



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador



Carrera
de Diseño
PUCE

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN VISUAL

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DISEÑADOR PROFESIONAL
CON MENCIÓN EN DISEÑO GRÁFICO Y
COMUNICACIÓN VISUAL

DESARROLLO DE MATERIAL GRÁFICO QUE PROMUEVA EL
APRENDIZAJE - ENSEÑANZA PARA REPRESENTANTES DE ESTUDIANTES EN
EL SEGUNDO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICO DE LA ESCUELA SAN GABRIEL
SOBRE TEMAS DE PREVENCIÓN DEL ABUSO SEXUAL.

FRANCISCO JAVIER RODRÍGUEZ EGAS

DIRECTOR/A: XAVIER BARRIGA

QUITO, 2021

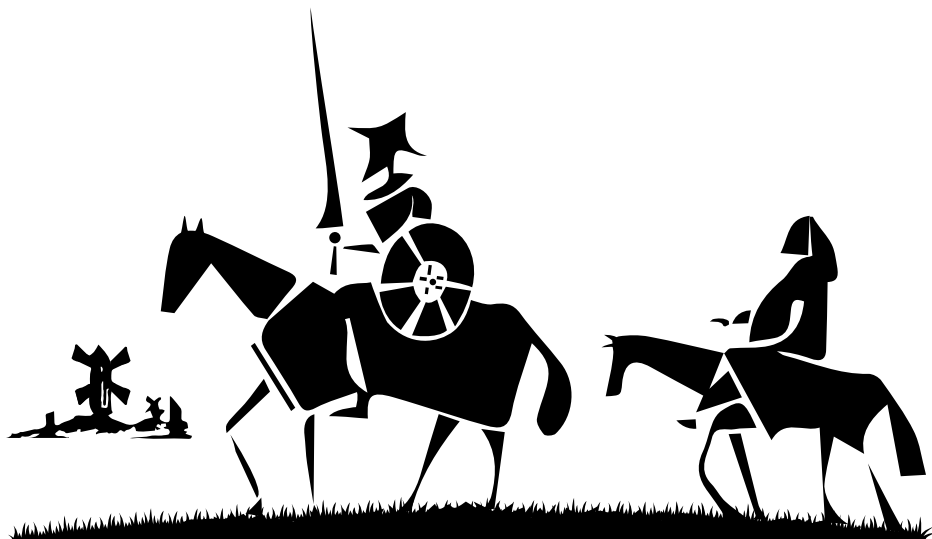


facultad
arquitectura, diseño y artes
PUCE

Ante la figura temerosa de Sancho previo a una nueva disputa, don Quijote lo atrae a su aventura a través de la palabra y éste menciona:

—Cómo me quieres bien, Sancho, hablas de esa manera —dijo don Quijote—, y cómo no estás experimentado en las cosas del mundo, todas las cosas que tienen algo de dificultad te parecen imposibles; Confía en el tiempo, que suele dar dulces salidas, a muchas amargas dificultades.

Miguel de Cervantes Saavedra, 1605





DEDICATORIA

Esta tesis está dedicada a la memoria de mi prima Mishel Espín, que en vida se dedicó al cuidado y protección de sus pequeños estudiantes. Obtuvo su diploma el último año de su vida, su ejemplo me mantuvo soñando cuando quise rendirme y me dio más fuerzas para seguir.

AGRADECIMIENTO

A mis padres, tías, primos, sobrinas y amigos que me acompañaron en las buenas y malas durante el tiempo que me tomó culminar el proyecto, siempre encontré apoyo y consuelo en ellos.

Gracias a mis profesores de carrera por enseñarme todo y más que eso, guiarme para ser un mejor profesional. Mis especiales agradecimientos a la Magíster María Belén Garcés con quien comencé este proyecto y a mi director de Tesis, el Magíster Xavier Barriga

A todas las personas que me aportaron: psicólogos, comunicadores y demás... MIL GRACIAS

GENERALIDADES

I.- TEMA	14
II.- RESUMEN	14
III.- INTRODUCCIÓN	14
IV.- JUSTIFICACIÓN	15
Social	15
Teórica	16
Personal.....	16
V.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
OBJETIVO GENERAL.....	20
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	20

CAPÍTULO UNO

1.1.- MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL	24
1.1.1.- Antecedentes	24
1.1.2 Cuadro teórico y conceptual	25
1.1.2.1 Definición Del Abuso Sexual Infantil.....	25
Características de los agresores	26
Sintomatología de las víctimas	27
1.1.2.2 la intervención educativa en la familia y la escuela.....	28
Sexualidad prepuberal	28
El rol de la familia en la educación sexual	29
La educación sexual en la escuela	29
1.1.2.6 Aporte De La Experiencia De Usuario (Uxd) Al Diseño.....	30
Evaluación de una experiencia de usuario	30
1.1.2.7 El Diseño Y La Educación	31
Tipos de materiales para el diseño educativo.....	31
Teoría del diseño de la enseñanza	32
Métodos y situaciones que configuran las teorías de la enseñanza...32	
Situaciones de enseñanza	32
1.2 RESPUESTA AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.....	33
1.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	34
1.4 METODOLOGÍA	35
1.4.1 Metodología de la Investigación	35
1.4.1.1 Selección de la muestra	35

1.4.1.2 Métodos y técnicas	36
1.5 DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	38
1.5.1 Medición de los conocimientos sobre abuso sexual	38
1.5.2 Materiales Que Se Utilizan Dentro De La Escuela Para Capacitar A Los Padres.....	42
1.5.2.1 Campaña Más Unidos Más Protegidos.....	43
1.5.2.1.1 Materiales informativos	44
1.5.2.1.2 Material Audiovisual.....	45
1.5.2.1.3 Webs y contenidos online	45
1.5.3 Dificultad de los padres de Familia para hablar con sus hijos sobre prevención del abuso sexual.....	46
1.5.4 Conocimientos de los estudiantes sobre prevención del abuso sexual.....	47
1.5.4.1 Primera evaluación realizada a estudiantes.....	47
1.5.4.2 Segunda evaluación realizada a estudiantes	48
1.5.5 Tipologías	49
Requerimientos de diseño para medir la tipología:	49
1.5.5.1 Tipologías en Portales y sitios web	49
1.5.5.1.1 Planned Parenthood.....	49
1.5.5.2 Aplicaciones	50
1.5.5.2.1 Estoy Con Vos	50
1.5.5.2.2 Webapp # Rompesuabuso.....	52
1.5.5.3 Análisis Tipológico	53
1.5.5.3.1 Análisis cromático.....	54
Dream league soccer	54
Pokémon go.....	54
Geometry Dash	55
1.5.5.3.2 Análisis tipográfico	55
1.5.5.3.3 Análisis de la imagen	56
El Símbolo	56
Ícono.....	56
Iconicidad de personajes.....	57
1.6 BRIEF	58

CAPÍTULO DOS

2.1 PROYECTO EN FUNCIÓN DEL PROBLEMA DEFINIDO	62
Uniones	63
Deseabilidad+Factibilidad:	63
Deseabilidad+Viabilidad:	64
Factibilidad+Viabilidad:	64
Deseabilidad+Factibilidad+Viabilidad:.....	64
2.2.- REQUERIMIENTOS DEL USUARIO DEL PROYECTO	68
2.2.1.- Análisis de públicos.....	71
2.2.2.- Vectores de la forma.....	72
2.3 GENERACIÓN DEL CONCEPTO DE DISEÑO	73
2.4 GENERACIÓN DE IDEAS, BOCETOS, DIBUJOS E IMÁGENES	76
Partes de la aplicación.....	78
2.5 DISEÑO A DETALLE Y DESARROLLO DEL PROTOTIPO	81
2.5.1 Navegación & primeros bocetos	81
Primeros bocetos	82
2.5.2 Ilustración.....	84
2.5.2.1 Escenario, trama y personajes	86
2.5.2.2 Trama.....	86
2.5.2.3 El escenario	86
2.5.2.4 Arquetipo de Personajes	87
2.5.2.5 Proporciones	87
2.5.2.6 Expresiones faciales.....	88
2.5.2.7 Digitalización de los personajes	89
2.5.3 Cromática.....	89
2.5.3.1 Cromática de personajes & escenarios	89
2.5.3.2 Color de Elementos UI.....	92
2.5.4 Tipografía.....	93
Tipografía principal.....	93
Tipografía secundaria	94
2.5.5.1 Diagramación elementos UI	96
2.5.6 Íconos.....	97
2.5.6.1 Iconos menú principal	97
2.5.6.2 Icono de la aplicación	98
2.5.6.3 Nombre de la aplicación o Naming	100

Prasi.....	100
Clipleus.....	100
Protedium.....	100
2.5.7 Desarrollo de la interfaz.....	101
2.5.7.1 Pantalla Principal.....	101
2.5.7.2 Introducción.....	102
2.5.7.3 Menú.....	103
2.5.7.4 Programación de Tiempos & Personajes.....	104
2.5.7.5 Mapa y Retos.....	105
2.5.7.5 Mapa y Retos.....	106
2.6 MATERIALES UTILIZADOS Y DETALLES CONSTRUCTIVOS.....	107
2.7 OPTIMIZACIÓN DE MATERIAL Y MECANISMOS.....	108
2.7.1 Optimización de la aplicación.....	108
2.7.2 Manual para el desarrollador.....	108
2.8 COSTOS DE PROYECTO: DISEÑO Y PRODUCCIÓN.....	110

CAPÍTULO TRES

3.1 VALIDACIÓN TEÓRICA.....	114
3.1.1 Validación del boceto previo a su desarrollo.....	114
Correcciones.....	117
3.1.2 Diseñador en experiencias de usuario.....	117
3.1.3 Diseñador gráfico.....	118
Cognitive Walkthrough.....	119
Aporte de la validación.....	120
3.2 VALIDACIÓN CON EL COMITENTE.....	121
3.3 VALIDACIÓN CON EL USUARIO.....	122
3.4 CORRECCIONES DEL PROTOTIPO FINAL.....	126
3.5 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	129
3.5.1 Conclusiones.....	129
3.5.2 Recomendaciones.....	130
BIBLIOGRAFÍA.....	132
ANEXOS.....	138

INDICE DE FIGURAS & TABLAS

Figure 1. Árbol de problemas, modelo de Agustín Campos Arenas.....	17
Figure 2. Esquema de teoría del diseño de la enseñanza de Boris Candela.....	33
Figure 3. Edad de los padres de familia según encuestas.....	38
Figure 4. Aceptación por parte de los padres para hablar con sus hijos	39
Figure 5. Medios de comunicación que utilizan los padres para aprender sobre educación sexual.....	40
Figure 6. Nivel de aceptación por parte de padres de familia para recibir material sobre prevención del Abuso Sexual.....	41
Figure 7. Medios por los que el padre le gustaría ser educado.	42
Figure 8. Maestra de la Escuela San Gabriel usando la aplicación “	43
Figure 9. Campaña “Más unidos, más protegidos”, material impreso.	44
Figure 10. Campaña “Más unidos, más protegidos”, material audiovisual.....	45
Figure 11. Página web de la Campaña “Más unidos, más protegidos”.....	46
Figure 12. Análisis de test realizado a estudiantes de la Escuela San Gabriel.....	47
Figure 13. Observaciones realizadas por la Psi. Olga Echeverría.....	48
Figure 14. Bosquejos. Segunda parte del test realizado por un estudiante.....	48
Figure 15. Portal web, Planned Parenthood. recuperado de:	49
Figure 16. Aplicación “#RompeSuAbuso”, descripción.....	52
Figure 17. Aplicaciones más utilizadas por los padres de familia.....	53
Figure 18. Estudio cromático de la aplicación Dream Soccer League 2019.....	54
Figure 19. Estudio cromático de la aplicación Geometric Dash.....	55
Figure 20. Análisis tipográfico de aplicaciones utilizadas por los padres.....	55
Figure 21. Símbolos Pokémon Go.	56
Figure 22. Escala de iconicidad y abstracción aplicada al desarrollo de un personaje. Abraham Moles 1971.....	57
Figure 23. cuadro de metodología fases 1-9, Frascara 2011.....	62
Figure 24. Las tres lupas del diseño centrado en las personas.....	63
Figure 25. Adaptado de The value Proposition Canvas.....	67
Figure 26. Mapa tipológico de públicos. Adaptado de Costa J. 2012, p. 109.....	71
Figure 27. Vectores de la forma. Adaptación de Rodríguez, 2004. p.77.....	72
Figure 28. Lista de palabras claves para formar el concepto de diseño.....	73
Figure 29. el viaje del heroe concepto de diseño a través de metáforas.....	74
Figure 30. Esquema de contenidos de flujo de usuario.....	77
Figure 31. Juego de las banderas rojas y verdes. king, 2016, p.6-16.....	79
Figure 32. Historieta No means no!. Sanders, 2015, p.6-7.....	80
Figure 33. Espina de pescado.....	81
Figure 34. Esquema de navegación lateral.....	82
Figure 35. Red de alambre, primer prototipo. Elaboración propia.....	82

Figure 36. Elaboración de la red de alambre.....	83
Figure 37. Coraje el perro cobarde (John R. Dilworth, 1996 - 2002).....	85
Figure 38. combinación de escenarios. desarrollo de personajes utilizando estudiantes de la escuela San Gabriel.....	86
Figure 39. Primeros bocetos de los personajes. Elaboración propia.....	87
Figure 40. Proporciones Antropométricas estándares.....	87
Figure 41. Desarrollo de personajes basándose en las en John R. Dilworth.....	88
Figure 42. Expresiones faciales de los personajes. elaboración propia.....	88
Figure 43. Digitalización de los personajes. elaboración propia.....	89
Figure 44. Estudio cromático de la aplicación Geometric Dash.....	90
Figure 45. Introducción de aplicación Royal Revolt.....	90
Figure 46. aplicación cromática en fondos y personajes.....	91
Figure 47. paleta cromática de la aplicación. elaboración propia.....	91
Figure 48. aplicación cromática en fondos y personajes.....	92
Figure 49. aplicación cromática según Material Design.....	92
Figure 50. Roboto tipografía.....	93
Figure 51. Tipografía Duality-Regular.....	94
Figure 52. aplicación cromática en fondos y personajes.....	95
Figure 53. ejemplos de retícula modular y retícula jerárquica.....	95
Figure 54. Aplicación columnas Gutters y márgenes.....	96
Figure 55. Aplicación columnas ventanas "pop-up".....	96
Figure 56. Formas de íconos establecidos por material design.....	97
Figure 57. Iconos desarrollados para el menú. elaboración propia.....	97
Figure 58. Elaboración de mapa conceptual de de Airey p. 23.....	98
Figure 59. Desarrollo del ícono de la aplicación. elaboración propia.....	99
Figure 60. palabras claves para elaboración de naming. elaboración propia...100	
Figure 61. Opciones de nombre para la aplicación. elaboración propia.....101	
Figure 62. Pantalla principal, inicio y registro. elaboración propia.....102	
Figure 63. Serie de pantallas de introducción.....103	
Figure 64. Pantallas del menú principal. elaboración propia.....104	
Figure 65. Pantallas de programación. elaboración propia.....104	
Figure 66. Pantallas del mapa, reto e indicaciones. elaboración propia.....105	
Figure 67. Pantallas del reto en desarrollo, error y menú emergente.....106	
Figure 68. Error y uso de la ventanas informativa "preguntas frecuentes".....106	
Figure 69. Figure 68. Elaboración del prototipo utilizando adobe XD.....107	
Figure 70. Página principal de Materialize.....108	
Figure 71. Manual para el desarrollador en Adobe XD.....109	
Figure 72. Diseñadora "Karla Betancourth" usando la aplicación.....118	
Figure 73. Diseñadora "Belén Garces" evaluando la aplicación.....119	
Figure 74. Miembros de la fundación "Quitú Raymi" evaluando la aplicación.121	
Figure 75. Validación con uno de los padres de familia.....122	

Figure 76. Validación con uno de los padres de familia.....	124
Figure 77. Padre de familia e hijo utilizando la aplicación.....	125
Figure 78. Muletillas visuales y cajas redondeadas.....	126
Figure 79. Implementación de opciones de usuario	126
Figure 80. Implementación de personaje femenino, cambio de vestimenta.....	127
Figure 81. Ventana "Pop - up" para programación	127
Figure 82. Implementación de botón continuar y flechas de desplazamiento.....	128
Figure 83. Cambio de colores en actividad y cambios de iconos.....	128

Table 1. Operacionalización de variables.....	34
Tabla 2: Métodos y técnicas a utilizar Sampieri, 2014 p. 52.....	36
Tabla 3: Cuadro de metodología fases 1-9, Frascara 2011.....	37
Table 4. Parámetros para evaluar tipologías. Planned Parenthood.....	50
Table 5. Parámetros para evaluar tipologías. Estoy con vos.....	51
Table 6. Parámetros para evaluar tipologías. Rompe su Abuso.....	52
Table 7. El lienzo del modelo de negocio. Osterwalder, O. 2014.....	65
Table 8. Tabla de contextos de uso. Adaptado de M. Marigüe 2001, p.468.....	68
Tabla 9. Coraje el perro cobarde (John R. Dilworth, 1996 - 2002).....	84
Table 10. Capsule (2007). Matriz de metáforas visuales.....	98
Table 11. Cálculo de hora operativa & hora creativa.....	99
Table 12. Cálculo de gastos variables.....	100
Table 13. Resumen de costos por la elaboración del producto	101
Table 14. Tabla de evaluación basada en Benyon, 2010, p.231.....	115
Table 15. Tabla de evaluación heurística.....	115



GENERAL

IDADES



I.- TEMA

Desarrollo de material gráfico que promueva la comunicación entre padres de familia y estudiantes de segundo año de educación básica de la escuela San Gabriel sobre temas de prevención del abuso sexual.

