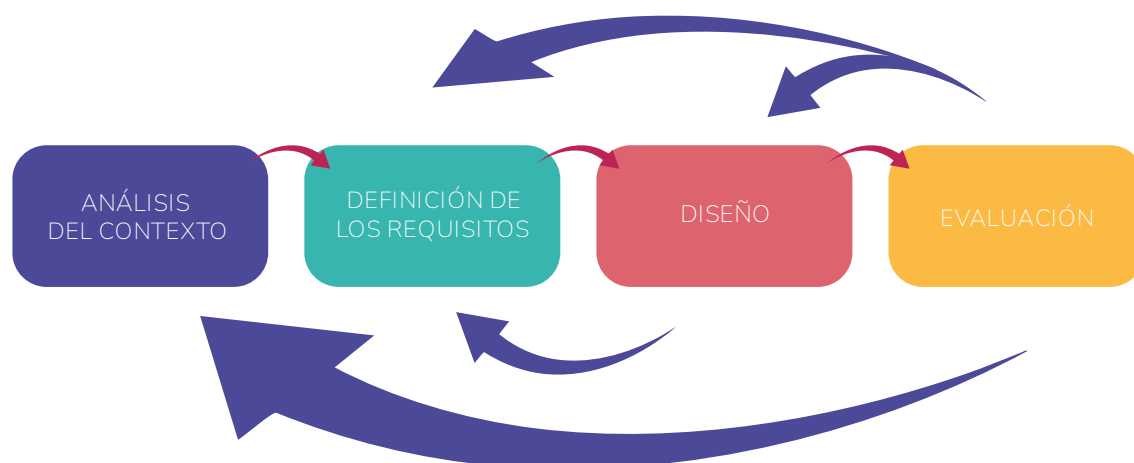
visual, se sugiere utilizar paletas de colores suaves, tipografías sans serif para lo digital y textos cortos impresos, serif para textos impresos más extensos, y una fuente decorativa únicamente en títulos o portadas. Es importante establecer una jerarquía visual definida con diferentes tamaños y pesos tipográficos, asegurando siempre la legibilidad. Las ilustraciones, deben ser amigables, proporcionales, inclusivas y comprensibles desde un enfoque anatómico, elaboradas inicialmente a mano y luego digitalizadas con un estilo clásico o flat design.

### 5.3 Metodología de Diseño

Para la estructuración de esta propuesta se utiliza la metodología de Diseño centrado en el usuario (DCU), ya que permite desarrollar soluciones gráficas ajustadas a las necesidades de los estudiantes de la Unidad Educativa de la comunidad de La Esperanza. Esta metodología resulta la más adecuada en este contexto donde existen barreras socioculturales, como los tabúes en torno a la sexualidad y salud reproductiva y donde el material gráfico disponible en la institución no genera una conexión significativa con los estudiantes. A través del DCU se puede comprender de forma más profunda el entorno, identificar las limitaciones y el desarrollo de materiales visuales que refuercen el aprendizaje y la participación activa e interactiva.

#### Figura 18

*Diagrama de metodología de diseño*



El proceso seguido incluye cuatro fases esenciales:

### ***5.3.1 Análisis del contexto de uso***

El material educativo existente en la Unidad Educativa Mariano Acosta es básico, carecen de elementos gráficos dinámicos y resultan visualmente poco atractivos, lo que provoca desinterés y desconexión por parte de los estudiantes. Este análisis permitió comprender el entorno educativo, los recursos gráficos disponibles, y las limitaciones socioculturales que enfrentan los adolescentes, así como las necesidades reales en términos de comunicación visual educativa.

### ***5.3.2 Definición de los requisitos del usuario***

Se consideró la identidad cultural de la comunidad de La Esperanza en el desarrollo del material gráfico, incorporando personajes que reflejan las etnias locales y sus vestimentas tradicionales. En cuanto a la paleta cromática, se realizó una adaptación de los colores propios de la vestimenta típica hacia tonalidades adecuadas para abordar temas de sexualidad y salud reproductiva, buscando generar cercanía y respeto cultural. Además, se tomaron en cuenta los tabúes existentes en la comunidad para abordar los contenidos de manera adecuada y sensible promoviendo un enfoque visual inclusivo, respetuoso y pedagógico.

**Figura 19***Moodboard para creación de propuestas*

Tomado de varios autores.

### 5.3.3 *Diseño de soluciones*

En el siguiente apartado se presentan las propuestas desarrolladas para la identidad visual del proyecto y los juegos interactivos que la complementan. En primer lugar, se exponen los bocetos y las propuestas de marca, junto con sus respectivas descripciones, justificaciones gráficas y vínculos con la cultura de la comunidad de La Esperanza. Posteriormente, se muestran las propuestas de juegos interactivos, diseñados como herramientas lúdicas y educativas que refuercen los conocimientos sobre sexualidad y salud reproductiva. Cada juego incluye una explicación de su concepto, mecánica y relación con los objetivos del proyecto.

#### 5.3.3.1 **Propuestas de marca.**

Se diseñó varios bocetos de marca con el objetivo de seleccionar la propuesta más adecuada y representativa. En el proceso de creación se consideraron elementos

culturales distintivos de la comunidad rural de La Esperanza, como los bordados presentes en la vestimenta típica femenina y las formas orgánicas propias de su entorno. Se tomaron en cuenta colores como el morado, rosado oscuro, y menta abstraídos de las vestimentas tradicionales del lugar, y se seleccionó por su coherencia con la temática de sexualidad y salud reproductiva. Estos colores transmiten sensaciones de confianza, calidez, equilibrio y empatía, cualidades esenciales para abordar un tema delicado con cercanía. Además, se optó por tipografías redondeadas y juveniles que aportan frescura y accesibilidad. Cada boceto fue concebido para armonizar tanto con el enfoque temático como con la identidad cultural de la comunidad, garantizando así un diseño coherente, significativo y atractivo para el público adolescente.

- **Propuesta de marca 1: Tabu Ñawi**

La palabra “Tabú Ñawi”, que significa “ojo a los tabúes” o “prestar atención a los tabúes”, se alinea con la temática del proyecto. En el desarrollo del logo, se utilizó el color morado para las palabras, debido a su asociación con la introspección, la transformación y la reflexión, cualidades que invitan a cuestionar los tabúes desde una mirada crítica y consciente. Por su parte, el rosado oscuro se aplicó de forma puntual en el centro de la cerradura, reforzando visualmente el concepto de intimidad y apertura emocional. Ambos colores, fueron seleccionadas por su carga emocional y su vínculo con los colores de las vestimentas tradicionales de la comunidad rural de La Esperanza.

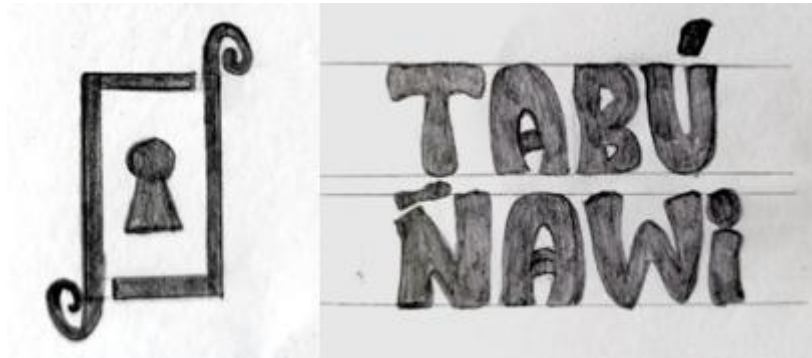
El isotipo se basa en la imagen de una cerradura, que funciona como metáfora gráfica para representar los tabúes culturales, sociales y familiares. La tipografía elegida presenta formas redondeadas, orgánicas y suaves, inspiradas en los bordados característicos de La Esperanza, que destacan por sus curvas y figuras naturales. Este estilo tipográfico no solo evoca la tradición textil local, sino que también favorece una



imagen amigable, legible y cercana, pensada para conectar con un público joven y diverso.

### Figura 20

*Boceto de marca 1*



### Figura 21

*Marca Digital 1*



- **Propuesta de marca 2: Tabú Kuna**

“Tabú Kuna” representa la presencia de múltiples temas culturalmente sensibles en torno a la sexualidad y la salud reproductiva. Se utilizó el color menta en el logo por su asociación con la frescura, la calma y el equilibrio emocional. Desde la psicología del color, este color transmite una sensación de serenidad y confianza, cualidades esenciales para facilitar la apertura al diálogo sobre temas íntimos y considerados tabúes. Su aplicación busca suavizar el mensaje, hacerlo accesible y empático, especialmente para un público adolescente, manteniendo al mismo tiempo una conexión visual con los elementos culturales de la comunidad rural de La Esperanza.

El diseño visual incorpora formas basadas en los bordados ancestrales, entre ellas los rombos, que simbolizan equilibrio y dualidad; las espirales, que representan los ciclos, el cambio y el aprendizaje continuo; y el ojo, como metáfora del acto de observar y cuestionar los tabúes. La tipografía, de estilo alargado, juvenil y orgánico, equilibra una estética moderna accesible para adolescentes con la seriedad necesaria para abordar contenidos delicados desde una perspectiva respetuosa y culturalmente consciente.

### Figura 22

*Boceto de marca 2*



### Figura 23

*Marca digital 2*



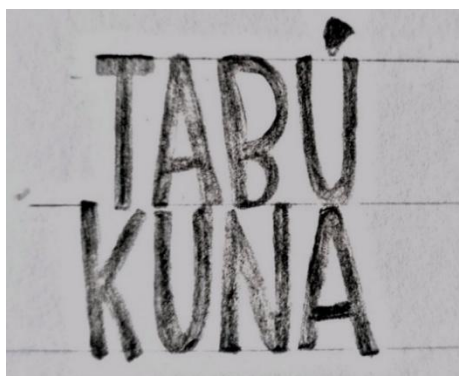
- **Propuesta de marca 3: Tabú Kuna**

“Tabú Kuna” hace referencia a los temas tabú que comúnmente no se abordan en las comunidades rurales por considerarse delicados, especialmente aquellos relacionados con la sexualidad y la salud reproductiva. En su identidad visual, se empleó el rosado oscuro en el logo, un color que transmite calidez, empatía y profundidad emocional. Su uso busca generar una sensación de cercanía y apertura, invitando a abordar estos temas con sensibilidad y respeto. Además, este color fue seleccionado por su presencia en los textiles tradicionales de la comunidad rural de La Esperanza, lo que refuerza la conexión cultural y simbólica del proyecto desde lo visual.

El isotipo se construye a partir de la figura de un ojo reinterpretado mediante espirales orgánicas, simbolizando la visión crítica y la conciencia frente a los tabúes, así como el cambio, los ciclos y la evolución del pensamiento. Este elemento también se representa con los bordados tradicionales de la cultura, conectando la propuesta gráfica con la identidad visual local. La tipografía utilizada es juvenil, orgánica y accesible, especialmente pensada para un público adolescente. Así, Tabú Kuna no se presenta únicamente como una marca visual, sino como una experiencia gráfica que rescata la estética cultural y la traduce en un lenguaje contemporáneo para abordar la educación sexual desde una perspectiva inclusiva, libre de prejuicios.

#### **Figura 24**

*Boceto de marca 3*



## Figura 25

### Marca digital 4



- **Propuesta de marca 4: Tabú**

“Tabú” se construye a partir de una sola palabra fuerte y directa, cuya potencia radica en la simplicidad visual y la carga simbólica que transmite. Esta elección genera un impacto inmediato y despierta la curiosidad del espectador. La paleta de colores, conformada por rosado oscuro y morado, evoca sensaciones de valentía y profundidad junto con misterio y transformación. Esta combinación cromática crea un equilibrio entre la calidez y la introspección, que invita al diálogo y a cuestionar normas sociales, elementos clave para la reflexión cultural. La tipografía utilizada, de formas orgánicas y redondeadas, se inspira en las curvas suaves de los bordados tradicionales de La Esperanza, lo que aporta una estética cercana, culturalmente respetuosa y emocionalmente acogedora.

El isotipo se representa mediante una cerradura, símbolo de lo oculto dando alusión directa a los temas considerados tabúes que se abordan en el juego. Esta metáfora visual también sugiere que el juego funciona como una caja cerrada o misteriosa, que al abrirse permite a los participantes reforzar el conocimiento,

cuestionar mitos, descubrir verdades y derribar prejuicios. Así, el diseño logra una síntesis efectiva entre lo simbólico, lo cultural y lo educativo.

### Figura 26

*Boceto de marca 4*



### Figura 27

*Marca digital 4*



#### 5.3.3.2 Propuestas de Juegos Interactivos.

Diseño de piezas gráficas con enfoque en la ludificación, incorporando elementos visuales atractivos, recursos interactivos y dinámicas de participación. Se emplearon ilustraciones, íconos, colores adecuados a la temática y a la cultura, tipografías legibles y estructuras visuales que facilitaran la comprensión. El diseño del material gráfico contempló juegos que inviten a los estudiantes a involucrarse activamente con el contenido.

- **Propuesta de solución 1: Saber sin Miedo**

Juego en formato impreso, contiene 160 cartas impresas en cartulina de 300 gsm laminadas, un manual de respuestas impreso en bond de 90 gsm, una hoja de instrucciones en bond de 60 gms y dos botones zumbadores de plástico.

Con el fin de fomentar el aprendizaje dinámico y colaborativo sobre educación sexual y salud reproductiva en adolescentes, a través de una competencia entre equipos que responderán preguntas diseñadas para desmitificar tabúes, reforzar conocimientos y promover el diálogo.

Los participantes se dividen en dos equipos de 4 a 5 personas. Un moderador será el encargado de leer las preguntas, que se extraerán de un mazo de 160 cartas divididas en distintas categorías. Cada equipo contará con un botón para responder rápidamente. El equipo que presione primero el botón podrá responder. Si acierta, gana puntos; si falla, el otro equipo puede responder y recuperar esos puntos.

**Figura 28**

*Propuesta de solución 1: Saber sin Miedo*



- **Propuesta de solución 2: ¡Dilo Todo!**

Juego en formato digital adaptado a PC, promueve la agilidad mental y refuerza el conocimiento sobre sexualidad y salud reproductiva de una forma interactiva y entretenida.

Los participantes pueden elegir jugar: Con un jugador CPU, en un versus con amigos o en grupos. En cada ronda, el sistema muestra una categoría o pregunta. Los equipos tendrán 1 minuto para escribir en pantalla todas las respuestas que se les ocurran. Cada respuesta correcta vale 1 punto, pero si mencionan términos poco comunes o más específicos, ganan 2 o 3 puntos adicionales, las respuestas incorrectas simplemente no suman. Gana el equipo que acumule más puntos al final del juego.

**Figura 29**

*Propuesta de solución: 2 ¡Dilo Todo!*



- **Propuesta de solución 3: Caja misteriosa**

Juego en formato impreso, caja de cartón, contiene cartas impresas en cartulina de 300 gsm laminadas, un manual impreso en bond de 90 gsm y una hoja de instrucciones en bond de 60 gms.

Un juego participativo y reflexivo que busca desmentir mitos, reforzar conocimientos y compartir datos curiosos sobre sexualidad y salud reproductiva de forma interactiva y divertida.

Todo el grupo se sienta en un círculo y se pasan la caja misteriosa al ritmo de la música o una señal. Cuando la música o la señal se detiene, quien tenga la caja debe sacar una tarjeta al azar. Existen tres tipos de tarjetas y son 100 en total divididas en: Mito o verdad, ¿Sabías que...? y reto.

### Figura 30

*Propuesta de solución 3: Caja Misteriosa*





- **Propuesta de solución 4: Jenga**

Juego interactivo, 54 piezas de madera, cada pieza contiene una pregunta, manual de respuestas impreso en bond de 90 gsm, hoja de instrucciones impreso en bond de 60 gsm, dado de plástico numerado del 1 al 3.

Con el fin de enseñar a adolescentes temas importantes de sexualidad, afectividad y autocuidado de una manera divertida y segura través de la competencia.

Todo el grupo participa en el juego, el primer jugador escogido de forma al azar debe tirar el dado numerado del 1 al 3, y retirar la cantidad de piezas que salió. El jugador que sacará la pieza debe realizar la pregunta a cualquiera de sus compañeros, en caso de que su compañero responda correctamente continuará en el juego, en el caso de que la respuesta sea incorrecta será eliminado y el dado pasará al siguiente jugador. Si el jugador deja caer el Jenga al sacar la pieza él será quien haga una penitencia.

### Figura 31

*Propuesta de solución 4: Jenga*



### **5.3.4 Evaluación con usuarios**

En este apartado se presentarán los resultados obtenidos a partir del proceso de selección de la marca, destacando los elementos que fundamentan la selección final. Primero, se expondrán los resultados relacionados con la marca seleccionada y posteriormente, se presentarán los resultados correspondientes a la selección de la propuesta del juego interactivo más acorde a las necesidades para la Unidad Educativa Mariano Acosta. De esta manera, se organizará la información en dos partes claras para facilitar la comprensión del proceso y los productos creados.

#### **5.3.4.1 Selección de marca**

La selección de la propuesta de la marca se llevó a cabo mediante una ficha estructurada que permitió evaluar distintos aspectos de la marca. Esta ficha incluía un moodboard de elementos que se tomaron en consideración para desarrollo de la marca, la marca de forma gráfica digital, una breve descripción de la misma. Además, se establecieron criterios específicos para la selección de la propuesta más adecuada, entre ellos: pregnancia, versatilidad, calidad estilística y gráfica y legibilidad. Cada criterio fue valorado en una escala del 1 al 5, donde 1 corresponde a "no cumple en absoluto", 2 a "Cumple de manera muy limitada o confusa", 3 a "Cumple parcialmente, podría mejorarse", 4 a "Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar" y 5 a "Cumple de manera excelente". Finalmente, la ficha incluyó el nombre de los evaluadores quienes fueron: tres diseñadores gráficos expertos en el área y la fecha en que se aplicó la evaluación. *(ver anexo 8,9 y 10)*

Tras la aplicación del instrumento de selección de propuesta se obtienen los siguientes resultados:

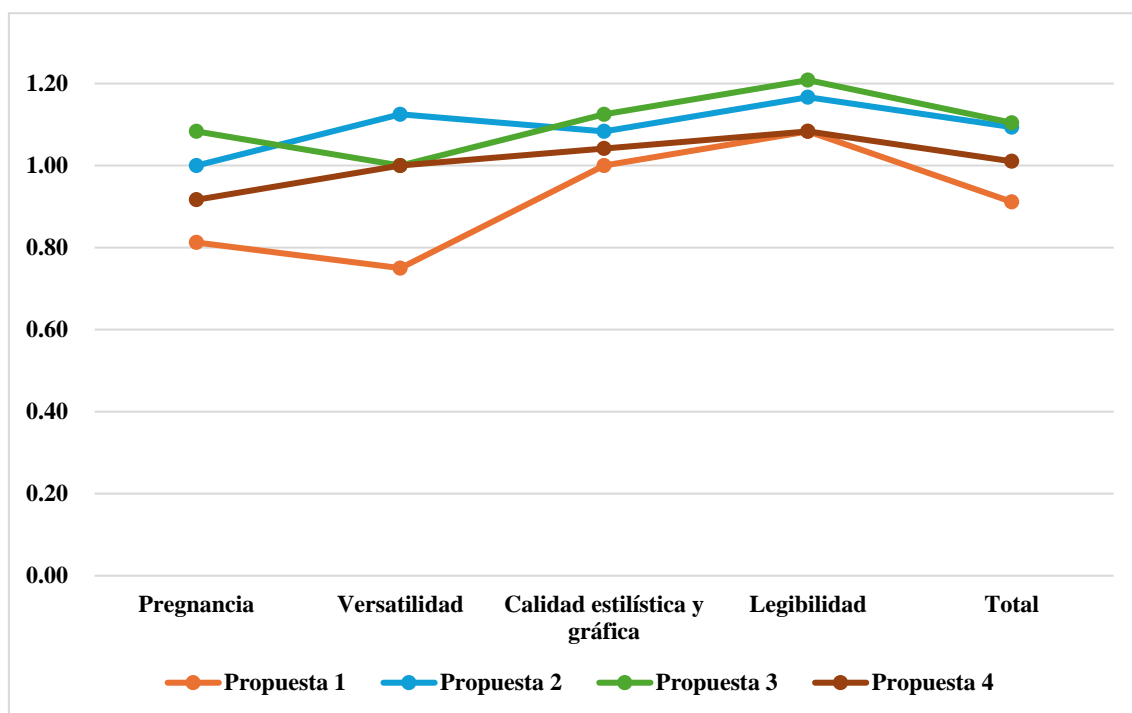
**Tabla 8**

*Tabla de resultados de la selección de la propuesta de marca*

Parámetros	Propuesta 1	Propuesta 2	Propuesta 3	Propuesta 4
Pregnancia	0.81	1.00	1.08	0.92
Versatilidad	0.75	1.13	1.00	1.00
Calidad estilística y gráfica	1.00	1.08	1.13	1.04
Legibilidad	1.08	1.17	1.21	1.08
Total	0.91	1.09	1.10	1.01

**Figura 32**

*Gráfico de Resultados la selección de la propuesta de marca*



Para la selección de la identidad visual de la marca, se evaluaron cuatro propuestas gráficas tomando en cuenta los siguientes parámetros: pregnancia, versatilidad, calidad estilística y gráfica, y legibilidad, todos equivalentes a un

porcentaje del 25%. La propuesta 3 fue la que obtuvo la mejor puntuación general, destacándose por su alta legibilidad y refinada calidad gráfica. Estos elementos fortalecen su capacidad comunicacional y su impacto visual, haciéndola la opción más clara, coherente y atractiva para el público objetivo. Además, su nivel de versatilidad y pregnancia aseguró que se adapte a diversos formatos sin perder fuerza visual ni simbólica.

#### **5.3.4.2 Selección de la propuesta gráfica**

La evaluación de la propuesta gráfica se llevó a cabo mediante una ficha estructurada que permitía valorar diferentes aspectos del recurso lúdico. Esta ficha incluía la presentación general de la propuesta, el contenido temático del juego, su descripción física, el objetivo educativo, las instrucciones de uso, las habilidades que busca desarrollar y su proyección gráfica. Además, se establecieron criterios específicos para la selección de la propuesta más adecuada, entre ellos: claridad del mensaje, cobertura de contenidos, pertinencia educativa, nivel de interactividad, capacidad para estimular el pensamiento crítico, dinamismo e implementación práctica. Cada criterio fue valorado en una escala del 1 al 5, donde 1 corresponde a "no cumple en absoluto", 2 a "Cumple de manera muy limitada o confusa", 3 a "Cumple parcialmente, podría mejorarse", 4 a "Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar" y 5 a "Cumple de manera excelente". Finalmente, la ficha incluyó el nombre de los evaluadores quienes fueron: la rectora y profesora de Ciencias Naturales de la Unidad Educativa Mariano Acosta, la psicóloga infantil, y la fecha en que se aplicó la evaluación. (*ver anexo 11, 12 y 13*)

Tras la aplicación del instrumento de selección de propuesta se obtienen los siguientes resultados:

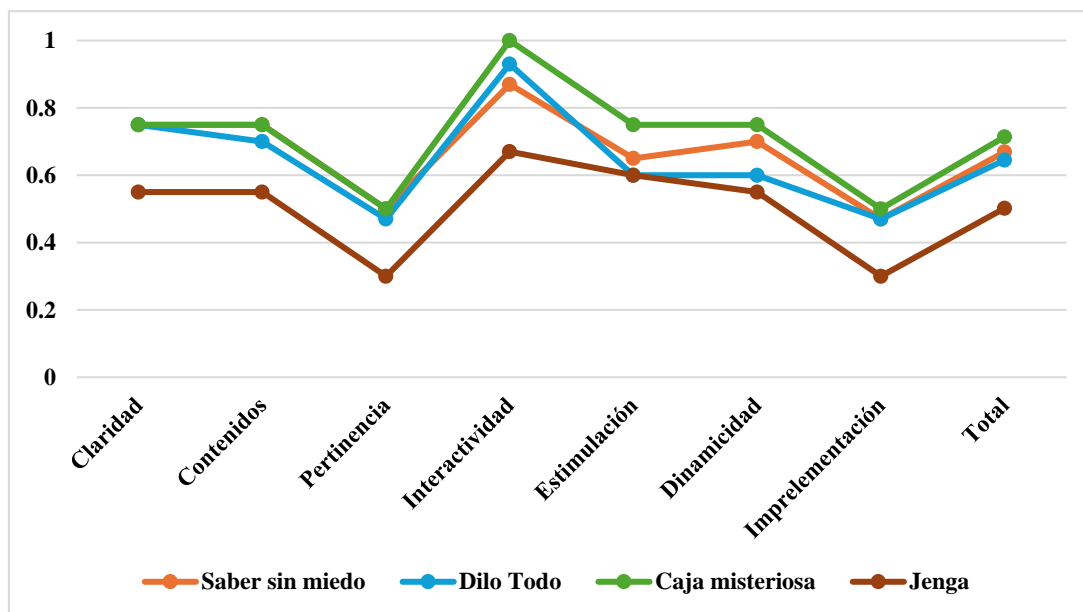
**Tabla 9**

*Tabla de resultados de la selección de la propuesta de juego interactivo*

Parámetros	Saber sin miedo	Dilo Todo	Caja misteriosa	Jenga
Claridad	0.75	0.75	0.75	0.55
Contenidos	0.75	0.7	0.75	0.55
Pertinencia	0.5	0.47	0.5	0.3
Interactividad	0.87	0.93	1	0.67
Estimulación	0.65	0.6	0.75	0.6
Dinamicidad	0.7	0.6	0.75	0.55
Implementación	0.47	0.47	0.5	0.3
Total	0.669	0.645	0.714	0.502

**Figura 33**

*Gráfico de Resultados de la propuesta de juego interactivo*



La interactividad fue considerada como el aspecto más relevante para el desarrollo del material gráfico, dado que se busca desarrollar una propuesta diferente a los recursos educativos presentes en la institución. Al tratarse de una propuesta lúdica,

se prioriza que los estudiantes participen de forma activa y dinámica, generando mayor interés en el contenido. Por esta razón, se asignó a este parámetro el mayor peso dentro de la selección, con un 20%. Le siguen, con un valor del 15% cada uno, los parámetros de claridad, cobertura de contenidos, estimulación del pensamiento crítico y dinamicidad, ya que también son fundamentales para garantizar una experiencia educativa efectiva. Finalmente, los parámetros de pertinencia educativa e implementación práctica tienen un porcentaje del 10% cada uno, al representar factores importantes pero secundarios en la selección final. Como resultado, la propuesta de la Caja Misteriosa obtuvo un 71% de aceptación, posicionando se como la opción más viable y adecuada para los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo de EGB de la Unidad Educativa Mariano Acosta.

#### **5.4 Proceso de realización de propuesta gráfica**

En este apartado se expondrá de manera detallada el proceso llevado a cabo para el desarrollo de la marca y el material gráfico interactivo seleccionados. Se describirán conceptualización, los elementos gráficos como tipografías, colores, patrones, diseño de personajes y propuesta final. Además, se explicará cómo se integraron los elementos culturales y simbólicos de la comunidad para asegurar que la propuesta fuera representativa y significativa.

##### **5.4.1 *Diseño de personajes, expresiones e iconos***

Para el desarrollo de los personajes se tomó en cuenta la vestimenta típica de la cultura de la comunidad rural de La Esperanza, rescatando elementos representativos como los bordados, las hualcas, las faldas plisadas y los sombreros, principalmente en la figura femenina. Estos rasgos culturales fueron adaptados a un estilo de ilustración flat design, el cual se caracteriza por su simplicidad visual, uso de formas planas, colores sólidos y ausencia de detalles excesivos.

Se utilizó el estilo del flat design para el desarrollo de las ilustraciones que, ya que resulta funcional y permite comunicar conceptos de sexualidad y salud reproductiva de una forma más adecuada, clara y amigable para jóvenes adolescentes de 12 a 14 años, sin necesidad de crear distracciones innecesarias, generando así una estética cercana y accesible, además, al combinar elementos culturales propios e la comunidad se logra una conexión más efectiva con el público objetivo.

- **Bocetos de personajes**

**Figura 34**

*Bocetos Adolescentes (12 a 14 años)*



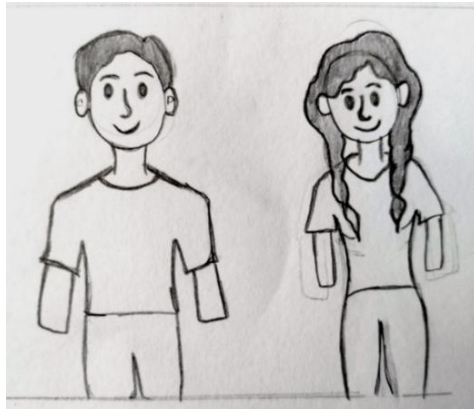
**Figura 35**

*Bocetos Adultos (40 a 50 años)*

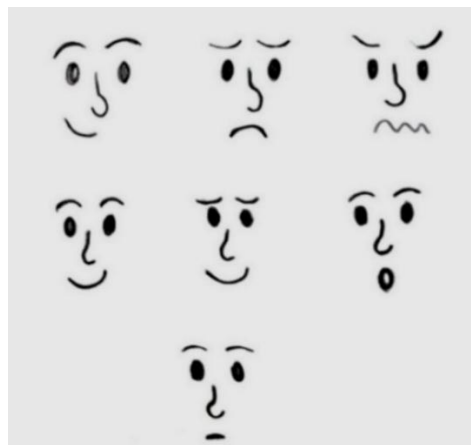


**Figura 36**

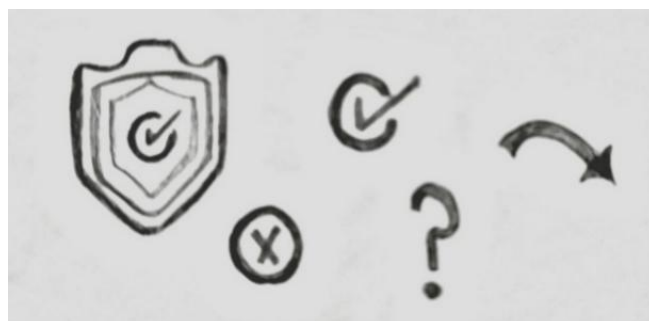
*Bocetos Adolescentes mestizos (12 a 14 años)*

**Figura 37**

*Bocetos Expresiones*

**Figura 38**

*Bocetos Iconos*





- **Personajes digitales**

**Figura 39**

*Personajes digitales Adolescentes (12 a 14 años)*



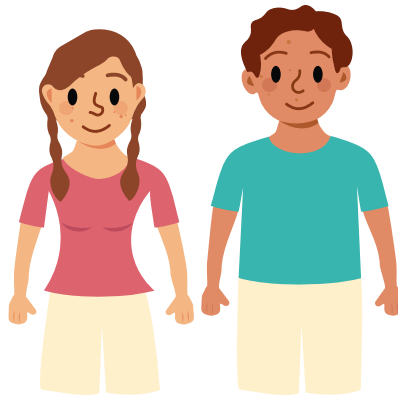
**Figura 40**

*Personajes digitales Adultos (40 a 50 años)*



**Figura 41**

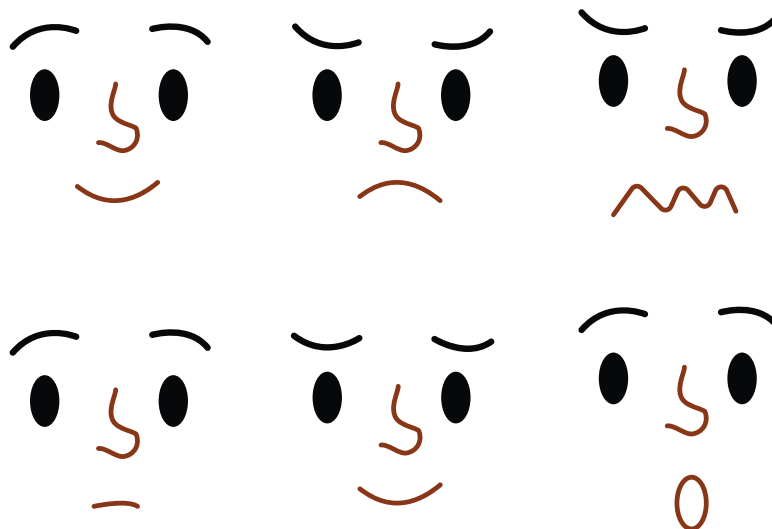
*Personajes digitales Adolescentes mestizos (12 a 14 años)*



Las expresiones que se presentan en estilo *flat design* permiten comunicar de manera clara y sencilla las emociones de los personajes, abarcando sentimientos como la felicidad, tristeza, enojo, sorpresa y confusión. A través de pocos elementos gráficos, estas ilustraciones logran transmitir mensajes de forma directa y accesible. Aunque están construidas con trazos simples, cada una de las expresiones representa emociones universales, lo que resulta fundamental para establecer una comunicación efectiva con el público, especialmente en contextos educativos.

**Figura 42**

*Personajes digitales Expresiones*



Los siguientes íconos serán utilizados en las cartas con el objetivo de facilitar la comprensión de las gráficas. Cada símbolo tiene un propósito comunicativo específico: el escudo representa protección y seguridad; la X indica que algo está incorrecto o no recomendado; el visto verde señala que algo es correcto o apropiado; el signo de interrogación expresa duda o plantea una pregunta; y las flechas reflejan cambio o consecuencia. Estos elementos visuales permiten reforzar los mensajes de manera directa, clara y accesible para el público.

**Figura 43**

*Personajes digitales Iconos*



#### **5.4.2 Brandboard de la marca**

En este Brandboard se puede observar la identidad visual de la marca, incluyendo la versión principal del logotipo, sus variaciones, la paleta cromática seleccionada, los patrones gráficos, las tipografías utilizadas y los personajes que formarán parte del juego interactivo.

La paleta de colores está conformada por cinco tonos principales: amarillo anaranjado, que transmite alegría, vitalidad y energía; morado, asociado al misterio, la

reflexión y la transformación; rosado claro, que evoca ternura, cercanía y empatía; rosado oscuro, que comunica sensibilidad, profundidad emocional y valentía; y menta, que sugiere frescura, salud y bienestar. Estos colores no solo fueron elegidos por lo que transmiten, sino también porque se abstraieron directamente de las vestimentas tradicionales de la comunidad de La Esperanza, logrando una conexión cultural auténtica. Además, resultan pertinentes para la temática de la sexualidad y salud reproductiva, ya que aportan un enfoque positivo, accesible y respetuoso.

También se incluyen los patrones gráficos derivados del isotipo del ojo y de espirales, los cuales serán aplicados en el desarrollo visual del material gráfico del juego interactivo. Estos elementos refuerzan el concepto de observación e introspección.

En cuanto a la tipografía, se ha utilizado la familia Nunito, elegida por su carácter amigable y legible. Se empleará en sus versiones SemiBold, Regular y Light, para jerarquizar títulos, subtítulos y textos dentro de la propuesta gráfica. Finalmente, se presentan los personajes diseñados específicamente para el juego interactivo, aportando dinamismo, cercanía y conexión con el público objetivo.

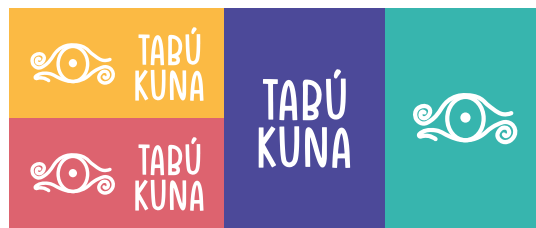
**Figura 44**

*Identidad gráfica*

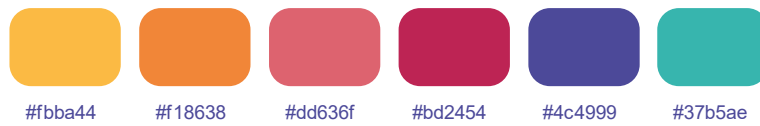
LOGO PRINCIPAL



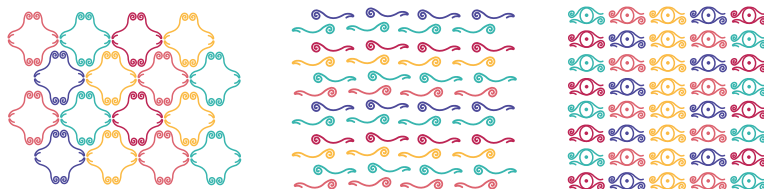
VARIACIONES



PALETA DE COLOR



PATRONES



TIPOGRAFÍA

Nunito

TÍTULOS  
ABCDEFGHIJKLMNOPQR  
STUVWXYZ

SUBTÍTULOS  
ABCDEFGHIJKLMNOPQR  
STUVWXYZ

TEXTO  
ABCDEFGHIJKLMNOPQR  
STUVWXYZ

PERSONAJES



### 5.4.3 Diseño de cartas de baraja

**Figura 45**

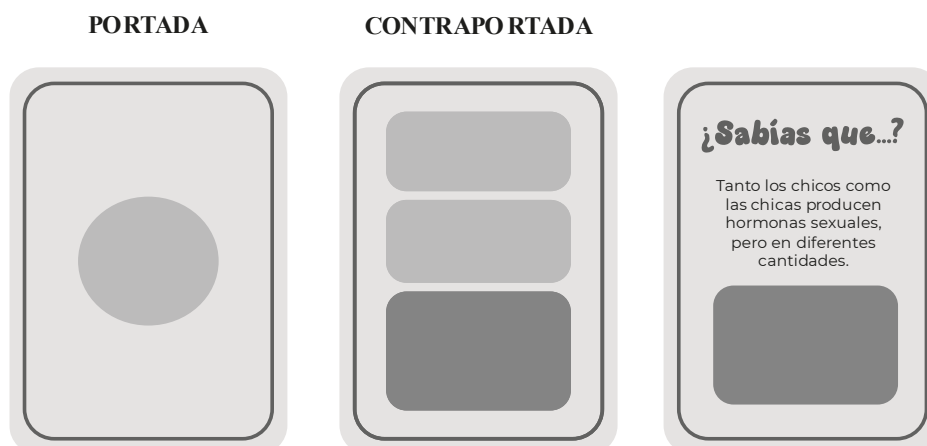
*Bocetos de la diagramación de las cartas*



En cuanto a los wireframes de la diagramación de las cartas, donde la disposición de los elementos sigue un orden vertical de lectura. En la parte superior se ubica un texto decorativo que destaca la categoría del contenido, seguido de un texto en tipografía sans serif para garantizar mayor legibilidad. Finalmente, en la parte inferior se incorpora una ilustración que complementa y refuerza visualmente la información presentada. En cuanto a la contraportada, se optó por colocar el nombre del juego en el centro.

**Figura 46**

*Wireframes de las cartas*



Las cartas digitales fueron desarrolladas a partir de los bocetos iniciales y la maquetación planteada en los wireframes, respetando la estructura visual establecida en los mismos. En el desarrollo de las cartas se aplicó la identidad visual de la marca, incluyendo la tipografía, la paleta de colores adaptada a los temas de sexualidad y salud reproductiva, y la incorporación de los personajes ilustrados especialmente creados para conectar con el público objetivo. Cada carta presenta preguntas, datos curiosos o enunciados reflexivos, con un enfoque dinámico y accesible dirigido a los estudiantes. Las ilustraciones cumplen la función de reforzar el contenido facilitando la comprensión a través de recursos visuales gráficos.

**Figura 47**

*Cartas digitales*

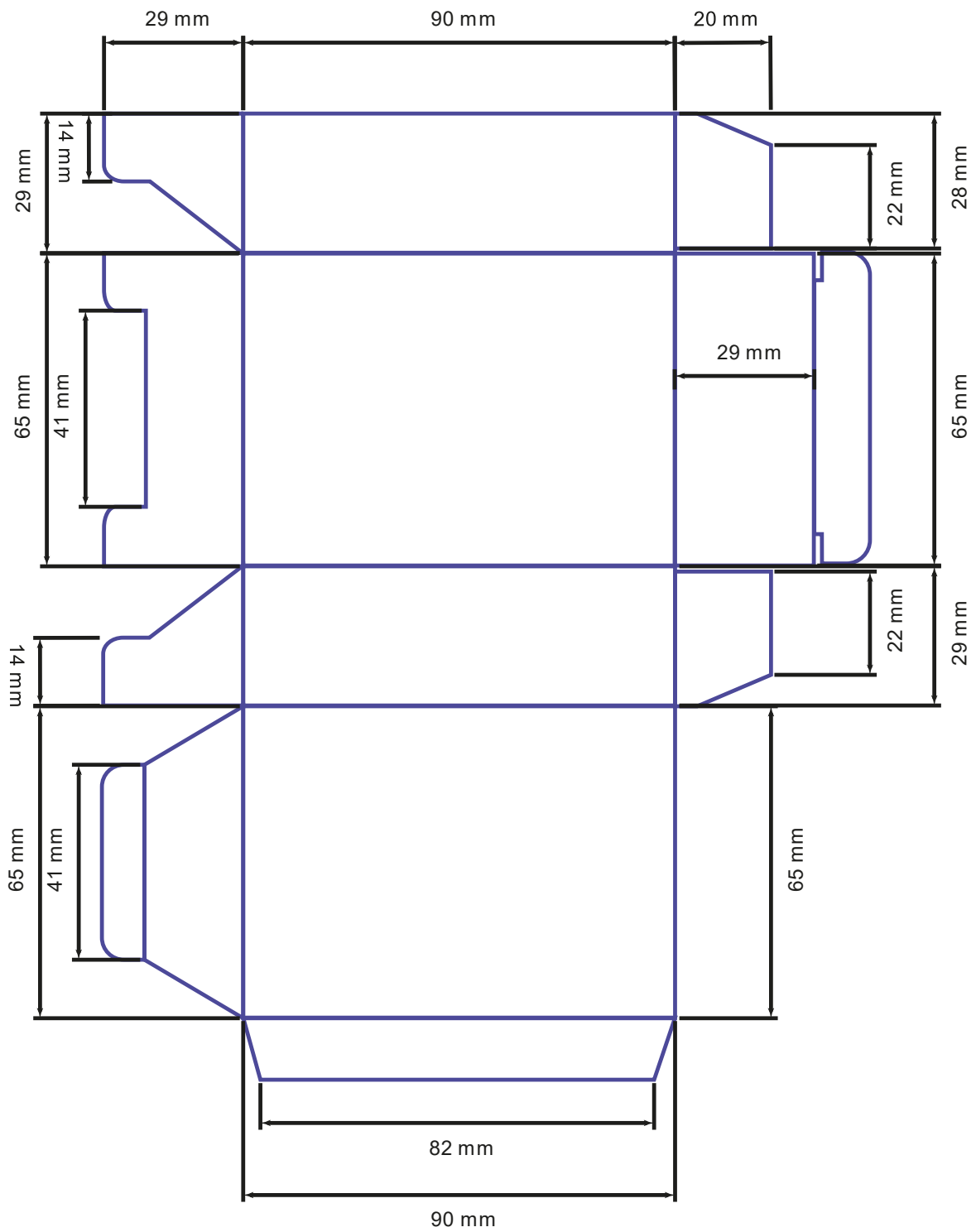


#### 5.4.4 Diseño caja de cartas de baraja

- Caja de cartas

**Figura 48**

*Dimensiones caja de cartas*





**Figura 49**

*Diseño de caja anverso y reverso*

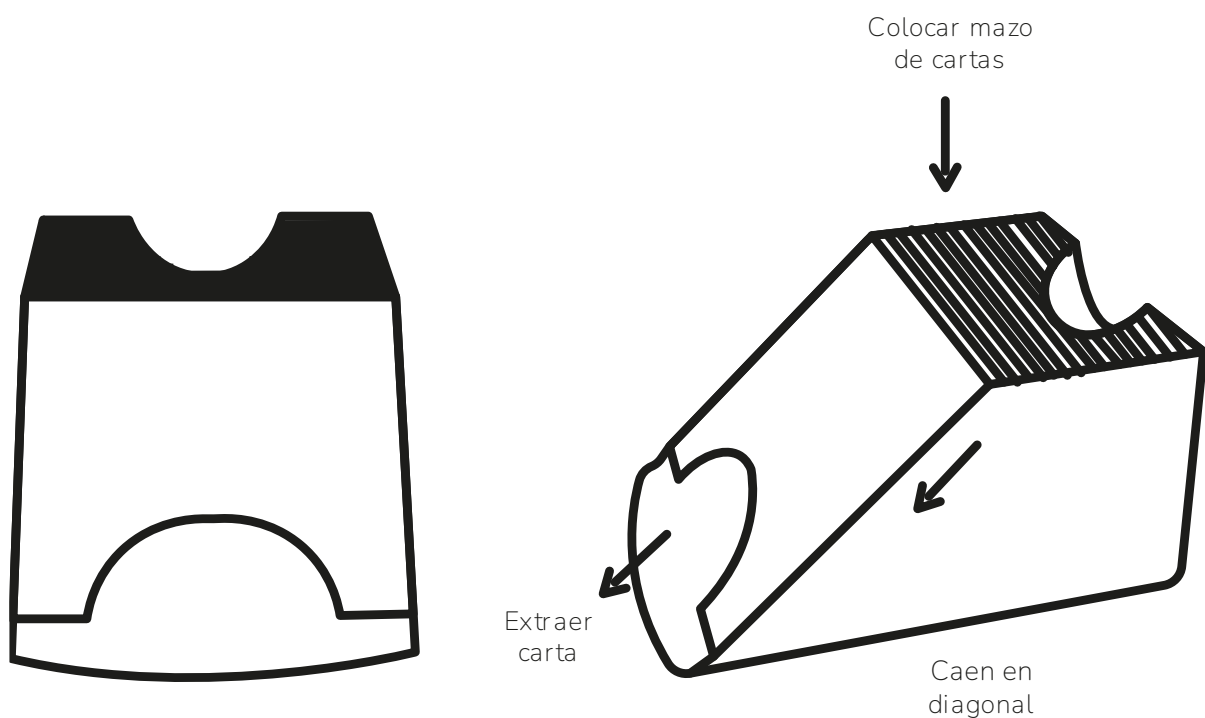


### 5.4.5 Barajador de cartas

El barajador de cartas fue diseñado para almacenar y dispensar de manera práctica las 100 cartas del juego. Las cartas se insertan por la parte superior y se deslizan hacia abajo en un ángulo inclinado, lo que facilita su salida por una abertura semicircular ubicada al frente. Este sistema permite que los niños, usando sus dedos *pulgares*, extraigan fácilmente una carta a la vez sin necesidad de abrir o manipular el contenedor completo. Su diseño es sencillo, ergonómico y visualmente limpio, facilitando el uso autónomo por parte del público infantil y manteniendo coherencia con el estilo gráfico del proyecto.

#### Figura 50

*Diseño de barajador de cartas*

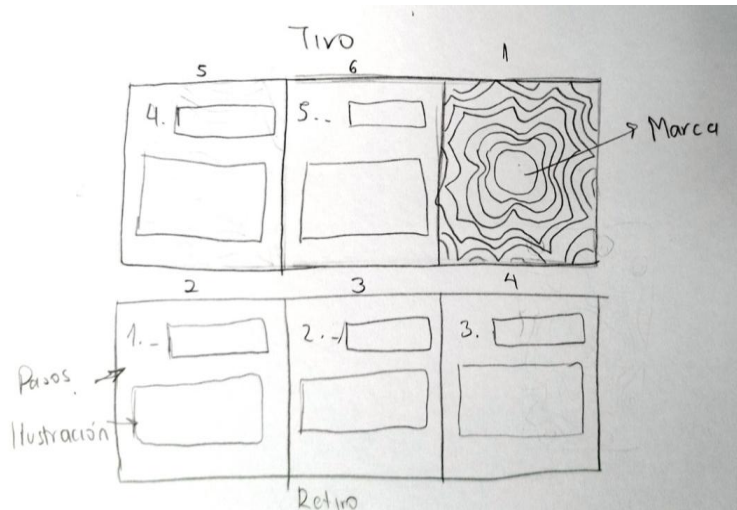


### 5.4.6 Diseño de instructivo

- Bocetos de la diagramación de Instructivo

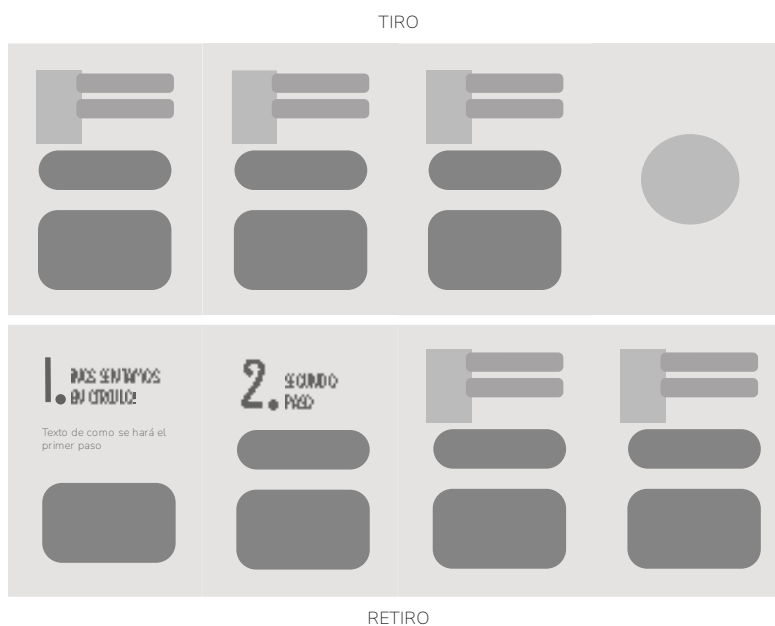
**Figura 51**

*Bocetos Instructivo plegable tiro y retiro*



- Wireframes de la diagramación del instructivo

En cuanto a los wireframes de la diagramación del instructivo, serán en formato de tríptico donde la disposición de los elementos sigue un orden de lectura de derecha a izquierda. En el siguiente instructivo se especificarán los pasos del juego, donde se presentará la portada, el número de paso, el texto y una ilustración que refuerce el contenido.

**Figura 52***Wireframes Instructivo Tiro y Retiro*

- **Instructivo digital**

En este apartado se presenta el instructivo digital de la guía, diseñado en formato similar a un folleto compuesto por cuatro secciones plegables. La maquetación del instructivo se desarrolló tomando como base los wireframes y los bocetos iniciales, respetando la estructura planteada desde el principio del proyecto. En su contenido, se explican de manera clara y visual los pasos para jugar, así como las opciones de penitencia para los participantes que no logren responder correctamente las preguntas. El instructivo incorpora de forma coherente las ilustraciones de personajes y los elementos gráficos de la identidad visual de la marca, garantizando una presentación atractiva, funcional y alineada con el resto del material gráfico.

Figura 53

## Instructivo Digital Tiro y Retiro



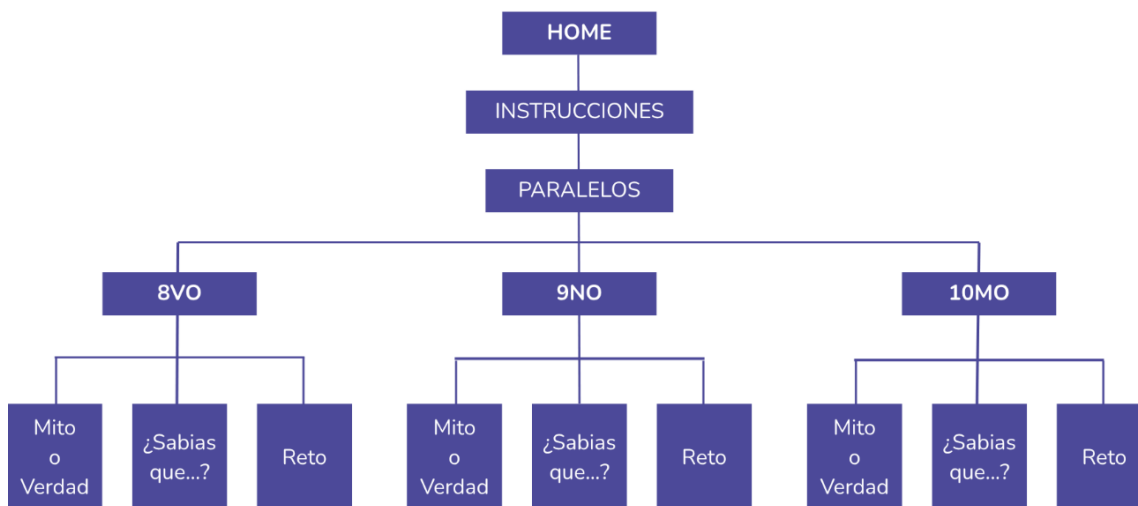
## 5.4.7 Diseño e interfaz de la guía de respuestas

- **Árbol de contenidos guía de respuestas**

En este apartado se presenta el árbol de contenidos de la guía digital. La estructura parte desde la página principal o Home, donde se encuentran las instrucciones iniciales y la opción para escoger el paralelo correspondiente. Una vez seleccionado el paralelo, se despliegan tres botones con las opciones de curso: Octavo, noveno y décimo. Al elegir uno de estos niveles, el usuario es dirigido a una nueva página específica para dicho curso, donde se muestran nuevamente tres botones que corresponden a las categorías de contenido: Mito o Verdad, ¿Sabías que...? y Reto. Esta misma dinámica se repite para cada paralelo, permitiendo una navegación clara y segmentada para cada nivel educativo y la temática a tratar.

**Figura 54**

*Árbol de contenidos de la guía de respuestas*

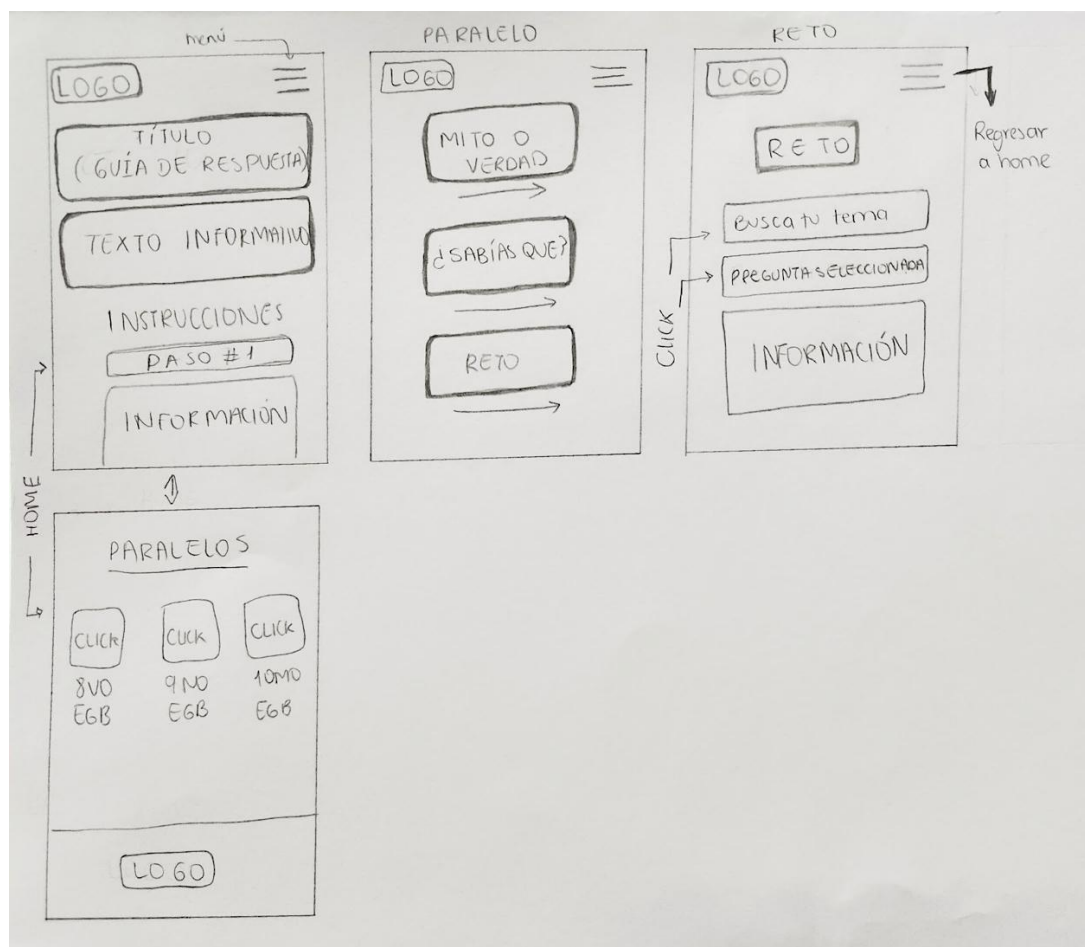


- **Boceto Guía de Respuestas Digital**

En los bocetos se presenta una primera visualización de la distribución para el formato digital de la guía, pensada para un teléfono móvil. Considerando que gran parte del público objetivo accede principalmente desde dispositivos móviles. Sin embargo, es importante destacar que la aplicación será responsive, lo que significa que su diseño se adaptará tanto a pantallas de computadoras como a dispositivos móviles, garantizando una experiencia óptima en cualquier formato. Los elementos mostrados en los bocetos siguen el mismo orden establecido en el árbol de contenidos, lo que permite mantener una organización coherente y fluida en la navegación.

**Figura 55**

*Boceto de la diagramación de guía de respuestas*



- **Wireframes de la guía de respuestas en página web**

Los wireframes fueron desarrollados tomando como referencia los bocetos iniciales, y representan una versión más estructurada y precisa de la interfaz. En ellos se define la distribución de los textos, botones y elementos interactivos, permitiendo visualizar con mayor claridad la jerarquía de la información y la navegación del usuario dentro de la guía digital. Aunque aún no se incorporan detalles visuales como colores o imágenes, los wireframes cumplen la función de establecer una base funcional sólida, anticipando la disposición de los contenidos y asegurando la coherencia con el árbol de contenidos previamente planteado.

**Figura 56**

*Wireframes de la diagramación de guía de respuestas en página web*



- **Guía de respuestas en formato digital**

En el siguiente apartado se presenta el diseño digital final de la guía de respuestas, mostrando cómo se verá cada una de las secciones clave de la plataforma. Se incluyen las pantallas correspondientes al Home, el mensaje de bienvenida, el apartado de instrucciones y la selección de paralelo, así como también la visualización de las categorías: Mito o Verdad, ¿Sabías que...? y Reto. Todo este contenido se muestra en su versión para formato de escritorio y dispositivos móviles, demostrando su carácter responsive. Además, en esta fase se han aplicado los elementos gráficos y la identidad visual de la marca, lo que permite apreciar el diseño final con sus colores, tipografías y estilo visual definidos.

Cabe destacar que el acceso a esta plataforma se realizará de forma rápida y sencilla mediante un código QR, lo que facilita su uso dentro de entornos educativos y garantiza una mayor accesibilidad.



**Figura 57***Guía de respuestas: Home - Bienvenida***Figura 58***Guía de respuestas: Instrucciones*

## INSTRUCCIONES

**SELECCIONA EL PARALELO AL QUE PERTENECES**

**Escoge entre:**

- Octavo
- Noveno
- Décimo

Esto te llevará a una página personalizada para tu curso.

**SELECCIONA UNA CATEGORÍA**

Una vez dentro, podrás escoger entre diferentes categorías de juego.

**Por ejemplo:**

- ¿Mito o Verdad?
- ¿Sabías que...?
- ¡Reto!