II.- RESUMEN

Este trabajo comienza con una investigación cualitativa y cuantitativa sobre el abuso sexual, a fin de encontrar sus causas y efectos. La investigación indica que el maltrato se da en niños de los primeros años escolares, ya que ellos son más vulnerables debido a su corta edad. La falta de educación sexual en el hogar vincula a padres de familia.

A partir de lo investigado, se formularon tres objetivos estratégicos que buscan aportar con una solución a esta problemática, desarrollando un material gráfico educativo pueda ser usado por los padres como ayuda para prevenir el abuso sexual hacia los niños. La investigación se realizó en la escuela San Gabriel, que no cuenta con una información para niños pequeños.

III.- INTRODUCCIÓN

El abuso sexual en las escuelas es un fenómeno con el cual la sociedad ecuatoriana ha batallado durante mucho tiempo, se tiene registro sobre esta problemática desde los años 80 y 90 en donde este tipo de abusos era algo cotidiano dentro de las unidades educativas, por lo tanto, estos casos no eran denunciados y las víctimas no sacaban a la luz por temor o darle poca relevancia. En estos días, los casos de abuso sexual son más palpables. Esto no quiere decir que los casos hayan aumentado, sino que la población ya no teme sacarlos a la luz.

Este trabajo fue realizado en la escuela fiscal San Gabriel, la cual trabaja con la campaña "Más unidos, más protegidos" que impulsa UNICEF con el Ministerio de Educación; juntos realizan actividades donde los niños y niñas aprenden cómo protegerse. En estos programas participan pequeños de cuarto año de educación básica en adelante y trabajan con materiales improvisados, asimismo, los estudiantes reciben educación sexual y prevención en los últimos años de escolaridad.

Si bien, las entrevistas realizadas a profesionales expertos los cuales afirman que estos

temas deben tratarse desde el inicio de su escolaridad dado que los niños más pequeños son más vulnerables ante el agresor y son los más propensos a callar. El programa no toma en cuenta a este grupo, ni tampoco a los padres de familia quienes son los más idóneos para enseñar sobre abuso sexual. Por este motivo, el presente proyecto busca crear un material en donde los padres puedan aprender sobre prevención del abuso sexual y permita educar sobre esta problemática a sus hijos.

El proyecto comienza con el primer capítulo, en donde se definen los diferentes aspectos generales que se irán desarrollando durante todo el proyecto. Así también, se levantó las primeras investigaciones sobre esta problemática. Seguido por el segundo capítulo, en donde se profundizan aspectos específicos de la carrera de diseño para desarrollar el material como solución al capítulo anterior. Finalmente, en el tercer capítulo se evaluó la propuesta de diseño desarrollada como solución a esta problemática.

IV.- JUSTIFICACIÓN

Social

En el ámbito social se consideró al Plan Nacional del Buen Vivir 2017-2021, Eje 1: Derechos para todos durante toda la vida, el cual se enfoca en los grupos de mayor vulnerabilidad:

“El ser humano es sujeto de derechos, sin discriminación. El Estado debe estar en condiciones de asumir las tres obligaciones básicas: respetar, proteger y realizar los derechos, especialmente de los grupos de atención prioritaria” (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017-2021. p.41).

También, dentro del mismo eje se menciona:

“... El Estado debe adoptar las medidas necesarias para prevenir, eliminar y sancionar toda forma de violencia, en especial la ejercida contra las mujeres, niños, niñas y adolescentes” (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2017-2021. p.41). Como se puede observar, este tema cobra importancia, pues intenta educar a la gente y contrarrestar la violencia con la prevención, para reducir los casos y permitir que el menor no tenga problemas en el futuro.

Teórica

Félix López Sánchez (2014) considera:

“Todo habla de sexualidad, mientras la familia, los educadores y los profesionales de la salud guardan silencio. El resultado es que nuestros hijos tienen mucha información, desde pequeños, a través de los medios de comunicación, los productos culturales y los amigos o amigas, de esta forma pueden decirse que están “muy informados”; pero esta información es imprecisa, banal y, sobre todo, no está legitimada. Por ello, esta información no la pueden usar abiertamente, sino de forma oculta y, con frecuencia, confusa. Es necesario que la familia, la escuela y los profesionales de la salud informen de estos temas para que los menores tengan una información adecuada y legítima, que pueda usar abiertamente” (p.54).

Según el texto, el menor vive en un entorno donde recibe abundante información sexual, principalmente en internet. Es aquí donde los padres, maestros y otros profesionales intervienen en la educación del niño. En especial, la participación de los padres quienes brindan confianza e información más personalizada al menor, la cual usará como herramienta para protegerse de cualquier riesgo, asociado a la sexualidad en el futuro. Es necesario el desarrollo de este material, enfocado en el ámbito educativo, para aportar en la prevención del abuso sexual y sea ayuda para los padres en la difícil tarea de hablar con su hijo de estos temas.

Para este proyecto, la mejor opción es el diseño de la educación. Según Jorge Frascara “aquí participan: información y persuasión, pues los dos buscan cambiar las conductas y convicciones del público. Sin embargo, el diseño educativo se diferencia, porque el individuo piensa, juzga y se desarrolla individualmente” (2012, p.139). El material del proyecto no sólo busca impartir información sino lograr un cambio de conducta para analizar e interpretar la información y enseñarla eficientemente.

Personal

Este proyecto apunta a equilibrar los efectos de ser víctima de un abuso sexual que afecta a la persona en su vida familiar. La prevención de este problema social evitará graves secuelas. Muy poco se ha hecho para buscar una vía donde el niño crezca con seguridad y sin miedo a hablar; muchos padres no saben cómo actuar con las víctimas, por desconocimiento o miedo, varios guardan silencio y dejan el tema en el olvido, aquí se resalta la importancia de la educación, para cambiar su forma de pensar.

V.- PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Esta investigación inicia de un problema central donde se identificaron causas y efectos en diferentes ámbitos, como:



Figure 1. *Árbol de problemas, modelo de Agustín Campos Arenas (2004).*

El abuso sexual en las instituciones educativas es ahora una de las problemáticas sociales más alarmantes de nuestro entorno. A pesar de no ser nuevo, la preocupación aumenta ya que cada día se registran varios casos de abuso sexual en las escuelas y colegios. Según el Plan Nacional para la Erradicación de la Violencia de Género hacia la Niñez, Adolescentes y Mujeres (2017), “Un 23% de niños, niñas y adolescentes en Ecuador ha sufrido alguna vez abuso sexual” (p.6). El mismo plan menciona que la prevención de este tipo de actos comienza en la familia y con los educadores. Los índices de abuso sexual en el país son alarmantes, la Fiscalía General del Estado publicó hasta marzo del 2017, 226 denuncias de violación a niños menores de 10 años en todo el país, Pichincha alcanzó el mayor número de casos, con un 12,83% a nivel nacional (FGE, 2017)

El Ministerio de Educación también se pronunció acerca del tema en las unidades educativas. Según datos recopilados desde el 2014 hasta 2017 se dieron 822 procesos de los cuales 561 se vinculan al sistema escolar, donde están involucrados docentes, administrativos, estudiantes y otros empleados. Dentro de las nueve zonas administrativas del país, Quito tiene el mayor índice de violencia sexual con 236 casos correspondiente al 26,67% del total (Ministerio de Educación, 2017) [ver anexo 3].

UNICEF Ecuador, afirma que “1 de cada 10 niños ha sufrido abuso sexual antes de cumplir los 18 años”. En cuanto a género, “7 de cada 10 niñas han sufrido abuso sexual o algún tipo de violencia dentro de las aulas” (UNICEF, [2011]). Según el plan “Más unidos, Más protegidos” promovido por el Ministerio de Educación (2017), “La violencia sexual afecta a niños de diversas edades, siendo el grupo más vulnerables los niños y niñas menores de 12 años, inclusive menores de 2 años.” (p.11).

Alexandra Yépez, psicóloga educativa y profesora de educación inicial de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, dijo que los agresores buscan a los niños más pequeños, por ser los más inocentes y abusan de su vulnerabilidad, pues son fáciles de manipular y sobre todo no están preparados para responder de ninguna forma ante el agresor. Un niño no está preparado para prevenir este tipo de violencia, por la poca educación sexual que ha recibido en las escuelas y sobre todo en el seno familiar, haciéndole una persona vulnerable ante el agresor. Cabe mencionar que uno de los factores más influyentes para que este tipo de violencia ocurra, se enfoca en el poco control de los padres de familia sobre las personas alrededor del niño.

Mencionó lo poco que se habla de sexualidad en las escuelas e incluso relata de una época en que era prohibido hablar de esto. Las campañas que se han hecho no han servido de mucho, los libros son estandarizados y por lo general se trabaja en temas relacionados a las partes del cuerpo. La educación sexual abarca muchos más temas (Comunicado personal, martes 14 de noviembre del 2017. Anexo 1)

Dentro de la malla curricular que el Ministerio de Educación formuló para el año lectivo 2017, la educación sexual forma parte del área de Ciencias Naturales, específicamente en el bloque curricular dos: cuerpo humano y salud, donde los niños se informan de aspectos biológicos, psicológicos y sociales; en otros términos, los menores aprenden las funciones del sistema reproductor en hombres y mujeres, también los cambios de conducta en la pubertad. Cabe destacar que estos conocimientos sólo son impartidos a estudiantes en Ciencias Naturales, es decir niños de 8 a 12 años pertenecientes a educación básica media, quedando relegados los estudiantes de Elemental 1 que son niños de 3 a 5 años. Andrés Echeverría, psicólogo educativo y orientador del Instituto Superior Tecnológico Cotacachi, considera un grave error no hablar de educación sexual a todos los niños, ya que hacerlo es normal, es como enseñar Matemáticas, Biología u otra asignatura.

El especialista menciona que la edad adecuada para impartir educación sexual es desde los tres años en adelante, pero desde una forma lúdica y que el pequeño entre en confianza. (Comunicado personal, miércoles 15 de noviembre del 2017) [Anexo 2]. La

psicóloga Yépez, vuelve a argumentar y dice que no hay mejor educación que la que se recibe en casa, la que los padres imparten, en otras palabras, hay que personalizarla, lo que no pasa en las escuelas, donde recibe una educación general. (Comunicación personal, martes 14 de noviembre del 2017) [Anexo 1].

Según la Psicóloga, y profesora de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Doris Ortiz el padre no habla de estos temas con sus hijos porque no está preparado, algunos consideran el tema inapropiado, es raro el padre que se acerca a su hijo y hable sobre los peligros a los que el pequeño está expuesto. En las peores instancias, la falta de comunicación deriva en la pérdida de empatía del niño hacia el adulto que en un futuro evitará hablar con sus hijos. Un tema importante es la falta de confianza con los padres, los pequeños en esta etapa pueden ser engañados por otros y es de vital relevancia que tome a su padre o como su fuente de información inmediata.

Muchos padres no están capacitados para tratar estos temas con sus hijos, ya sea por aspectos culturales, religiosos o éticos. Andrés Echeverría menciona que algunos piensan que es inapropiado enseñar sexualidad dentro de la familia, recomienda hacerlo fomentando talleres lúdicos, títeres, cuentos o representaciones teatrales (Comunicación personal, miércoles 15 de noviembre del 2017) [Anexo 2]. Cecilia Romero, maestra del primer grado de Educación Básica de la escuela San Gabriel, menciona la despreocupación por parte del Ministerio de Educación para capacitar a los educadores, ya que la preocupación de esta entidad estatal se concentra en otras problemáticas sociales como el acoso físico y discriminación sexual, dejando a un lado algo tan prioritario como la educación preventiva del abuso sexual.

La maestra menciona que no cuentan con material didáctico para trabajar con los niños ni con instructivos para padres. A pesar de estas limitaciones, el docente por su condición de profesional trata de informar sobre estos temas. Con sus 32 alumnos, esta profesora utiliza vídeos informativos, mientras que con los padres lo hace a través de pequeñas menciones sobre prevención. La docente también menciona que en la Unidad Educativa San Gabriel los contenidos sobre prevención del abuso sexual se los ha trabajado de manera esporádica e improvisada, debido a que la educación sexual es impartida desde el sexto y séptimo grado en adelante, como ya se lo dijo, siendo un tema poco difundido en grados inferiores. (Comunicación personal, domingo 03 de noviembre del 2017) [Anexo 3].

VI.- OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Desarrollar material gráfico educativo que promueva el aprendizaje - enseñanza de padres o tutores hacia estudiantes de segundo año de educación básica de la escuela San Gabriel sobre temas de prevención del abuso sexual.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar las dificultades que presentan los tutores al momento de instruir a los estudiantes sobre abuso sexual, así como los contenidos que se tratarán.
- Elaborar un producto gráfico para los tutores de los estudiantes en donde aprendan y enseñen posteriormente a sus representados temas de prevención de abuso sexual.
- Validar que la propuesta de diseño que permita al tutor comprender temas sobre prevención del abuso sexual, así mismo desarrolle correctamente las actividades educativas planteadas con su hijo.



CAPÍT

TULO 1



CAPÍTULO 1

1.1.- MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

1.1.1.- Antecedentes

En el Ecuador, las primeras manifestaciones en contra del abuso sexual se conocieron en los años 80, comenzando por la consolidación de las propuestas feministas que determinaron, por primera vez, que la violencia contra niñas y mujeres es un problema social muy importante.