**BUSCA POR PALABRA CLAVE**

Dentro de la categoría seleccionada, verás un cuadro de búsqueda

Escribe una palabra (por ejemplo: **anticonceptivos, embarazo, ciclo menstrual**)

Da **click** en el botón para buscar los enunciados relacionados con esa palabra

**LEE LA INFORMACIÓN**

**Al hacer clic en una pregunta o enunciado, aparecerá:**

La explicación correcta, los mitos aclarados y datos importantes que te ayudarán a aprender de forma divertida

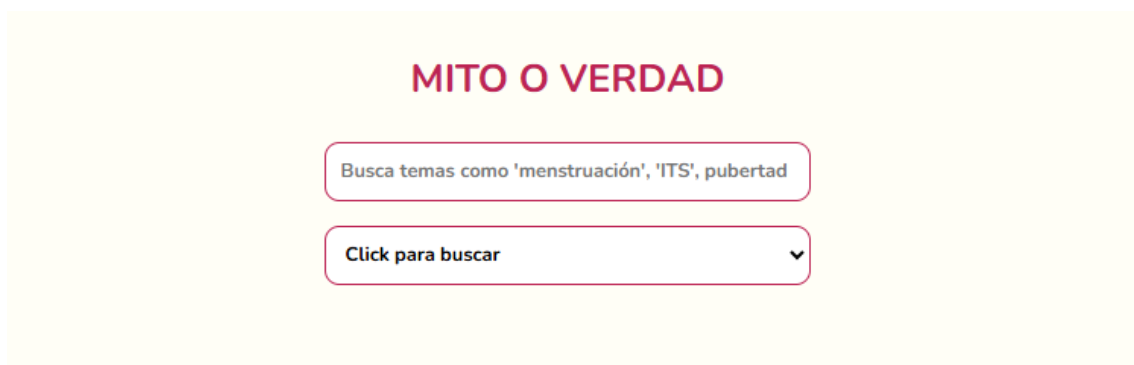
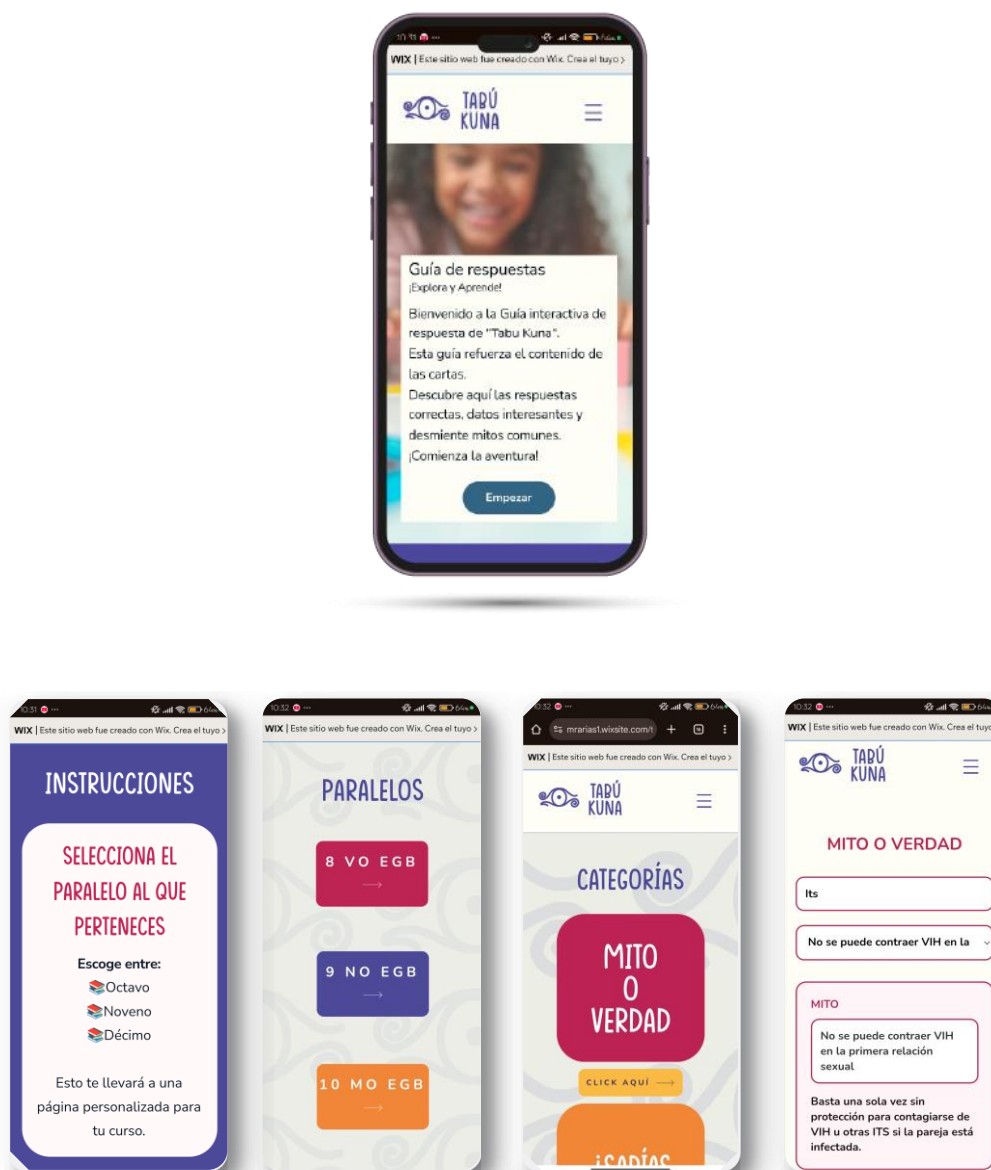
**Figura 59***Guía de respuestas: Paralelos***Figura 60***Guía de respuestas: Categorías***Figura 61***Guía de respuestas: Categoría: Mito o Verdad*

Figura 62

*Guía de respuestas: Versión móvil*



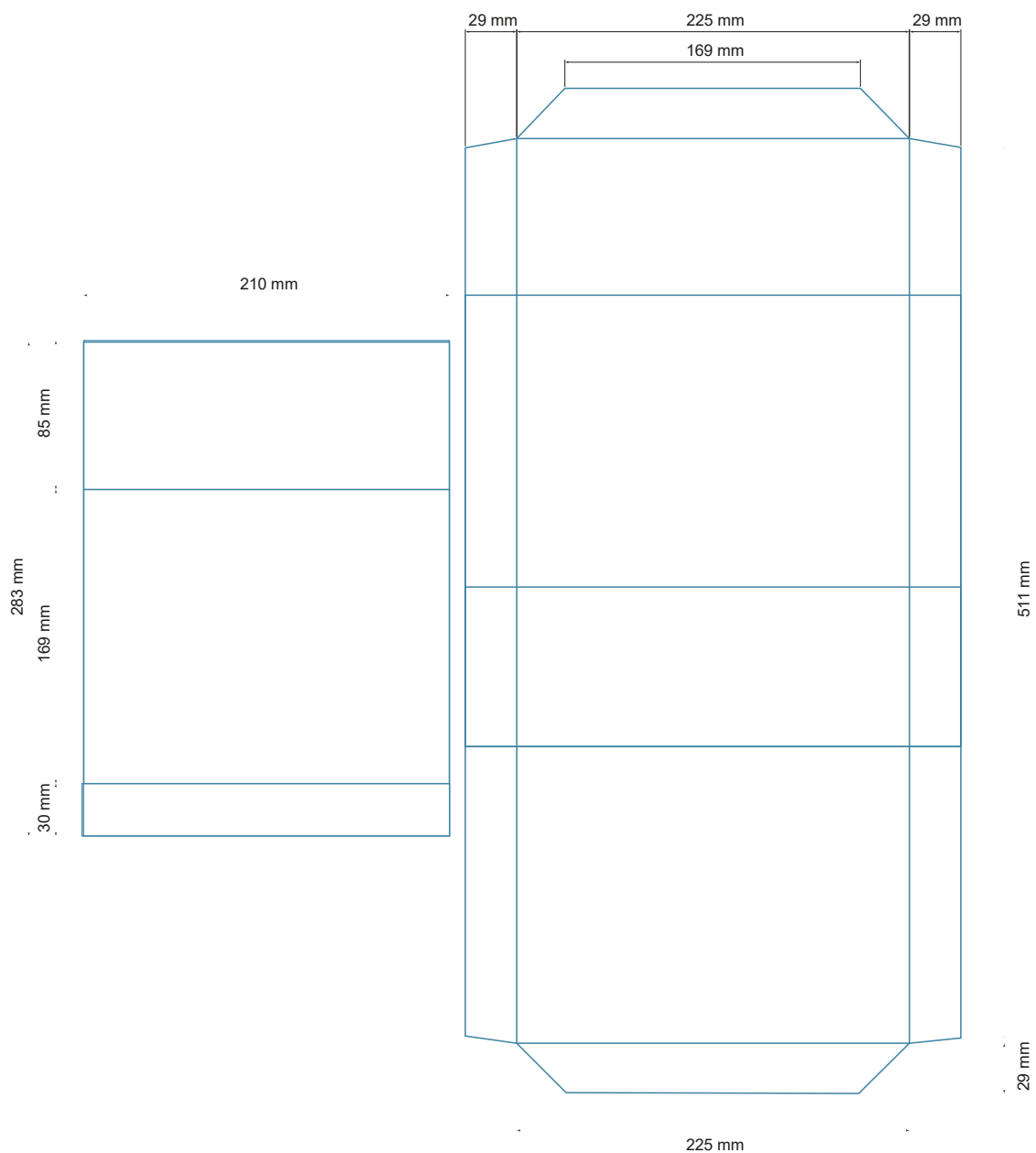
#### 5.4.8 *Diseño digital de caja contenedora*

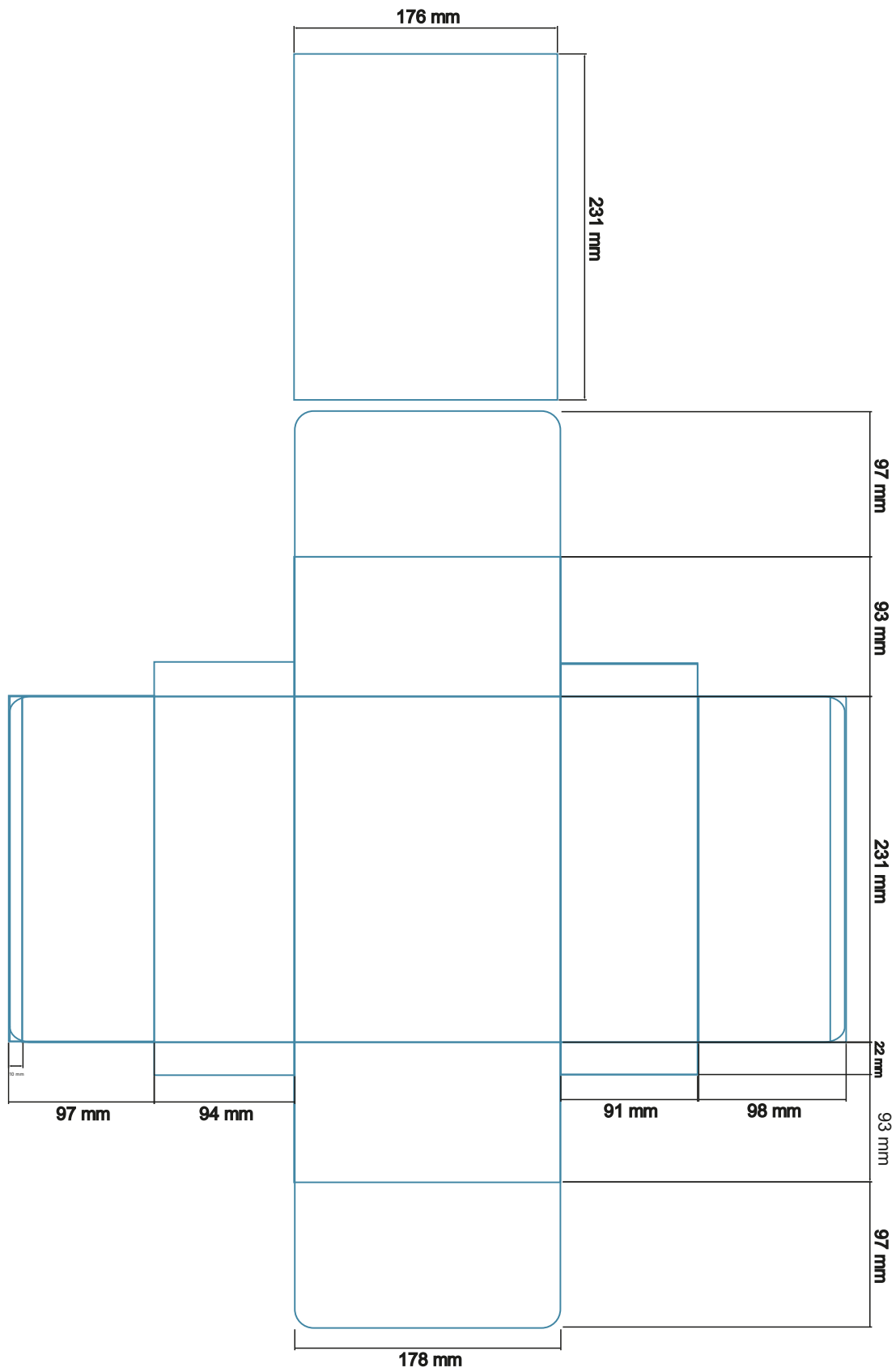
La caja contenedora fue diseñada para reunir todos los componentes del juego Tabú Kuna de forma práctica, segura y estéticamente coherente. Su estructura, en formato rígido y con sistema de cierre magnético, proporciona una presentación elegante y funcional, permitiendo abrir y cerrar el kit con facilidad sin comprometer su durabilidad. En cuanto a su aspecto gráfico, la caja mantiene una línea visual acorde a la

identidad del proyecto, incorporando los patrones de la marca, la paleta de colores y la marca con su versión logotipo. En la parte inferior se encuentran impresas las especificaciones generales del juego, como la descripción, el objetivo, el contenido, las advertencias y las recomendaciones. El diseño no solo cumple una función contenedora, sino que también actúa como el primer punto de contacto con el usuario, generando una experiencia visual llamativa, ordenada y alineada con el propósito del proyecto.

### Figura 63

*Dimensiones caja contenedora (parte exterior)*



**Figura 64***Dimensiones caja contenedora (parte interior)*

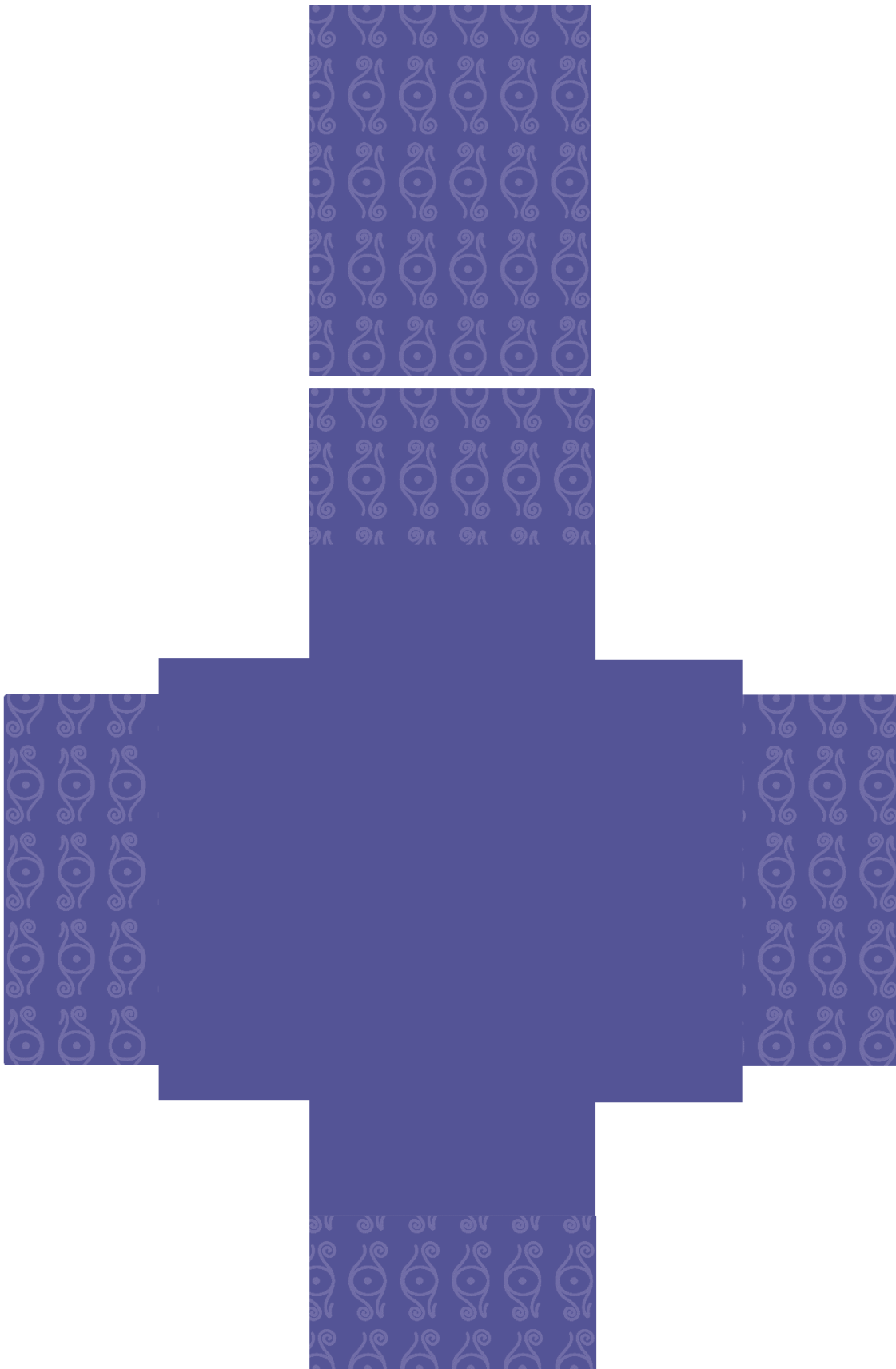
**Figura 65**

*Diseño de la caja contenedora del juego educativo (parte exterior)*



**Figura 66**

*Diseño de la caja contenedora del juego educativo (parte interior)*



## 5.5 Costos de producción de la propuesta

**Figura 67**

*Costos de producción de propuesta*

Concepto	Subtotal
Costos de diseño (hasta terminar propuesta)	\$ 104
Evaluación (prototipado y desarrollo)	\$ 64
Implementación (ingeniería de manufactura)	\$ 0
	\$ 168
	60
	\$ 3

Cantidad	Insumo	Costo unitario	Costo	% sobre costo total	Notas
60	Servicio de impresión y despunte de cartas e instructivo	\$ 15,00	\$ 900	30,24%	
60	Servicio de packaging e impresión	\$ 9,90	\$ 594	19,96%	
60	Servicio de modelado e impresión 3D	\$ 22,00	\$ 1.320	44,35%	
	Partes proporcionales de desarrollo	\$ 3	\$ 162	5,46%	
			\$ 2.976	Costo total por lote	
			60	Cantidad de productos	
		3%	2	Merma (en cantidad de)	
			58	Productos efectivamen	
				Costo de producción p	
			\$ 2.982	Inversión para comenz	

Nota: Costo por lote de producción de 60 kits Taú Kuna, se contempla costos de diseño, evaluación, implementación y producción.

## 5.6 Presentación del prototipo o producto final

El kit educativo Tabú Kuna está conformado por una caja contenedora que agrupa todos los elementos del juego de forma organizada, funcional y visualmente coherente. En la parte inferior de la caja se presentan las especificaciones generales del juego, incluyendo su descripción, objetivo, contenido, advertencias y recomendaciones. En su interior, se disponen 100 cartas divididas en tres categorías: Mito o Verdad, ¿Sabías qué? y Reto o Conceptos al Toque, acompañadas por un instructivo plegable, un barajador de cartas y una tarjeta con código QR que redirige a la guía de respuestas digital alojada en la plataforma web del proyecto.

Estos elementos están distribuidos dentro de la caja mediante dos insertos troquelados o acondicionadores internos: uno de los lados está destinado al barajador,



mientras que el otro contiene la caja de cartas junto con el instructivo y la tarjeta con el QR. Esta distribución permite que todos los elementos se mantengan en su lugar, de forma ordenada y comprensible para el usuario, haciendo que la experiencia al abrir la caja sea clara, práctica y visualmente coherente con el resto del material gráfico.

### **Kit completo del juego Tabú Kuna**

**Figura 68**

*Caja contenedora*



**Figura 69***Caja de cartas***Figura 70***Cartas de baraja*

**Figura 71**

*QR de guía de respuestas*



Enlace al producto digital: <https://mrarias1.wixsite.com/tabu-kuna>

**Figura 72**

*Barajador de cartas*



Figura 73

Instructivo Tiro y Retiro



## 5.7 Validación de la propuesta

La validación del prototipo se realizó mediante una ficha de evaluación estructurada que permitió analizar distintos aspectos de su funcionalidad. Esta ficha incluía datos como la fecha de la evaluación, hora de inicio y fin, lugar, curso, número de estudiantes y nombre del docente evaluador. Asimismo, se establecieron parámetros específicos para determinar la pertinencia de la propuesta, entre los cuales se incluyeron: claridad del instructivo, facilidad de implementación, dinámica grupal, relevancia y pertinencia cultural, potencial educativo, lenguaje apropiado, rigor científico, indicios de comprensión, interacción con el producto digital e interacción con el producto impreso. Cada parámetro fue valorado en una escala del 1 al 5, donde 1 corresponde a "no cumple en absoluto", 2 a "Cumple de manera muy limitada o confusa", 3 a "Cumple parcialmente, podría mejorarse", 4 a "Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar" y 5 a "Cumple de manera excelente".

Antes de que la docente completara la ficha de evaluación, se llevó a cabo un espacio de socialización en el que se le presentó el prototipo del juego Tabú Kuna. Durante esta instancia, pudo observar e interactuar tanto con el material impreso como con el producto digital. Se le explicó cada uno de los parámetros que debía evaluar y se le mostró cómo se vería el producto final una vez terminado. También revisó los instrumentos de apoyo, como el instructivo, con el objetivo de que pudiera valorar si su redacción era clara y comprensible. También tuvo la oportunidad de explorar el funcionamiento del barajador para determinar si resultaba ergonómico y fácil de usar, así como revisar si las cartas eran legibles y si las ilustraciones utilizadas eran pertinentes culturalmente. Todo este proceso permitió que la docente tuviera una visión completa del material antes de emitir su evaluación. (ver anexo 14,15 y 16)

La socialización del prototipo del juego interactivo Tabú Kuna obtuvo resultados altamente positivos en la evaluación docente. Las fichas de evaluación aplicadas por la docente Verónica Castro en los tres cursos (8vo, 9no y 10mo de EGB) reflejan una calificación de 5 sobre 5 en todos los parámetros valorados, lo que evidencia una propuesta educativa clara, pertinente y efectiva. Se destacó la facilidad de implementación en el aula, la claridad del instructivo, la calidad del contenido impreso y digital, la funcionalidad y su vinculación con los temas fundamentales de la educación sexual integral.

Por otro lado, se aplicaron fichas de observación descriptivas que permitieron registrar de manera cualitativa el comportamiento y las reacciones de los participantes durante la validación del prototipo. Estas fichas incluían información como la fecha de la evaluación, hora de inicio y fin, lugar, curso, número de estudiantes y el docente a cargo. Además, se definieron parámetros específicos como aspectos clave a observar, entre ellos: interés y participación, comprensión de la dinámica, dinámica grupal, reacciones emocionales, reacciones al contenido, manejo del tiempo, interacción con el material, aprendizaje percibido y sugerencias espontáneas. (*ver anexo 17*)

Para la aplicación de estas fichas de observación, se llevó a cabo una sesión con estudiantes de décimo año de educación general básica. Al inicio, se organizó a los participantes en un círculo dentro del aula, generando un ambiente cómodo y participativo para la interacción. Se realizó una breve presentación en la que se explicó quién dirigía la actividad y el objetivo principal de la dinámica, enfocada en abordar de manera participativa temas relacionados con la sexualidad y la salud reproductiva. A continuación, se presentó el juego y se animó a los estudiantes a leer por sí mismos las instrucciones, con el fin de identificar si comprendían la dinámica sin necesidad de una guía directa. Luego, se les entregó el barajador y las cartas ilustradas, permitiendo que

exploraran libremente el material e iniciaran el juego de forma espontánea. Durante toda la actividad, se observaron atentamente las reacciones y comportamientos de los estudiantes, tomando notas sobre su nivel de comprensión, participación, interacción grupal, respuestas emocionales y conexión con el contenido. La docente a cargo también estuvo presente durante la dinámica, lo que permitió observar su interacción con la guía digital y su rol como facilitadora del recurso. Toda esta observación fue registrada en las fichas de observación, a fin de recopilar evidencia cualitativa que apoye la validación del prototipo. (ver anexo 18)



Tras la aplicación de las fichas de evaluación de interacción de los estudiantes con el prototipo también se obtuvieron resultados positivos ya que durante la observación realizada a 10mo EGB, se evidenció un alto nivel de interés y participación por parte de los estudiantes, quienes interactuaron con entusiasmo, demostraron comprensión de la dinámica, y aunque al inicio algunos mostraron cierta vergüenza o incomodidad al tratar temas de sexualidad, a medida que avanzaba el juego se sintieron más seguros y comenzaron a utilizar los términos con naturalidad y confianza. La

actividad fomentó un ambiente de respeto, colaboración y reflexión, donde los participantes reconocieron haber aprendido nuevos conceptos y mostraron apertura para dialogar sobre temas que inicialmente generaban vergüenza. Tanto la manipulación del material físico como el acceso a la guía digital fueron intuitivos y funcionales, lo que refuerza la viabilidad del recurso como herramienta pedagógica.

Finalmente se aplicó una ficha de evaluación estructurada que permitió analizar distintos aspectos de su funcionalidad por un experto diseñador gráfico. Esta ficha incluía datos como la fecha de la evaluación, hora de inicio y fin, y nombre del evaluador. Asimismo, se establecieron parámetros específicos para determinar la pertinencia de la propuesta, entre los cuales se incluyeron: Identidad visual, pertinencia cultural, estilo ilustrativo, jerarquía visual, tipografía y legibilidad, uso de color, material impreso, navegación en guía web, interacción visual, versatilidad del diseño, innovación gráfica. Cada parámetro fue valorado en una escala del 1 al 5, donde 1 corresponde a "no cumple en absoluto", 2 a "Cumple de manera muy limitada o confusa", 3 a "Cumple parcialmente, podría mejorarse", 4 a "Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar" y 5 a "Cumple de manera excelente". (*ver anexo 19*)

La socialización con la diseñadora gráfica se realizó en un espacio propicio para la revisión del prototipo, donde se le presentó el kit completo Tabú Kuna. Durante la sesión, se explicó detalladamente el objetivo y uso de cada componente: el barajador, el instructivo, la caja de cartas, las cartas ilustradas y la guía digital. Esto permitió que la diseñadora comprendiera a fondo la propuesta y pudiera evaluar su funcionalidad y coherencia visual.

El kit obtuvo una valoración promedio de 4.45 sobre 5, destacando su efectividad gráfica y su adaptación al público objetivo. Los pocos aspectos a mejorar se



centraron en el material digital, especialmente en la adaptabilidad tipográfica en distintos dispositivos y en los botones para una mejor navegabilidad.

En conclusión, con los resultados obtenidos, el prototipo del juego interactivo Tabú Kuna demuestra poseer un alto potencial educativo, ya que cumple con su objetivo de reforzar los conocimientos adquiridos en clase y complementar la información con contenidos adicionales sobre sexualidad y salud reproductiva, promoviendo un aprendizaje significativo y participativo. *(ver anexo 19)*

## CAPITULO V

### 6.1 Conclusiones.

- En la actualidad, la sexualidad sigue siendo un tema tabú en comunidades rurales del Ecuador, lo que genera desinformación entre los adolescentes. Debido a la sensibilidad del tema, se recurre a estrategias como la gamificación mediante juegos educativos, donde el diseño gráfico se convierte en una herramienta clave para facilitar la comprensión dentro de las unidades educativas.
- El material gráfico disponible sobre sexualidad y salud reproductiva en la Unidad Educativa Mariano Acosta es limitado, basado únicamente en los libros del Ministerio de Educación, los cuales presentan los temas de forma general. Además, existe una escasez de recursos gráficos informativos, y se emplean los mismos textos para los niveles de 8vo, 9no y 10mo de EGB, sin considerar las diferencias en edad y comprensión de los estudiantes.
- Los requerimientos de diseño establecen la necesidad de desarrollar material gráfico adaptado a los niveles de 8vo, 9no y 10mo de EGB, con contenidos claros y visuales sobre los temas de sexualidad y salud reproductiva. Este material debe ser interactivo, visualmente atractivo, tomando en cuenta los soportes digital offline o impresos y diseñado con ilustraciones comprensibles, una jerarquía tipográfica clara y una paleta de colores suaves que transmita confianza, cercanía y respeto hacia los adolescentes.
- La propuesta “Tabú Kuna” consiste en un juego educativo interactivo adaptado a los niveles de madurez de 8vo, 9no y 10mo de EGB. A través de 100 cartas divididas en tres categorías, ¿Sabías que...?, Mito o Verdad y Reto,

busca desmitificar tabúes y reforzar el conocimiento sobre sexualidad y salud reproductiva de forma lúdica y participativa.

## **6.2 Recomendaciones.**

- Dentro de la aplicación de la gamificación, se recomienda incluir incentivos como un punto de estímulo para los participantes. Estos deben integrarse en estrategias educativas apoyadas en recursos de diseño gráfico, que aborden la sexualidad y salud reproductiva de forma clara, respetuosa y adecuada para adolescentes en comunidades rurales, fomentando un aprendizaje participativo y libre de tabúes.
- Se recomienda desarrollar material gráfico específico y diferenciado para cada nivel educativo (8vo, 9no y 10mo de EGB), que complemente los textos pedagógicos con recursos visuales más atractivos, claros y adaptados a las necesidades y capacidades de comprensión de los estudiantes, para mejorar el aprendizaje sobre sexualidad y salud reproductiva.
- Se recomienda que las ilustraciones del material gráfico estén adaptadas a la edad, nivel de madurez y contexto cultural de los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo de EGB, con un enfoque visual amigable y respetuoso. Así mismo, el material gráfico debe diseñarse considerando los soportes disponibles en cada institución, ya sean digitales o impresos, para asegurar su accesibilidad y efectividad.
- Se recomienda que el contenido sea escalable considerando las edades de los estudiantes.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arias Palomeque, M. (2022). Evolución de la normativa relacionada a la educación integral de la sexualidad en Ecuador e instrumentos vigentes para su abordaje. *Revista Mamakuna*, 19, 88-94.
- ACHN. (15 de 11 de 2022). ACHN Access Comunnity Health Network. Obtenido de Prevención de enfermedades de transmisión sexual (ETS): <https://www.achn.net/es/acerca-de-access/que-hay-de-nuevo/recursos-para-salud/prevencion-de-ets-2022/>
- Adekola, A. P. (2023). Maximising Social Media Platforms to Enhance Sexuality Education in Rural Schools. *Proceedings of the 10th European Conference on Social Media*, 1-8.
- Aguado Molina, M., & Villalba Salvador, M. (2020). LA ILUSTRACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO. *DEDiCA. REVISTA DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES*(17), 337-359.  
doi:<http://dx.doi.org/10.30827/dreh.v0i17.15158>
- Beiersdorf. (2024). *Cuidado íntimo para hombres: cómo hacerlo bien*. Nivea.  
<https://www.nivea.es/consejos/men/cuidado-higiene-intima-hombre>
- Beltrán, Y. E. (2024). Representaciones sociales sobre la educación sexual en contextos rurales: Desafíos y oportunidades. *Ciencia y Educación*, 5(10.1), 135 - 139.  
doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.13953264>
- Brayboy MD , L., Sepolen BA, A., Mezoian BS, T., Schultz MA, L., Landgren-Mills MD, B., Spencer BA, N., . . . Melissa A, C. (2017). Smartphone application for

sexual health education: A pilot study of Girl Talk. *Journal of Pediatric and Adolescent Gynecology*, 30(1), 23-28.

doi:<https://doi.org/10.1016/j.jpag.2016.09.001>

Borrás-Gené, O. (2022). *Introducción a la gamificación o ludificación (en educación)*. Universidad Rey Juan Carlos. <http://hdl.handle.net/10115/20346>

Cabrera-Fajardo, D. P. (2022). Educación sexual integral en la escuela. *UNIMAR*, 40(1), 136 - 151.

CDC. (22 de 02 de 2021). Obtenido de Adolescentes jóvenes (12 a 14 años):

<https://www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/adolescence.html>

Chevez Roque, N., Gordillo Quizhpe, M., & Ordoñez Morocho, R. (2022). Los tabúes y prejuicios de la sexualidad en la población urbana y rural. *CUMBRES*, 8(1), 9-20.

Ecuador, M. d. (2007). Política de salud y derechos sexuales y reproductivos. (C. N. Salud, Ed.)

Tellechea, F. (s.f.). *Ludopedagogía: Una forma de mirar el fenómeno del juego*.

*Fundación Cuerpo y Mente*.

[https://ilusionismosocial.org/pluginfile.php/985/mod\\_resource/content/2/ludopedagogia.pdf](https://ilusionismosocial.org/pluginfile.php/985/mod_resource/content/2/ludopedagogia.pdf)

Ministerio de Educación (2023). *ESTRATEGIA NCDACIONAL DE EDUCACIÓN INTEGRAL EN SEXUALIDAD*. Quito: Educar es Prevenir: Sexualidad.

Mideros Jaramillo, M. (2021). Diseño gráfico inclusivo: Estrategias aplicadas a contenidos educativos. *Revista de Comunicación Visual y Diseño Educativo*, 8(1), 45–60.

Fernández-Sanguino, D., Santiago Romero , D., Roig Navarro, D., Barranquero Gómez, M., Azaña Gutiérrez, S., & Salvador , Z. (12 de 07 de 2023). Reproducción Asistida ORG. Obtenido de Los métodos anticonceptivos: tipos, eficacia, riesgos y precios: <https://www.reproduccionasistida.org/metodos-anticonceptivos/#anticoncepcion-natural>

García, L. A. (2020). APLICACIÓN DE LA TIPOGRAFÍA Y SU IMPORTANCIA EN LA EFECTIVIDAD. *Revista de Investigación Formativa: Innovación y Aplicaciones Técnico - Tecnológicas*, 2(1), 9-16.

Gilliam, M., Jagoda, P., Heathcock, S., & Sutherland, A. (2014). InFection Four: Development of a Youth-Informed Sexual Health Card Game. *American Journal of Sexuality Education*, 9(4), 485-498.  
doi:<https://doi.org/10.1080/15546128.2014.964491>

Ginecóloga. (27 de 09 de 2024). Nosotras. Obtenido de ¡Adiós a los mitos sobre la menstruación!: <https://www.nosotrasonline.com.ec/entre-nosotras/cuidado-femenino/adios-a-los-mitos-sobre-la-menstruacion/>

McCarthy, O., Carswell, K., Murray, E., Free, C., Stevenson, F., & Bailey, J. (2012). What young people want from a sexual health website: Design and development of Sexunzipped. *ournal of Medical Internet Research*, 14(5), e127.

- Ministerio de Sanidad. (s.f.). Obtenido de Infecciones de transmisión sexual ITS:  
<https://www.sanidad.gob.es/ciudadanos/enfLesiones/enfTransmisibles/sida/prevencion/prostitucion/docs/infecTransmSexual.pdf>
- Moncayo, D. C. (25 de 06 de 2023). Antropología cuadernos de Investigación. Obtenido de La menstruación como fenómeno cultural: Creencias arraigadas y transformaciones contemporáneas: <https://cuadernosdeantropologia-puce.edu.ec/index.php/antropologia/article/view/318/228>
- NIH . (04 de 09 de 2024). Obtenido de Visión general de la infección por el VIH:  
<https://hivinfo.nih.gov/es/understanding-hiv/fact-sheets/vih-y-el-sida-conceptos-basicos>
- NIH Instituto del cáncer. (18 de 10 de 2023). Obtenido de El virus del papiloma humano (VPH) y el cáncer: <https://www.cancer.gov/espanol/cancer/causas-prevencion/riesgo/germenes-infecciosos/vph-y-cancer>
- OMS. (s.f.). Obtenido de Salud sexual: [https://www.who.int/es/health-topics/sexual-health#tab=tab\\_1](https://www.who.int/es/health-topics/sexual-health#tab=tab_1)
- OMS. (s.f.). Obtenido de Infertilidad: [https://www.who.int/es/health-topics/infertility#tab=tab\\_1](https://www.who.int/es/health-topics/infertility#tab=tab_1)
- OPS. (s.f.). Obtenido de Clamidiasis: <https://www.paho.org/es/temas/clamidiasis>
- OPS. (s.f.). Obtenido de Herpes Genitales: <https://www.paho.org/es/temas/herpes-genitales>
- OPS. (s.f.). Obtenido de Gonorrea: <https://www.paho.org/es/temas/gonorrea>

OPS. (s.f.). Obtenido de Sífilis : <https://www.paho.org/es/temas/sifilis>

OPS. (s.f.). Obtenido de Triconomoniasis: <https://www.paho.org/es/temas/tricomoniasis>

OPS. (2022). Obtenido de Salud sexual y reproductiva: [https://www-paho-org.translate.goog/es/temas/salud-sexual-reproductiva?\\_x\\_tr\\_sl=en&\\_x\\_tr\\_tl=es&\\_x\\_tr\\_hl=es&\\_x\\_tr\\_pto=sc](https://www-paho-org.translate.goog/es/temas/salud-sexual-reproductiva?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=sc)

Paredes-Calderón, B. A., & Nájera-Galeas, C. E. (2020). Comunicación visual, procesos de construcción de los signos visuales en los mensajes: Diseño y diseñador gráfico. *Dominio de las Ciencias*, 6(2), 995-1006.  
doi:<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1262>

Pazán Torres, J., Pullas Tapia, P., Núñez Hernández, C., & Zamora-Sánchez, R. (2017). ESTILO DE APRENDIZAJE VISUAL: UNA ESTRATEGIA EDUCATIVA PARA EL DESARROLLO DE LA MEMORIA A LARGO PLAZO. *Estilos de Aprendizaje*, 10(20), 240-261.

Lukita, A., Wirawan, I. G. A., & Jaya, I. G. K. (2017). Elements of interactive learning. *Revista de Educación y Tecnología*, 4(2), 123-130.

Rodríguez-Cely, D., & Ospina-Salazar, A. (2020). Epistemologías otras en la investigación en diseño: Transformaciones para el diseño inclusivo. *Bitácora Urbano Territorial*, 30(II), 25-34.  
doi:<https://doi.org/10.15446/bitacora.v30n2.81509>

Rolón-Rodríguez, B., Picón-Angarita, H., & Caselles-Hernández, C. (2020). La psicología del color en el diseño. *Convicciones*, 7(14), 46-50.



Santiago Romero, D., Barranquero Gómez, M., Reus, R., & Azaña Gutiérrez, S. (04 de 10 de 2023). Reproducción Asistida ORG. Obtenido de ¿Qué significa 'ser fértil' y qué factores influyen en la fertilidad?:

<https://www.reproduccionasistida.org/fertilidad/#:~:text=de%20la%20ovulaci%C3%B3n.->

,Estudio%20de%20la%20fertilidad,de%20relaciones%20sexuales%20no%20protegidas.

Satué, E. (2012). El diseño gráfico. Madrid: Alianza Editorial.

UNESCO. (27 de 09 de 2023). Obtenido de Educación integral en sexualidad: Para educandos sanos, informados y empoderados :

<https://www.unesco.org/es/health-education/cse>

UNFPA. (05 de 2022). Obtenido de La menstruación y derechos humanos - Preguntas frecuentes: [https://www.unfpa.org/es/menstruacion-preguntas-](https://www.unfpa.org/es/menstruacion-preguntas-frecuentes#%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20menstruaci%C3%B3n?%20%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20ciclo%20menstrual?)

frecuentes#%C2%BFQu%C3%A9%20es%20la%20menstruaci%C3%B3n?%20%C2%BFQu%C3%A9%20es%20el%20ciclo%20menstrual?

Unicef. (2021). GUÍA PARA LA PROMOCIÓN DE LA SALUD E HIGIENE

MENSTRUAL. Carácas, Venezuela. Obtenido de chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcgclefindmkaj/<https://www.unicef.org/venezuela/media/6326/file/Gu%C3%ADa%20de%20Promoci%C3%B3n%20de%20Higiene%20Menstrual.pdf>

Herrera Cornejo, C. A. (2020). "Diseño y planeamiento gráfico de una Plataforma de

Gestión de Aprendizaje basada en principios de Usabilidad y UX para la Escuela

de Educación Continua de la Policía Nacional del Perú.” [Pontificia Universidad Católica del Perú]. <http://hdl.handle.net/20.500.12404/16682>

Paz, A. (2021). La ilustración como estrategia para el abordaje de la salud sexual.

Revista Digital de Educación Sexual, 12(2), 23–34.

<https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/538>

Farinango, L. D. P. (2018). Estrategias de turismo de aventura como alternativa de

desarrollo turístico comunitario en la parroquia La Esperanza, cantón Ibarra.

UNIVERSIDAD REGIONAL AUTÓNOMA DE LOS ANDES “UNIANDÉS”.

María, D. P. A., y Medranda, J. E. (2019). La Comunicación como Estrategia de

Cambio Frente a las Percepciones, Conocimientos y Vacíos que tienen sobre la

Sexualidad, los Estudiantes de Diseño de la Corporación Unificada Nacional de

Educación Superior –CUN [Universidad Santo Tomás].

<https://repository.usta.edu.co/handle/11634/21829?show=full>

Quicaño, M. X. S., y Ysla, K. M. C. (2022). Desarrollo del material de educación

sexual a partir del diseño gráfico para mejorar la enseñanza en Lima Metropolitana

[ESCUELA DE EDUCACIÓN SUPERIOR TECNOLÓGICA PRIVADA

TOULOUSE LAUTREC]. <https://repositorio.tls.edu.pe/handle/20.500.12826/221>

Castillo Calva, S. N. (2022). Aporte del diseño gráfico para los materiales didácticos

de la estrategia de Planificación Familiar [Universidad Peruana de Ciencias

Aplicadas]. <http://hdl.handle.net/10757/667485>

Garcés, M. (2024). LA SALUD SEXUAL Y REPRODUCTIVA BAJO EL YUGO

DE LA DESINFORMACIÓN, LOS MITOS Y SESGOS: Un análisis de la situación

en la zona de Chapellín [UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN]. <https://api->

saber.ucab.edu.ve/server/api/core/bitstreams/2295469e-f171-41a2-b081-660e0fe46df1/content

Torres-Camarillo, D. A., Lara-Díaz, C. J., Gallegos-Ortiz, A. E., Espitia-López, J. Z., & Camacho, R. A. (Eds.). (2024). Construcciones sociales de la salud sexual en mujeres adolescentes de una comunidad rural (Vol. 21).

<https://doi.org/10.22463/17949831.3906>

Lalangui, J. K. C. (2017). Diseño de material informativo para la vinculación de los adolescentes de 14 a 17 años de edad con el área de sexualidad del Departamento de Orientación y Bienestar Estudiantil de la Unidad Educativa “Celestin Freinet” ubicada en el DMQ.” [Pontificia Universidad Católica del Ecuador].

<https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/2970166>

Fernanda, M. S. C. (2016). Diseño de un libro interactivo multimedia como herramienta para la educación sexual de niños [Universidad del Azuay].

<https://bibliotecadigital.oducal.com/Record/ir-datos-5841>

Ramírez, J. M. M. (2018). El diseño gráfico de historietas como herramienta de apoyo para taller de prevención de embarazo adolescente como consecuencia de los tabúes culturales relacionados con hablar de sexo [Universidad del Azuay].

<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/f58ef84b-a578-407e-90ad-4f951fdce6f3>

Pazmiño, C. P. C. (2019). Diseño multimedia de material informativo sobre sexualidad infantil, para niños y niñas de la Unidad Educativa ‘San José de Guaytacama’ [Universidad Técnica de Cotopaxi].

[https://rraae.cedia.edu.ec/Record/UTC\\_6db549b8964c665930277350d3461aac](https://rraae.cedia.edu.ec/Record/UTC_6db549b8964c665930277350d3461aac)

Avalo, C. L. A. (2020). DISEÑO DE JUEGO DE MESA EDUCATIVO SOBRE EL CICLO MENSTRUAL PARA MEJORAR EL AMBIENTE DE CONFIANZA, RESPETO Y LIBRE DE ESTIGMAS ENTRE LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO GRADO DE PRIMARIA DE UN COLEGIO PRIVADO DE LA CIUDAD DE ICA [Universidad San Ignacio de Loyola].

<https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/0365076d-c437-497f-bab7-96556d6cec0e>

Behance. (s. f.). *Aprendidas: Un juego sobre sexualidad femenina* [Proyecto de diseño]. Behance. <https://www.behance.net/gallery/106421429/Aprendidas-Un-juego-sobre-sexualidad-femenina>

Behance. (s. f.). *Feria de juegos: Salud sexual masculina – Abbott* [Proyecto de diseño]. Behance. <https://www.behance.net/gallery/165470437/Feria-de-juegos-salud-sexual-masculina-Abbott>

Behance. (s. f.). *Kaplan Wave 2 – Open to Wandering* [Ilustraciones]. Behance. <https://www.behance.net/gallery/129961773/Kaplan-Wave-2-Open-to-Wandering>

Behance. (s. f.). *A selection of dreamscape illustrations* [Ilustraciones]. Behance. <https://www.behance.net/gallery/219297729/A-Selection-of-Dreamscape-Illustrations>

Issuu. (s. f.). *Publicaciones de Jahilim Osorio* [Revista digital]. Issuu. <https://issuu.com/jahilim.osoriod>

Period Game. (s. f.). *About us* [Sitio web]. <https://www.periodgame.com/about-us>

Pinterest. (s. f.). *Ilustración sobre sexualidad o salud reproductiva 1* [Imagen].

Pinterest. <https://pin.it/4Rx5qkohu>

Pinterest. (s. f.). *Ilustración sobre sexualidad o salud reproductiva 2* [Imagen].

Pinterest. <https://pin.it/314cNOFRk>

Pinterest. (s. f.). *Ilustración 3 de salud reproductiva* [Imagen]. Pinterest.

<https://pin.it/2ybnL6Va2>

Pinterest. (s. f.). *Diseño gráfico de salud menstrual* [Imagen]. Pinterest.

<https://ar.pinterest.com/pin/75013150039460770/>

Pinterest. (s. f.). *Ilustración con estilo onírico o artístico* [Imagen]. Pinterest.

<https://es.pinterest.com/pin/1068619817829242792/>

Pinterest. (s. f.). *Tablero de Phooihua (perfil de ilustrador/a)* [Perfil]. Pinterest.

<https://www.pinterest.com/phooihua/>

Pinterest. (s. f.). *Ilustración con tipografía experimental* [Imagen]. Pinterest.

<https://es.pinterest.com/pin/76701999897910730/>

Repositorio Universidad Católica de Trujillo. (s. f.). *Diseño gráfico como estrategia educativa para la salud sexual en adolescentes* [Tesis de pregrado].

<https://hdl.handle.net/20.500.14005/10818>

Vecteezy. (s. f.). *Menstruación – Set de íconos PMS* [Arte vectorial]. Vecteezy.

<https://es.vecteezy.com/arte-vectorial/4216475-menstruacion-pms-icon-set>

## ANEXOS

**ANEXO 1:** Codificación cualitativa de entrevista realizada a las profesoras de Ciencias Naturales Verónica Castro y Fernanda Calderón

Entrevista / Preguntas – Respuestas	Palabras Claves
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿El contenido sobre sexualidad y salud reproductiva era diferente para cada nivel de educación o era el mismo?</p> <p><b>ENTREVISTADAS</b></p> <p><b>Verónica Castro:</b> Según ahorita en los textos está el mismo contenido, se trabaja los mismos temas para los tres niveles.</p> <p><b>Fernanda Calderón:</b> Es diferente para octavo, noveno y décimo son diferentes temas, lo que pasa es que cada año cambian y nosotros nos basamos en lo que son los que imparte el ministerio. Entonces, este año están trabajando con otros textos. Entonces, los del año pasados sí son diferentes los temas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mismo contenido</li> <li>• Cambios anuales</li> <li>• Textos del ministerio</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Cuál es el contenido del currículo sobre sexualidad y salud reproductiva que se desarrolla en clase?</p> <p><b>ENTREVISTADAS</b></p> <p><b>Verónica Castro:</b> Está la reproducción sexual, tanto por ejemplo en los temas de sexualidad en adolescentes, los anticonceptivos, los sistemas reproductores, como por ejemplo el parto, también a más de eso. Lo que tiene que ver con enfermedades sexuales. También, por ejemplo, el proceso que cumple cada uno de los aparatos reproductivos, como es el de la mujer y del hombre, también el proceso de eyaculación, menstruación.</p> <p><b>Fernanda Calderón:</b> Desde las características físicas, los cambios de los niños, de las niñas cuando pasan a la adolescencia, periodos de ovulación, periodos de menstruación, eran el octavo. El noveno más o menos era lo que es el embarazo, la salud reproductiva en cuanto a los métodos anticonceptivos, y enfermedades venéreas y ahí el virus del VIH y sus</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reproducción sexual</li> <li>• Anticonceptivos</li> <li>• Sistemas reproductivos</li> <li>• Enfermedades sexuales</li> <li>• Eyaculación</li> <li>• Menstruación</li> <li>• Cambios físicos</li> <li>• Adolescencia</li> <li>• Embarazo</li> <li>• VIH</li> <li>• Prevención</li> <li>• Madurez</li> </ul>

<p>características, sus signos, sus síntomas y todo lo que también era en décimo, más prevención. Variaba un poquito la dificultad porque en años como el octavo se hablaba en general de todo, el noveno ya específicamente de esos temas y el décimo ya por el nivel de conocimiento, madurez.</p>	
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Cómo trabajan este contenido en clase?</b></p> <p><b>ENTREVISTADAS</b></p> <p><b>Verónica Castro:</b> Tenemos nosotros una planificación ya realizada, por ejemplo, digamos, nosotros trabajamos yo en especial; primero con videos para que ellos se informen un poquito más porque a veces solamente el hecho de uno explicarle, a los estudiantes no tienen buena comprensión, entonces nosotros sí nos basamos más en videos, en juegos, en la demostración de cartas, para que ellos comprendan y luego pues ya la actividad que ellos desempeñan ya es en la clase, como por ejemplo ya exposiciones o consultas, trabajos grupales para que ellos desarrollen y las investigaciones también que se les hace en el laboratorio, se les hace algunas pequeñas investigaciones de algunos temas que están ahí para que puedan ellos llenar y comprender mejor del tema que estamos tratando.</p> <p><b>Fernanda Calderón:</b> Lo trabajaba con vídeos, con los talleres que se encuentran en los libros y con imágenes que se podía imprimir e indicarles a los chicos y más talleres, más, o sea, sería algo teórico que nosotros les brindábamos a los niños.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videos</li> <li>• Juegos</li> <li>• Cartas</li> <li>• Exposiciones</li> <li>• Consultas</li> <li>• Trabajos grupales</li> <li>• Investigaciones</li> <li>• Talleres</li> <li>• Imágenes</li> <li>• Teoría</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Considera que el contenido de los libros es suficiente para informar sobre estos temas?</b></p> <p><b>ENTREVISTADAS</b></p> <p><b>Verónica Castro:</b> No es suficiente, ahí está en forma generalizada porque no se entiende, no se comprende, no se explica bien. Entonces los estudiantes prácticamente tienen que basarse en algo más práctico, detallado, como le mencioné</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No suficiente</li> <li>• Generalizado</li> <li>• Poco comprensible</li> <li>• Refuerzo necesario</li> </ul>

<p>anteriormente, para que ellos puedan comprender de lo que se trata.</p> <p><b>Fernanda Calderón:</b> Sí, necesitaban reforzar los conocimientos porque los chicos, o sea, se quedan solamente con lo que les podemos indicar de los libros o de los videos y alguna cosa que investigábamos, nada más ya que todo era muy general.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigación adicional</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Amplían el contenido sobre esta temática con material adicional o se utiliza solo la información de los libros? Sí utiliza material adicional, ¿con qué material cuentan (Impresos, audiovisuales, digitales, interactivos, didácticos, etc)?</p> <p><b>ENTREVISTADAS</b></p> <p><b>Verónica Castro:</b> Si ampliamos el contenido con recursos que elaboramos en mi caso en la casa, de igual manera los videos, carteles. Lo que más utilizamos es material impreso, pero también utilizamos recursos audiovisuales como videos, carteles.</p> <p><b>Fernanda Calderón:</b> Con videos, trabajos en clase, talleres, mentefactos, organizadores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recursos caseros</li> <li>• Videos</li> <li>• Carteles</li> <li>• Material impreso</li> <li>• Audiovisuales</li> <li>• Mentefactos</li> <li>• Organizadores</li> <li>• Talleres</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Qué actividades se llevan a cabo dentro y fuera del aula para abordar temas de sexualidad y salud reproductiva? ¿Podría describir las metodologías que suelen emplear?</p> <p><b>ENTREVISTADAS</b></p> <p><b>Verónica Castro:</b> Recursos, de materiales, de dibujitos, esa es la primera actividad que se hace. Luego, o quizás también en el patio, también desarrollamos así jueguitos de adaptación o de acuerdo al tema también. Y luego ya partimos al conocimiento,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujos</li> <li>• Juegos en el patio</li> <li>• Fotografías</li> <li>• Láminas</li> </ul>



<p>lo que es todo relacionado al tema entonces ahí ya vemos vídeos y ya vemos igual de la fotografía sin láminas y por último ya es la aplicación lo que es ya la evaluación sea grupal o también individual, investigaciones o que ellos mismos creen organizadores gráficos, mapas conceptuales, para que ellos ya puedan exponer a los demás compañeros en clase. Esa es toda la metodología que uno se utiliza aquí.</p> <p><b>Fernanda Calderón:</b> Iniciábamos con los conocimientos previos que tienen los estudiantes, no haciendo una lluvia de ideas, así haciéndoles ver una imagen y qué piensan de la imagen, etc. Más que todo lo que ellos conocen, lo que ellos ya saben, lo que han escuchado. Después ya se implementaba lo bibliográfico, lecturas de los libros, los videos, después sí reflexiones. Y por último, o antes de las reflexiones, hacíamos los talleres y al final reflexionábamos acerca de lo que habíamos aprendido y sacar una conclusión por parte de ellos, a veces las hacían en los concluyentes en papelotes. Y luego exponían a los compañeros lo que han sacado de conclusión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluaciones grupales e individuales</li> <li>• Organizadores gráficos</li> <li>• Mapas conceptuales</li> <li>• Lluvia de ideas</li> <li>• Lecturas</li> <li>• Reflexión</li> <li>• Conclusiones</li> <li>• Exposiciones</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Desde su experiencia, ¿cuál cree que ha sido el material que ha dado mejor resultado para que los jóvenes retengan mejor esta información? (Impreso, digital, juegos, campañas, libros, etc)?</p> <p><b>ENTREVISTADAS</b></p> <p><b>Verónica Castro:</b> Bueno, todos los materiales son excelentes, ¿verdad? Pero en cada clase siempre buscamos reforzar el aprendizaje utilizando diferentes metodologías. Por ejemplo, si en una clase usamos un video, en la siguiente intentamos algo distinto, porque sabemos que los chicos pueden aburrirse si</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videos</li> <li>• Juegos interactivos</li> <li>• Juegos de mesa</li> <li>• Maquetas</li> </ul>

<p>siempre empleamos el mismo enfoque. Además, no todos tienen las mismas capacidades de comprensión, así que es fundamental adaptar las estrategias según sus necesidades.</p> <p>Busco constantemente las metodologías y recursos más efectivos para que puedan entender y retener la información. Por ejemplo, si hoy usamos un video, mañana puedo traer tarjetitas relacionadas con lo aprendido el día anterior. La idea es variar y mantener el interés, asegurándonos de que cada estudiante tenga la oportunidad de comprender a su ritmo.</p> <p><b>Fernanda Calderón:</b> En los videos les llama bastante la atención, los videos o los libros, aunque no les prestan mucha atención, pero siempre tratando de motivarles para que realicen las actividades de los libros. Claro, en ese caso sería tal vez para llamar más su atención en el aprendizaje algo más interactivo como los juegos para aprender sobre estos temas por ejemplo sería positivo unos juegos de mesa, nos habían dado la violencia a un juego de las serpientes y escaleras, eso les gusta les llama bastante la atención el twister, esas cosas así les gusta. Bueno, yo trabajo en inicial, en inicial sabía cómo adaptarles a los temas, pero con los grandecitos no lo he hecho. Es más difícil, aunque al ser este tipo de interacción más intuitivo también, es más como que retienen mejor al aprender sobre este tipo de temas, entienden de mejor manera. Por ejemplo, del subcentro de salud vinieron con una maqueta con todos los métodos anticonceptivos, pero eran así pegados, ¿no? El preservativo, pegado, así. Eso sí les llama la atención y tienen como curiosidad de ver por qué se les presenta. Es diferente, no solo texto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material (demostrativo)</li> <li>• Material no textual</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Cuánto tiempo se destina en promedio a la enseñanza de sexualidad y salud reproductiva durante el año escolar, tanto en actividades dentro del aula como fuera de ella?</b></p> <p><b>ENTREVISTADAS</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 40 a 45 minutos por clase</li> </ul>

<p><b>Verónica Castro:</b> A ver, por ejemplo, en el día son 40 a 45 minutos como máximo, una hora clase. Debe ser justito y para no perjudicar a los más estudiantes, ¿no? Debe ser el periodo exacto que nosotros debemos cumplir en, estos temas se tratan un poquito más de la mitad del trimestre, pero no es suficiente, como le digo, porque sí quedan por ahí algunas dudas, entonces sí quedan algunas cositas pendientes, entonces hay que tratar también al otro día de volver a reforzar los temas. Entonces sí nos falta mucho tiempo. Como le digo, algunos estudiantes no tienen las mismas capacidades de retención, entonces sí nos toca ver las maneras como enseñarles a ellos. Entonces sí hay vacíos, sí es un poquito complicado porque ellos sí tienen bastante desconocimiento en estos temas, pero ese es el periodo exacto.</p> <p><b>Fernanda Calderón:</b> Nosotros no tenemos establecido así, por ejemplo, un horario que sea todo el año de educación sexual, sino solamente el tema cuando se tope en el libro. O sea, en la segunda unidad, por ejemplo, esta sexualidad, segunda, tercera unidad puede durar dos semanas, tres semanas dependiendo de lo que sea la planificación, pero así todo el tiempo no se le hace eso al niño, aunque el tiempo no sea suficiente para aprender sobre estos temas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2 a 3 semanas por tema</li> <li>• Tiempo insuficiente</li> <li>• No hay horario fijo</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Cuáles son y fueron las debilidades y fortalezas tanto del material con el que cuentan y contaban como de las actividades?</b></p> <p><b>ENTREVISTADAS</b></p> <p><b>Verónica Castro:</b> Las debilidades porque no contamos con suficiente material. Nosotros traemos esos materiales ya hechos desde casa, elaborados. Entonces, sí me gustaría, por ejemplo, que aquí implementarán mucho material porque en realidad los chicos sí necesitan, por ejemplo, carteles nosotros traemos desde casa material sea en forma digital como físico también porque solo contamos con los libros por que el ministerio no nos da nada</p>	<p>Poca disponibilidad de material</p> <p>Recursos elaborados en casa</p> <p>Falta de implementación</p> <p>Necesidad de carteles</p> <p>Demanda de material visual</p>

<p>más y las fortalezas sería más que todo, que nosotros somos personas muy capacitadas, que nosotros sí sabemos impartir nuestro conocimiento, esa es nuestra fortaleza.</p> <p><b>Fernanda Calderón:</b> La debilidad es que no son muy ilustrados, no hay algo que les llame la atención a los chicos, hay más teoría y de igual manera, en el internet la debilidad sería que en cambio no es muy buena la señal y a veces no podíamos transmitir la conexión. Lo positivo es que por lo menos abordan el tema de la sexualidad, aunque sea con generalidades, pero los chicos ya tienen la iniciativa, la inquietud de promover el cuidado de su cuerpo y mantener una sexualidad saludable.</p>	
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Con qué insumos necesitarían contar para reforzar mejor estos temas?</b></p> <p><b>ENTREVISTADAS</b></p> <p><b>Verónica Castro:</b> Con charlas sobre estos temas, pero también con materiales físicos, como videos, carteles o afiches informativos. Además, sería ideal incluir recursos interactivos, como juegos educativos, porque hay una gran variedad de materiales diseñados para este propósito. Este tipo de herramientas no solo les ayudarían a comprender mejor, sino que también les permitirían aprender de una manera más divertida y dinámica. El juego es fundamental hoy en día para el aprendizaje, ya que fomenta la interacción y el interés de los estudiantes. ¿De qué serviría estar siempre encerrados en un aula? Es mucho más efectivo para llamar su atención jugar e interactuar. Sería mejor un material impreso que digital ya que aquí el internet no es tan bueno, en casita algunos si disponen de internet, pero para clase lo mejor sería impreso, como carteles, tarjetas, afiches, juegos cualesquiera de esos materiales.</p> <p><b>Fernanda Calderón:</b> En lo que es digital esos como juegos, como el genially y esas cosas, e impreso como carteles llamativos, bonitos, juegos, algo así más interactivo. Los juegos. De igual manera, estos días se usan aquí en laboratorio, por</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material impreso</li> <li>• Material digital</li> <li>• Juegos educativos</li> <li>• Recursos interactivos</li> <li>• Afiches informativos</li> <li>• Tarjetas didácticas</li> <li>• Videos educativos</li> <li>• Aprendizaje lúdico</li> </ul>

ejemplo, si se realizara un juego digital para aprender sobre estos temas. Si sería bueno material digital como impreso, porque se puede variar trabajar en aula y trabajar en laboratorio también.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Limitaciones de internet</li> </ul>
---	--