Paralelamente, varias organizaciones en defensa de los derechos de los menores denunciaron y documentaron el problema. Así, el DNI (Defensa de los Niños Internacional) desarrolló una investigación cuantitativa sobre el tema, ésta se centró en el acoso y abuso sexual en los colegios del Ecuador afirmando que este tipo de violencia era muy común en los jóvenes de aquel entonces. “Una de cada cuatro jóvenes ha vivido experiencias de violencia sexual y, uno de cada tres las conoce. Esta realidad afecta particularmente a las mujeres” (Cordero - Vargas, 2001, p11).

A comienzos de los años 90, con la creación del movimiento por los derechos de los niños y las niñas, se generalizó el concepto de maltrato para referirse a todo tipo de violencia en contra de los menores. En las instituciones educativas del Ecuador, el acoso y el abuso sexual eran mal llamadas “maltrato”. La violencia sexual es todo acto en que la persona a través de la coerción que se define como un abuso sexual cometido mediante fuerza física o intimidación psicológica obliga a otras a ejecutar un acto contra su voluntad. El acoso y el abuso son acercamiento de carácter sexual hacia un menor de edad, usando la coerción o intimidación psicológica la cual termina en un daño físico y psicológico del menor. Así también, se menciona al acoso sexual como algo exclusivo del espacio laboral y educativo. (Cordero - Vargas, 2001, p24).

En 1991, la Defensa de los Niños Internacional (DNI) publicó el primer estudio descriptivo sobre abuso sexual a menores en el Ecuador, siendo Quito y Guayaquil las ciudades escogidas para realizarlo por su densidad poblacional. El grupo escogido fue de jóvenes entre 16 y 19 años, no se consideran niños menores de 12 años por no tener un criterio formado para hablar del tema. La investigación arrojó que el 23% de los encuestados, en ambas ciudades, admitieron ser víctimas de abuso sexual, en la mayoría de los casos el responsable es alguien cercano al menor: maestros o familiares, desconocidos, muy pocos. La edad de los agresores está entre los 19 y 26 años. Un factor relevante fue la falta de advertencia de los padres a los hijos, respecto a las

precauciones que debe tener frente a un posible agresor (Bird, 1991, p.217-218).

Para el 2009, el DIN presentó un segundo estudio sobre abuso sexual a niños, niñas y adolescentes en Ecuador. Esta investigación contó con datos de todas las regiones y provincias del país, el universo del tratado fue un grupo de jóvenes de entre 12 y 17 años en edad escolar. El análisis demostró que el abuso sexual sigue siendo un gran problema social, 21,4% de los encuestados fue víctima. Quito con el 24,5% y Guayaquil con el 23,3%, fueron las ciudades con más alto índice de casos. La violencia se da entre los 15 y 16 años, la edad de los agresores 18 y 25 se mantiene, en comparación de la investigación de 1991. También el estudio determinó que hay un problema en los padres que no advierten de las consecuencias y ocultan los hechos. Aquí la madre cumple un rol importante por estar más cerca de los menores y conversar de estos temas más que el padre, pero hay debilidades porque la calidad de información que la madre trasmite al niño es confusa, en varios casos. (López, 2009, p "127-133")

El Centro educativo Ciudad de San Gabriel ubicada en Solanda al sur de Quito fué fundada en el año 1987 cuenta con 1.900 estudiantes, el ciclo básico cuenta con 657 estudiantes, dentro de "Elemental 1" el primer grado cuenta con 3 paralelos con un cupo máximo de 32 estudiantes por grado, el ciclo básico ha venido trabajando con el programa "Educar en Familia" la cual abarca a niños de 7 hasta 12 años, este programa implica actividades sobre educación sexual y afectiva con la participación activa de los padres de familia. Sin embargo, este programa no cuenta con material para desarrollar sus actividades y no está pensado para todas las edades.

1.1.2 Cuadro teórico y conceptual

1.1.2.1 DEFINICIÓN DEL ABUSO SEXUAL INFANTIL

El libro guía para la evaluación del abuso sexual infantil elaborado por Cortés y Cantón (2003) se enfoca en establecer un documento de apoyo para los profesionales que trabajan en esto, el libro aporta con conceptos y teorías sobre los actores (víctimas y agresores). Para empezar, se plasmó una breve definición de abuso sexual infantil. Según Berliner y Elliot (1996):

"El abuso sexual infantil es cualquier actividad sexual con un niño en la que se emplee la fuerza o la amenaza, con la independencia de la edad de los participantes y cualquier contacto sexual entre un adulto y un niño" (Cortés y Cantón, 2003, p. 13).

CAPÍTULO 1

En otras palabras, el abuso sexual infantil implica una posición de poder sobre el menor, producida por el adulto en donde obliga a este a ejercer cualquier tipo de actividad sexual. Así mismo, autores definen el abuso sexual infantil en dos conceptos, la coerción y la asimetría de edad:

- Coerción: se entiende a la coerción como un abuso sexual cometido mediante fuerza física, presión y engaño (p. 13).
- La asimetría de edad: en esta perspectiva se incluyen menores de edad que abusan de otros menores, que no tienen libertad de decisión para una actividad sexual consentida (p. 13).

Es importante tener estos datos en cuenta, dado que existe una gran confusión entre el acoso y el abuso sexual eran confrontados bajo el mal uso del término “maltrato”. Sin embargo, el abuso sexual se diferenciaba por ser un tipo de violencia sexual que utiliza la coerción de por medio, mientras que el acoso es un acercamiento de carácter sexual hacia un menor de edad, usando la intimidación psicológica.

Las víctimas, en la mayoría de los casos, no denuncian el acto, lo que lleva a tener una información poco precisa, es por eso que el dato estadístico se basa en dos criterios para tener una dimensión de la realidad: incidencia y prevalencia.

- Prevalencia: individuos de la población general que reconocen haber sido abusados sexualmente en la infancia (Cortés y Cantón, 2003, p.14).
- Incidencia: número de casos que ocurren durante un determinado período, variable de unos países a otros (López, 2014, p.70).

En Ecuador los casos de abuso sexual se estudian a través de la incidencia, como se mencionó en los antecedentes muchos casos no salen a la luz y la víctima prefiere guardar silencio, así que se puede estudiar a una muestra en un tiempo determinado.

Características de los agresores

En la mayoría de los temas de abuso sexual infantil, la figura paterna (padres y padrastros) representa hasta un tercio de los casos y más de la mitad fue ocasionado por alguien que mantenía algún tipo de parentesco con la víctima. Según la investiga-

ción el 80-92% de los abusadores son varones, que pertenecen a un grupo intrafamiliar y extrafamiliar. Mientras el porcentaje de abusos cometidos por una mujer sólo se da por parte de un adolescente con consentimiento. (Cortés y Cantón, 2003, p.17-18)

- Intrafamiliares: son los agresores que están vinculados directamente con la víctima: padre biológico, padrastro o un compañero sentimental de la madre (p.17).
- Extrafamiliares: son los agresores que pertenecen a algún tipo de parentesco con la víctima como un conocido, un pariente lejano, un maestro. Este grupo también se incluye a personas desconocidas (p.17).

En el ámbito educativo ecuatoriano el 32% de los casos corresponden al ámbito intrafamiliares por lo general el hecho es producido por el tutor del menor, mientras que los extras familiares son muchos más habituales con un 68% en donde se ven involucrados maestros y otros trabajadores de los planteles educativos. De igual modo, existe un tercer grupo en estudio, que abarca a los menores que abusan de otros menores al que se le denomina “menores sexualmente agresivos”, por lo general está conformado por adolescentes que abusan de niños, el grupo de 8-12 años le sigue en orden de importancia (Cortés y Cantón, 2003, p.18).

Sintomatología de las víctimas

Las víctimas de abuso sexual tienden a desarrollar problemas interpersonales y psicológicos como: altos niveles de depresión, conductas e ideas suicidas, ansiedad-estado la cual se define como emoción temporal que depende más bien de un acontecimiento concreto y que se puede identificar, ansiedad-rasgo el cual es una característica de personalidad relativamente estable, poca autoestima y trastorno por estrés postraumático el cual se caracteriza por la imposibilidad de recuperarse después de experimentar o presenciar un evento atemorizante. Los niños abusados tienden a ser menos competitivos, más agresivos y retraídos socialmente que otros, se sienten diferentes de los demás y confían poco en las personas que los rodean, asimismo, presentan afecciones en su función cognitiva, es decir, tienden a rendir menos que otros estudiantes por su condición mental (Cortés y Cantón, 2003, p.23).

Los niños y adolescentes abusados presentan más problemas de conducta. Según Luster y Small (1997), “las conductas antisociales también aparecen con frecuencia

CAPÍTULO 1

en los estudios sobre las secuelas del abuso sexual, especialmente entre los adolescentes siendo más probable que huyan del hogar o se impliquen en actividades como en el consumo de drogas” (Cortés y Cantón, 2003, p.23). También, tienden a ser hiper sexuales esto se da más en las niñas que en los niños, se caracteriza por su alto exhibicionismo, conductas sexuales más explícitas, tienden a imitar conductas sexuales adultas (Cortés y Cantón, 2003, p.24). Como se ha mencionado estos indicios son muy características de niños que han atravesado este problema dado que suelen simular actos sexuales con sus juguetes, amigos o compañeros de clase. Asimismo, no solo imitan conductas sexuales también lo representan gráficamente ilustrando las partes íntimas de sus agresores. Estas conductas deben ser tomadas en cuenta por los representantes del niño, puesto que puede detectarse este problema en primera instancia y evitar daños en un futuro o comenzar un tratamiento en temprana edad.

1.1.2.2 LA INTERVENCIÓN EDUCATIVA EN LA FAMILIA Y LA ESCUELA

En el libro *Los Abusos Sexuales a Menores y otras formas de Maltrato Sexual* escrito por Félix López Sánchez (2014), se habla de los diferentes tipos de maltrato hacia niños y ofrece desde el enfoque del autor soluciones para satisfacer las necesidades infantiles con la intervención de la familia, la escuela y la sociedad. Este libro da a conocer la educación sexual que la familia y la escuela deben ofrecer, para que el desarrollo sexual del niño sea adecuado y pueda prevenir estos tipos de maltratos.

Sexualidad prepuberal

Es la sexualidad que se da antes de la adolescencia, es decir en la infancia. Ésta no puede ser estudiada a través de características sexuales en adultos ya que posee tipologías propias, como manifestaciones instintivas primerizas en los menores; juegos, caricias, descubrir sus cuerpos, curiosidad. A esto se suma el contacto emocional y físico que tiene el niño con sus padres y otras personas cercanas a ellos. A pesar de ser manifestaciones normales, se evitará hablar de esto por cuestiones sociales, éticas, culturales, religiosas, etc. Se usa mal la palabra sexualidad y se la asocia con adultos y adolescentes, los niños son excluidos del tema. López Sánchez (2014), denomina a estos actos como xenofóbicos, pues se considera difícil tratar el tema con los pequeños. En las escuelas, para este estudio, profundizan el aprendizaje de roles de género. Como se mencionó, el niño no debe estar excluido de explorar su sexualidad y ser curioso de su cuerpo. Los padres deben tener una apertura dentro de estos temas, dado que una actitud negativa cohibirá al niño y rehuirá de hablar del tema por miedo a represalias. Por ende, el progenitor debe entender que tarde o

temprano el menor presentara señales de sexualidad y estar preparado dentro de la educación sexual infantil.

El rol de la familia en la educación sexual

Para López (2014), los padres tienen la función de responder de manera abierta y sencilla a las preguntas que hacen los hijos, transmitirles con palabras y hechos los valores que la familia considere fundamentales haciendo uso de su libertad (p. 54). En el entorno que los niños crecen están expuestos a numerosos estímulos e información, observan conductas y estilos de vidas a través de los medios de comunicación; es ahí donde los padres se convierten en piezas fundamentales contestando sus preguntas ya que si el niño se reprime va a buscar otros medios para satisfacer su curiosidad (amigos, familiares, etc). El autor menciona que los padres deben generar un “código de intimidad” donde se aprenda a mirar y ser mirados, es importante generar un vínculo de confianza. Luego, enseñar al niño a enfrentarse a conflictos de manera civilizada y constructiva y, por último, tener una comunicación abierta desde la infancia y hablarles de sexualidad que es la única manera de protegerlos de riesgos (López, 2014, p.54-55). Como menciona el autor, los padres juegan un papel importante en la educación del pequeño. Dado que, no solo tiene que ofrecer contenido de educación sexual, puesto que debe mantener un cuidado con la información externa al que está expuesto el menor. El padre como tal es el único que puede ofrecer una información personalizada y además ofrecer un ambiente en donde el niño sienta la confianza para satisfacer la curiosidad.

La educación sexual en la escuela

La función de los educadores es dar una educación profesionalizada, fundamentada, sistemática y ordenada que a la vez imparta valores universales que sean aceptados por todos. El autor menciona cuatro principios en los que los educadores deben basarse para impartir educación sexual (López, 2014):

- Necesidad de consentimiento para toda actividad sexual, enseñar a decir “no” a todo tipo de acoso o abuso sexual (p.55).
- Igualdad entre los sexos frente a la doble moral y discriminación, hombres y mujeres deben ser tratados por igual (p.55).
- Conductas saludables frente a los riesgos asociados a actividades sexuales sin prevención (p.55).

CAPÍTULO 1

- Buscar el placer compartido frente al egoísmo, disfrutar por igual el placer sexual sin manipulación (p.55).

Aunque los educadores no son los encargados de ofrecer una información personalizada, brindan información técnica al menor. De igual modo, los pedagogos son los primeros en introducir al padre dentro de la temática y también según sea la necesidad pueden brindar herramientas para enseñar a su hijo, así como, comprender los diferentes contenidos relacionados a la educación sexual infantil y en concreto a la prevención del abuso sexual.

1.1.2.6 APOORTE DE LA EXPERIENCIA DE USUARIO (UXD) AL DISEÑO

El libro Bases del diseño de interacción, Gavin Allanwood y Peter Beare (2014) ofrece una introducción al diseño de experiencia de usuario, que se define como un conjunto de métodos aplicados al proceso de diseño. Estos métodos se basan en la influencia humana para comprender el mundo que les rodea. El UXD también debe mantener un equilibrio entre todo lo que es bueno para el usuario, ajustado a un presupuesto y a una limitación de tiempo.

Una buena experiencia se basa en comprender a los usuarios a quienes está dirigido el diseño y que entender sus necesidades. Por lo general, estos métodos buscan generar un alto impacto dentro del ámbito local e internacional.

Para el diseñador que se desarrolla dentro de este campo es importante llegar a conseguir una experiencia de usuario, partiendo del análisis antes mencionado. Los autores Gavin Allanwood y Peter Beare (2015, p 17) aclaran ¿Qué es una experiencia de usuario? utilizando un ejemplo, la construcción de una página web para una aerolínea, en donde se centra la experiencia de usuarios en los pasajeros y la experiencia que puede llegar a significar volar para ellos. Volar es una experiencia que tiene un significado diferente para cada pasajero, para algunos significa la oportunidad de conocer nuevas culturas, para otros una oportunidad de negocios o simplemente representa el regreso a casa.

A esto se lo conoce como requerimientos de la experiencia, esto nos sirve para vincularlo a objetos relativos a ella. Por ejemplo, un viaje de negocios se lo puede vincular a una cita de negocios con dos personas de diferentes orígenes, un viaje de turismo se lo vincula a la cocina internacional o landmarks.