**ANEXO 2:** Codificación cualitativa de entrevista realizada a la psicóloga infantil Silvia

Ortiz

<b>Entrevista / Preguntas – Respuestas</b>	<b>Palabras Claves</b>
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Considera que el contenido sobre sexualidad y salud reproductiva debería ser diferente para los niveles de 8vo, 9no y 10mo de educación general básica o el mismo?</p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Es importante tomar en cuenta que, al tratar con adolescentes de octavo, noveno y décimo año, pues justamente su edad de desarrollo es distinta, tanto física como psicológica. Entonces, por ende, se debería utilizar lo que son, en este caso material distinto para cada edad y acorde a la edad justamente porque probablemente en niños de noveno y de décimo año ya tienen como mayor experiencia en cuanto a relaciones interpersonales entonces por este motivo es importante que se utilicen distintos contenidos adicionalmente que en el contenido de décimo año al ser, al estar más o menos en una edad de unos 15 años pues es importante también justamente pues psicoeducarles referente a lo que es la cuestión de enfermedades, también del uso de preservativos y todas estas situaciones que se dan justamente cuando empieza la vida sexual. ¿Por qué? Porque probablemente a esta edad ya los jóvenes empiezan a tomar decisiones referentes a su sexualidad, referentes a sus parejas y todo. Y muchas veces después es un poco difícil como hablarlo en casa, entonces por eso es importante que la unidad educativa pues esté presta a solventar estas interrogantes que se pueden presentar por los estudiantes, pero lo más importante cabe recalcar es justamente que el</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material distinto</li> <li>• Según la edad</li> <li>• Madurez emocional</li> <li>• Madurez psicológica</li> </ul>

<p>contenido debe ser diferente por el nivel de madurez y madurez psicológica y madurez emocional también.</p>	
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Desde su conocimiento qué temas sobre sexualidad y salud reproductiva son los que se deberían enseñar y reforzar a jóvenes de 12 a 14 años?</p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Los temas más recomendables en cuanto a lo que es la edad de 12 a 14 años, es importante tomar en cuenta que por lo general cuando el niño cumple 12 años, pues en ese caso empiezan justamente lo que son los cambios físicos, es decir, empieza la pubertad. En algunos niños pues también empieza un poco antes, pero es importante recalcar justamente estos cambios físicos que probablemente el joven o la señorita van a tener. Adicionalmente, pues, brindarles como herramientas para el desarrollo emocional y psicológico también, que es muy importante hablar sobre los cambios hormonales que también se dan en niños y en niñas. Adicionalmente a eso, pues sería importante también tomar en cuenta lo que es el respeto y el consentimiento. ¿A qué me refiero con esto? Pues justamente a que las otras personas tienen que respetar mi cuerpo y yo respetar el cuerpo de las otras personas, que también viene con el consentimiento justamente que es tomar la decisión sobre la propia sexualidad. Adicionalmente, es importante también abordar temas referentes a lo que es relaciones de pareja, relaciones saludables, pues justamente referente a lo que se espera en una relación y justamente hablar sobre la importancia de esta misma relación basada en el respeto, que es lo más importante. También otro punto que en la actualidad tiene bastante importancia es justamente los medios de comunicación y cómo los medios de comunicación hacen o influyen, mejor dicho, en la sexualidad del niño. Pues justamente hay contenidos que no son los adecuados y por eso es importante que en la unidad educativa se mantenga lo que es un ambiente abierto, y sin juicios donde los niños puedan expresar o puedan, en este</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cambios físicos</li> <li>• Pubertad</li> <li>• Cambios hormonales</li> <li>• Desarrollo emocional</li> <li>• Desarrollo psicológico</li> <li>• Respeto</li> <li>• Consentimiento</li> <li>• Relaciones de pareja</li> <li>• Relaciones saludables</li> </ul>

<p>caso, realizar preguntas referentes a ciertos temas y no se genere esta parte de que de pronto ellos se sientan juzgados y va a evitar a que exista esta buena comunicación entre el docente y el estudiante. Entonces, por lo general es importante y abordar estos temas con la mayor claridad posible y brindar esta confianza al estudiante para que pueda expresar sus interrogantes y pueda tener una mejor información referente al tema de sexualidad.</p>	
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Desde la perspectiva psicológica cómo considera usted que se debería trabajar este contenido en clase?</b></p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Considero que en este caso se debe utilizar tanto material interactivo como textual y gráfico también. Podríamos usar lo que son materiales visuales, como son usar videos, obviamente, acorde a la edad y el desarrollo del adolescente, infografías, dibujos, tal vez para explicar ciertos conceptos o en cuanto a lo que es la anatomía, los cambios que se experimentan en lo que es la pubertad. Adicionalmente, pues es importante también justamente pues enfocarnos en esto, en esta parte también de preguntas y respuestas para que la, para que el adolescente también pueda mantenerse informado y adicionalmente a eso pues también usar un lenguaje que sea preciso y que sea de una manera respetuosa y empática. Considero que lo más importante para abordar estos temas después justamente establecer reglas en lo que es el entorno en la clase. ¿Para qué? Para evitar que se puedan dar lo que son malinterpretaciones o que de pronto el estudiante no pueda realizar sus preguntas de forma abierta por miedo justamente a que de pronto sus compañeros se van a burlar o se van a reír o va a haber algún tipo de rechazo. Entonces lo más importante es generar este ambiente y ser un modelo o figura en este caso de apoyo para que el estudiante pueda estar dispuesto a preguntar y el docente pues también dispuesto a resolver cualquier duda.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material interactivo</li> <li>• Material textual</li> <li>• Material gráfico</li> <li>• Videos</li> <li>• Infografías</li> <li>• Dibujos</li> <li>• Anatomía</li> <li>• Preguntas y respuestas</li> <li>• Lenguaje respetuoso</li> <li>• Empatía</li> <li>• Reglas en clase</li> <li>• Ambiente seguro</li> </ul>

<p>También es importante abordar justamente el tema de forma gradual, es decir, dividir, por ejemplo, por clases podría ser o de pronto por, qué sé yo, una clase semanal para evitar la sobrecarga de información. ¿Por qué? Porque justamente pues en el momento que yo sobrecargo de información a un adolescente, pues probablemente el mensaje que va a llegar va a ser erróneo. Pero si yo lo abordo de forma paulatina, es decir, mediante lapsos cortos de tiempo, pues es más probable que la información llegue correctamente y pues en este caso se cumple lo que es el objetivo, que es justamente que el estudiante se mantenga informado, que tenga una responsabilidad y sea consciente justamente al desarrollar su sexualidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Información gradual</li> <li>• Sobrecarga informativa</li> <li>• Responsabilidad y consciencia</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Considera que el contenido de los libros que imparte el ministerio de educación es suficiente para informar sobre estos temas?</b></p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Considero que el material que se usa es bueno, sin embargo, para hablar sobre temas de reproducción, sobre sexualidad y todos estos temas que giran en torno, pues es importante tomar en cuenta la información que se imparte, que la información justamente debe ser clara y debe ser una información precisa. Sin embargo, en los textos yo puedo considerar que existe información, pero la información es muy escasa probablemente y va a dejar con muchas dudas al adolescente. Entonces es por eso justamente que, bueno, considero que, al implementar con otro material didáctico, como mencioné anteriormente, lo que son material audiovisual, infografías, etc., pues se va a generar lo que es un amplio conocimiento referente a eso, pero, sin embargo, pues considero que si los textos si son un poco escasos y más que todo no están adaptados acorde a lo que es la edad del niño o del adolescente. Y pues también se debería hablar de forma más amplia o brindar información de forma más amplia referente a las consecuencias que tiene justamente una sexualidad no responsable y también</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Información escasa</li> <li>• Dudas</li> <li>• Implementar material didáctico</li> <li>• No adaptados – edad</li> </ul>



<p>no únicamente de lo que es el uso del preservativo para prevenir lo que son las enfermedades de transmisión sexual, sino también considero que hay otros aspectos importantes a tratar.</p>	
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Considera que se debería utilizar material adicional para reforzar el contenido sobre sexualidad y salud reproductiva? ¿Qué material recomienda?</p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Sí, se debería utilizar material adicional para reforzar el contenido sobre sexualidad y salud reproductiva. Se recomienda emplear materiales audiovisuales como videos animados, infografías claras y simples, y campañas interactivas. Además, el uso de juegos educativos y actividades participativas como debates podría ayudar a fomentar un aprendizaje crítico y dinámico.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material adicional</li> <li>• Refuerzo del contenido</li> <li>• Materiales audiovisuales</li> <li>• Videos animados</li> <li>• Infografías claras y simples</li> <li>• Campañas interactivas</li> <li>• Juegos educativos</li> <li>• Actividades participativas</li> <li>• Debates</li> <li>• Dinámico</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Desde su experiencia, ¿cuál cree que podría ser el mejor material gráfico para que los jóvenes retengan mejor esta información? (Impreso, digital, juegos, campañas, libros, etc)?</p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Desde mi punto de vista considero pues justamente que el material sí debe ser impreso, pero sin embargo</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Material impreso</li> <li>• Participación estudiantil</li> </ul>

<p>también debe generar que el estudiante sea más participe en lo que es el tema de sexualidad. Así que sí considero importante realizar lo que son campañas sobre salud sexual y reproductiva, campañas adicionalmente pues también se puede utilizar lo que son juegos, debates también podría ser un punto muy importante justamente para desarrollar el pensamiento crítico en los estudiantes y para que justamente pues puedan discernir y tomar buenas decisiones referente a su sexualidad.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Campañas educativas</li> <li>• Juegos</li> <li>• Debates</li> <li>• Pensamiento crítico</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Desde su conocimiento, consideraría que el material gráfico debería incluir fotografías o ilustraciones para abordar el tema de sexualidad y salud reproductiva?</b></p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> En cuanto al material gráfico que se debería incluir, considero que deberían ser imágenes claras y simples que muestren justamente, por ejemplo, en el caso de la pubertad, cuáles son los cambios que se experimentan a nivel físico y también a nivel psicológico. Adicionalmente, pues también se podría utilizar lo que son infografías para evaluar lo que es tal vez o para explicar referente a lo que es el ciclo menstrual, o referente a los anticonceptivos, o las enfermedades de transmisión sexual, pero sí es importante que las imágenes sean claras y simples, que no sean imágenes tan complejas, ¿por qué? Porque probablemente el adolescente lo que va a hacer es de pronto es un poco asustarse, entonces sí es importante tener en cuenta que el contenido no debe ser tan explícito, pero sí deben ser imágenes claras y simples. Adicionalmente a eso, pues también se podría utilizar lo que son animaciones o videos también, que sería algo bastante, que nos ayudaría en este caso a abordar lo que son los temas de sexualidad. Se podrían utilizar videos de preferencia con animaciones, para que en lo que más respecta a lo que son cuestiones de anatomía y todo, ¿por qué? Porque si es contenido muy explícito, pues probablemente lo que vamos a hacer es asustar al adolescente. Entonces es importante</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Imágenes claras y simples</li> <li>• Contenido no explícito</li> <li>• Representación adecuada</li> </ul>

<p>que los videos sean animados, pero que sí representen o que sí muestren el mensaje que se quiere dar. Y pues considero justamente que todo este material y el material, los videos, las animaciones que se van a utilizar, pues justamente irían de la mano con esta parte que es la comunicación abierta y justamente este apoyo que el estudiante pueda recibir por parte de su docente. Considero que la información, en este caso verbal como textual y gráfica, debe ir pues de la mano y debe ser coherente con el tema que se está abordando.</p>	
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Cuánto tiempo cree que se debería destinar a la enseñanza de estos temas a adolescentes?</b></p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Considero que al hablar sobre sexualidad es importante tomar en cuenta que es un tema que no se lo puede tomar a la ligera, sino más bien que necesita el tiempo en este caso para que la información que se llegue al estudiante sea la correcta y sea una información en este caso oportuna. Adicionalmente, considero que para evaluar el tiempo en el que se debe abordar estos temas es importante tomar en cuenta también el nivel de conocimiento y el nivel de entendimiento que tienen también los estudiantes. ¿Por qué? Porque puede haber en ocasiones que de pronto sea necesario como reforzar cierto tema, entonces es importante tomarse como este tiempo para poder reforzarlo y que no queden dudas en los estudiantes. Entonces considero que el tiempo pues justamente depende de varios factores, como puede ser en este caso la edad de los estudiantes, los recursos que ellos tengan a nivel personal y adicionalmente, pues, más que todo lo que tiene que ver es justamente la edad y el nivel de madurez.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiempo necesario</li> <li>• Nivel de conocimiento y entendimiento</li> </ul>

**ANEXO 3:** Codificación cualitativa de entrevista realizada a experta diseñadora gráfica

Carolina Herrera

Entrevista / Preguntas – Respuestas	Palabras Claves
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Qué colores son los apropiados para tratar temas de sexualidad y salud reproductiva en adolescentes de contextos rurales?</p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Colores poco saturados, que no sean percibidos de forma agresiva sobre todo en estas temáticas, los colores deben transmitir confianza, cercanía, además de tomar en cuenta el entorno es decir los colores que se van a usar deben ser suaves, cálidos, celeste, rojo salmón, melocotón, verde menta, rosado o lila suave y saber dónde se usan estos colores para no ser tergiversados, a través de los colores deben representar frescura, salud con el objetivo de transmitir calma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colores suaves</li> <li>• Poco saturados</li> <li>• Confianza</li> <li>• Cercanía</li> <li>• Frescura</li> <li>• Salud</li> <li>• Calma</li> <li>• Celeste</li> <li>• Salmón</li> <li>• Melocotón</li> <li>• Verde menta</li> <li>• Rosado</li> <li>• Lila</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Existen combinaciones de colores que sean recomendables al abordar este tipo de temáticas, tomando en consideración el aspecto cultural especialmente por su posible connotación cultural o psicológica?</p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Colores suaves y poco saturados que sean amigables para que no se disperse el mensaje, tomar en cuenta la connotación y la denotación al público al que nos dirigimos, según el nivel socioeconómico y la cultura. No usar color negro es preferible usar café, por el tema deben ser colores apaciguables.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combinaciones suaves</li> <li>• Amigables</li> <li>• Connotación</li> <li>• Denotación</li> <li>• Cultura</li> <li>• Nivel socioeconómico</li> <li>• Evitar negro</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Qué tipo de fuentes (con o sin serif, decorativas, manuscritas, etc.) son las adecuadas para materiales educativos dirigidos a adolescentes?</p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Se debe escoger una tipografía clara, amigable y legible, una tipografía sans serif para mayor</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipografía clara</li> <li>• Legible</li> <li>• Sans serif</li> <li>• Decorativa</li> </ul>

<p>legibilidad en textos largos, de igual manera se pueden usar hasta 3 fuentes tipográficas, sin embargo, es importante tomar en cuenta que es preferible variar con 2 fuentes, una decorativa para portadas, que se dirija al público adolescente y la otra sans serif para el contenido en general variar con la familia tipográfica seleccionada. La tipografía que se va a usar debe funcionar tanto para web como para impresos. Ejemplos: Lato, Montserrat, Nunito, Baloo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lato,</li> <li>Montserrat,</li> <li>Nunito, Baloo,</li> <li>web, impresión</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Qué tamaño de tipografía es ideal para garantizar una buena legibilidad en piezas como afiches, infografías o juegos impresos y por otro lado para medios digitales, como monitores y proyectores?</b></p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Depende de la fuente tipográfica seleccionada. En el aspecto digital para títulos entre 30 – 36 px, para subtítulos entre 20 – 26 px, texto general entre 14 – 18 px o 16 - 20 px.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tamaño tipografía</li> <li>• Títulos</li> <li>• Subtítulos</li> <li>• Texto general</li> <li>• Legibilidad</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Qué recomendaciones tiene respecto al uso de jerarquía en cuanto al contenido para mantener el interés y guiar la lectura de forma clara tanto en medios impresos como digitales?</b></p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> En impresos se lee en orden. En el aspecto digital la jerarquía depende del producto que se vaya a hacer, y la forma de navegación del material gráfico, como aplicaciones donde la jerarquía de navegación más común es en cascada. Por otro lado en cuanto a jerarquía de elementos hay que organizar el peso visual que se divide en tres niveles; lo que se debe leer a primera vista (los títulos) con un mensaje claro, la segunda es la explicación de algo: el título y el contenido o subtítulo y el contenido y la tercera son las referencias, las notas (recuerda esto, regresa a tal pág.) y todo esto se maneja con el peso visual, títulos en negrita, tamaño de letra, y de igual manera las ilustraciones deben tener mayor jerarquía todas ilustraciones. No</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jerarquía visual</li> <li>• Navegación</li> <li>• Peso visual</li> <li>• Niveles</li> <li>• Títulos</li> <li>• Subtítulos</li> <li>• Notas</li> <li>• Ilustraciones</li> <li>• Negrita</li> <li>• Tamaño letra</li> </ul>

<p>usar textos muy largos que no se sature con mucha información, que esta información se complemente con todo.</p>	
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Qué estilo de ilustración considera más apropiado para conectar con adolescentes rurales: realista, caricaturesco, minimalista, simbólico, ¿entre otros?</b></p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Utilizar un estilo de animación clásico, las figuras deben ser claras, hombre y mujer, se podría incluir etnias, las figuras deben ser estilizadas, lo importante de estas ilustraciones es que los personajes se vean normales, personajes gorditos, flaquitos, altos, bajos, manejar la diversidad de cuerpo, no usar un estilo ni muy formal ni informal, no infantiles, figuras humanas reales, proporcionales. amigables. Las ilustraciones anatómicas deben ser simplificadas, no explícitas, pero tampoco infantiles.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estilo clásico</li> <li>• Diversidad</li> <li>• Inclusión</li> <li>• Etnias</li> <li>• Proporción</li> <li>• Simplificación</li> <li>• No infantiles</li> <li>• Personajes amigables</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Qué técnica o medio considera más adecuado para la realización de las ilustraciones en este tipo de material educativo (bocetaje tradicional, acuarela, ilustración digital, etc.) y por qué?</b></p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Definir un estilo gráfico con el que te sientas cómoda y que sea tu fuerte, ya que se debe ilustrar varias cosas, como el flat design, ilustración clásica y hacerlo dibujado para luego pasar a digital.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Técnica</li> <li>• Bocetaje</li> <li>• Flat design</li> <li>• Ilustración clásica</li> <li>• Digitalización</li> <li>• Comodidad</li> </ul>

**ANEXO 4:** Codificación cualitativa de entrevista realizada a diseñadora gráfica Melissa Vaca

Entrevista / Preguntas – Respuestas	Palabras Claves
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Qué colores son los apropiados para tratar temas de sexualidad y salud reproductiva en adolescentes de contextos rurales?</b></p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Colores suaves y cálidos como rosa claro, verde menta o celeste. Deben transmitir seguridad, cercanía y respeto. Evitar tonos muy saturados o fríos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colores suaves</li> <li>• Colores cálidos</li> <li>• Respeto</li> <li>• Cercanía</li> <li>• Seguridad</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rosa claro, verde menta, celeste</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Existen combinaciones de colores que sean recomendables al abordar este tipo de temáticas, tomando en consideración el aspecto cultural especialmente por su posible connotación cultural o psicológica?</p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Sí. Es clave evitar combinaciones que tengan connotaciones negativas en la cultura local. Usar paletas armoniosas que generen confianza y claridad visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Combinaciones culturales</li> <li>• Armonía visual</li> <li>• Evitar connotaciones negativas</li> <li>• Confianza</li> <li>• Claridad visual</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Qué tipo de fuentes (con o sin serif, decorativas, manuscritas, etc.) son las adecuadas para materiales educativos dirigidos a adolescentes?</p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Sans serif para facilitar la lectura, especialmente en bloques de texto. Se puede usar una fuente decorativa en títulos para dar identidad juvenil, sin sobrecargar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sans serif</li> <li>• Lectura clara</li> <li>• Fuente decorativa</li> <li>• Identidad juvenil</li> <li>• Equilibrio tipográfico</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Qué tamaño de tipografía es ideal para garantizar una buena legibilidad en piezas como afiches, infografías o juegos impresos y por otro lado para medios digitales, como monitores y proyectores?</p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> En impresos: títulos mínimo 24 pt, textos entre 12–14 pt. En digital: títulos entre 32–36 px, cuerpo entre 16–18 px. Siempre probar según el contexto visual.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tamaño legible</li> <li>• Impresos</li> <li>• Digital</li> <li>• Títulos</li> <li>• Cuerpo de texto</li> <li>• Pruebas visuales</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR:</b> ¿Qué recomendaciones tiene respecto al uso de jerarquía en cuanto al contenido para mantener el interés y guiar la lectura de forma clara tanto en medios impresos como digitales?</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jerarquía visual</li> <li>• Estructura clara</li> <li>• Bloques breves</li> <li>• Apoyo visual</li> </ul>

<p><b>ENTREVISTADO:</b> Usar jerarquía clara con diferencias de tamaño, color y estilo. Título principal visible, subtítulo explicativo y cuerpo con bloques breves. Elementos visuales deben apoyar la lectura.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guía de lectura</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Qué estilo de ilustración considera más apropiado para conectar con adolescentes rurales: realista, caricaturesco, minimalista, simbólico, ¿entre otros?</b></p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Un estilo estilizado y cercano, con personajes diversos en edad, cuerpo y etnia. Debe ser representativo, sin ser infantil ni hipersexualizado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estilo estilizado</li> <li>• Diversidad</li> <li>• Inclusión</li> <li>• Representación real</li> <li>• Cercanía visual</li> </ul>
<p><b>ENTREVISTADOR: ¿Qué técnica o medio considera más adecuado para la realización de las ilustraciones en este tipo de material educativo (bocetaje tradicional, acuarela, ilustración digital, etc.) y por qué?</b></p> <p><b>ENTREVISTADO:</b> Ilustración digital por su versatilidad y facilidad para editar. Puede partir de bocetos manuales, pero debe adaptarse a medios impresos y digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ilustración digital</li> <li>• Editable</li> <li>• Bocetaje base</li> <li>• Versatilidad</li> <li>• Adaptabilidad a medios</li> </ul>

**ANEXO 5:** Ficha de observación descriptiva realizada a 8 vo EGB

FICHA DE OBSERVACIÓN		
<p><b>Fecha:</b> jueves 6 de marzo</p>	<p><b>Hora</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Inicio:</b> 8:15 am</li> <li>• <b>Fin:</b> 9:00 am</li> </ul>	<p><b>Lugar:</b> Unidad Educativa Mariano Acosta</p>
<p><b>Curso:</b> 8vo de EGB</p>	<p><b>Nº de estudiantes:</b> 18</p>	<p><b>Docente a cargo:</b> Verónica Castro</p>
Variable	Aspectos a observar	Observaciones
<p><b>Contenido/Temas</b></p>	<p>¿Qué temas abordan los materiales gráficos? ¿Se identifican conceptos</p>	<p>Pubertad (riesgos físicos, psicológicos y sociales) Enfermedades de transmisión sexual. Desarrollo embrionario y fetal.</p>



	clave sobre sexualidad y salud reproductiva?	Reproducción humana. Maternidad y paternidad prematura en la sociedad. Preservativos y métodos anticonceptivos.
<b>Adaptación Curricular según Nivel Educativo</b>	¿El material gráfico es adecuado para la edad y nivel de los estudiantes? ¿Se observan diferencias según el curso?	El material gráfico que se dispone en los libros es muy general, por lo tanto, depende de la maestra que elementos gráficos extras que utiliza para explicar cada tema. Se usa el mismo contenido para los tres niveles de EGB (8vo, 9no y 10mo). La maestra desarrolla los mismos temas para los tres niveles sin embargo varía el nivel de complejidad y conceptos con los que explica cada tema.
<b>Actividades y Aplicaciones del Material Existente</b>	¿Cómo se utiliza el material gráfico disponible en la clase (lectura, exposición, dinámicas, ejercicios)? ¿Los estudiantes participan activamente?	Previo utilizar los libros proporcionados por el ministerio, la maestra utiliza videos introductorios, para este nivel (8vo EGB) utilizó un estilo más animado y con información más básica, posterior se dio lectura a los libros y se realizaron las actividades de los mismos debido a que no hay mucho tiempo para realizar más actividades, sin embargo, los estudiantes no prestaban la debida atención y de igual manera al ser varios alumnos se distraían fácilmente.
<b>Necesidad de Recursos Adicionales</b>	¿El material gráfico es suficiente para la comprensión del tema? ¿Se requieren más recursos gráficos?	El material gráfico no es suficiente, la profesora hace lo posible por buscar los recursos más adecuados a su disposición en este caso material audiovisual, sin embargo, no es suficiente al no llamar la

		atención de los estudiantes siendo poco participativos.
<b>Preferencias en la Forma de Aprendizaje</b>	¿Cómo reaccionan los estudiantes al material? (interés, dudas, participación, desinterés). ¿Se muestran más motivados con ciertos tipos de material?	Al ser muchos estudiantes se distraían fácilmente y se entretenían en otras cosas por lo que el material audiovisual presentado no llamo nada su atención y mucho menos los libros con las actividades.
<b>Soportes</b>	¿Qué soportes gráficos están disponibles? (impresos, digitales, interactivos, audiovisuales). ¿En qué estado se encuentran?	Están disponibles tanto impreso como digital, utilizan un infocus para la presentación de los videos, sin embargo, la conectividad al internet no es muy buena, y de igual manera disponen de una sala de computación, por otro lado, disponen del material impreso de los libros o actividades extras.
<b>Material gráfico existente</b>	¿Los materiales incluyen imágenes, infografías, cómics, animaciones? ¿Son visualmente atractivos y comprensibles?	El material que proporciona el ministerio son libros que tienen información muy general e imágenes escasas, es decir poco ilustrativo, monótono y aburrido. Por otro lado, la unidad educativa intenta agregar videos y actividades para que los estudiantes pueden aprender de una forma más interactiva y participativa.

**ANEXO 6:** Ficha de observación descriptiva realizada a 9 no EGB

<b>FICHA DE OBSERVACIÓN</b>		
<b>Fecha:</b> lunes 10 de marzo	<b>Hora</b> • <b>Inicio:</b> 12:00 pm	<b>Lugar:</b> Unidad Educativa Mariano Acosta

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Fin:</b> 12:45 pm</li> </ul>	
<b>Curso:</b> 9 no de EGB	<b>Nº de estudiantes:</b> 11	<b>Docente a cargo:</b> Verónica Castro
<b>Variable</b>	<b>Aspectos a observar</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Contenido/Temas</b>	<p>¿Qué temas abordan los materiales gráficos? ¿Se identifican conceptos clave sobre sexualidad y salud reproductiva?</p>	<p>Pubertad (riesgos físicos, psicológicos y sociales)</p> <p>Enfermedades de transmisión sexual.</p> <p>Desarrollo embrionario y fetal.</p> <p>Reproducción humana.</p> <p>Maternidad y paternidad prematura en la sociedad.</p> <p>Preservativos y métodos anticonceptivos.</p>
<b>Adaptación Curricular según Nivel Educativo</b>	<p>¿El material gráfico es adecuado para la edad y nivel de los estudiantes? ¿Se observan diferencias según el curso?</p>	<p>El material gráfico que se dispone en los libros es muy general, por lo tanto, depende de la maestra que elementos gráficos extras que utiliza para explicar cada tema.</p> <p>Se usa el mismo contenido para los tres niveles de EGB (8vo, 9no y 10mo).</p> <p>La maestra desarrolla los mismos temas para los tres niveles sin embargo varía el nivel de complejidad y conceptos con los que explica cada tema.</p>
<b>Actividades y Aplicaciones del Material Existente</b>	<p>¿Cómo se utiliza el material gráfico disponible en la clase? (lectura, exposición, dinámicas, ejercicios).</p> <p>¿Los estudiantes participan activamente?</p>	<p>Previo utilizar los libros, la maestra utiliza videos introductorios, para este nivel (9no EGB) utilizó un estilo animado e informativo, posterior se dio lectura a los libros y se realizaron las actividades de los mismos, sin embargo, los estudiantes se veían retraídos ante estas temáticas y no opinaban en su mayoría al igual que el curso inferior.</p>

<p><b>Necesidad de Recursos Adicionales</b></p>	<p>¿El material gráfico es suficiente para la comprensión del tema? ¿Se requieren más recursos gráficos?</p>	<p>El material gráfico no es suficiente, la profesora opta por buscar los recursos más adecuados a su disposición en este caso material audiovisual adecuado al nivel, sin embargo, no es suficiente al no llamar la atención de los estudiantes siendo poco participativos en clase.</p>
<p><b>Preferencias en la Forma de Aprendizaje</b></p>	<p>¿Cómo reaccionan los estudiantes al material? (interés, dudas, participación, desinterés). ¿Se muestran más motivados con ciertos tipos de material?</p>	<p>Al ser pocos estudiantes se distraían o no prestaban la debida atención a la clase, cuando se les hacía preguntas no sabían como responder, no había interés por parte de los mismos, sin embargo, la profesora intentaba hacer la clase más dinámica e interactiva para una mejor participación lo que mejoró la interacción.</p>
<p><b>Soportes</b></p>	<p>¿Qué soportes gráficos están disponibles? (impresos, digitales, interactivos, audiovisuales). ¿En qué estado se encuentran?</p>	<p>Están disponibles tanto impreso como digital, utilizan un infocus para la presentación de los videos, sin embargo, la conectividad al internet no es muy buena, y de igual manera disponen de una sala de computación, por otro lado, disponen del material impreso de los libros o actividades extras.</p>
<p><b>Material gráfico existente</b></p>	<p>¿Los materiales incluyen imágenes, infografías, cómics, animaciones? ¿Son visualmente atractivos y comprensibles?</p>	<p>El material que proporciona el ministerio son libros que tienen información muy general e imágenes escasas, es decir poco ilustrativo, monótono y aburrido. Por otro lado, la unidad educativa intenta agregar videos y actividades para que los estudiantes pueden</p>

		aprender de una forma más interactiva y participativa.
--	--	--

**ANEXO 7:** Ficha de observación descriptiva realizada a 10 mo EGB

<b>FICHA DE OBSERVACIÓN</b>		
<b>Fecha:</b> jueves 6 de marzo	<b>Hora</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Inicio:</b> 9:00 am</li> <li>• <b>Fin:</b> 9:45 am</li> </ul>	<b>Lugar:</b> Unidad Educativa Mariano Acosta
<b>Curso:</b> 10 mo de EGB	<b>Nº de estudiantes:</b> 10	<b>Docente a cargo:</b> Verónica Castro
<b>Variable</b>	<b>Aspectos a observar</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Contenido/Temas</b>	¿Qué temas abordan los materiales gráficos? ¿Se identifican conceptos clave sobre sexualidad y salud reproductiva?	Pubertad (riesgos físicos, psicológicos y sociales) Enfermedades de transmisión sexual. Desarrollo embrionario y fetal. Reproducción humana. Maternidad y paternidad prematura en la sociedad. Preservativos y métodos anticonceptivos.
<b>Adaptación Curricular según Nivel Educativo</b>	¿El material gráfico es adecuado para la edad y nivel de los estudiantes? ¿Se observan diferencias según el curso?	El material gráfico que se dispone en los libros es muy general, por lo tanto, depende de la maestra que elementos gráficos extras que utiliza para explicar cada tema. Se usa el mismo contenido para los tres niveles de EGB (8vo, 9no y 10mo). La maestra desarrolla los mismos temas para lo tres niveles sin embargo varía el nivel de complejidad y conceptos con los que explica cada tema.
<b>Actividades y Aplicaciones del</b>	¿Cómo se utiliza el material gráfico en la	Previo utilizar los libros, la maestra utiliza videos introductorios, para este

<p><b>Material Existente</b></p>	<p>enseñanza? (lectura, exposición, dinámicas, ejercicios). ¿Los estudiantes participan activamente?</p>	<p>nivel (10mo EGB) utilizó un estilo más informativo y con ilustraciones o fotografías más elaboradas y realistas, posterior se dio lectura a los libros y se realizaron las actividades de los mismos, de igual manera, los estudiantes tenían un poco mas de conocimiento sobre los temas sin embargo todavía se lo considera un tema taboo, y de igual manera se veían incomodos o burlones con el material con el que interactuaban.</p>
<p><b>Necesidad de Recursos Adicionales</b></p>	<p>¿El material gráfico es suficiente para la comprensión del tema? ¿Se requieren más recursos gráficos?</p>	<p>El material gráfico no es suficiente, la profesora busca los recursos más adecuados a su disposición en este caso material audiovisual para mejorar la explicación de estos temas, sin embargo, no es suficiente al no llamar la atención de los estudiantes y ser muy pocos los que participan.</p>
<p><b>Preferencias en la Forma de Aprendizaje</b></p>	<p>¿Cómo reaccionan los estudiantes al material? (interés, dudas, participación, desinterés). ¿Se muestran más motivados con ciertos tipos de material?</p>	<p>Algunos estudiantes se interesaban por el material audiovisual y otros no prestaban atención, de igual manera la maestra realizó la clase más dinámica al hacer preguntas como forma de trivia o juego para una mejor participación, lo que mejoro significativamente la clase al final.</p>
<p><b>Soportes</b></p>	<p>¿Qué soportes gráficos están disponibles? (impresos, digitales, interactivos, audiovisuales). ¿En</p>	<p>Están disponibles tanto impreso como digital, utilizan un infocus para la presentación de los videos, sin embargo, la conectividad al internet no es muy buena, y de igual manera disponen de</p>

	qué estado se encuentran?	una sala de computación, por otro lado, disponen del material impreso de los libros o actividades extras.
<b>Material gráfico existente</b>	¿Los materiales incluyen imágenes, infografías, cómics, animaciones? ¿Son visualmente atractivos y comprensibles?	El material que proporciona el ministerio son libros que tienen información muy general e imágenes escasas, es decir poco ilustrativo, monótono y aburrido.  Por otro lado, la unidad educativa intenta agregar videos y actividades para que los estudiantes pueden aprender de una forma más interactiva y participativa.

**ANEXO 8:** Ficha de evaluación de propuestas de marcas evaluada por Diseñadora Gráfica Carolina Herrera

<b>FICHA DE SELECCIÓN DE MARCA</b>
<b>MOODBOARD</b>

<b>PROPUESTA 1</b>



### DESCRIPCIÓN

La palabra **Tabu Ñawi** que significa ojo a los tabúes o prestar atención a los tabúes va acorde a la temática, la paleta de color se compone de naranja, amarillo, rosado claro, rosado oscuro, morado y menta, colores seleccionados tanto por su carga emocional y psicológica como por su relación directa con los textiles y los colores de la vestimenta tradicional de la comunidad de **La Esperanza (Ibarra)**. Esta elección busca conectar visualmente al público con elementos de su propia identidad cultural, generando apropiación y cercanía. El isotipo toma como eje visual una cerradura, metáfora gráfica para referirse a los tabúes culturales, sociales y familiares. Uso de tipografía de formas redondeadas, orgánicas y suaves, con el objetivo de usar formas que remiten a los **bordados típicos de La Esperanza**, que emplean curvas y formas orgánicas, evocando la tradición textil local, su aspecto amigable y legible favorece la cercanía con un público joven y diverso.

### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:


1. No cumple en absoluto.
2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN	PUNTOS (1 AL 5)
<b>Pregnancia</b>	Evalúa la capacidad de la marca para ser fácilmente reconocida, recordada y diferenciada.	3



<b>Versatilidad</b>	Analiza el comportamiento y adaptación de la marca en diversos formatos, escalas, materiales y soportes (impresos y digitales)	3
<b>Calidad estilística y gráfica</b>	Valora la coherencia visual, el cuidado en la ejecución gráfica, y la alineación con los principios del diseño. Se consideran aspectos como proporción y armonía.	3
<b>Legibilidad</b>	Examina la claridad y facilidad de lectura de los elementos tipográficos presentes en la marca. Se considera la elección tipográfica, el espaciado y el contraste, así como la comprensión inmediata del nombre o mensaje.	4
<b>OBSERVACIONES</b>		
El nombre es recordable si funciona.		
<b>EVALUADOR:</b> Carolina Herrera		
<b>FECHA:</b> 24 de mayo de 2025		

<b>FICHA DE SELECCIÓN DE MARCA</b>	
<b>MOODBOARD</b>	

PROPUESTA 2		
		
DESCRIPCIÓN		
<p>Tabu Kuna evoca la existencia de múltiples temas delicados culturalmente, especialmente en torno a la sexualidad y salud reproductiva. la paleta de color se compone de naranja, amarillo, rosado claro, rosado oscuro, morado y menta, <b>con el fin de</b> generar emociones positivas, apertura al diálogo, confianza y reflexión, los colores abstraídos reflejan la estética de los textiles y vestimenta tradicional de la comunidad de La Esperanza <b>adaptados al tema de sexualidad y salud reproductiva</b>. El diseño visual de "Tabu kuna" incorpora <b>formas inspiradas en los bordados tradicionales</b>, especialmente: <b>Rombos</b>: representan equilibrio, dualidad y estructura; y <b>espirales</b>: simbolizan los ciclos, el cambio, la evolución y el aprendizaje continuo y el ojo para evocar el aprendizaje a los temas tabúes. Uso de una tipografía de estilo alargado, juvenil y orgánico, que encuentra el equilibrio perfecto entre: un estilo <b>moderno y accesible</b> para adolescentes y un tono <b>lo suficientemente serio</b> como para tratar temáticas sensibles.</p>		
INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN		
<p>Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. No cumple en absoluto.</li> <li>2. Cumple de manera muy limitada o confusa.</li> <li>3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.</li> <li>4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.</li> <li>5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.</li> </ol>		
PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN	PUNTOS (1 AL 5)
<b>Pregnancia</b>	Evalúa la capacidad de la marca para ser fácilmente reconocida, recordada y diferenciada.	3

<b>Versatilidad</b>	Analiza el comportamiento y adaptación de la marca en diversos formatos, escalas, materiales y soportes (impresos y digitales)	4
<b>Calidad estilística y gráfica</b>	Valora la coherencia visual, el cuidado en la ejecución gráfica, y la alineación con los principios del diseño. Se consideran aspectos como proporción y armonía.	3
<b>Legibilidad</b>	Examina la claridad y facilidad de lectura de los elementos tipográficos presentes en la marca. Se considera la elección tipográfica, el espaciado y el contraste, así como la comprensión inmediata del nombre o mensaje.	3
<b>OBSERVACIONES</b>		
La modulación de la tipografía con el icono debe ser regular para que tengan pertenencia entre sí, que formen un todo y funcionen de la misma manera. Pero de acuerdo al grupo objetivo no se alinea el estilo formal que lleva la construcción de los elementos que conforman la marca.		
<b>EVALUADOR:</b> Carolina Herrera		
<b>FECHA:</b> 24 de mayo de 2025		

<b>FICHA DE SELECCIÓN DE MARCA</b>
------------------------------------

<b>MOODBOARD</b>
------------------



### PROPUESTA 3



**TABÚ  
KUNA**

### DESCRIPCIÓN

Uso de la palabra Tabu Kuna para dar referencia a todos los temas tabúes que no se suelen abordar por ser delicados en las comunidades rurales. Uso de una paleta de color que conforma, **amarillo, rosado claro, rosado oscuro, morado y menta**, estos colores no fueron elegidos únicamente por sus valores psicológicos y emocionales como alegría, empatía, madurez, conciencia, salud y frescura, sino que fueron abstraídos directamente de la vestimenta tradicional de la comunidad rural de La Esperanza. El **ojo**, reinterpretado mediante **espirales orgánicas**, representa: **La visión y la conciencia** sobre los temas tabú, **el cambio, los ciclos y la evolución del pensamiento** frente a los mitos y tabúes culturales y un símbolo que **dialoga con los bordados**

**tradicionales andinos**, conectando con la gráfica local desde lo simbólico y lo visual. La tipografía es juvenil, accesible, orgánica adecuada para los adolescentes. “Tabukuna” no solo plantea una marca visual, sino una experiencia gráfica que recoge la estética local (colores, bordados, símbolos) y la traduce en un lenguaje visual moderno para hablar de educación sexual sin prejuicios.

#### **INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN**

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

1. No cumple en absoluto.
2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Pregnancia</b>	Evalúa la capacidad de la marca para ser fácilmente reconocida, recordada y diferenciada.	3
<b>Versatilidad</b>	Analiza el comportamiento y adaptación de la marca en diversos formatos, escalas, materiales y soportes (impresos y digitales)	3
<b>Calidad estilística y gráfica</b>	Valora la coherencia visual, el cuidado en la ejecución gráfica, y la alineación con los principios del diseño. Se consideran aspectos como proporción y armonía.	3
<b>Legibilidad</b>	Examina la claridad y facilidad de lectura de los elementos tipográficos presentes en la marca. Se considera la elección tipográfica, el espaciado y el contraste, así como la comprensión inmediata del nombre o mensaje.	3

#### **OBSERVACIONES**

El icono no tiene mucha relación con el objetivo de la marca ya que el ojo como icono tienen diferentes connotaciones y denotaciones sobre todo desde el contexto cultural.

**EVALUADOR:** Carolina Herrera

FECHA: 24 de mayo de 2025

## FICHA DE SELECCIÓN DE MARCA

### MOODBOARD



### PROPUESTA 4

# TABÚ

### DESCRIPCIÓN

“Tabú” se enfoca en una sola palabra fuerte y directa, su potencia radica en la simplicidad visual y la carga simbólica que se construye a partir de su diseño, generando impacto y curiosidad. La paleta de color que evoca calidez, energía, entusiasmo, frescura, salud, claridad. La tipografía es orgánica y redondeada, inspirada en las formas curvas y suaves de los bordados tradicionales de La Esperanza, lo que genera una estética cercana, culturalmente respetuosa y emocionalmente acogedora. La

cerradura representa lo oculto: una alusión directa a los temas considerados tabúes que se tratarán en el juego, también sugiere que el juego es una caja cerrada o misteriosa que, al abrirse, permite a los jugadores **acceder al conocimiento, cuestionar mitos, descubrir verdades y derribar prejuicios.**

#### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

1. No cumple en absoluto.
2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN	PUNTOS (1 AL 5)
<b>Pregnancia</b>	Evalúa la capacidad de la marca para ser fácilmente reconocida, recordada y diferenciada.	4
<b>Versatilidad</b>	Analiza el comportamiento y adaptación de la marca en diversos formatos, escalas, materiales y soportes (impresos y digitales)	4
<b>Calidad estilística y gráfica</b>	Valora la coherencia visual, el cuidado en la ejecución gráfica, y la alineación con los principios del diseño. Se consideran aspectos como proporción y armonía.	4
<b>Legibilidad</b>	Examina la claridad y facilidad de lectura de los elementos tipográficos presentes en la marca. Se considera la elección tipográfica, el espaciado y el contraste, así como la comprensión inmediata del nombre o mensaje.	4

#### OBSERVACIONES

**EVALUADOR:** Carolina Herrera

**FECHA:** 24 de mayo de 2025



**ANEXO 9:** Ficha de evaluación de propuestas de marcas evaluada por Diseñadora Gráfica Melissa Vaca

<b>FICHA DE SELECCIÓN DE MARCA</b>	
<b>MOODBOARD</b>	
 <p>The moodboard for 'HALO DEK' includes several visual elements: a close-up of a green and white embroidered textile with red floral patterns; a group of women in traditional blue and white dresses with green sashes; a wooden chest with a keyhole; a keyboard layout with the text 'HALO DEK' above it; a scene of a festival or fair with people in traditional dress; and a color palette consisting of six vertical bars in orange, yellow, light pink, dark pink, purple, and teal.</p>	
<b>PROPUESTA 1</b>	
 <p>The logo for 'TABU ÑAWI' features a stylized keyhole icon on the left, composed of a blue outline and a red keyhole. To the right, the words 'TABU' and 'ÑAWI' are written in a bold, blue, rounded, sans-serif font.</p>	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	
<p>La palabra <b>Tabu Ñawi</b> que significa ojo a los tabúes o prestar atención a los tabúes va acorde a la temática, la paleta de color se compone de naranja, amarillo, rosado claro, rosado oscuro, morado y menta, colores seleccionados tanto por su carga emocional y psicológica como por su relación directa con los textiles y los colores de la vestimenta tradicional de la comunidad de <b>La Esperanza (Ibarra)</b>. Esta elección busca conectar visualmente al público con elementos de su propia identidad cultural, generando apropiación y cercanía. El isotipo toma como eje visual una cerradura, metáfora gráfica</p>	



para referirse a los tabúes culturales, sociales y familiares. Uso de tipografía de formas redondeadas, orgánicas y suaves, con el objetivo de usar formas que remiten a los **bordados típicos de La Esperanza**, que emplean curvas y formas orgánicas, evocando la tradición textil local, su aspecto amigable y legible favorece la cercanía con un público joven y diverso.

### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

1. No cumple en absoluto.
2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Pregnancia</b>	Evalúa la capacidad de la marca para ser fácilmente reconocida, recordada y diferenciada.	3
<b>Versatilidad</b>	Analiza el comportamiento y adaptación de la marca en diversos formatos, escalas, materiales y soportes (impresos y digitales)	3
<b>Calidad estilística y gráfica</b>	Valora la coherencia visual, el cuidado en la ejecución gráfica, y la alineación con los principios del diseño. Se consideran aspectos como proporción y armonía.	4
<b>Legibilidad</b>	Examina la claridad y facilidad de lectura de los elementos tipográficos presentes en la marca. Se considera la elección tipográfica, el espaciado y el contraste, así como la comprensión inmediata del nombre o mensaje.	5

### OBSERVACIONES

**EVALUADOR:** Melissa Vaca

**FECHA:** 22 de mayo, 2025

## FICHA DE SELECCIÓN DE MARCA

### MOODBOARD



### PROPUESTA 2



### DESCRIPCIÓN

Tabu Kuna evoca la existencia de múltiples temas delicados culturalmente, especialmente en torno a la sexualidad y salud reproductiva. la paleta de color se compone de naranja, amarillo, rosado claro, rosado oscuro, morado y menta, **con el fin de** generar emociones positivas, apertura al diálogo, confianza y reflexión, los colores abstraídos reflejan la estética de los textiles y vestimenta tradicional de la comunidad de La Esperanza **adaptados al tema de sexualidad y salud reproductiva**. El diseño visual de "Tabu kuna" incorpora **formas inspiradas en los bordados tradicionales**, especialmente: **Rombos**: representan equilibrio, dualidad y estructura; y **espirales**: simbolizan los ciclos, el cambio, la evolución y el aprendizaje continuo y el ojo para evocar el aprendizaje a los temas tabúes. Uso de una tipografía de estilo alargado, juvenil y orgánico, que encuentra el equilibrio perfecto entre: un estilo **moderno y**

**accesible** para adolescentes y un tono **lo suficientemente serio** como para tratar temáticas sensibles.

### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

1. No cumple en absoluto.
2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN	PUNTOS (1 AL 5)
<b>Pregnancia</b>	Evalúa la capacidad de la marca para ser fácilmente reconocida, recordada y diferenciada.	4
<b>Versatilidad</b>	Analiza el comportamiento y adaptación de la marca en diversos formatos, escalas, materiales y soportes (impresos y digitales)	4
<b>Calidad estilística y gráfica</b>	Valora la coherencia visual, el cuidado en la ejecución gráfica, y la alineación con los principios del diseño. Se consideran aspectos como proporción y armonía.	4
<b>Legibilidad</b>	Examina la claridad y facilidad de lectura de los elementos tipográficos presentes en la marca. Se considera la elección tipográfica, el espaciado y el contraste, así como la comprensión inmediata del nombre o mensaje.	5

### OBSERVACIONES

**EVALUADOR:** Melissa Vaca

**FECHA:** 22 de mayo, 2025

### FICHA DE SELECCIÓN DE MARCA

### MOODBOARD



### PROPUESTA 3

  
**TABÚ**  
**KUNA**

### DESCRIPCIÓN

Uso de la palabra Tabu Kuna para dar referencia a todos los temas tabúes que no se suelen abordar por ser delicados en las comunidades rurales. Uso de una paleta de color que conforma, **amarillo, rosado claro, rosado oscuro, morado** y menta, estos colores no fueron elegidos únicamente por sus valores psicológicos y emocionales como alegría, empatía, madurez, conciencia, salud y frescura, sino que fueron abstraídos directamente de la vestimenta tradicional de la comunidad rural de La Esperanza. El **ojo**, reinterpretado mediante **espirales orgánicas**, representa: **La visión y la conciencia** sobre los temas tabú, **el cambio, los ciclos y la evolución del pensamiento** frente a los mitos y tabúes culturales y un símbolo que **dialoga con los bordados tradicionales andinos**, conectando con la gráfica local desde lo simbólico y lo visual. La tipografía es juvenil, accesible, orgánica adecuada para los adolescentes. “Tabukuna” no solo plantea una marca visual, sino una experiencia gráfica que recoge

la estética local (colores, bordados, símbolos) y la traduce en un lenguaje visual moderno para hablar de educación sexual sin prejuicios.

### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

1. No cumple en absoluto.
2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN	PUNTOS (1 AL 5)
<b>Pregnancia</b>	Evalúa la capacidad de la marca para ser fácilmente reconocida, recordada y diferenciada.	4
<b>Versatilidad</b>	Analiza el comportamiento y adaptación de la marca en diversos formatos, escalas, materiales y soportes (impresos y digitales)	3
<b>Calidad estilística y gráfica</b>	Valora la coherencia visual, el cuidado en la ejecución gráfica, y la alineación con los principios del diseño. Se consideran aspectos como proporción y armonía.	4
<b>Legibilidad</b>	Examina la claridad y facilidad de lectura de los elementos tipográficos presentes en la marca. Se considera la elección tipográfica, el espaciado y el contraste, así como la comprensión inmediata del nombre o mensaje.	5

### OBSERVACIONES

**EVALUADOR:** Melissa Vaca

**FECHA:** 22 de mayo, 2025

### FICHA DE SELECCIÓN DE MARCA

## MOODBOARD



## PROPUESTA 4

# TABÚ

## DESCRIPCIÓN

“Tabú” se enfoca en una sola palabra fuerte y directa, su potencia radica en la simplicidad visual y la carga simbólica que se construye a partir de su diseño, generando impacto y curiosidad. La paleta de color que evoca calidez, energía, entusiasmo, frescura, salud, claridad. La tipografía es orgánica y redondeada, inspirada en las formas curvas y suaves de los bordados tradicionales de La Esperanza, lo que genera una estética cercana, culturalmente respetuosa y emocionalmente acogedora. La cerradura representa lo oculto: una alusión directa a los temas considerados tabúes que se tratarán en el juego, también sugiere que el juego es una caja cerrada o misteriosa que, al abrirse, permite a los jugadores **acceder al conocimiento, cuestionar mitos, descubrir verdades y derribar prejuicios.**

<b>INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN</b>		
Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. No cumple en absoluto.</li> <li>2. Cumple de manera muy limitada o confusa.</li> <li>3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.</li> <li>4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.</li> <li>5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.</li> </ol>		
<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Pregnancia</b>	Evalúa la capacidad de la marca para ser fácilmente reconocida, recordada y diferenciada.	5
<b>Versatilidad</b>	Analiza el comportamiento y adaptación de la marca en diversos formatos, escalas, materiales y soportes (impresos y digitales)	4
<b>Calidad estilística y gráfica</b>	Valora la coherencia visual, el cuidado en la ejecución gráfica, y la alineación con los principios del diseño. Se consideran aspectos como proporción y armonía.	5
<b>Legibilidad</b>	Examina la claridad y facilidad de lectura de los elementos tipográficos presentes en la marca. Se considera la elección tipográfica, el espaciado y el contraste, así como la comprensión inmediata del nombre o mensaje.	5
<b>OBSERVACIONES</b>		
<b>EVALUADOR:</b> Melissa Vaca		
<b>FECHA:</b> 22 de mayo, 2025		

**ANEXO 10:** Ficha de evaluación de propuestas de marcas evaluada por Diseñadora Gráfica Juan Antonio Hernández

<b>FICHA DE SELECCIÓN DE MARCA</b>
<b>MOODBOARD</b>



### PROPUESTA 1



### DESCRIPCIÓN

La palabra **Tabu Ñawi** que significa ojo a los tabúes o prestar atención a los tabúes va acorde a la temática, la paleta de color se compone de naranja, amarillo, rosado claro, rosado oscuro, morado y menta, colores seleccionados tanto por su carga emocional y psicológica como por su relación directa con los textiles y los colores de la vestimenta tradicional de la comunidad de **La Esperanza (Ibarra)**. Esta elección busca conectar visualmente al público con elementos de su propia identidad cultural, generando apropiación y cercanía. El isotipo toma como eje visual una cerradura, metáfora gráfica para referirse a los tabúes culturales, sociales y familiares. Uso de tipografía de formas redondeadas, orgánicas y suaves, con el objetivo de usar formas que remiten a los **bordados típicos de La Esperanza**, que emplean curvas y formas orgánicas, evocando la tradición textil local, su aspecto amigable y legible favorece la cercanía con un público joven y diverso.



### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

6. No cumple en absoluto.
7. Cumple de manera muy limitada o confusa.
8. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
9. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
10. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN	PUNTOS (1 AL 5)
<b>Pregnancia</b>	Evalúa la capacidad de la marca para ser fácilmente reconocida, recordada y diferenciada.	2.75
<b>Versatilidad</b>	Analiza el comportamiento y adaptación de la marca en diversos formatos, escalas, materiales y soportes (impresos y digitales)	2
<b>Calidad estilística y gráfica</b>	Valora la coherencia visual, el cuidado en la ejecución gráfica, y la alineación con los principios del diseño. Se consideran aspectos como proporción y armonía.	3
<b>Legibilidad</b>	Examina la claridad y facilidad de lectura de los elementos tipográficos presentes en la marca. Se considera la elección tipográfica, el espaciado y el contraste, así como la comprensión inmediata del nombre o mensaje.	4

### OBSERVACIONES

**EVALUADOR:** Juan Antonio Hernández

**FECHA:** 22 de mayo, 2025

### FICHA DE SELECCIÓN DE MARCA

### MOODBOARD



## PROPUESTA 2



## DESCRIPCIÓN

Tabu Kuna evoca la existencia de múltiples temas delicados culturalmente, especialmente en torno a la sexualidad y salud reproductiva. la paleta de color se compone de naranja, amarillo, rosado claro, rosado oscuro, morado y menta, **con el fin de** generar emociones positivas, apertura al diálogo, confianza y reflexión, los colores abstraídos reflejan la estética de los textiles y vestimenta tradicional de la comunidad de La Esperanza **adaptados al tema de sexualidad y salud reproductiva**. El diseño visual de "Tabu kuna" incorpora **formas inspiradas en los bordados tradicionales**, especialmente: **Rombos**: representan equilibrio, dualidad y estructura; y **espirales**: simbolizan los ciclos, el cambio, la evolución y el aprendizaje continuo y el ojo para evocar el aprendizaje a los temas tabúes. Uso de una tipografía de estilo alargado, juvenil y orgánico, que encuentra el equilibrio perfecto entre: un estilo **moderno y accesible** para adolescentes y un tono **lo suficientemente serio** como para tratar temáticas sensibles.

### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

6. No cumple en absoluto.
7. Cumple de manera muy limitada o confusa.
8. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
9. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
10. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN	PUNTOS (1 AL 5)
<b>Pregnancia</b>	Evalúa la capacidad de la marca para ser fácilmente reconocida, recordada y diferenciada.	4
<b>Versatilidad</b>	Analiza el comportamiento y adaptación de la marca en diversos formatos, escalas, materiales y soportes (impresos y digitales)	4.5
<b>Calidad estilística y gráfica</b>	Valora la coherencia visual, el cuidado en la ejecución gráfica, y la alineación con los principios del diseño. Se consideran aspectos como proporción y armonía.	4
<b>Legibilidad</b>	Examina la claridad y facilidad de lectura de los elementos tipográficos presentes en la marca. Se considera la elección tipográfica, el espaciado y el contraste, así como la comprensión inmediata del nombre o mensaje.	4
<b>OBSERVACIONES</b>		
EVALUADOR: Juan Antonio Hernández		
FECHA: 22 de mayo, 2025		

### FICHA DE SELECCIÓN DE MARCA

#### MOODBOARD



### PROPUESTA 3

  
**TABÚ**  
**KUNA**

### DESCRIPCIÓN

Uso de la palabra Tabu Kuna para dar referencia a todos los temas tabúes que no se suelen abordar por ser delicados en las comunidades rurales. Uso de una paleta de color que conforma, **amarillo, rosado claro, rosado oscuro, morado** y menta, estos colores no fueron elegidos únicamente por sus valores psicológicos y emocionales como alegría, empatía, madurez, conciencia, salud y frescura, sino que fueron abstraídos directamente de la vestimenta tradicional de la comunidad rural de La Esperanza. El **ojo**, reinterpretado mediante **espirales orgánicas**, representa: **La visión y la conciencia** sobre los temas tabú, **el cambio, los ciclos y la evolución del pensamiento** frente a los mitos y tabúes culturales y un símbolo que **dialoga con los bordados tradicionales andinos**, conectando con la gráfica local desde lo simbólico y lo visual. La tipografía es juvenil, accesible, orgánica adecuada para los adolescentes. “Tabukuna” no solo plantea una marca visual, sino una experiencia gráfica que recoge

la estética local (colores, bordados, símbolos) y la traduce en un lenguaje visual moderno para hablar de educación sexual sin prejuicios.

### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

6. No cumple en absoluto.
7. Cumple de manera muy limitada o confusa.
8. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
9. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
10. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN	PUNTOS (1 AL 5)
<b>Pregnancia</b>	Evalúa la capacidad de la marca para ser fácilmente reconocida, recordada y diferenciada.	4
<b>Versatilidad</b>	Analiza el comportamiento y adaptación de la marca en diversos formatos, escalas, materiales y soportes (impresos y digitales)	4
<b>Calidad estilística y gráfica</b>	Valora la coherencia visual, el cuidado en la ejecución gráfica, y la alineación con los principios del diseño. Se consideran aspectos como proporción y armonía.	4.5
<b>Legibilidad</b>	Examina la claridad y facilidad de lectura de los elementos tipográficos presentes en la marca. Se considera la elección tipográfica, el espaciado y el contraste, así como la comprensión inmediata del nombre o mensaje.	4.5

### OBSERVACIONES

**EVALUADOR:** Juan Antonio Hernández

**FECHA:** 22 de mayo, 2025

### FICHA DE SELECCIÓN DE MARCA

## MOODBOARD



## PROPUESTA 4

# TABÚ

## DESCRIPCIÓN

“**Tabú**” se enfoca en una sola palabra fuerte y directa, su potencia radica en la simplicidad visual y la carga simbólica que se construye a partir de su diseño, generando impacto y curiosidad. La paleta de color que evoca calidez, energía, entusiasmo, frescura, salud, claridad. La tipografía es orgánica y redondeada, inspirada en las formas curvas y suaves de los bordados tradicionales de La Esperanza, lo que genera una estética cercana, culturalmente respetuosa y emocionalmente acogedora. La cerradura representa lo oculto: una alusión directa a los temas considerados tabúes que se tratarán en el juego, también sugiere que el juego es una caja cerrada o misteriosa que, al abrirse, permite a los jugadores **acceder al conocimiento, cuestionar mitos, descubrir verdades y derribar prejuicios.**

### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

6. No cumple en absoluto.
7. Cumple de manera muy limitada o confusa.
8. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
9. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
10. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN	PUNTOS (1 AL 5)
<b>Pregnancia</b>	Evalúa la capacidad de la marca para ser fácilmente reconocida, recordada y diferenciada.	3
<b>Versatilidad</b>	Analiza el comportamiento y adaptación de la marca en diversos formatos, escalas, materiales y soportes (impresos y digitales)	4
<b>Calidad estilística y gráfica</b>	Valora la coherencia visual, el cuidado en la ejecución gráfica, y la alineación con los principios del diseño. Se consideran aspectos como proporción y armonía.	3.5
<b>Legibilidad</b>	Examina la claridad y facilidad de lectura de los elementos tipográficos presentes en la marca. Se considera la elección tipográfica, el espaciado y el contraste, así como la comprensión inmediata del nombre o mensaje.	3
<b>OBSERVACIONES</b>		
<b>EVALUADOR:</b> Juan Antonio Hernández		
<b>FECHA:</b> 22 de mayo, 2025		

**ANEXO 11:** Ficha de evaluación de propuestas de solución evaluada por Verónica Castro

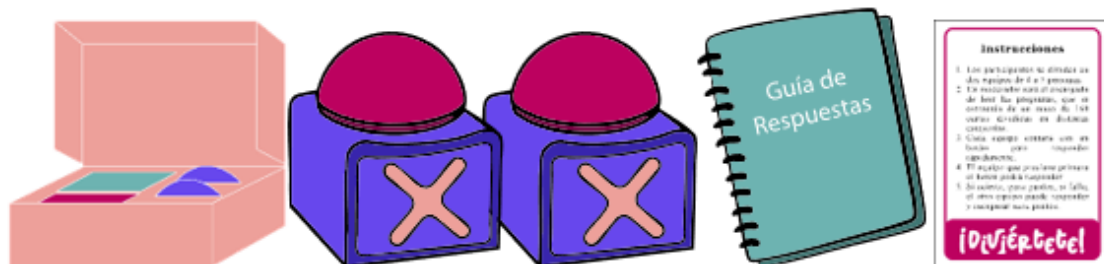
<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTAS</b>	
<b>PROPUESTA</b>	<b>CONTENIDO</b>

# SABER SIN MIEDO

- Mazo de 160 cartas – 4 categorías
- Dos botones Zumbadores
- Instrucciones
- Guía de respuestas

## DESCRIPCIÓN

Saber sin miedo es un juego en formato impreso, contiene 160 cartas impresas en cartulina de 300 gsm laminadas, un manual de respuestas impreso en bond de 90 gsm, una hoja de instrucciones en bond de 60 gms y dos botones zumbadores de plástico.



## OBJETIVO DEL JUEGO



Fomentar el aprendizaje dinámico y colaborativo sobre educación sexual y salud reproductiva en adolescentes, a través de una competencia entre equipos que responderán preguntas diseñadas para desmitificar tabúes, reforzar conocimientos y promover el diálogo.		
<b>MODO DE EMPLEO</b>		
Los participantes se dividen en dos equipos de 4 a 5 personas. Un moderador será el encargado de leer las preguntas, que se extraerán de un mazo de 160 cartas divididas en distintas categorías. Cada equipo contará con un botón para responder rápidamente. El equipo que presione primero el botón podrá responder. Si acierta, gana puntos; si falla, el otro equipo puede responder y recuperar esos puntos.		
<b>HABILIDADES A DESARROLLAR</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	
<b>Agilidad Mental</b>	Responder rápido bajo presión	
<b>Trabajo en equipo</b>	Coordinación para decidir y debatir la respuesta	
<b>Conocimiento</b>	Reforzar los temas sobre sexualidad y salud reproductiva	
<b>Memoria</b>	Recordar información sobre los temas a tratar	
<b>Autocontrol</b>	Manejar la presión al competir y responder.	
<b>INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN</b>		
Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. No cumple en absoluto.</li> <li>2. Cumple de manera muy limitada o confusa.</li> <li>3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.</li> <li>4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.</li> <li>5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.</li> </ol>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación.</li> <li>• En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.</li> </ul>		
<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Claridad</b>	Evalúa si las instrucciones y dinámica del juego son fáciles de entender para los adolescentes.	<b>5</b>

<b>Cobertura de contenidos</b>	Verifica si el juego aborda adecuadamente los temas de sexualidad y salud reproductiva planteados.	<b>5</b>
<b>Pertinencia educativa</b>	Analiza si el contenido y la forma de juego son apropiados para la edad y nivel de madurez del público objetivo.	<b>5</b>
<b>Interactividad</b>	Mide qué tanto involucra a los participantes de manera activa (responder, debatir, tomar decisiones, etc.)	<b>5</b>
<b>Estimulación del pensamiento crítico</b>	Observa si el juego fomenta la reflexión, el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.	<b>5</b>
<b>Dinamicidad</b>	Evalúa si el juego mantiene el interés de los participantes y evita la monotonía.	<b>5</b>
<b>Implementación</b>	Analiza si el juego puede ser fácilmente llevado a cabo dentro de las condiciones de la institución (tiempo, espacio disponible, número de estudiantes).	<b>5</b>
<b>TOTAL</b>		
<b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS</b>		
<b>Evaluador</b> Verónica Castro		<b>Fecha</b> 12/05/2025

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTAS</b>	
<b>PROPUESTA</b>	<b>CONTENIDO</b>
<b>¡DÍLO TODO!</b>	<p style="text-align: center;"><b>Interfaz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Home - Usuario y puntos obtenidos</li> <li>• Cómo jugar</li> <li>• Opciones de juego</li> <li>• Partidas guardadas y resultados</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	

## Juego en formato digital adaptado a PC.



### OBJETIVO DEL JUEGO

El juego promueve la agilidad mental y refuerza el conocimiento sobre sexualidad y salud reproductiva de una forma interactiva y entretenida.

### MODO DE EMPLEO

- Se juega desde la PC.
- Puedes elegir jugar: Con un jugador CPU, en un versus con tus amigos o con en grupos.
- En cada ronda, el sistema muestra una categoría o pregunta.
- Los equipos tendrán 1 minuto para escribir en pantalla todas las respuestas que se les ocurran.
- Cada respuesta correcta vale 1 punto, pero si mencionan términos poco comunes O más específicos, ganan 2 o 3 puntos adicionales.
- Las respuestas incorrectas simplemente no suman.
- Gana el equipo que acumule más puntos al final del juego.

HABILIDADES A DESARROLLAR	DESCRIPCIÓN
<b>Agilidad mental</b>	Pensar y escribir respuestas rápidamente.
<b>Asociación de ideas</b>	Relacionar conceptos para producir más respuestas.
<b>Gestión del tiempo</b>	Organizar ideas en un tiempo estimado.
<b>Trabajo en equipo</b>	Contribuir de manera equitativa al equipo.

### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

1. No cumple en absoluto.
2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

- Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación.
- En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN	PUNTOS (1 AL 5)
<b>Claridad</b>	Evalúa si las instrucciones y dinámica del juego son fáciles de entender para los adolescentes.	<b>5</b>
<b>Cobertura de contenidos</b>	Verifica si el juego aborda adecuadamente los temas de sexualidad y salud reproductiva planteados.	<b>5</b>
<b>Pertinencia educativa</b>	Analiza si el contenido y la forma de juego son apropiados para la edad y nivel de madurez del público objetivo.	<b>5</b>
<b>Interactividad</b>	Mide qué tanto involucra a los participantes de manera activa (responder, debatir, tomar decisiones, etc.)	<b>5</b>
<b>Estimulación del pensamiento crítico</b>	Observa si el juego fomenta la reflexión, el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.	<b>5</b>
<b>Dinamicidad</b>	Evalúa si el juego mantiene el interés de los participantes y evita la monotonía.	<b>5</b>
<b>Implementación</b>	Analiza si el juego puede ser fácilmente llevado a cabo dentro de las condiciones de la institución (tiempo, espacio disponible, número de estudiantes).	<b>5</b>

<b>TOTAL</b>	
<b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS</b>	
<b>Evaluador</b> Verónica Castro	<b>Fecha</b> 12/05/2025

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTAS</b>	
<b>PROPUESTA</b>	<b>CONTENIDO</b>
<b>CAJA MISTERIOSA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mazo de 100 cartas – 3 categorías</li> <li>• Manual de respuestas</li> <li>• Instrucciones</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	
<p>Juego en formato impreso, caja de cartón, contiene cartas impresas en cartulina de 300 gsm laminadas, un manual impreso en bond de 90 gsm y una hoja de instrucciones en bond de 60 gms.</p>	
	
	
	

### **OBJETIVO DEL JUEGO**

Un juego participativo y reflexivo que busca desmentir mitos, reforzar conocimientos y compartir datos curiosos sobre sexualidad y salud reproductiva de forma interactiva y divertida.

### **MODO DE EMPLEO**

1. Todo el grupo se sientan en círculo y se pasan la caja misteriosa al ritmo de la música o una señal.
2. Cuando la música o la señal se detiene, quien tenga la caja debe sacar una tarjeta al azar.
3. Existen tres tipos de tarjetas y son 100 tarjetas en total:
  - Mito o verdad
  - ¿Sabías que...?
  - Reto

<b>HABILIDADES A DESARROLLAR</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>Análisis crítico</b>	Diferenciar mitos de realidades basándose en conocimientos.
<b>Interpretación</b>	Entender adecuadamente los conceptos.
<b>Argumentación</b>	Defender su postura con argumentos.
<b>Discusión</b>	Debatir de forma abierta y respetuosa.

### **INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN**


Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

1. No cumple en absoluto.
2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

- Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación.
- En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.

<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Claridad</b>	Evalúa si las instrucciones y dinámica del juego son fáciles de entender para los adolescentes.	<b>5</b>
<b>Cobertura de contenidos</b>	Verifica si el juego aborda adecuadamente los temas de sexualidad y salud reproductiva planteados.	<b>5</b>
<b>Pertinencia educativa</b>	Analiza si el contenido y la forma de juego son apropiados para la edad y nivel de madurez del público objetivo.	<b>5</b>
<b>Interactividad</b>	Mide qué tanto involucra a los participantes de manera activa (responder, debatir, tomar decisiones, etc.)	<b>5</b>
<b>Estimulación del pensamiento crítico</b>	Observa si el juego fomenta la reflexión, el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.	<b>5</b>
<b>Dinamicidad</b>	Evalúa si el juego mantiene el interés de los participantes y evita la monotonía.	<b>5</b>
<b>Implementación</b>	Analiza si el juego puede ser fácilmente llevado a cabo dentro de las condiciones de la institución (tiempo, espacio disponible, número de estudiantes).	<b>5</b>
<b>TOTAL</b>		
<b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS</b>		
<b>Evaluador</b> Verónica Castro		<b>Fecha</b> 12/05/2025

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTAS</b>	
<b>PROPUESTA</b>	<b>CONTENIDO</b>


<h1>JENGA</h1>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 54 piezas con preguntas</li> <li>• Instrucciones</li> <li>• Guía de respuestas</li> <li>• Dado numerado del 1 al 3</li> </ul>
<h2>DESCRIPCIÓN</h2> <p>Juego interactivo, 54 piezas de madera, cada pieza contiene una pregunta, manual de respuestas impreso en bond de 90 gsm, hoja de instrucciones impreso en bond de 60 gsm, dado de plástico numerado del 1 al 3.</p>	
	
<h2>OBJETIVO DEL JUEGO</h2> <p>Enseñar a adolescentes temas importantes de sexualidad, afectividad y autocuidado de una manera divertida y segura través de la competencia.</p>	
<h2>MODO DE EMPLEO</h2> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Todo el grupo participa en el juego, el primer jugador al azar debe tirar el dado numerado del 1 al 3, y retirar la cantidad de piezas que salió.</li> <li>2. El jugador que sacara la pieza debe realizar la pregunta a cualquiera de sus compañeros, en caso de que su compañero responda correctamente continuará en el juego, en el caso de que la respuesta sea incorrecta será eliminado y el dado pasará al siguiente jugador.</li> <li>3. Si el jugador deja caer el Jenga al sacar la pieza él será quien haga una penitencia.</li> </ol>	
<h3>HABILIDADES A DESARROLLAR</h3>	<h3>DESCRIPCIÓN</h3>
<h4>Comprensión</h4>	Entender correctamente los conceptos sobre sexualidad.
<h4>Control</h4>	Manejar la tensión del juego sin precipitarse.



<b>Comunicación</b>	Expresar ideas de manera clara.	
<b>Pensamiento crítico</b>	Analizar y reflexionar las preguntas para construir una respuesta coherente y argumentada.	
<b>INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN</b>		
Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. No cumple en absoluto.</li> <li>2. Cumple de manera muy limitada o confusa.</li> <li>3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.</li> <li>4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.</li> <li>5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.</li> </ol>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación.</li> <li>• En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.</li> </ul>		
<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Claridad</b>	Evalúa si las instrucciones y dinámica del juego son fáciles de entender para los adolescentes.	<b>3</b>
<b>Cobertura de contenidos</b>	Verifica si el juego aborda adecuadamente los temas de sexualidad y salud reproductiva planteados.	<b>3</b>
<b>Pertinencia educativa</b>	Analiza si el contenido y la forma de juego son apropiados para la edad y nivel de madurez del público objetivo.	<b>3</b>
<b>Interactividad</b>	Mide qué tanto involucra a los participantes de manera activa (responder, debatir, tomar decisiones, etc.)	<b>3</b>
<b>Estimulación del pensamiento crítico</b>	Observa si el juego fomenta la reflexión, el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.	<b>3</b>
<b>Dinamicidad</b>	Evalúa si el juego mantiene el interés de los participantes y evita la monotonía.	<b>5</b>

<b>Implementación</b>	Analiza si el juego puede ser fácilmente llevado a cabo dentro de las condiciones de la institución (tiempo, espacio disponible, número de estudiantes).	<b>4</b>
<b>TOTAL</b>		
<b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS</b>		
<b>Evaluador</b> Verónica Castro	<b>Fecha</b> 12/05/2025	

**ANEXO 12:** Ficha de evaluación de propuestas de solución evaluada por Fernanda Calderón

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTAS</b>	
<b>PROPUESTA</b>	<b>CONTENIDO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mazo de 160 cartas – 4 categorías</li> <li>• Dos botones Zumbadores</li> <li>• Instrucciones</li> <li>• Guía de respuestas</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	
Saber sin miedo es un juego en formato impreso, contiene 160 cartas impresas en cartulina de 300 gsm laminadas, un manual de respuestas impreso en bond de 90 gsm, una hoja de instrucciones en bond de 60 gms y dos botones zumbadores de plástico.	



**Instrucciones**

1. Los participantes se dividen en dos equipos de 4 a 5 personas.
2. El moderador lee el enunciado de las preguntas, que se extraerán de un mazo de 160 cartas divididas en distintas categorías.
3. Cada equipo contará con un botón para responder rápidamente.
4. El equipo que presione primero el botón podrá responder.
5. Si acierta, gana puntos; si falla, el otro equipo puede responder y recuperar esos puntos.

**¡Diviértete!**

MITOS VS VERDADES	¿QUÉ HARÍAS SI?	PREGUNTA BOMBA	¿TE LA SABES?
"No puedes quedar embarazada la primera vez que tienes relaciones."	<p>¿Qué harías si tus amigos se ríen de alguien porque tiene aené o cambios en el cuerpo?</p> <p>A) Te ríes también para encajar</p> <p>B) Les dices que no está bien burlarse</p> <p>C) Lo ignoras para no meterte</p>	<p>Nombra 3 métodos anticonceptivos y di cuál previene enfermedades</p>	<p>¿Qué es el consentimiento?</p> <p>A) Decidir algo por ti mismo, aunque no estés 100% seguro</p> <p>B) Aceptar algo solo si tu pareja también lo quiere</p> <p>C) Aceptar o rechazar algo de forma libre, sin presión</p>

**OBJETIVO DEL JUEGO**

Fomentar el aprendizaje dinámico y colaborativo sobre educación sexual y salud reproductiva en adolescentes, a través de una competencia entre equipos que responderán preguntas diseñadas para desmitificar tabúes, reforzar conocimientos y promover el diálogo.

**MODO DE EMPLEO**

Los participantes se dividen en dos equipos de 4 a 5 personas. Un moderador será el encargado de leer las preguntas, que se extraerán de un mazo de 160 cartas divididas en distintas categorías. Cada equipo contará con un botón para responder rápidamente. El equipo que presione primero el botón podrá responder. Si acierta, gana puntos; si falla, el otro equipo puede responder y recuperar esos puntos.

<b>HABILIDADES A DESARROLLAR</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	
<b>Agilidad Mental</b>	Responder rápido bajo presión	
<b>Trabajo en equipo</b>	Coordinación para decidir y debatir la respuesta	
<b>Conocimiento</b>	Reforzar los temas sobre sexualidad y salud reproductiva	
<b>Memoria</b>	Recordar información sobre los temas a tratar	
<b>Autocontrol</b>	Manejar la presión al competir y responder.	
<b>INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN</b>		
Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. No cumple en absoluto.</li> <li>2. Cumple de manera muy limitada o confusa.</li> <li>3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.</li> <li>4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.</li> <li>5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.</li> </ol>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación.</li> <li>• En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.</li> </ul>		
<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Claridad</b>	Evalúa si las instrucciones y dinámica del juego son fáciles de entender para los adolescentes.	5
<b>Cobertura de contenidos</b>	Verifica si el juego aborda adecuadamente los temas de sexualidad y salud reproductiva planteados.	5
<b>Pertinencia educativa</b>	Analiza si el contenido y la forma de juego son apropiados para la edad y nivel de madurez del público objetivo.	5
<b>Interactividad</b>	Mide qué tanto involucra a los participantes de manera activa (responder, debatir, tomar decisiones, etc.)	5

<b>Estimulación del pensamiento crítico</b>	Observa si el juego fomenta la reflexión, el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.	5
<b>Dinamicidad</b>	Evalúa si el juego mantiene el interés de los participantes y evita la monotonía.	5
<b>Implementación</b>	Analiza si el juego puede ser fácilmente llevado a cabo dentro de las condiciones de la institución (tiempo, espacio disponible, número de estudiantes).	5
<b>TOTAL</b>		<b>35</b>
<b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS</b>		
<b>Evaluador</b> Fernanda Calderón		<b>Fecha</b> 12/05/2025

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTAS</b>	
<b>PROPUESTA</b>	<b>CONTENIDO</b>
<b>¡DÍLO TODO!</b>	<p style="text-align: center;"><b>Interfaz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Home - Usuario y puntos obtenidos</li> <li>• Cómo jugar</li> <li>• Opciones de juego</li> <li>• Partidas guardadas y resultados</li> </ul>
<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>Juego en formato digital adaptado a PC.</p>	



### OBJETIVO DEL JUEGO

Es un juego entretenido, sin embargo la conectividad de la Unidad Educativa es baja por lo que no debería usar internet.

### MODO DE EMPLEO

- Se juega desde la PC.
- Puedes elegir jugar: Con un jugador CPU, en un versus con tus amigos o con en grupos.
- En cada ronda, el sistema muestra una categoría o pregunta.
- Los equipos tendrán 1 minuto para escribir en pantalla todas las respuestas que se les ocurran.
- Cada respuesta correcta vale 1 punto, pero si mencionan términos poco comunes O más específicos, ganan 2 o 3 puntos adicionales.
- Las respuestas incorrectas simplemente no suman.
- Gana el equipo que acumule más puntos al final del juego.

HABILIDADES A DESARROLLAR	DESCRIPCIÓN
<b>Agilidad mental</b>	Pensar y escribir respuestas rápidamente.
<b>Asociación de ideas</b>	Relacionar conceptos para producir más respuestas.
<b>Gestión del tiempo</b>	Organizar ideas en un tiempo estimado.
<b>Trabajo en equipo</b>	Contribuir de manera equitativa al equipo.

### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

1. No cumple en absoluto.
2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

- Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación.
- En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.

PARÁMETROS	DESCRIPCIÓN	PUNTOS (1 AL 5)
<b>Claridad</b>	Evalúa si las instrucciones y dinámica del juego son fáciles de entender para los adolescentes.	5
<b>Cobertura de contenidos</b>	Verifica si el juego aborda adecuadamente los temas de sexualidad y salud reproductiva planteados.	4
<b>Pertinencia educativa</b>	Analiza si el contenido y la forma de juego son apropiados para la edad y nivel de madurez del público objetivo.	4
<b>Interactividad</b>	Mide qué tanto involucra a los participantes de manera activa (responder, debatir, tomar decisiones, etc.)	5
<b>Estimulación del pensamiento crítico</b>	Observa si el juego fomenta la reflexión, el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.	4
<b>Dinamicidad</b>	Evalúa si el juego mantiene el interés de los participantes y evita la monotonía.	3
<b>Implementación</b>	Analiza si el juego puede ser fácilmente llevado a cabo dentro de las condiciones de la institución (tiempo, espacio disponible, número de estudiantes).	4

<b>TOTAL</b>	<b>29</b>
<b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS</b>	
<b>Evaluador</b> Fernanda Calderón	<b>Fecha</b> 12/05/2025

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTAS</b>	
<b>PROPUESTA</b>	<b>CONTENIDO</b>
<b>CAJA MISTERIOSA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mazo de 100 cartas – 3 categorías</li> <li>• Manual de respuestas</li> <li>• Instrucciones</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	
<p>Juego en formato impreso, caja de cartón, contiene cartas impresas en cartulina de 300 gsm laminadas, un manual impreso en bond de 90 gsm y una hoja de instrucciones en bond de 60 gms.</p>	
	
	
	



### **OBJETIVO DEL JUEGO**

Un juego participativo y reflexivo que busca desmentir mitos, reforzar conocimientos y compartir datos curiosos sobre sexualidad y salud reproductiva de forma interactiva y divertida.

### **MODO DE EMPLEO**

1. Todo el grupo se sientan en círculo y se pasan la caja misteriosa al ritmo de la música o una señal.
2. Cuando la música o la señal se detiene, quien tenga la caja debe sacar una tarjeta al azar.
3. Existen tres tipos de tarjetas y son 100 tarjetas en total:
  - Mito o verdad
  - ¿Sabías que...?
  - Reto

<b>HABILIDADES A DESARROLLAR</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>
<b>Análisis crítico</b>	Diferenciar mitos de realidades basándose en conocimientos.
<b>Interpretación</b>	Entender adecuadamente los conceptos.
<b>Argumentación</b>	Defender su postura con argumentos.
<b>Discusión</b>	Debatir de forma abierta y respetuosa.

### **INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN**


Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

1. No cumple en absoluto.
2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

- Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación.
- En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.

<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Claridad</b>	Evalúa si las instrucciones y dinámica del juego son fáciles de entender para los adolescentes.	5
<b>Cobertura de contenidos</b>	Verifica si el juego aborda adecuadamente los temas de sexualidad y salud reproductiva planteados.	5
<b>Pertinencia educativa</b>	Analiza si el contenido y la forma de juego son apropiados para la edad y nivel de madurez del público objetivo.	5
<b>Interactividad</b>	Mide qué tanto involucra a los participantes de manera activa (responder, debatir, tomar decisiones, etc.)	5
<b>Estimulación del pensamiento crítico</b>	Observa si el juego fomenta la reflexión, el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.	5
<b>Dinamicidad</b>	Evalúa si el juego mantiene el interés de los participantes y evita la monotonía.	5
<b>Implementación</b>	Analiza si el juego puede ser fácilmente llevado a cabo dentro de las condiciones de la institución (tiempo, espacio disponible, número de estudiantes).	5
<b>TOTAL</b>		<b>35</b>
<b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS</b>		
<b>Evaluador</b> <b>Fernanda Calderón</b>		<b>Fecha</b> <b>12/05/2025</b>


<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTAS</b>	
<b>PROPUESTA</b>	<b>CONTENIDO</b>

<h1>JENGA</h1>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 54 piezas con preguntas</li> <li>• Instrucciones</li> <li>• Guía de respuestas</li> <li>• Dado numerado del 1 al 3</li> </ul>
<h2>DESCRIPCIÓN</h2> <p>Juego interactivo, 54 piezas de madera, cada pieza contiene una pregunta, manual de respuestas impreso en bond de 90 gsm, hoja de instrucciones impreso en bond de 60 gsm, dado de plástico numerado del 1 al 3.</p>	
	
<h2>OBJETIVO DEL JUEGO</h2> <p>Enseñar a adolescentes temas importantes de sexualidad, afectividad y autocuidado de una manera divertida y segura través de la competencia.</p>	
<h2>MODO DE EMPLEO</h2> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Todo el grupo participa en el juego, el primer jugador al azar debe tirar el dado numerado del 1 al 3, y retirar la cantidad de piezas que salió.</li> <li>2. El jugador que sacara la pieza debe realizar la pregunta a cualquiera de sus compañeros, en caso de que su compañero responda correctamente continuará en el juego, en el caso de que la respuesta sea incorrecta será eliminado y el dado pasará al siguiente jugador.</li> <li>3. Si el jugador deja caer el Jenga al sacar la pieza él será quien haga una penitencia.</li> </ol>	
<h3>HABILIDADES A DESARROLLAR</h3>	<h3>DESCRIPCIÓN</h3>
<b>Comprensión</b>	Entender correctamente los conceptos sobre sexualidad.
<b>Control</b>	Manejar la tensión del juego sin precipitarse.

<b>Comunicación</b>	Expresar ideas de manera clara.	
<b>Pensamiento crítico</b>	Analizar y reflexionar las preguntas para construir una respuesta coherente y argumentada.	
<b>INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN</b>		
Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. No cumple en absoluto.</li> <li>2. Cumple de manera muy limitada o confusa.</li> <li>3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.</li> <li>4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.</li> <li>5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.</li> </ol>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación.</li> <li>• En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.</li> </ul>		
<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Claridad</b>	Evalúa si las instrucciones y dinámica del juego son fáciles de entender para los adolescentes.	3
<b>Cobertura de contenidos</b>	Verifica si el juego aborda adecuadamente los temas de sexualidad y salud reproductiva planteados.	3
<b>Pertinencia educativa</b>	Analiza si el contenido y la forma de juego son apropiados para la edad y nivel de madurez del público objetivo.	3
<b>Interactividad</b>	Mide qué tanto involucra a los participantes de manera activa (responder, debatir, tomar decisiones, etc.)	4
<b>Estimulación del pensamiento crítico</b>	Observa si el juego fomenta la reflexión, el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.	3
<b>Dinamicidad</b>	Evalúa si el juego mantiene el interés de los participantes y evita la monotonía.	3

<b>Implementación</b>	Analiza si el juego puede ser fácilmente llevado a cabo dentro de las condiciones de la institución (tiempo, espacio disponible, número de estudiantes).	3
<b>TOTAL</b>		<b>22</b>
<b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS</b>		
<b>Evaluador</b> <b>Fernanda Calderón</b>		<b>Fecha</b> <b>12/05/2025</b>


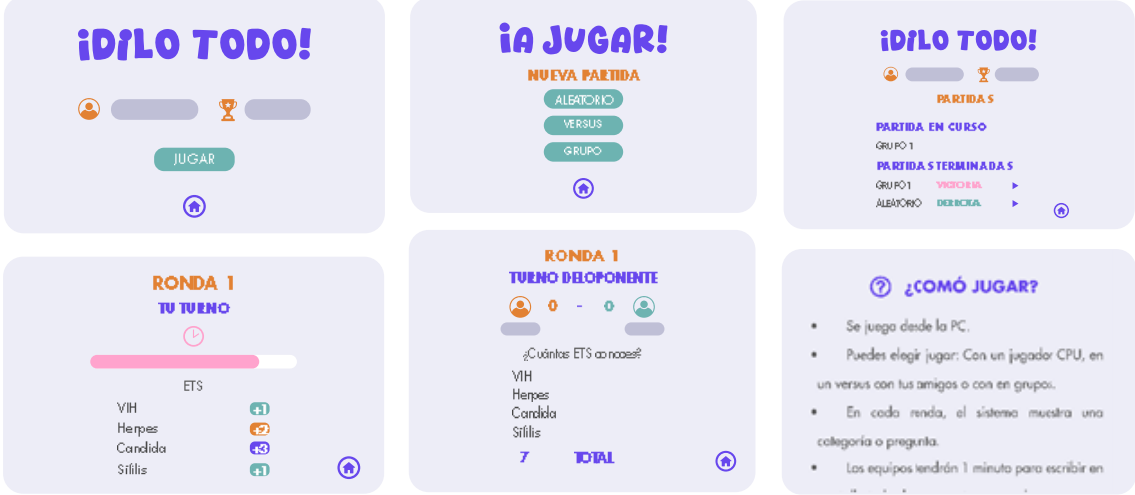
**ANEXO 13:** Ficha de evaluación de propuestas de solución evaluada por psicóloga infantil Silvi Ortiz

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTAS</b>	
<b>PROPUESTA</b>	<b>CONTENIDO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mazo de 160 cartas – 4 categorías</li> <li>• Dos botones Zumbadores</li> <li>• Instrucciones</li> <li>• Guía de respuestas</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	
Saber sin miedo es un juego en formato impreso, contiene 160 cartas impresas en cartulina de 300 gsm laminadas, un manual de respuestas impreso en bond de 90 gsm, una hoja de instrucciones en bond de 60 gms y dos botones zumbadores de plástico.	