Evaluación de una experiencia de usuario

La experiencia de usuario se mide a través de usabilidad, que es un método que valora los atributos de un diseño interactivo. Allanwood y Peter Beare (2015, p 17) Esta prueba de usabilidad consta de cinco ejes:

1. La capacidad de aprender: Según los autores es la capacidad que tiene el usuario de retención, asimilación de esta capacidad de aprender conocimientos, habilidades, actitudes o valores.
2. La eficiencia: el tiempo que existe entre el desarrollo de cada una de las habilidades.
3. La memoria: pregnancia que genera la aplicación de cada uno de los contenidos.
4. Los errores: actos de confusión que comete el usuario al momento de usar la aplicación o indecisiones que éste comete.
5. La satisfacción: actitud positiva durante y después del uso de la aplicación. Allanwood y Peter Beare (2015, p 17)

1.1.2.7 EL DISEÑO Y LA EDUCACIÓN

El diseño gráfico de comunicación cuenta con cuatro áreas fundamentales; informativa, persuasiva, educativa y administrativa. Este proyecto se alinea a la educativa. Según (Jorge Frascara, p.139), en el diseño educativo interviene el de información, que difunde contenidos explicativos, y el de persuasión que busca cambiar la conducta de usuario. Éste se diferencia de ambos, pues busca transmitir información y modificar la conducta del aprendiz y el usuario tendrá la capacidad de pensar, juzgar y desarrollarse independientemente.

Tipos de materiales para el diseño educativo

Dependiendo del enfoque al que apunte el material educativo es posible que tienda a ser más persuasivo o más informativo. Jorge Frascara, p.140, dice que entre los materiales de este tipo hay: mapas, diagramas, dibujos, etc. Y en los materiales persuasivos: escenas patrióticas, láminas de higiene, etc. Su finalidad es, como ya se mencionó anteriormente, generar un cambio de mentalidad. El mismo autor muestra un tercer grupo, que combina los dos y genera análisis por el aprendiz además de un

CAPÍTULO 1

criterio que lo pueda compartir con otros. Este proyecto busca que el padre se informe a través de éste y que a su vez pueda interpretarlo para educar a su hijo dentro de la prevención del abuso sexual.

Teoría del diseño de la enseñanza

El diseño de la enseñanza apunta al cómo educar a un usuario dentro de un pensamiento, adicionalmente desarrolla un concepto superior a través del análisis. Esto es lo que diferencia al área del diseño de otras ramas de la educación. Según Boris (Candela, 2016, p.89-90), la teoría del aprendizaje, el currículum y el proceso de educación difieren del diseño para la enseñanza, pero guarda relación. Sin embargo, este diseño tiene un estrecho vínculo con lo que se dijo antes: las disciplinas complementarias. Este diseño de la enseñanza busca suministrar una guía al profesional de la educación a través de metas.

Métodos y situaciones que configuran las teorías de la enseñanza

El diseño para la enseñanza, según Boris Candela, 2016, p.91-92, cuenta con dos componentes:

- Métodos de instrucción que facilitan el aprendizaje y el desarrollo de los estudiantes.
- Métodos de Situación, también conocidos como contexto, que indican cuándo usarlos o no, éstos varían dependiendo de su escenario. Ejemplo: funcionan en un lugar y dentro de otro no.

Situaciones de enseñanza

Asimismo, Candela menciona varios aspectos esenciales para entender este tema:

- La naturaleza de lo que se aprenderá (ej., comprender el concepto a ser aprendido difiere de las habilidades de pensamiento a ser desarrolladas).
- La naturaleza del aprendiz (ej., conocimiento previo, estrategias de aprendizaje y motivaciones).
- La naturaleza del ambiente de aprendizaje (ej., pequeños grupos de

discusión, trabajo individual, discusión con toda la clase, y estructura no interactiva).

- La naturaleza de las restricciones del desarrollo de la enseñanza (ej., cuánto tiempo y dinero se tiene para planear y desarrollar la enseñanza).

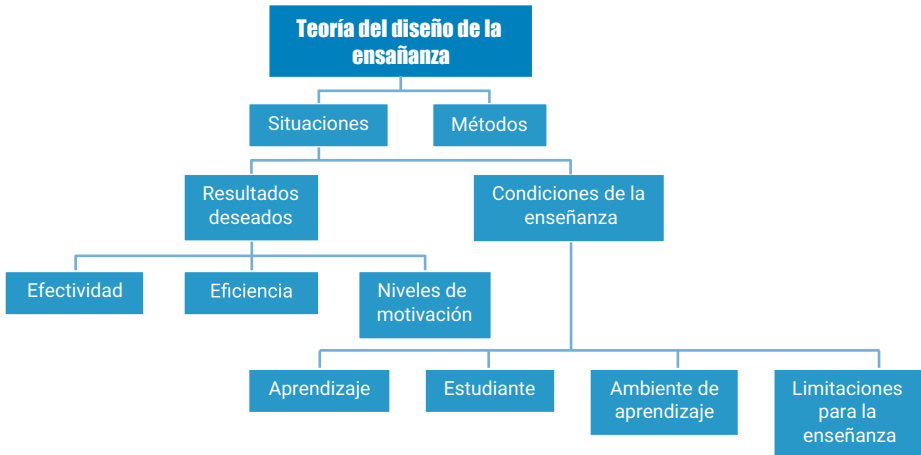


Figure 2. Esquema de teoría del diseño de la enseñanza de Boris Candela.

1.2 RESPUESTA TENTATIVA A UN PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

La falta de preparación de los padres de familia para hablar sobre prevención del abuso sexual con sus hijos, niños de primer grado de la Escuela San Gabriel, podría ser apoyada mediante la implementación de material gráfico educativo que cuente con contenidos informativos que permita a los padres generar un diálogo con sus hijos, enseñándoles herramientas de detección y prevención contra este tipo de violencia. También, mejorará la comprensión de los padres sobre esta problemática siendo más participativos en la educación sexual de los niños.

1.3 OPERACIONALIZACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

PROLEMA	RESPUESTA	VARIABLE	INDICADOR	METODOLOGÍA
La falta de comunicación de los padres hacia los hijos para hablar sobre prevención del abuso sexual.	Poca capacitación sobre el tema.	Frecuencia, temática Conocimientos adquiridos.	Conocer sobre las capacitaciones en la escuela por parte del Ministerio.	Entrevista
			Conocer qué temas se abordan en las capacitaciones a los padres.	Entrevista
			Medir el nivel de conocimientos adquiridos en la capacitación.	Entrevista
	Miedo a hablar sobre el tema por desconocimiento	Conocimiento, Relación Educación.	Medir el nivel de conocimientos adquiridos en la capacitación.	Cuestionario.
			Medir el nivel de conocimientos adquiridos en la capacitación.	Entrevista, encuesta.
			Medir el nivel de conocimientos adquiridos en la capacitación.	Material.
	Falta de Material apropiado dirigido a padres para tratar temas de prevención de abuso sexual con sus hijos.	Material, Contenidos	Ver que material existe en la institución para abordar estos temas	Observación Entrevista.
			Conocer la calidad del material que se posee en cuanto a este tema en los centros educativos.	Observación Entrevista.
			Verificar la calidad de contenidos con un especialista.	Entrevista.

Table 1. Operacionalización de variables

1.4 METODOLOGÍA

1.4.1 Metodología de la Investigación

Este proyecto busca educar para prevenir el abuso sexual infantil. Se utilizará la metodología cualitativa. “El enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados, no se efectúa una medición numérica. Ésta consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (emociones, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos)” (Roberto Hernández Sampieri, 2010, p.8).

Con la ayuda de esta metodología se tendrá una apreciación más clara del entorno de los involucrados en esta problemática y se reconstruirán los hechos a través de sus testimonios. Por otra parte, la metodología cuantitativa es esencial para delimitar el objeto de la investigación y asegurarse de contar con todos los medios posibles: bibliografías especializadas y documentos oficiales. Sin esos datos la investigación no valdría.

“Delimitar es la esencia de la investigación”. A partir de lo anterior, el investigador debe ser capaz de describir el problema de forma clara y sencilla a través de datos recolectados, así, se podrá conocer la factibilidad del proyecto y tener una primera visión para formular preguntas que servirán como apoyo al método cualitativo (Sampieri, 2011, p. 46). Es importante tener un esquema de datos que refleje la realidad del abuso sexual y encaminar el proyecto, es aquí donde se formularán preguntas para saber las necesidades de los padres y niños en su afán de enseñar y conocer.

1.4.1.1 Selección de la muestra

Para definir la población el investigador tomó en cuenta a los 62 padres de familia de los estudiantes de primer grado de la escuela San Gabriel, ya que a partir del testimonio de estos participantes se recolectarán datos que a futuro servirán como sustento para realizar el material gráfico.

CAPÍTULO 1

14.1.2 Métodos y técnicas

Se utilizarán métodos de recolección cualitativos y cuantitativos. Entre los cualitativos están: entrevistas, y datos secundarios. En los cuantitativos están: encuestas y levantamiento de datos secundarios. Ambos sirven como complemento para recopilar información

MÉTODO	TÉCNICA	INSTRUMENTO	HERRAMIENTAS	TEMA A INVESTIGAR	TEMA A INVESTIGAR
Cuantitativo	Encuesta a padres	Cuestionario	Hoja impresa, esfera	Conocimientos generales sobre educación sexual, qué saben sobre prevención del abuso sexual y cómo platican de estos temas con sus hijos.	62 padres de familia de primer grado.
Cualitativo	Observación	Etnografía	Cámara de video, cuaderno de apuntes.	Medir la cantidad de información que recibe el estudiante en la escuela	Observación a los 32 estudiantes de primer grado por parte de un profesional
Cuantitativos/ Cualitativos	Investigación de datos secundarios.	Investigación bibliográfica.	Libros, físicos y electrónicos, pdf, tesis existentes, folletos.	Todas las investigaciones que complementen los datos primarios, que fortalezcan la investigación.	La información relacionada a educación sexual y prevención.
Cualitativo	Entrevistas a profesionales	Cuestionario	Hoja impresa, esfera grabadora de voz.	Conocimiento de material desarrollado e implementado dentro del plantel educativo.	1 profesor y 2 pedagogos de las instituciones.

Tabla 2: Métodos y técnicas a utilizar Sampieri, 2014 p. 52

1.4.2 Metodología de Diseño

Se tomó en cuenta la metodología para el diseño de la información de Frascara (2011). Este proyecto diseñará información encaminada a comunicar procesos de percepción para evitar el abuso sexual infantil y que los padres de familia puedan interpretarla de manera sencilla más sencilla. A continuación, se enumeran los pasos de esta metodología:

ÉTAPA	FASE	DESCRIPCIÓN
Fase No 1	Contacto con el cliente	En esta fase se tiene que hacer el primer contacto con el cliente, aquí se define el problema y los objetivos finales del proyecto e intermedios.
Fase No 2	Recolección de información	En esta fase al igual que otros métodos de diseño o científicos, aquí se recolecta y organiza absolutamente toda la información relacionada al proyecto.
Fase No 3	Desarrollo de la estrategia de diseño	En esta fase de deben considerar y distinguir los requerimientos expuestos al tema para cotejar la propuesta gráfica. Consecutivamente, implementar las soluciones según la teoría propuesta.
Fase No 4	Desarrollo del diseño y producción de prototipos.	En esta etapa se lleva a cabo la combinación de la creatividad con la teoría, se lleva a cabo todos los primeros artes que serán evaluados consecutivamente.
Fase No 5	Presentación al cliente o institución	En esta etapa se presentará al cliente los prototipos realizados en la etapa anterior y si fuese el caso se corregirá posibles errores dependiendo a las sugerencias o indicaciones.
Fase No 6	Rediseño	Dependiendo el caso, se reajusta después de acatar las sugerencias o indicaciones.
Fase No 7	Fabricación implementación	En esta fase se conseguirá obtener los productos finales afines al criterio de los usuarios.
Fase No 8	Evaluación a escala real	En esta fase el producto pasa a ser evaluado como menciona el autor del libro, los objetivos deben estar claros desde el principio.
Fase No 9	Retroalimentación y revisión del diseño	La retroalimentación permite enriquecer la información existente, y, eventualmente, mejorar el diseño sobre esa base (p,18).

Tabla 3: Cuadro de metodología fases 1-9, Frascara 2011

1.5 DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

A partir de los requerimientos del cuadro de operacionalización, se realizó cada uno de los procesos que se citaron en el cuadro de requerimientos. Para elaborar estos instrumentos se contó con el apoyo del Unidad Educativa San Gabriel, también, con la colaboración de profesionales y padres de familia de la institución. Para llevar a cabo los distintos puntos del cuadro de operacionalización, se realizó entrevistas y cuestionarios dirigidas padres de familia y maestros, mientras que, para los niños, se utilizó un test para medir sus conocimientos acerca de este tema, así mismo, conocer su medio de información.

1.5.1 Medición de los conocimientos sobre abuso sexual

Para saber qué conocen los padres de familia, cómo se ha trabajado estos temas en casa y la información que reciben dentro de la escuela, se planteó una serie de preguntas para indagar las necesidades y dificultades del padre ante esta problemática [Anexo 5]. Para empezar, se preguntó datos generales a los encuestados, donde se encontró que el 62% de ellos pertenecen al género femenino mientras que el 38% pertenecen al género masculino.

Adicionalmente se realizó una prueba a los estudiantes, éstos tenían que representar a la persona más cercana para hablar sobre estos temas. Se pudo ver que la figura materna es la más influyente y la encargada de hablar estos temas incómodos. Para saber en qué rango de edades se encuentran los encuestados se dividió en cuatro grupos de 20-25 años, 26-30 años, 31-35 años, y de 36-40 + años. Siendo el grupo de 26-30 años el más grande seguido por el de 30-35 años en tercer puesto grupos de 20-25 años y por último el de 36-40 o más años.

Edad	%
20-25	9
25-30	16
30-35	14
35-40	13
TOTAL	52

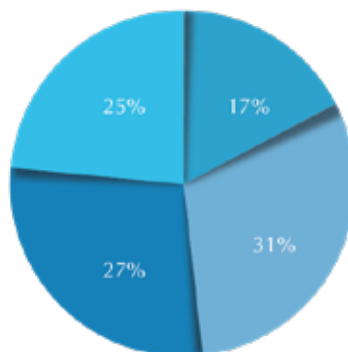


Figure 3. Edad de los padres de familia según encuestas.

Tomando en cuenta que el rango más amplio de encuestados está entre 26 a 30 años, se puede decir que una gran mayoría de ellos pertenecen a la generación Millenials. Así también, un 81% de los encuestados asume ser mestizo, un 6% indígena, otro 6% Afro ecuatoriano y un 8% blanco. El idioma más recurrente descrito por los encuestados para hablar con sus hijos es el español con un 92%, sin embargo, un 6% habla Quichua y un 1% en inglés. Para continuar se hicieron preguntas generales sobre el tema y los datos arrojados son los siguientes, el 71% de los encuestados afirma hablar con sus hijos para evitar que sufran un abuso en el futuro, mientras que el otro 29% mencionó que no lo hace. Adicionalmente, se realizó una pregunta a quienes afirmaban hablar con sus hijos sobre temas que trataban con ellos. ver [Anexo 5]. La mayoría de los encuestados aconsejan a sus hijos cuidar sus partes íntimas, no hablar con extraños y no aceptar nada ofrecido por ellos. Sin embargo, como se puede ver en esta investigación un gran porcentaje de abusos sexuales se producen por personas cercanas al niño como familiares, educadores, etc. Sin contar que la prevención del abuso sexual comienza con la educación de los niños sobre sexualidad a temprana edad y proteger sus partes íntimas.

Género	%
Si	15
No	37
TOTAL	52

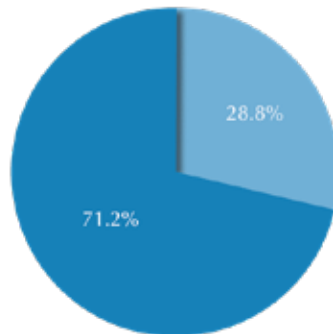


Figure 4. Aceptación por parte de los padres para hablar con sus hijos

Muchos de los encuestados presentan problemas para hablar de estos temas con sus hijos ya que la mayoría sienten asombro, vergüenza e inquietud ante una pregunta sobre sexualidad, incluso algunos de ellos evitan hablar del tema y consideran inapropiado toparlo a su edad. Sin embargo, una parte de ellos están abiertos a dialogar. En cuanto a apertura para tratar estos temas, un 75% de los encuestados dice dar apertura a sus hijos para hacerlo. Mientras que un 25% no lo hace por considerarlos muy pequeños y que son temas inapropiados a su edad. Por otro lado, algunos padres mencionan que ellos no fueron educados por sus padres acerca de estos temas por lo tanto no saben cómo comunicarse.

CAPÍTULO 1

Un 56% de ellos encuentran apropiado hablar estos temas dentro del hogar mientras que otro 43% considera que la escuela es el lugar idóneo para enseñar sobre prevención y solo 1% considera un centro psicológico la mejor opción, cabe mencionar que algunos encuestados consideran ambos lugares idóneos para difundir conocimientos. Ver en [Anexo 5].

A pesar de que existe una disparidad de criterios, mucho de éstos no existe ninguna razón por la que no se deba hablar de prevención a esta edad. Es importante conocer las fuentes de información en la que el padre de familia se empapa, así se conocerá si el padre está preparado o no para hablar con su hijo. Un 43% de ellos utilizan internet para aprender sobre estos temas mientras que otro 29% lo hace a través de libros, un 11% con contenidos de la televisión, 7% por la radio, 5% por familiares, 2% revistas y un 3% no utiliza ningún medio. Se considera que el internet es el medio más recurrente para tener información porque es más accesible.

Médios	%
Libros	16
Internet	24
Television	6
Familiares	3
Radio	4
Revistas	1
Ninguna	2
TOTAL	52

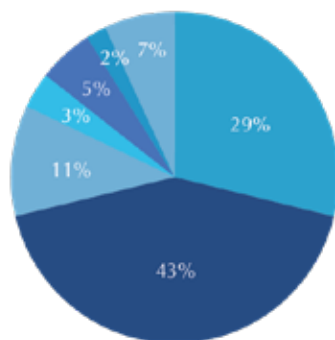


Figure 5. Medios de comunicación que utilizan los padres para aprender sobre educación sexual.

La opinión de los encuestados sobre cómo preparan a sus hijos para evitar posibles abusos es muy abierta. Gran parte de ellos utiliza el diálogo como primera opción, sin embargo, no explican el “cómo” se dialoga con el hijo y en qué circunstancias lo hace. Otros padres acuden a medios externos como vídeos y libros, pero no hay retroalimentación. Así, el padre no está preparado para hablar con su hijo ya que no expresa de manera clara cómo llegar a aclarar las dudas del niño.

Se hizo una pregunta que el padre debía responder para saber si estaba preparado o no para entablar el asunto. El 53,8% contestó sí, un 34,6% dijo que no y un 11,5% duda

o no respondió. Un poco más de la mitad de los encuestados afirmaron que sí enseñan a sus hijos, hay una gran parte que necesita ayuda. La mayoría de estos padres (el 55%) también afirmó no recibir capacitación dentro de la escuela; mientras que el 45% dijo que sí ha recibido. Ver en [anexo 5].

Los padres fueron preguntados de qué manera contribuirían aprender sobre este tema para enseñar a sus hijos sobre sexualidad en un futuro. La mayoría relaciona a esto con el embarazo prematuro y enfermedades de transmisión sexual. Casi nadie menciona las graves secuelas psicológicas que puede dejar el ser víctima de un abuso sexual en el niño a futuro. Finalmente, un 92% de los encuestados se mostró positivo para recibir un material que les ayude a comprender el tema, mientras que el 6% dijo que no lo necesitaba porque ya conoce el tema, un 2 % no responde.

Resp.	%
Si	22
No	29
No resp.	1
TOTAL	52

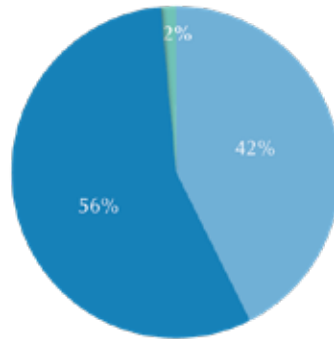


Figure 6. Nivel de aceptación por parte de padres de familia para recibir material sobre prevención del Abuso Sexual

Asimismo, se preguntó a los encuestados qué producto les gustaría recibir para aprender y enseñar a prevenir este tipo de abusos. Los encuestados podían escoger más de una opción en donde los medios tecnológicos fueron los más escogidos teniendo en los primeros lugares: una aplicación, una página web, una capacitación en la escuela, seguidos por un folleto/libro, un juego de mesa, un boletín o un juego de vídeo.

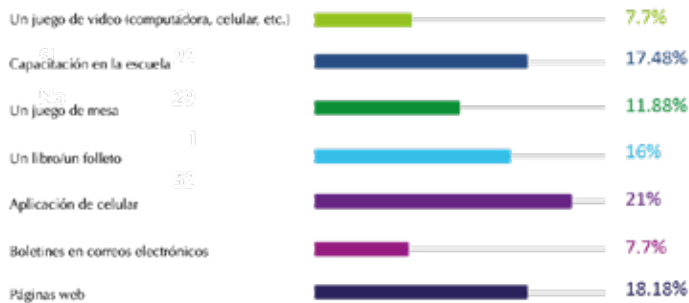


Figure 7. Medios por los que el padre le gustaría ser educado.

Estas respuestas están directamente relacionadas a los medios en los que el padre de familia adquiere información como el internet, por su facilidad de uso y ahorro de tiempo.

1.5.2 MATERIALES QUE SE UTILIZAN DENTRO DE LA ESCUELA PARA CAPACITAR A LOS PADRES

La Escuela San Gabriel realiza capacitaciones sobre prevención sobre el abuso sexual conjuntamente con los padres de familia como parte de las actividades impuestas por el Ministerio de Educación y desarrollando el programa "Más unidos, más protegidos". Estas capacitaciones son dirigidas por el Departamento de Psicología de la institución y su objetivo es capacitar a los padres en temas básicos sobre prevención. La maestra Rocío Núñez comenta que las capacitaciones comienzan trabajando con cada grado dentro de un horario determinado por el Departamento de Psicología, que se encarga de capacitar a los maestros de la institución a través de material que provee el Ministerio de Educación. Una vez terminada la capacitación, se planifican las actividades que se desarrollarán durante el día. Como primera acción de ésta, se pide a los padres de familia vestirse de superhéroes para introducirlo en la temática.

Los profesores elaboran el material con láminas y juegos. Las láminas son explicativas y utilizan los sentidos como analogías para representar las partes de su cuerpo que deben usar para prevenir. Es decir, oídos para escuchar a sus hijos, ojos para ver qué hacen e intuición para saber cómo se siente el niño y prevenir futuros males.

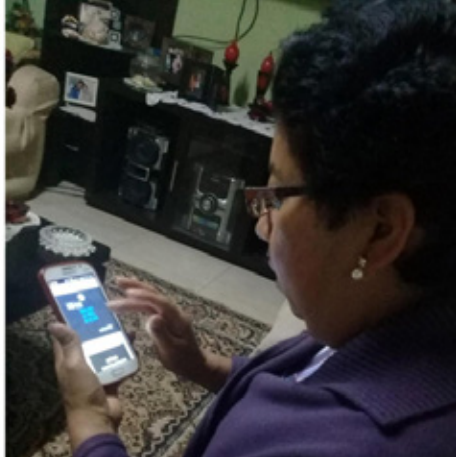


Figure 8. Maestra de la Escuela San Gabriel usando la aplicación “ Más Unidos, más protegidos”.

Se desarrollan juegos simbólicos para explicar la problemática tanto a padres de familia como a hijos, representan la realidad en un contexto infantil. Por ejemplo, el gato y el ratón. Este juego consiste en unir a los padres de familia en un círculo en donde el gato trata de capturar a los ratones, representados por niños. El mensaje alude al padre a proteger a su hijo a toda costa. El material con que la profesora trabaja es realizado por ella mismo, a través de cartulinas, marcadores, goma, etc. Así mismo, la educadora menciona que los padres de familia se disfrazan para darle más realismo a su representación. Siendo una de las carencias a la que se enfrenta la profesora durante su instrucción. Al finalizar las actividades éste es evaluado para conocer su opinión durante la jornada. Las capacitaciones no son muy recurrentes durante el año, estas son patrocinadas por el Departamento de Psicología quien decide en qué fechas se realizan las capacitaciones y las diferentes actividades que conlleva esta. Dado a que el tiempo de la capacitación es muy corto, no se puede desarrollar otro tipo de actividades, poniendo a la maestra en desventaja para profundizar los temas a tratar. (Comunicado personal, martes 12 de abril del 2019. Anexo 5)

1.5.2.1 CAMPAÑA MÁS UNIDOS MÁS PROTEGIDOS

En la actualidad, el Ministerio de Educación se encuentra trabajando en el programa “Más Unidos, Más protegidos” conjuntamente con la campaña de UNICEF “ahora que los ves, dí no más”. El programa consiste en trabajar esta temática dentro de las escuelas con padres de familia y sus hijos. Para llevar esto a cabo, el Ministerio de

CAPÍTULO 1

Educación ha desarrollado distintos materiales informativos para padres de familia, maestros y estudiantes. A pesar de que estos materiales aluden muchos temas de prevención sobre el abuso sexual, se enfoca más en la prevención dentro de las escuelas como respuesta a los casos de abuso sexual que se han dado en las mismas. Dentro de los materiales informativos encontramos materiales impresos, audiovisuales y contenidos online:

1.5.2.1.1 Materiales informativos

Comenzamos con el contenido de los folletos que cuentan con versiones digitales y físicas, su contenido se divide en dos partes:

La primera es una introducción sobre temas puntuales del abuso sexual. Es decir, razones y consecuencias de la violencia sexual, quiénes pueden ser las víctimas, cuáles son los motivos para guardar silencio. La primera parte de la investigación induce al lector dentro de la temática a través textos largos, pero bien organizados. En la segunda parte, el lector cuenta con información enfocada a la prevención y cuál es su papel ante esta problemática. Es decir, el material describe cómo debe actuar un profesor dentro de su ámbito laboral, así también, cómo debe actuar un padre de familia o representante legal frente a un posible abuso.



Figure 9. Campaña “Más unidos, más protegidos”, material impreso. recuperado de: www.ahoraquelovesdímomas.com

1.5.2.1.2 Material Audiovisual

UNICEF a través de su campaña permanente “Ahora que lo ves, dí no más” fue la encargada de elaborar material audiovisual y digital para la campaña en vigencia. El material está dirigido a estudiantes de sexto y séptimo grado, en donde éstos aprenden sobre prevención. El concepto de la campaña “Sé tu propio Superhéroe” motiva a los niños que, a través de la prevención, ellos pueden aplacar los efectos que acarrea el ser víctima de abuso sexual, convirtiéndose en sus propios protectores. Dentro de los cortos, se explica de manera sintetizada el rol del profesor y el padre como se pudo observar en los folletos. Así también, juega con la metáfora de la campaña, invitando a padres y maestros a ser superhéroes.

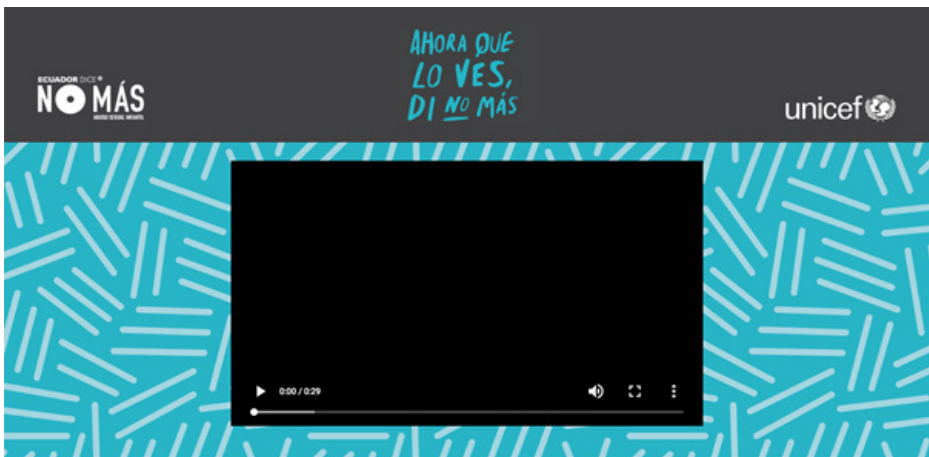


Figure 10. Campaña “Más unidos, más protegidos”, material audiovisual. recuperado de: www.ahoraquelovesdínomas.com

1.5.2.1.3 Webs y contenidos online

Ambas instituciones cuentan con una sección sobre este problema en sus respectivos portales web. Mientras que el Ministerio de Educación sólo tiene publicados los materiales antes mencionados. UNICEF desarrolló mejor los contenidos de su plataforma digital. Aquí se pueden apreciar claramente las cifras de esta problemática.



Figure 11. Página web de la Campaña “Más unidos, más protegidos”, recuperado de: www.educacion.gob.ec/mas-unidos-mas-protegidos.

En resumen, el concepto de esta campaña es adecuado tanto para niños, padres de familia y profesores, éste fue bien estructurado. Sin embargo, los contenidos para medios impresos son muy extendidos y el sitio web donde se los encuentra no tiene secciones ordenadas que el usuario acceda fácilmente lo que generaría un posible rebote de éste.

1.5.3 Dificultad de los padres de Familia para hablar con sus hijos sobre prevención del abuso sexual

La psicóloga Doris Ortiz menciona que el niño está preparado para aprender sobre prevención y otros temas relacionados a la sexualidad a partir de los 4 a 5 años, la clave está en cómo el padre se comunica. Él tiene que hacerlo a través de ejemplos con un lenguaje que el niño entienda. Los temas a tratar son: reconocer sus partes íntimas y decir no a la gente que trate de agarrarlas. También, debe estar consciente de que el niño es un sujeto que necesita desarrollarse y aclarar sus curiosidades.

Es posible el padre no hable con el menor como lo hace con un adulto, pero puede adaptar el contenido a través ejemplos o juegos. La mejor manera de que los padres comprendan este tema es a través de charlas, de investigar libros, conferencias, etc.

[comunicado personal, 7 de marzo del 2018, anexo 4]

1.5.4 Conocimientos de los estudiantes de primer grado sobre prevención del abuso sexual.

Para medir el conocimiento de los niños sobre esta problemática, se elaboró un test con dos pruebas:

- Primero, el niño tiene que reconocer sus partes íntimas dentro de un dibujo, el objetivo es descubrir qué saben del tema.
- Segundo, el niño tiene que dibujar a las personas con las que habla de estos temas, esto se hace con la finalidad de reconocer la fuente de información del niño.

Para evaluar estos test se contó con la opinión de Olga Echeverría, psicóloga educativa, experta en estos temas.



Figure 12. Análisis de test realizado a estudiantes de la Escuela San Gabriel.

1.5.4.1 Primera evaluación “Reconocimiento de las partes íntimas a proteger”

De los 32 estudiantes 21 contestaron el test. Para la psicóloga Olga según los resultados la mayoría de los niños conocen sus partes íntimas, en especial, las niñas que reconocen sus pechos como tal. Sin embargo, ella menciona que los menores deben ser educados a proteger todo su cuerpo, en especial: la espalda, las nalgas, las manos, la boca, etc.

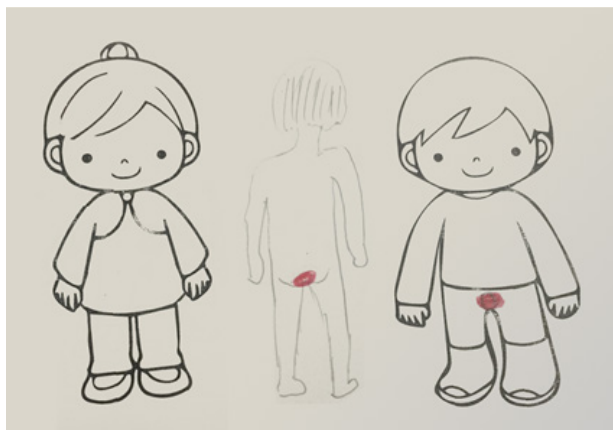


Figure 13. Observaciones realizadas por la Psi. Olga Echeverría

Partes del cuerpo que son muy recurrentes por los abusadores. También la psicóloga sugirió que dentro de los gráficos usados en las pruebas deben estar desnudos y de espaldas ya que existen partes del cuerpo traseras que deben mantener a salvo.

1.5.4.2 Segunda evaluación “Reconocimiento de la información recibida”



Figure 14. Bosquejos. Segunda parte del test realizada por un estudiante.

En el segundo test, la psicóloga evidencia que se muestra la confianza que tiene el niño a su madre para conversar sobre estos temas y la felicidad que ella le da. Esta información concuerda con la investigación realizada por DIN en el 2009 sobre abuso

sexual a niños, niñas y adolescentes en Ecuador, donde la madre al estar muy cerca del menor, más que el padre, es la encargada de tratar estos asuntos, en la actualidad se mantiene esa tendencia. (López, 2009, p "127-133")

1.5.5 TIPOLOGÍAS

Requerimientos de diseño para medir la tipología:

Para empezar el análisis tipológico, se planteó una serie de requerimientos para medir distintos parámetros de diseño y de experiencia de usuario. Estos indicadores servirán de guía para el desarrollo del producto a futuro.

1.5.5.1 Tipologías en Portales y sitios web

Existen varios sitios web y portales que ofrecen material para hablar sobre prevención de abusos y sexualidad en general. Así también, métodos que promuevan la comunicación entre padres e hijos sobre sexualidad. Estos sitios cuentan con una gran lista de contenidos y sirven de guía para padres. Es aquí donde ellos responden sus preguntas y reciben soporte de otros profesionales. En estos sitios web desarrollados se tomaron los siguientes de referencia:

1.5.5.1.1 PLANNED PARENTHOOD

Es un portal web creado por Planned Parenthood Federation of America que brinda información a millones de padres en todo el mundo sobre sexualidad y otros temas relacionados con esto.



Figure 15 Portal web, Planned Parenthood. recuperado de: www.plannedparenthood.org/es

CAPÍTULO 1

La página muestra contenido bien organizado donde el usuario puede investigar información sobre sexualidad, clasificado por edades y etapas en las que se encuentra el niño o joven. Así también, esta página ofrece consejos a los padres para hablar con sus hijos. El contenido contesta todas las preguntas en el proceso para educar al niño o joven.

Parámetros de diseño:

La aplicación utiliza un solo equipo tipográfico como muchas páginas webs. Para este caso específico: Avenir es el más adecuado. La cromática utiliza colores progresivos que van del azul claro a la púrpura y se complementará con el blanco.

Para las imágenes se aplicará: Hero por cada uno de los temas que se tratan, aunque en sus contenidos no se usan muchas representaciones. En cuanto a la forma hoy por hoy la web dispone de formas rectangulares para distribuir sus contenidos. (Cao & Cousins, 2018, p.43-p.50) Finalmente, su composición parece adecuada, pero posee demasiado contenido informativo.

Requerimientos	Puntuación R			Requerimientos	Puntuación			
Valoración	54		32	15	Valoración	4	32	1
Tipografía		●			Cap. aprendizaje	●		
Color		●			Eficiencia			●
Imagen			●		Memoria	●		
Forma		●			Errores	●		
Composición			●		Satisfacción	●		

Table 4. Parámetros para evaluar tipologías. Caso de estudio: Planned Parenthood

1.5.5.2 APLICACIONES

1.5.5.2.1 ESTOY CON VOS

Es una app desarrollada por la ONG “Viva de Nicaragua”, la aplicación se enfoca en dar información al usuario sobre violencia sexual o física. También, ofrece soporte para conocer cómo denunciar y proceder ante un abuso. “Estoy con vos” cuenta con una interfaz simple, no cuenta con una información suficiente para entender la problemática y es poco claro en su finalidad como aplicación.

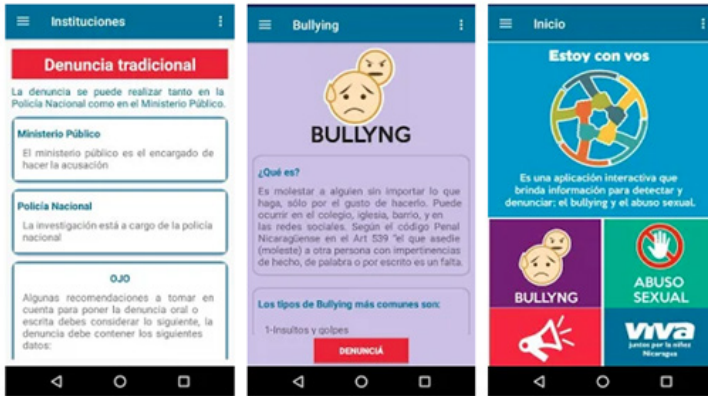


Figure 15. Aplicación para prevenir el abuso sexual “Estoy con vos”. Recuperado de: play store.

Parámetros de diseño:

La aplicación utilizará Sans Serif ‘Helvética’. Según Chris Do (2017) es correcto recurrir a una sola familia tipográfica, da mayor seguridad, si fueran más daría un mal resultado, pues se genera mucho contraste. El manual menciona, utilizar estilos tipográficos opuestos para llegar a generar contraste por ejemplo ‘Light’-‘bold’. (p.10) En cuanto al color, no hay una composición que se pueda analizar, su selección fue empírica. Imagen, la aplicación utiliza íconos para diferenciar los temas y darle una interpretación correcta.

Requerimientos	Puntuación R			Requerimientos	Puntuación		
Valoración	54	32	15	Valoración	4	32	1
Tipografía			●	Cap. aprendizaje			●
Color			●	Eficiencia			●
Imagen			●	Memoria			●
Forma			●	Errores			●
Composición			●	Satisfacción			●

Table 5. Parámetros para evaluar tipologías. caso de estudio: Estoy con vos.

La forma y la distribución de éstos es modular. Según Romero ésta es como una retícula que a partir de sus divisiones horizontales generan módulos y a cada uno se le asigna una función como lo hace este estudio. La composición no es agradable en donde no se puede ver jerarquía de elementos entre sí. (p.171)

1.5.5.2.2 WEBAPP # ROMPESUABUSO

Es una de las primeras aplicaciones enfocadas en la temática del abuso sexual, fue desarrollada por estudiantes de la academia integral de Málaga y con la colaboración de los profesionales expertos en abuso sexual de la Asociación Redime. Esta aplicación permite a padres de familia conocer si sus hijos han sufrido abuso sexual. el contenido de la web se divide partes indicadores y cuestionarios. Dentro del cuestionario, la aplicación busca detectar señales si un niño ha sido abusado de alguna manera, esto empieza por saber la edad del niño, su género y el parentesco del usuario quien usa esta aplicación. Prosigue con las preguntas las cuales están divididas en cuatro grupos: físico, psicológico, funcional y sexual. Al finalizar, la webapp genera una respuesta en donde explica al usuario si su hijo ha sufrido algún trastorno. Mientras en los indicadores, se puede apreciar los parámetros con los que fueron medidas las respuestas del cuestionario y saber de forma más precisa lo que se está evaluando. A comparación de las tipologías anteriores, este resume de mejor manera la información.



Figure 16. Aplicación “#RompeSuAbuso”, descripción. recuperado de: www.rompesuabuso.com

Parámetros de diseño:

Según Chris Do si se aplican dos familias tipográficas, recomienda hacerlo de esta manera: una Sanserif y otra estilizada. (2017, pg. 2) En el color, la composición es triatómica con una escala de rojo complementada con blanco y negro. De acuerdo con Heller: “culturalmente, la gente relaciona al rojo con ¡alto! o ¡peligro! y así se ajusta a la intención de este trabajo”. (2008, pg. 67) En cuanto a la forma, la web app usa una

retícula jerárquica. Para Romero este tipo de retícula sirve para unificar elementos dispares que no tienen relación, son muy usados en páginas webs y ordenados de distinta forma a los elementos gracias a su estilo orgánico. (2013, pág. 66)

Requerimientos	Puntuación R			Requerimientos	Puntuación		
Valoración	54	32	15	Valoración	4	32	1
Tipografía		●		Cap. aprendizaje	●		
Color	●			Eficiencia		●	
Imagen		●		Memoria	●		
Forma		●		Errores		●	
Composición	●			Satisfacción		●	

Tabla 6. Parámetros para evaluar tipologías. caso de estudio: Rompe su Abuso.

1.5.5.3 ANÁLISIS TIPOLÓGICO DE TECNOLOGÍAS QUE UTILIZA LOS PADRES

Para complementar esta investigación se preguntó a los padres de familia qué tipo de aplicaciones utilizaban en su celular, dentro de éstas se encontraban Facebook, Gmail, Youtube, Whatsapp, Uber, fitness up, Candy Crash, Dream League Soccer 19.

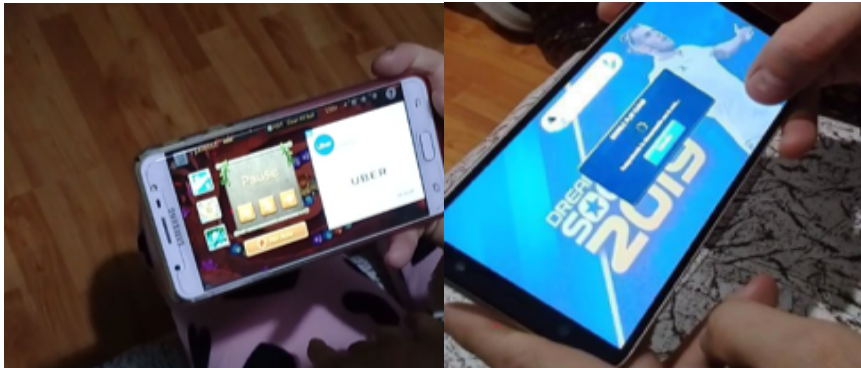


Figure 17. Aplicaciones más utilizadas por los padres de familia.

Según Bianca Ricaute, las aplicaciones gratuitas más descargadas en Ecuador, durante el 2018, son: Facebook, Messenger, Instagram, Facebook Lite, Wish, Snapchat, Spotify, Messenger Lite. Mientras que las pagadas son Pokémon Go, Candy Crush, Clash of kings y Geometry dash. Aunque lo que más se descarga la gente son videojuegos (Recuperado de <https://www.metroecuador.com.ec>)

CAPÍTULO 1

1.5.5.3.1 Análisis cromático

Para empezar el siguiente análisis de cromática, se tomó en cuenta las aplicaciones de pago más utilizadas por los padres, éstas son:

Dream league soccer

Utiliza colores complementarios que según Jim Krause (p.58-59) son opuestos y se complementan. A su vez, se puede apreciar colores análogos, que son lindantes al original y se utilizan para generar degradados, muy recurrentes en este tipo de diligencias. Para terminar, esta aplicación utiliza colores saturados, que se definen como un color en su forma más intensa.

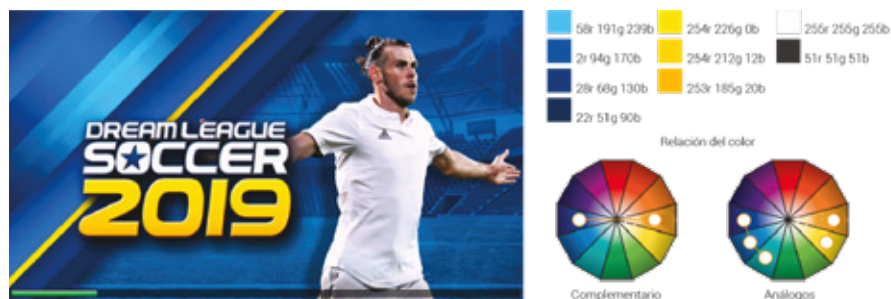


Figure 18. Estudio cromático de la aplicación Dream Soccer League 2019

Pokémon go

En la aplicación se observa una téttrada, que es una combinación de cuatro colores alineados en un cuadrado. Dos de éstos son primarios, como el rojo y el azul; los otros son secundarios como el verde y el naranja. También, se utilizan colores análogos.



Figure 17. Estudio cromático de la aplicación Pokémon Go.

Geometry Dash

La aplicación trabaja tanto con colores primarios como secundarios. Según su temperatura, éstos pertenecen a toda la gama de colores fríos que tiene la rueda cromática. Así también, utilizan un color monocromático que según Jim Krause (p.59) es una variación del mismo color usando una saturación más alta o más baja de acuerdo a la intención.

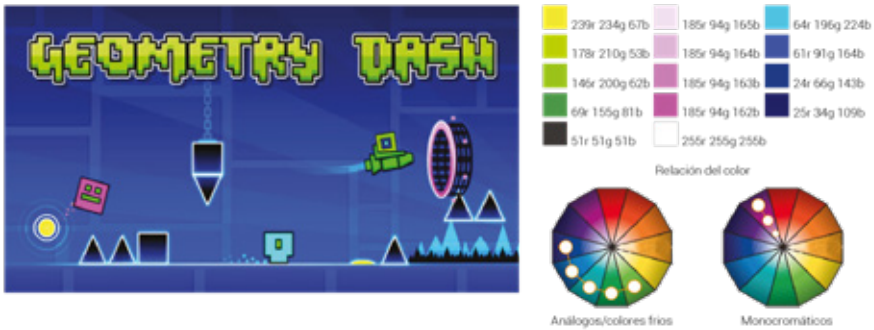


Figure 19. Estudio cromático de la aplicación Geometric Dash

1.5.5.3.2 Análisis tipográfico



Figure 20. Análisis tipográfico de aplicaciones utilizadas por los padres.

Dentro de un videojuego, la tipografía juega un papel muy importante, pues estimula a un individuo a relacionar una composición tipográfica con objetos comunes, recuerdos o situaciones del diario vivir dependiendo de la percepción de cada persona. Para los videojuegos no es la excepción, la tipografía actúa como logotipo, también apoya a

la comunicación de la idea o sentimiento en el resto del contenido. Jessica Aharonov manifiesta que "La manera de expresar ese sentimiento es a través de la forma de la tipografía. Para hacer esto es necesario un análisis morfológico de cada una, por ejemplo: Geometry Dash busca, a través de su forma geométrica y desigual, transmitir un ambiente espacial. También Pokémon Go lo hace así, se representan objetos y personas comunes mediante el uso de figuras geométricas sencillas. (2011, p.50)

1.5.5.3 Análisis de la imagen

La imagen es uno de los ápices más importantes en la composición de los videojuegos. Para analizar los elementos visuales que forman estas aplicaciones se lo hará por medio de la tricotomía Peirce. Ésta distingue el Signo de su relación con el objeto (icónico, índice y el símbolo). Rapaso, 2017, p155

El Símbolo

Según Peirce el símbolo es abstracto u arbitrario y resulta de una convención (Repaso, 2017, p155), es decir, es la representación de algo ya definido.



Figure 21. Símbolos Pokémon Go.

Ícono

El ícono comparte cualidades intrínsecas o gran similitud con el objeto que significa. A esto le podemos relacionar al sistema de íconos de cada aplicación, el objetivo aproximarse a acciones u objetos que el usuario conozca y pueda interpretar por medio de una sustracción visual.

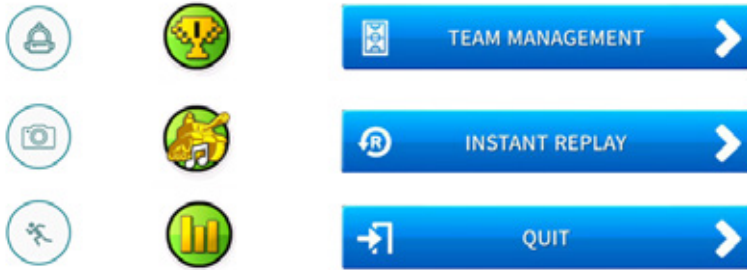


Figure 20. Ícono de aplicación utilizadas por los padres de familia.

Iconicidad de personajes

El nivel de iconicidad del personaje depende en gran medida al objetivo del juego y la complejidad a la que este quiera llegar. Por ejemplo, Pokémon Go fue una de las primeras aplicaciones en utilizar el hiperrealismo "iconicidad 5-6", es decir que el jugador disfruta de una realidad aumentada y se siente parte del juego. Sin embargo, ésta fue la intención de la app, Geometry Dash que utiliza una iconicidad de nivel 4 "Simplificación de la forma. Se utiliza en juegos 2D. Dream Soccer league al contrario de las aplicaciones anteriores utiliza una combinación de ambas entre nivel 4 y nivel 5, es decir, una combinación entre 2D y 3D.



Figure 22. Escala de iconicidad y abstracción aplicada al desarrollo de un personaje.
Abraham Moles 1971

CAPÍTULO 1

1.6 BRIEF

¿Por qué estamos haciendo este proyecto?

Porque es una contestación a la problemática planteada, según la investigación desarrollada, el padre no cuenta con conocimientos sobre prevención de abuso sexual y no mantiene una comunicación efectiva con sus hijos por varios motivos, entre ellos: el considerar no apropiado hablar de sexualidad en la edad que se encuentra el niño.

Por este motivo, es importante desarrollar este proyecto en donde el producto ofrezca información de mejor manera tal que el padre entienda prevención, asimismo, dado que el padre y sobre todo promueva una comunicación efectiva entre ambos actores.

Por este motivo, es importante desarrollar este proyecto en donde el producto informe de mejor manera al padre, sepa cómo actuar ante cualquier problema que se presente y sobre todo promueva una comunicación efectiva entre ambos actores.

¿Qué estamos tratando de lograr?

Se pretende fomentar el conocimiento del padre sobre esta problemática, saber cómo actuar y genera una comunicación efectiva sobre el niño.

¿Cuál es la situación actual?

Con el material que se plantea en este trabajo, la escuela facilitará el conocimiento del padre de familia para la educación de él y de sus hijos, en un tema tan importante.

¿Qué resultados esperamos de este proyecto de diseño?

Se busca desarrollar un producto en el que el padre de familia se instruya y guíe a sus hijos en el proceso de enseñanza, brindándole tácticas para comunicarse con los pequeños en temas de prevención de abuso sexual.

¿Para quién estamos diseñando?

Este proyecto va dirigido a padres de familia, entre 25 y 40 años de edad.

¿En qué área o contexto se va a utilizar?

El usuario es el padre de familia usará este producto en el hogar.

¿Se ha implementado algo parecido a esto antes?

A partir del análisis tipológico se encontraron diferentes productos que trabajan esta problemática como manuales, portales web y aplicaciones. Cada uno desarrolla diferentes campos dentro de esta problemática como la prevención, la información y la comunicación.

Sin embargos, ninguno de estos productos genera un vínculo personal con su hijo el cual es la finalidad de este proyecto, generar una experiencia en donde ambos actores inicien una conversación sobre este tema.



CAPÍT

VULO 2



CAPÍTULO 2

Este trabajo comenzó con una investigación cualitativa y cuantitativa sobre la prevención del abuso sexual a menores de edad en el capítulo anterior. Se hizo un análisis profundo de ellos, se definieron dificultades y necesidades de esta problemática. Es así que tomando en cuenta a metodología diseñada de Jorge Frascara que está siguiendo el proyecto para plantear una solución a través del diseño, en el presente capítulo se desarrollará la tercera y cuarta fase.



Figure 23. cuadro de metodología fases 1-9, Frascara 2011

2.1 Planteamiento del proyecto en función del problema definido

Luego de la investigación realizada en el primer capítulo, se estableció que la solución más viable para que los tutores de los estudiantes de segundo año de educación básica conozcan sobre esta problemática es adquirir herramientas de prevención y comunicación sobre abuso sexual e instruir a sus dirigidos a través del mismo material educativo que les dará tácticas e información adecuada sobre el tema en cuestión.

Se consideró la motivación del público objetivo para aprender, además de su limitación sobre educación sexual infantil y la poca apertura para hablar sobre prevención, también su inclinación hacia los productos digitales. Según un sondeo hecho a los tutores el cuarenta y tres por ciento de los ellos prefieren medios digitales para informarse sobre este tipo de temas.

Por ende, el producto será en formato digital en donde los tutores se informen sobre temas de prevención sin que se vuelva tedioso y pueda hacerlo en su tiempo libre. Este producto interactivo ayudará al padre a aprender, posteriormente enseñar al pequeño a prevenir este mal.

2.1.1.- Las tres lupas del diseño centrado en las personas

Por medio de esta herramienta se clasificaron tres aspectos importantes: deseabilidad que analiza lo que desea el usuario, factibilidad que busca encaminar el proyecto a una solución realizable económicamente y viabilidad que busca generar una solución real.

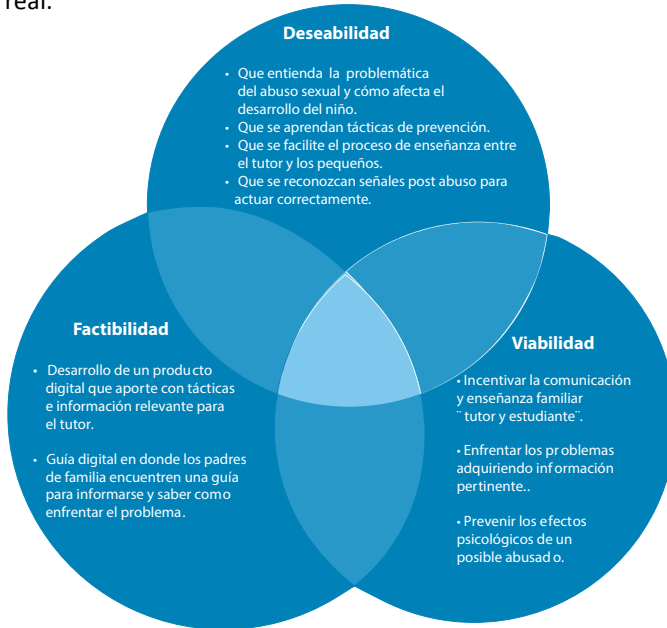


Figure 24. Las tres lupas del diseño centrado en las personas. Adaptado de IDEO, 2016, p.6

Uniones

Deseabilidad+Factibilidad:

- Desarrollar un producto digital para fomenta la comunicación y enseñanza intrafamiliar.
- Comprender efectos y consecuencias en los niños ultrajados.
- Ayudar al tutor con información para generar confianza e instruir a su hijo.

CAPÍTULO 2

Deseabilidad+Viabilidad:

- Generar un producto que permita a los padres de familia aprender sobre este tema y enseñar a prevenir el abuso sexual a sus hijos.
- Guiar a los padres de familia para que reconozcan cuándo sus hijos necesitan ayuda.

Factibilidad+Viabilidad:

- Desarrollar un material digital que incentive la enseñanza preventiva sobre el abuso sexual infantil entre padres e hijos.
- Facilitar la comprensión de los padres de familia para entender y combatir la problemática.

Deseabilidad+Factibilidad+Viabilidad:

- Desarrollar una aplicación que permita al padre conocer profundamente qué es el abuso sexual y aportar con técnicas ejecutables de educación preventiva.
- Desarrollar una guía digital informativa donde el usuario amplíe sus conocimientos sobre este tema.

2.1.2.- Modelo de negocios o Business Model Canvas

A partir del planteamiento del modelo de negocio se analizaron diferentes aspectos que envuelven el entorno del producto con el consumidor. A continuación se los detalla uno a uno:

Lienzo del modelo de negocio				
Asociaciones claves	Actividades claves	Propuesta de valor	Relaciones con el cliente	Segmento del mercado
<ul style="list-style-type: none"> Ministerio de educación DIN Instituciones educativas Centros de apoyo psicológico. Fundaciones enfocadas en el tema. 	<ul style="list-style-type: none"> Dar a conocer a los tutores del menor sobre el abuso sexual infantil. Brindar información y táctica que apoyen al tutor en su tarea de educar al menor sobre prevención del abuso sexual 	Generar tácticas para que el tutor pueda de manera didáctica y entretenida enseñar a su hijo o dirigido por medio del producto con el fin de prevenir y detectar el abuso sexual.	Afianzar la relación tutor y dirigido para que este se sienta seguro y confiado para educar a su hijo o dirigido en temas de prevención del abuso sexual.	Tutores o padres de familia de estudiantes de segundo año de educación básica los cuales rondan los 22 y 35 años.
	Recursos Claves		Canales <ul style="list-style-type: none"> Digitales 	
	Intelectuales: <ul style="list-style-type: none"> Departamento de Psicología. Educadores. Programadores Diseñadores gráficos. 		Fuentes de ingreso <ul style="list-style-type: none"> Inversores ángeles: patrocinarán la aplicación pero tendrán una participación en ventas. (Kruger lab) Adquisición de licencia: Ministerio de Educación, DIN, 	
Costos	Costo del desarrollo de la aplicación.	Fuentes de ingreso <ul style="list-style-type: none"> Ventas por tipo de modelos: <ul style="list-style-type: none"> Modelo freemium : (solo podrá usar gratis ciertos parámetros) Modelo advertisement: (es gratuito, pero se mostrará publicidad) 	Fuentes de ingreso <ul style="list-style-type: none"> Inversores ángeles: patrocinarán la aplicación pero tendrán una participación en ventas. (Kruger lab) Adquisición de licencia: Ministerio de Educación, DIN, 	

Tabla 7. El lienzo del modelo de negocio. Adaptado de Osterwalder, O. 2014.

- Asociaciones claves:** Aquí están todas las entidades o instituciones que aportan positivamente al proyecto como: Defensa de niños y niñas Internacional, Ministerio de Educación, fundaciones y centros de apoyo psicológico enfocados en combatir el abuso sexual infantil. Asimismo, instituciones educativas y sus Departamentos de Psicología.
- Actividades claves:** Al desarrollar el material digital se aportará con información relevante al tutor o padres de familia para aprender prevención del abuso sexual. El producto contará con métodos que ayuden a instruir al estudiante sobre esta temática.
- Costos:** Se basarán en la producción de proceso del diseño.

CAPÍTULO 2

- **Recursos claves:** Se cuenta con el apoyo del Departamento de Psicología y con los maestros de la institución, igualmente, con asesorías académicas para definir diferentes aspectos técnicos del producto. Dentro de los recursos físicos están los que se relacionan con el proceso del diseño y desarrollo web.
- **Propuesta de valor:** Se propone realizar un producto digital que, educativa y entretenidamente, facilite al tutor o padre de familia enseñar a su hijo o dirigido sobre prevención del abuso sexual, tomando en cuenta que gran parte del público objetivo usa aplicaciones de entretenimiento. Así, éste se centrará en alivianar las dificultades que genera este tema.
- **Relación con el cliente:** Se busca entablar una relación con el usuario, en este caso dar una guía al padre de familia o tutor para que lleve a cabo su cometido y reconozca señales de un posible abuso.
- **Segmento del mercado:** Según el estudio realizado en el primer capítulo, se determinó que los tutores y padres de familia son los más idóneos para educar a los niños correctamente por lo que este material digital está dirigido a ellos. Éstos se encuentran entre 26 y 35 años.
- **Canales:** Su distribución se la hará a través de plataformas digitales de aplicaciones móviles como Play Store para Android o App Store para iOS. También por medio de portales webs de instituciones interesadas en el producto a través de la adquisición de su licencia.
- **Fuentes de ingresos:** Primeramente, se aspira obtener ingresos a través de la adquisición de su licencia, en este caso DNI; también el Ministerio de Educación, Fundaciones y Centros de apoyo psicológico. Por otra parte, inversores ángeles es una buena opción ya que patrocinan el producto digital a cambio de una participación en las ventas ésta. Por último, se consideraron otros modelos de ventas como el freemium que ofrece ciertas etapas de la aplicación gratis. El resto serán de pago o con el modelo advertisement que es gratuito, pero se mostrará publicidad durante su uso.

2.1.3.- Propuesta de valor o The value proposition canvas

Se utilizó el Value Proposition Canvas de Alexander Osterwalder (2015), para conocer

las necesidades y cualidades del producto para satisfacer el criterio del mismo usuario, este método se fragmenta en tres partes:

- **Trabajos:** Se describe todo aquello que el usuario debe efectuar. En relación a este proyecto se refiere a cómo el padre siente fastidio frente a esta problemática.
- **Frustraciones:** Detalla todo aquello que perturba al usuario y no le ayuda a cometer su fin.
- **Alegrías:** Define todo lo que el usuario desea obtener del producto final. Aquí, tanto los padres como los hijos encontrarán notas informativas lúdicas para aprender del tema.



Figure 25. Adaptado de *The value Proposition Canvas*. Adaptado de Osterwalder

En este mapa se tomó en cuenta la teoría Osterwalder (2015), que responde las tareas, alegrías y frustraciones que manifestó el usuario dentro del perfil del cliente.

- **Productos o servicios:** Se genera una réplica tentativa para elaborar la propuesta de valor tomando en cuenta los aliviadores de frustraciones y creadores de alegrías.
- **Aliviadores de frustración:** Responderá a los desaciertos del usuario con el fin de disminuirlos.
- **Creadores de alegrías:** aquí el producto busca satisfacer las expectativas deseadas por el usuario.

2.2.- Requerimientos del usuario del proyecto

Para tener un perfil real del usuario se implementó la tabla de Contexto de Uso de Martin Marigue que ayuda a especificar, sistemáticamente, las características de los usuarios, las tareas que deben realizar y las circunstancias de uso. (Marigue , 2001, p 458 - 468). Para llevar a cabo esta proyección del usuario se estudiaron dos aspectos: 'Atributos personales' y 'experiencia - conocimientos' basándose en la investigación planteada en el capítulo anterior. [Ver anexo 13] A continuación, se detalla cada uno:

Atributos personales		Experiencia/conocimiento	
Rol del usuario (a donde apunta)	Brindar técnicas para facilitar la enseñanza de estos temas.	Experiencia con productos conocidos.	Poca experiencia
Edad	Pertenecen a la generación millenials.	Nivel de formación	Sistema de información bien estructurado.
Género	Hay una equilibrio en cuanto al género.	Tarea conocidas	Habilidades para uso de aplicaciones media - alto.
Capacidades físicas y limitaciones	No necesitan realizar tareas complejas, auditivas u orales solo uso del tacto y visuales.	Dispositivos de entrada	No presentan dificultades motrices.
Capacidades cognitivas y limitaciones	Los no presentan capacidades cognitivas y problemas de memorias.	Cualificaciones	No presentan problemas de lectura.
Motivación y actitud	Pueda que los padres de familia presenten problemas para desarrollar un producto nuevo con temas tan delicados.	Habilidades lingüísticas	No son necesarias.

Table 8. Tabla de contextos de uso. Adaptado de M. Marigue 2001, p.468

Atributos personales:

- **Rol de usuario:** El propósito que tiene el usuario principal será aprender temas de prevención y posteriormente transmitirlos al estudiante. Según encuestas, el 91% de los padres hablan con ellos de tema relacionados a sexualidad, solo el 25% hablan de abuso sexual de primera mano. Por lo tanto, sí afectaría su usabilidad por tocar temas atípicos por el usuario.
- **Edad:** Según encuestas los usuarios pertenecen a la generación millenials dado que estos se encuentran en un rango entre los 26 y 35 años.
- **Género:** Hay un equilibrio de género 45% pertenecen al género Masculino,

mientras que el otro 55% pertenece al género femenino.

- **Capacidades físicas y limitaciones:** El usuario no necesitará hacer tareas complejas que involucren todos sus sentidos dado que un 55% de los tutores se inclinan a recibir un producto digital. Las tareas que implican utilizar un producto de estas características se basan en el tacto para movilizarse dentro de éste y la visión para entender, percibir colores, etc.
- **Capacidades cognitivas y limitaciones:** Los usuarios no tendrán que resolver actividades complejas, ni tener conocimientos avanzados sobre el tema. Así también, las actividades en las que implique memorizar temas serán cortos y esporádicos.
- **Actitud y motivación:** Se prevé que en un principio los tutores de los niños muestren incertidumbre y duda sobre el contenido que plantea el producto digital tomando en cuenta que sólo el 25% habla de abuso sexual de primera mano.

Experiencia y conocimiento:

- **Experiencia con productos conocidos:** al no existir una gran cantidad de productos en el mercado en especial productos digitales que abordan esta problemática, el usuario no tiene experiencia. Según datos recogidos, el 68% de los tutores utilizan el internet para consultar temas sobre esta problemática.
- **Nivel de formación:** los tutores no presentan dificultades al momento de utilizar productos digitales. Según el análisis tipológico de tecnología que utilizan los padres son aplicaciones gratuitas, así también, aplicaciones pagadas en su mayoría videojuegos.
- **Tareas conocidas:** Según el análisis tipológico de tecnología que utilizan los padres, los usuarios testeados tiene la capacidad de realizar tareas conocidas dentro de la aplicaciones como desplazarse, buscar ayuda, etc.
- **Dispositivos de entrada:** los usuarios poseen las suficientes habilidades motrices para llevar a cabo la aplicación.

CAPÍTULO 2

- **Calificaciones:** Los padres no presentaron problemas para leer y entender la lectura.
- **Habilidades lingüísticas:** No se necesita otro idioma para desarrollar el producto ya que el producto será 100% en español.

Resumen:

Luego de la investigación realizada en la tabla de Contexto de Uso se estableció que una aplicación es el mejor recurso, pues no es extraño que los usuarios se inclinen a productos digitales por las características de la generación a la que pertenecen, en este caso millennials, que se caracteriza por estar más expuesta a la tecnología y siempre busca información en internet (Chirinos, 2009, p.138). Es importante saber que el usuario no cuenta con ninguna limitación para desarrollar el producto digital, que se basa en el tacto y la visión.

Se puede decir que los conocimientos del tutor sobre prevención del abuso sexual son limitados, suelen confundirla con educación sexual y va más a la protección de los órganos sexuales. El tutor debe instruirse en los contenidos desde cero, asimismo, actividades fáciles de resolver que refuercen el conocimiento de él y de su dirigido. Esto debe ser un producto que motive al tutor a manejarlo ya que no cuenta con experiencia desarrollando productos similares.

2.2.1.- Análisis de públicos

Dentro de los públicos internos, los padres de familia se beneficiarán porque este material digital es para ellos, aquí adquirirán los conocimientos necesarios para enfrentar esta problemática. Otros beneficiados son los estudiantes de primer grado ya que tendrán mayor apoyo y vigilancia de sus padres.

También, los maestros y pedagogos de la institución quienes contarán con un material exclusivamente dirigido a padres para la enseñanza de la prevención. Por último, se incluyó dentro de los públicos internos a instituciones educativas para que lo implementen en sus charlas sobre prevención.

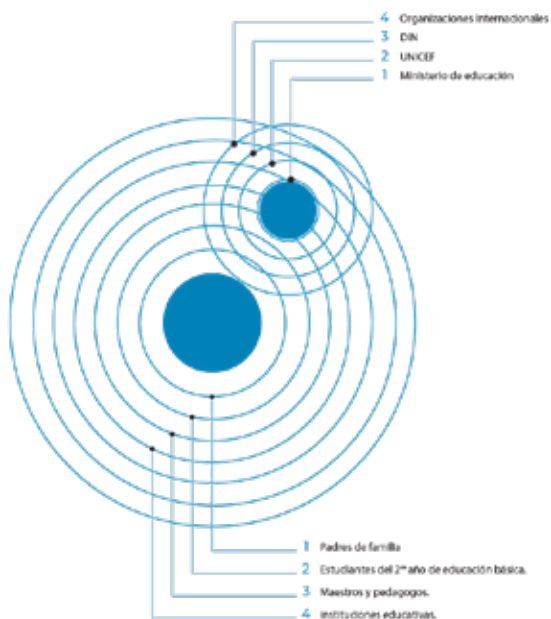


Figure 26. Mapa tipológico de públicos. Adaptado de Costa J. 2012, p. 109

Dentro el público externo se consideró, en primera instancia, al Ministerio de Educación que aportó información para el desarrollo de este proyecto. Igualmente, a UNICEF y DIN que desarrollan programas en contra de esta problemática y Parenthood que trabaja en la enseñanza del tema.

2.2.2.- Vectores de la forma

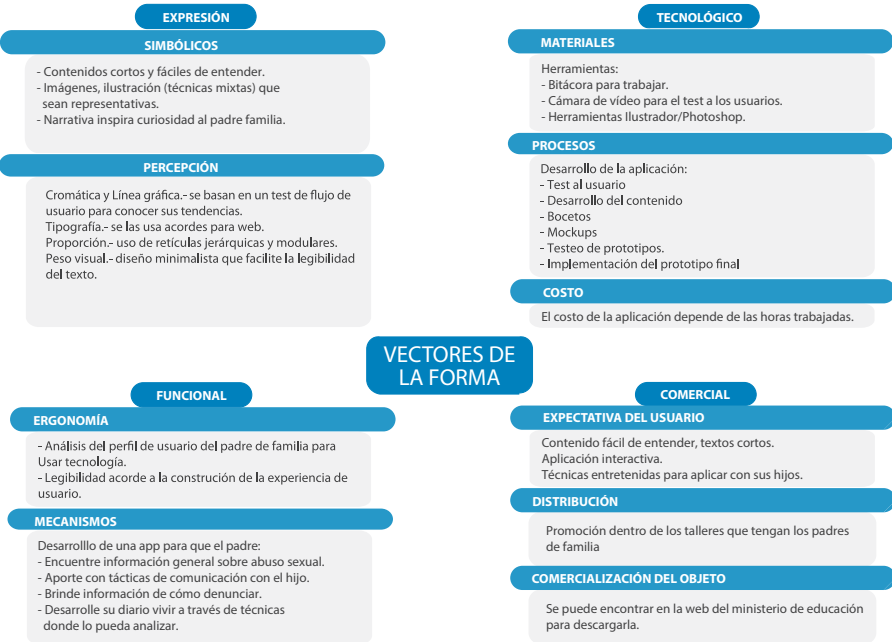


Figure 27. Vectores de la forma. Adaptación de Rodríguez, 2004. p.77

Por último, se desarrolló una adaptación del cuadro de vectores de la forma elaborada por Luis Rodríguez Morales, que expone el entorno del producto a partir de las necesidades del usuario. Es decir, el presente esquema aporta al proyecto y distingue lo que el usuario espera del producto. A continuación, se explica cada punto:

- **El vector funcional:** trabaja aspectos ergonómicos como los visuales aplicados al usuario en este caso el padre de familia, también, el mecanismo donde describe la información que el padre de familia irá adquiriendo durante el uso de la aplicación.
- **El vector comercial:** evalúa algunos aspectos interdisciplinarios como comercialización y distribución del producto, también mide las inclinaciones que debe tener el artículo en mención.
- **El vector tecnológico:** es vector valora los materiales, proceso y costo de la realización del producto.

- **El vector de expresión:** este vector evalúa aspectos representativos del objeto, como su valor simbólico basado en los requerimientos del usuario. Así también, la percepción que trabaja en la composición del diseño.

2.3 Generación del concepto de diseño

El concepto de diseño se concibió a partir de metodologías como la narración personal, figuras retóricas y juegos de palabras. Asimismo, se buscó vincularlo al camino que tanto padre como hijo siguen para conocer, entender y prevenir el abuso sexual. Previamente, se generaron cuatro conceptos hasta llegar a la impresión que se ajuste a las necesidades del proyecto. A continuación se detalla la propuesta final.

Propuesta Final

Al no encontrar soluciones con las propuestas anteriores, se usó una metodología diferente formando un grupo de palabras claves relacionadas al abuso sexual y que de éstas surjan frases metafóricas del tema en mención. Así, se generaron dos opciones: “Prevenir el abuso sexual es como crear una barrera” y “Prevenir el abuso sexual es como armarse de valor”.

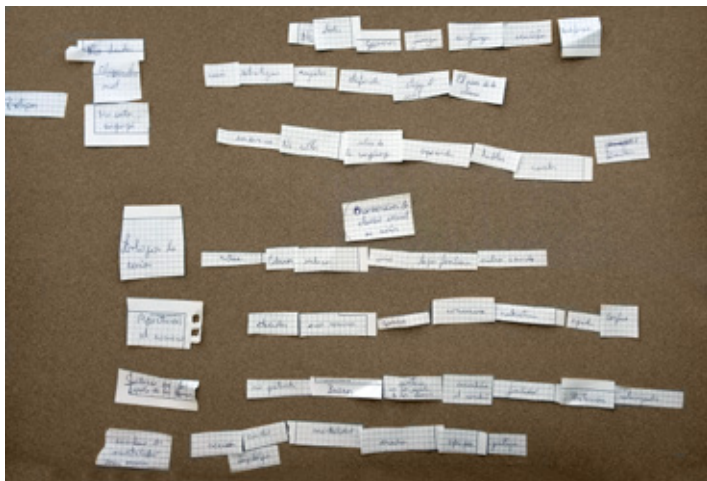


Figure 28. Lista de palabras claves para formar el concepto de diseño a través de metáforas.

Con el fin de encaminar y complementar los conceptos se implementó la teoría del viaje del Héroe de Joseph Campbell que expone la estructura básica de todo leyenda o mito. Es decir, el autor plasma el orden que gran parte de las historias, fábulas y cuentos populares siguen. Incluso, esta teoría se enlaza al proceso de enseñanza entre

CAPÍTULO 2

padres e hijos dado que aprender sobre prevención del abuso sexual es emprender una travesía en donde ambos sufren una transformación al adquirir conocimientos, dejar sus dudas e inquietudes a un lado para encarar este problema en caso de que se presente, su protección es el conocimiento adquirido durante la trayectoria al igual que el héroe de la historia. (Chamorro, 2017, p. 3-9)

EL VIAJE DEL HÉROE



Figure 29. el viaje del héroe concepto de diseño a través de metáforas.

La Partida se define como la primera etapa del héroe y está a su vez consta de 5 partes (Chamorro, 2017, p.13):

1. **El mundo ordinario:** se presenta a los actores en su día a día antes de que comience el conflicto, este punto ayudará al oyente a entender el contexto de la historia. (p.13)
2. **La llamada de la aventura:** es aquí donde se presenta el conflicto y la necesidad de encontrar una solución de lo que este acarrea. (p.14)
3. **El rechazo de la llamada:** los protagonistas muestran dudas de poder resolver esta lucha, pues tendrán que sacrificar algo para lograr su objetivo. (p.14)
4. **Encuentro con el mentor:** es aquí donde los protagonistas aceptan la llamada a la aventura gracias a que encuentran a una guía que les ayuda

a tomar su decisión por lo general es un ente mágico, un sabio que puede dar una solución y es donde el protagonista gana confianza y obtiene herramientas para ir a la aventura. (p.15)

5. **El primer umbral:** en este punto los protagonistas abandonan el mundo ordinario, para introducirse en un mundo desconocido. (p.15)

La iniciación es la etapa posterior a la partida, aquí los protagonistas enfrentarán diferentes obstáculos que tendrán que superar:

6. **Las pruebas, los aliados y los enemigos:** en este punto los protagonistas enfrentan pruebas y obstáculos encarnados en figuras. Por lo general se encuentra al antagonista. (p.16)
7. **La aproximación a la Caverna más profunda:** Los protagonistas se acercan al lugar cumbre “la guarida del antagonista” donde se enfrentarán a su último y más arduo reto. (p.17)
8. **La Odisea:** es el momento más crítico, los héroes enfrentarán al antagonista. Es aquí donde los protagonista desatará una lucha con sus conocimientos adquiridos durante el camino y contrarrestar las poderes del enemigo. (p.18)
9. **La recompensa:** una vez terminada la lucha, los protagonistas son recompensados. Esta retribución se representa por una habilidad ganada, un objeto material o haber estrechado lazos con un aliado. (p.18)

El regreso se define como la primera etapa del héroe y ésta a su vez consta de 5 partes:

10. **El camino de vuelta:** una vez superadas ambas etapas, los protagonistas deben volver al mundo original. Con la idea de que posiblemente enfrenten a un adversario en el camino. (p.20)
11. **La resurrección:** los protagonistas atraviesan el camino acompañados de enemigos. Es aquí donde sus miedos e inseguridades mueren y su nuevo (yo) renace. (p.21)
12. **El retorno:** Los protagonistas vuelven a cruzar el umbral para llegar a casa (mundo ordinario). Son recibidos como héroes dado que llevan el elixir o el conocimiento para enfrentar este mal. (p.22)

CAPÍTULO 2

Partiendo de estos pasos se hizo una narración que relata la historia de un rey que busca liberar a su reino de un mal desconocido y afecta directamente a los niños. Con la ayuda de su hijo, el monarca emprende un viaje de búsqueda de una protección mágica. En el concepto dado, “el mal desconocido” es el antagonista, el agresor. Así, la idea final es: “