			
<p><b>MITOS VS VERDADES</b></p>	<p><b>¿QUÉ HARÍAS SI?</b></p>	<p><b>PREGUNTA BOMBA</b></p>	<p><b>¿TE LA SABES?</b></p>
<p><b>"No puedes quedar embarazada la primera vez que tienes relaciones."</b></p>	<p><b>¿Qué harías si tus amigos se ríen de alguien porque tiene aené o cambios en el cuerpo?</b></p> <p>A) Te ríes también para encajar</p> <p>B) Les dices que no está bien burlarse</p> <p>C) Lo ignoras para no meterte</p>	<p><b>Nombra 3 métodos anticonceptivos y di cuál previene enfermedades</b></p>	<p><b>¿Qué es el consentimiento?</b></p> <p>A) Decidir algo por ti mismo, aunque no estés 100% seguro</p> <p>B) Aceptar algo solo si tu pareja también lo quiere</p> <p>C) Aceptar o rechazar algo de forma libre, sin presión</p>
<p><b>OBJETIVO DEL JUEGO</b></p>			
<p>Fomentar el aprendizaje dinámico y colaborativo sobre educación sexual y salud reproductiva en adolescentes, a través de una competencia entre equipos que responderán preguntas diseñadas para desmitificar tabúes, reforzar conocimientos y promover el diálogo.</p>			
<p><b>MODO DE EMPLEO</b></p>			
<p>Los participantes se dividen en dos equipos de 4 a 5 personas. Un moderador será el encargado de leer las preguntas, que se extraerán de un mazo de 160 cartas divididas en distintas categorías. Cada equipo contará con un botón para responder rápidamente. El equipo que presione primero el botón podrá responder. Si acierta, gana puntos; si falla, el otro equipo puede responder y recuperar esos puntos.</p>			
<p><b>HABILIDADES A DESARROLLAR</b></p>	<p><b>DESCRIPCIÓN</b></p>		

<b>Agilidad Mental</b>	Responder rápido bajo presión	
<b>Trabajo en equipo</b>	Coordinación para decidir y debatir la respuesta	
<b>Conocimiento</b>	Reforzar los temas sobre sexualidad y salud reproductiva	
<b>Memoria</b>	Recordar información sobre los temas a tratar	
<b>Autocontrol</b>	Manejar la presión al competir y responder.	
<b>INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN</b>		
Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. No cumple en absoluto.</li> <li>2. Cumple de manera muy limitada o confusa.</li> <li>3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.</li> <li>4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.</li> <li>5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.</li> </ol>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación.</li> <li>• En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.</li> </ul>		
<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Claridad</b>	Evalúa si las instrucciones y dinámica del juego son fáciles de entender para los adolescentes.	<b>5</b>
<b>Cobertura de contenidos</b>	Verifica si el juego aborda adecuadamente los temas de sexualidad y salud reproductiva planteados.	<b>5</b>
<b>Pertinencia educativa</b>	Analiza si el contenido y la forma de juego son apropiados para la edad y nivel de madurez del público objetivo.	<b>5</b>
<b>Interactividad</b>	Mide qué tanto involucra a los participantes de manera activa (responder, debatir, tomar decisiones, etc.)	<b>3</b>
<b>Estimulación del pensamiento crítico</b>	Observa si el juego fomenta la reflexión, el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.	<b>3</b>

<b>Dinamicidad</b>	Evalúa si el juego mantiene el interés de los participantes y evita la monotonía.	<b>4</b>
<b>Implementación</b>	Analiza si el juego puede ser fácilmente llevado a cabo dentro de las condiciones de la institución (tiempo, espacio disponible, número de estudiantes).	<b>4</b>
<b>TOTAL</b>		<b>29</b>
<b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS</b>		
Es un juego que llama mucho la atención, sin embargo, considero que al ser realizado en equipos no permite que todos los estudiantes sean participes.		
<b>Evaluador</b> Belén Ortiz Mina		<b>Fecha</b> 08-05-2025

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTAS</b>	
<b>PROPUESTA</b>	<b>CONTENIDO</b>
	<p style="text-align: center;"><b>Interfaz</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Home - Usuario y puntos obtenidos</li> <li>• Cómo jugar</li> <li>• Opciones de juego</li> <li>• Partidas guardadas y resultados</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	
Juego en formato digital adaptado a PC.	
	



### OBJETIVO DEL JUEGO

El juego promueve la agilidad mental y refuerza el conocimiento sobre sexualidad y salud reproductiva de una forma interactiva y entretenida.

### MODO DE EMPLEO

- Se juega desde la PC.
- Puedes elegir jugar: Con un jugador CPU, en un versus con tus amigos o con en grupos.
- En cada ronda, el sistema muestra una categoría o pregunta.
- Los equipos tendrán 1 minuto para escribir en pantalla todas las respuestas que se les ocurran.
- Cada respuesta correcta vale 1 punto, pero si mencionan términos poco comunes O más específicos, ganan 2 o 3 puntos adicionales.
- Las respuestas incorrectas simplemente no suman.
- Gana el equipo que acumule más puntos al final del juego.

HABILIDADES A DESARROLLAR	DESCRIPCIÓN
<b>Agilidad mental</b>	Pensar y escribir respuestas rápidamente.
<b>Asociación de ideas</b>	Relacionar conceptos para producir más respuestas.
<b>Gestión del tiempo</b>	Organizar ideas en un tiempo estimado.
<b>Trabajo en equipo</b>	Contribuir de manera equitativa al equipo.

### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN




Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

1. No cumple en absoluto.
2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

- Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación.
- En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.


<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Claridad</b>	Evalúa si las instrucciones y dinámica del juego son fáciles de entender para los adolescentes.	<b>5</b>
<b>Cobertura de contenidos</b>	Verifica si el juego aborda adecuadamente los temas de sexualidad y salud reproductiva planteados.	<b>5</b>
<b>Pertinencia educativa</b>	Analiza si el contenido y la forma de juego son apropiados para la edad y nivel de madurez del público objetivo.	<b>5</b>
<b>Interactividad</b>	Mide qué tanto involucra a los participantes de manera activa (responder, debatir, tomar decisiones, etc.)	<b>4</b>
<b>Estimulación del pensamiento crítico</b>	Observa si el juego fomenta la reflexión, el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.	<b>3</b>
<b>Dinamicidad</b>	Evalúa si el juego mantiene el interés de los participantes y evita la monotonía.	<b>4</b>
<b>Implementación</b>	Analiza si el juego puede ser fácilmente llevado a cabo dentro de las condiciones de la institución (tiempo, espacio disponible, número de estudiantes).	<b>5</b>
<b>TOTAL</b>		<b>31</b>
<b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS</b>		
Es una iniciativa muy buena para generar que todos los estudiantes participen, sin embargo sería importante una explicación objetiva referente a la temática para evaluar al estudiante y no permitir información errónea.		
<b>Evaluador</b> <b>Belén Ortiz Mina</b>		<b>Fecha</b> <b>08-05-2025</b>

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTAS</b>	
<b>PROPUESTA</b>	<b>CONTENIDO</b>

<p><b>CAJA MISTERIOSA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mazo de 100 cartas – 3 categorías</li> <li>• Manual de respuestas</li> <li>• Instrucciones</li> </ul>
<p style="text-align: center;"><b>DESCRIPCIÓN</b></p> <p>Juego en formato impreso, caja de cartón, contiene cartas impresas en cartulina de 300 gsm laminadas, un manual impreso en bond de 90 gsm y una hoja de instrucciones en bond de 60 gms.</p>	
<div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>	
<p style="text-align: center;"><b>OBJETIVO DEL JUEGO</b></p> <p>Un juego participativo y reflexivo que busca desmentir mitos, reforzar conocimientos y compartir datos curiosos sobre sexualidad y salud reproductiva de forma interactiva y divertida.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>MODO DE EMPLEO</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Todo el grupo se sientan en círculo y se pasan la caja misteriosa al ritmo de la música o una señal.</li> <li>2. Cuando la música o la señal se detiene, quien tenga la caja debe sacar una tarjeta al azar.</li> <li>3. Existen tres tipos de tarjetas y son 100 tarjetas en total:</li> </ol>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mito o verdad</li> <li>• ¿Sabías que...?</li> <li>• Reto</li> </ul>		
<b>HABILIDADES A DESARROLLAR</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	
<b>Análisis crítico</b>	Diferenciar mitos de realidades basándose en conocimientos.	
<b>Interpretación</b>	Entender adecuadamente los conceptos.	
<b>Argumentación</b>	Defender su postura con argumentos.	
<b>Discusión</b>	Debatir de forma abierta y respetuosa.	
<b>INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN</b>		
Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. No cumple en absoluto.</li> <li>2. Cumple de manera muy limitada o confusa.</li> <li>3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.</li> <li>4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.</li> <li>5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.</li> </ol>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación.</li> <li>• En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.</li> </ul>		
<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Claridad</b>	Evalúa si las instrucciones y dinámica del juego son fáciles de entender para los adolescentes.	<b>5</b>
<b>Cobertura de contenidos</b>	Verifica si el juego aborda adecuadamente los temas de sexualidad y salud reproductiva planteados.	<b>5</b>
<b>Pertinencia educativa</b>	Analiza si el contenido y la forma de juego son apropiados para la edad y nivel de madurez del público objetivo.	<b>5</b>

<b>Interactividad</b>	Mide qué tanto involucra a los participantes de manera activa (responder, debatir, tomar decisiones, etc.)	<b>5</b>
<b>Estimulación del pensamiento crítico</b>	Observa si el juego fomenta la reflexión, el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.	<b>5</b>
<b>Dinamicidad</b>	Evalúa si el juego mantiene el interés de los participantes y evita la monotonía.	<b>5</b>
<b>Implementación</b>	Analiza si el juego puede ser fácilmente llevado a cabo dentro de las condiciones de la institución (tiempo, espacio disponible, número de estudiantes).	<b>5</b>
<b>TOTAL</b>		<b>35</b>
<b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS</b>		
Es una buena manera de generar interés en los estudiantes, además que ayuda a que todos sean participes, generando atención, concentración y pensamiento crítico.		
<b>Evaluador</b> Belén Ortiz Mina		<b>Fecha</b> 08-05-2025

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DE PROPUESTAS</b>	
<b>PROPUESTA</b>	<b>CONTENIDO</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 54 piezas con preguntas</li> <li>• Instrucciones</li> <li>• Guía de respuestas</li> <li>• Dado numerado del 1 al 3</li> </ul>
<b>DESCRIPCIÓN</b>	
Juego interactivo, 54 piezas de madera, cada pieza contiene una pregunta, manual de respuestas impreso en bond de 90 gsm, hoja de instrucciones impreso en bond de 60 gsm, dado de plástico numerado del 1 al 3.	



### OBJETIVO DEL JUEGO

Enseñar a adolescentes temas importantes de sexualidad, afectividad y autocuidado de una manera divertida y segura través de la competencia.

### MODO DE EMPLEO

1. Todo el grupo participa en el juego, el primer jugador al azar debe tirar el dado numerado del 1 al 3, y retirar la cantidad de piezas que salió.
2. El jugador que sacara la pieza debe realizar la pregunta a cualquiera de sus compañeros, en caso de que su compañero responda correctamente continuará en el juego, en el caso de que la respuesta sea incorrecta será eliminado y el dado pasará al siguiente jugador.
3. Si el jugador deja caer el Jenga al sacar la pieza él será quien haga una penitencia.

HABILIDADES A DESARROLLAR	DESCRIPCIÓN
<b>Comprensión</b>	Entender correctamente los conceptos sobre sexualidad.
<b>Control</b>	Manejar la tensión del juego sin precipitarse.
<b>Comunicación</b>	Expresar ideas de manera clara.
<b>Pensamiento crítico</b>	Analizar y reflexionar las preguntas para construir una respuesta coherente y argumentada.

### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

1. No cumple en absoluto.
2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.

<p>4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.</p> <p>5. Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.</p>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación.</li> <li>• En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.</li> </ul>		
<b>PARÁMETROS</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>PUNTOS (1 AL 5)</b>
<b>Claridad</b>	Evalúa si las instrucciones y dinámica del juego son fáciles de entender para los adolescentes.	<b>5</b>
<b>Cobertura de contenidos</b>	Verifica si el juego aborda adecuadamente los temas de sexualidad y salud reproductiva planteados.	<b>5</b>
<b>Pertinencia educativa</b>	Analiza si el contenido y la forma de juego son apropiados para la edad y nivel de madurez del público objetivo.	<b>3</b>
<b>Interactividad</b>	Mide qué tanto involucra a los participantes de manera activa (responder, debatir, tomar decisiones, etc.)	<b>3</b>
<b>Estimulación del pensamiento crítico</b>	Observa si el juego fomenta la reflexión, el análisis de situaciones y la toma de decisiones responsables.	<b>4</b>
<b>Dinamicidad</b>	Evalúa si el juego mantiene el interés de los participantes y evita la monotonía.	<b>4</b>
<b>Implementación</b>	Analiza si el juego puede ser fácilmente llevado a cabo dentro de las condiciones de la institución (tiempo, espacio disponible, número de estudiantes).	<b>2</b>
<b>TOTAL</b>		<b>26</b>
<b>OBSERVACIONES Y SUGERENCIAS</b>		
<p>Es un juego para realizarlo en grupos pequeños de personas, considero que en un aula de clase no sería productivo debido a la dinámica misma que el juego implica, cómo volver a armar constantemente etc.</p>		

<b>Evaluador</b> <b>Belén Ortiz Mina</b>	<b>Fecha</b> <b>08-05-2025</b>
---	-----------------------------------

**ANEXO 14:** Evaluación de la propuesta de juego interactivo Tabú Kuna por Verónica

Castro de 8vo EGB

<b>FICHA DE EVALUCIÓN DEL PROTOTIPO POR EL DOCENTE EVALUADOR</b>			
<b>Fecha:</b> 19/06/2025	<b>Hora</b> • <b>Inicio:</b> 09:30am • <b>Fin:</b> 10:00 am	<b>Lugar:</b> Unidad Educativa Mariano Acosta	
<b>Curso:</b> 8vo de EGB	<b>Nº de estudiantes:</b> 18	<b>Docente Evaluador:</b> Verónica Castro	
<b>INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN</b>			
Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. No cumple en absoluto.</li> <li>2. Cumple de manera muy limitada o confusa.</li> <li>3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.</li> <li>4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.</li> </ol> Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.			
Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación. En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.			
<b>Parámetros</b>	<b>Aspectos a evaluar</b>	<b>Puntos (1 al 5)</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Claridad del instructivo</b>	¿La dinámica y reglas del juego se comprenden con facilidad?	5	
<b>Facilidad de implementación</b>	¿El juego es práctico para aplicar en clase? ¿Requiere poca preparación? ¿Es adaptable a distintos grupos?	5	
<b>Dinámica Grupal</b>	¿Fomenta la participación activa y respetuosa? ¿Los estudiantes interactúan libremente o con incomodidad? ¿Se sienten cómodos hablando de los temas?	5	



<b>Relevancia y pertinencia curricular</b>	¿Los temas son apropiados para su edad? ¿Aborda contenidos clave de educación sexual integral como diversidad, autocuidado y prevención?	5	
<b>Potencial educativo</b>	¿El juego fomenta la reflexión, pensamiento crítico, el debate, el análisis de mitos y el aprendizaje significativo?	5	
<b>Lenguaje apropiado</b>	¿El vocabulario es accesible para los estudiantes? ¿Equilibra lo técnico y lo cotidiano sin estigmatizar ni juzgar?	5	
<b>Rigor científico</b>	¿La información es actual, basada en fuentes confiables, clara y libre de mitos?	5	
<b>Indicios de comprensión</b>	¿Se observa que el estudiante aprendió algo nuevo o cambió su perspectiva (comentarios espontáneos como “no sabía eso”)?	5	
<b>Interacción con el producto digital</b>	¿Se accede fácilmente desde un celular o computadora? ¿Las secciones están organizadas de forma clara y lógica? ¿Los textos se leen con facilidad (tipo de letra y tamaño adecuados)? ¿Los colores usados permiten una lectura cómoda y sin esfuerzo? ¿Los botones y enlaces funcionan correctamente? ¿La navegación es intuitiva (el usuario sabe fácilmente qué hacer)?	5	

	¿La guía web carga rápido y responde sin errores?		
<b>Interacción con el producto impreso</b>	<p>¿Las cartas se pueden manipular sin dificultad?</p> <p>¿El tamaño de las cartas e instructivo permite un uso cómodo?</p> <p>¿La información en las cartas está bien distribuida y es legible?</p> <p>¿Las imágenes o íconos ayudan a entender mejor el contenido?</p> <p>¿Es fácil distinguir las categorías o temas dentro del juego (por colores, símbolos u otros elementos)?</p> <p>¿Los colores impresos permiten distinguir claramente el texto y los elementos visuales?</p> <p>¿El instructivo impreso explica bien cómo jugar y qué hacer?</p> <p>¿Todos los materiales impresos mantienen un estilo visual coherente?</p> <p>¿El diseño general facilita el uso autónomo del material por parte de los estudiantes?</p>	5	

**ANEXO 15:** Evaluación de la propuesta de juego interactivo Tabú Kuna por Verónica Castro de 9no EGB

<b>FICHA DE EVALUCIÓN DEL PROTOTIPO POR EL DOCENTE EVALUADOR</b>		
<b>Fecha:</b> 19/06/2025	<b>Hora</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Inicio:</b> 10:00 am</li> <li>• <b>Fin:</b> 10:15 am</li> </ul>	<b>Lugar:</b> Unidad Educativa Mariano Acosta
<b>Curso:</b> 9no de EGB	<b>N° de estudiantes:</b> 11	<b>Docente Evaluador:</b> Verónica Castro

### INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN

Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:

1. No cumple en absoluto.
  2. Cumple de manera muy limitada o confusa.
  3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.
  4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.
- Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.

Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación. En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.

<b>Parámetros</b>	<b>Aspectos a evaluar</b>	<b>Puntos (1 al 5)</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Claridad del instructivo</b>	¿La dinámica y reglas del juego se comprenden con facilidad?	5	
<b>Facilidad de implementación</b>	¿El juego es práctico para aplicar en clase? ¿Requiere poca preparación? ¿Es adaptable a distintos grupos?	5	
<b>Dinámica Grupal</b>	¿Fomenta la participación activa y respetuosa? ¿Los estudiantes interactúan libremente o con incomodidad? ¿Se sienten cómodos hablando de los temas?	5	
<b>Relevancia y pertinencia curricular</b>	¿Los temas son apropiados para su edad? ¿Aborda contenidos clave de educación sexual integral como diversidad, autocuidado y prevención?	5	
<b>Potencial educativo</b>	¿El juego fomenta la reflexión, pensamiento crítico, el debate, el análisis de mitos y el aprendizaje significativo?	5	
<b>Lenguaje apropiado</b>	¿El vocabulario es accesible para los estudiantes? ¿Equilibra lo técnico y lo cotidiano sin estigmatizar ni juzgar?	5	

<b>Rigor científico</b>	¿La información es actual, basada en fuentes confiables, clara y libre de mitos?	5	
<b>Indicios de comprensión</b>	¿Se observa que el estudiante aprendió algo nuevo o cambió su perspectiva (comentarios espontáneos como “no sabía eso”)?	5	
<b>Interacción con el producto digital</b>	<p>¿Se accede fácilmente desde un celular o computadora?</p> <p>¿Las secciones están organizadas de forma clara y lógica?</p> <p>¿Los textos se leen con facilidad (tipo de letra y tamaño adecuados)?</p> <p>¿Los colores usados permiten una lectura cómoda y sin esfuerzo?</p> <p>¿Los botones y enlaces funcionan correctamente?</p> <p>¿La navegación es intuitiva (el usuario sabe fácilmente qué hacer)?</p> <p>¿La guía web carga rápido y responde sin errores?</p>	5	
<b>Interacción con el producto impreso</b>	<p>¿Las cartas se pueden manipular sin dificultad?</p> <p>¿El tamaño de las cartas e instructivo permite un uso cómodo?</p> <p>¿La información en las cartas está bien distribuida y es legible?</p> <p>¿Las imágenes o íconos ayudan a entender mejor el contenido?</p> <p>¿Es fácil distinguir las categorías o temas dentro del juego (por colores,</p>	5	

	<p>símbolos u otros elementos)?</p> <p>¿Los colores impresos permiten distinguir claramente el texto y los elementos visuales?</p> <p>¿El instructivo impreso explica bien cómo jugar y qué hacer?</p> <p>¿Todos los materiales impresos mantienen un estilo visual coherente?</p> <p>¿El diseño general facilita el uso autónomo del material por parte de los estudiantes?</p>		
--	--	--	--

**ANEXO 16:** Evaluación de la propuesta de juego interactivo Tabú Kuna por Verónica Castro de 10mo EGB

<b>FICHA DE EVALUCIÓN DEL PROTOTIPO POR EL DOCENTE EVALUADOR</b>		
<b>Fecha:</b> 19/06/2025	<b>Hora</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Inicio:</b> 10:15</li> <li>• <b>Fin:</b> 10:30</li> </ul>	<b>Lugar:</b> Unidad Educativa Mariano Acosta
<b>Curso:</b> 10 mo de EGB	<b>Nº de estudiantes:</b> 10	<b>Docente Evaluador:</b> Verónica Castro
<p style="text-align: center;"><b>INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN</b></p> <p style="text-align: center;">Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. No cumple en absoluto.</li> <li>2. Cumple de manera muy limitada o confusa.</li> <li>3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.</li> <li>4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.</li> </ol> <p style="text-align: center;">Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.</p>		
<p>Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación. En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.</p>		

<b>Parámetros</b>	<b>Aspectos a evaluar</b>	<b>Puntos (1 al 5)</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Claridad del instructivo</b>	¿La dinámica y reglas del juego se comprenden con facilidad?	5	
<b>Facilidad de implementación</b>	¿El juego es práctico para aplicar en clase? ¿Requiere poca preparación? ¿Es adaptable a distintos grupos?	5	
<b>Dinámica Grupal</b>	¿Fomenta la participación activa y respetuosa? ¿Los estudiantes interactúan libremente o con incomodidad? ¿Se sienten cómodos hablando de los temas?	5	
<b>Relevancia y pertinencia curricular</b>	¿Los temas son apropiados para su edad? ¿Aborda contenidos clave de educación sexual integral como diversidad, autocuidado y prevención?	5	
<b>Potencial educativo</b>	¿El juego fomenta la reflexión, pensamiento crítico, el debate, el análisis de mitos y el aprendizaje significativo?	5	
<b>Lenguaje apropiado</b>	¿El vocabulario es accesible para los estudiantes? ¿Equilibra lo técnico y lo cotidiano sin estigmatizar ni juzgar?	5	
<b>Rigor científico</b>	¿La información es actual, basada en fuentes confiables, clara y libre de mitos?	5	
<b>Indicios de comprensión</b>	¿Se observa que el estudiante aprendió algo nuevo o cambió su perspectiva (comentarios espontáneos como “no sabía eso”)?	5	
<b>Interacción con el producto digital</b>	¿Se accede fácilmente desde un celular o computadora?	5	

	<p>¿Las secciones están organizadas de forma clara y lógica?</p> <p>¿Los textos se leen con facilidad (tipo de letra y tamaño adecuados)?</p> <p>¿Los colores usados permiten una lectura cómoda y sin esfuerzo?</p> <p>¿Los botones y enlaces funcionan correctamente?</p> <p>¿La navegación es intuitiva (el usuario sabe fácilmente qué hacer)?</p> <p>¿La guía web carga rápido y responde sin errores?</p>		
<p><b>Interacción con el producto impreso</b></p>	<p>¿Las cartas se pueden manipular sin dificultad?</p> <p>¿El tamaño de las cartas e instructivo permite un uso cómodo?</p> <p>¿La información en las cartas está bien distribuida y es legible?</p> <p>¿Las imágenes o íconos ayudan a entender mejor el contenido?</p> <p>¿Es fácil distinguir las categorías o temas dentro del juego (por colores, símbolos u otros elementos)?</p> <p>¿Los colores impresos permiten distinguir claramente el texto y los elementos visuales?</p> <p>¿El instructivo impreso explica bien cómo jugar y qué hacer?</p> <p>¿Todos los materiales impresos mantienen un estilo visual coherente?</p> <p>¿El diseño general facilita el uso autónomo del material por parte de los estudiantes?</p>	5	

**ANEXO 17:** Ficha de observación de interacción de los estudiantes de 10 mo EGB con el prototipo

<b>FICHA DE OBSERVACIÓN A ESTUDIANTES</b>		
<b>Fecha:</b>	<b>Hora</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Inicio:</b></li> <li>● <b>Fin:</b></li> </ul>	<b>Lugar:</b> Unidad Educativa Mariano Acosta
<b>Curso:</b> 10 mo de EGB	<b>N° de estudiantes:</b> 10	<b>Docente a cargo:</b> Verónica Castro
<b>Parámetros</b>	<b>Aspectos a observar</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Interés y participación</b>	¿El estudiante muestra entusiasmo al participar en la dinámica? ¿Se mantiene atento y realiza preguntas durante el juego?	Los estudiantes muestran interés en la dinámica del juego, cuando salen los enunciados o preguntas del juego, todos se interesan y muestran ánimo de responder. Varios estudiantes aportaron información a sus compañeros durante todo el juego, se mostraron muy participativos y colaborativos.
<b>Comprensión de la dinámica</b>	¿Comprende con facilidad las reglas del juego? ¿Puede participar sin necesidad de constante orientación?	Los estudiantes jugaron con facilidad, la profesora también realizó la dinámica con los chicos lo que permitió una mejor interacción con el prototipo con los usuarios directos.
<b>Dinámica grupal</b>	¿Se relaciona de manera respetuosa con sus compañeros durante el juego? ¿Fomenta debates o hay comentarios respetuosos o burlas?	Hubo respeto durante todo el juego, pusieron penitencias divertidas sin comprometer la integridad de ningún estudiante.



<b>Reacciones emocionales</b>	¿Cómo reacciona frente a temas considerados tabú? ¿Ríe, evita hablar, se sonroja o responde con seguridad?	Al único los estudiantes se mostraban con pena o vergüenza con estos temas, pero si los leían, conforme iban jugando si comportamiento fue más normal y libre al hablar.
<b>Reacciones al contenido</b>	¿El contenido del juego genera en el estudiante interés, sorpresa, incomodidad o indiferencia?	El contenido les pareció interesante, hubo muchos temas que conocían y al a par podían reforzar con la profesora y también hubo información que desconocían y les pareció interesante.
<b>Uso correcto del lenguaje</b>	¿Utiliza términos como 'condón', 'vagina', 'masturbación' con naturalidad o prefiere eufemismos o evita nombrarlos?	Se usaron con naturalidad los términos sobre sexualidad y salud reproductiva tras realizar algunas rondas, ya que los estudiantes se veían más confiados y sin pena, más bien se estaban divirtiendo.
<b>Manejo del tiempo</b>	¿Responde dentro del tiempo indicado o presenta bloqueos? ¿Mantiene el interés hasta el final de la actividad?	Hubo varios bloqueos al responder las preguntas, pero con la ayuda de la profesora y la participación de los demás compañeros pudieron responder las preguntas correctamente.
<b>Interacción con el material</b>	¿Manipula correctamente las cartas, la caja o accede al QR? ¿Muestra curiosidad o interés por el material?	Los estudiantes pudieron manipular fácilmente los materiales gráficos, tanto el barajador (caja) como las cartas, pudieron leer con facilidad. De igual manera el QR y la guía de respuestas usada por la profesora funcionó correctamente.
<b>Aprendizaje percibido</b>	¿Se evidencia que el estudiante aprendió	Los chicos aprendieron datos interesantes e información que no sabían o no recordaban, hubo muchos

	algo nuevo o cambió su perspectiva?	comentarios como “ah no sabía” “Si nos había dicho de esto”, etc Finalmente, al hablar directamente con los estudiantes al final de dinámica, los chicos me expresaron su gusto por el juego y por lo interesante de aprender de esta manera.
<b>Sugerencias espontáneas</b>	¿El estudiante aporta ideas o críticas sobre el juego sin que se le pida? ¿Hace sugerencias de mejora?	No hubo críticas sobre el juego, más bien hubo buenos comentarios acerca del mismo.

**ANEXO 18:** Evidencias de socialización con estudiantes de 10mo EGB de la Unidad Educativa Mariano Acosta en La Esperanza



**ANEXO 19:** Ficha de evaluación del prototipo por la experta diseñadora gráfica

Carolina Herrera.

<b>FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROTOTIPO POR EXPERTO DISEÑADOR GRÁFICO</b>			
<b>Fecha:</b> 09/07/2025	<b>Hora</b>	<i>Evaluador: Dis. Carolina Herrera</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Inicio:</b> 16:20</li> <li>• <b>Fin:</b> 17:07</li> </ul>		
<b>INSTRUCCIÓN DE VALORACIÓN</b>			
<p>Cada uno de los parámetros debe ser evaluado en una escala de 1 a 5, donde:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. No cumple en absoluto.</li> <li>2. Cumple de manera muy limitada o confusa.</li> <li>3. Cumple parcialmente, podría mejorarse.</li> <li>4. Cumple adecuadamente, con pocos detalles por mejorar.</li> <li>Cumple de manera excelente, totalmente adecuado.</li> </ol>			
<p>Lea atentamente la descripción de cada parámetro antes de asignar una calificación. En caso de dudas, puede escribir observaciones breves sobre su puntuación para aportar retroalimentación al proceso.</p>			
<b>Parámetros</b>	<b>Aspectos a evaluar</b>	<b>Puntos (1 al 5)</b>	<b>Observaciones</b>
<b>Identidad visual general</b>	¿Existe coherencia entre tipografía, color, ilustración y estilo general del juego? ¿Es atractiva y reconocible para adolescentes?	5	
<b>Pertinencia cultural</b>	¿Los elementos visuales representan adecuadamente el contexto rural y cultural de la comunidad “La Esperanza”?	4	
<b>Estilo ilustrativo</b>	¿El estilo de las ilustraciones es apropiado para el público adolescente? ¿Evita estereotipos, infantilización o representaciones erróneas?	4	

<b>Jerarquía visual</b>	¿La disposición de los elementos facilita la lectura y comprensión de la información?	5	
<b>Tipografía y legibilidad</b>	¿El tamaño, espaciado y contraste de la tipografía aseguran una lectura clara tanto en formato digital como impreso?	4	Revisar la tipografía del diseño virtual, ya que se cambió en el celular y aparece con intercarácter que dificulta la lectura.
<b>Uso del color</b>	¿La paleta cromática utilizada apoya la lectura, la comprensión y es adecuada al tema tratado?	4	
<b>Material impreso</b>	¿Las cartas, caja, instructivo y barajador son fáciles de manipular, almacenar y reutilizar? ¿El diseño favorece su uso correcto?	5	
<b>Navegación en guía web</b>	¿La estructura de navegación del sitio o guía digital es clara e intuitiva? ¿Facilita el acceso a la información?	4	El logo ubicado en la parte izquierda del encabezado de la página debe llevar al inicio
<b>Interacción visual</b>	¿El diseño gráfico estimula la participación, el aprendizaje y la exploración del contenido?	5	
<b>Versatilidad del diseño</b>	¿El diseño mantiene su funcionalidad y estética en distintos formatos o soportes (impresos, digitales)?	5	
<b>Innovación gráfica</b>	¿La propuesta presenta una solución visual creativa, original y pertinente para la temática que aborda?	4	

**ANEXO 20: Modelo de negocio CANVAS (Canvas Business Model)**

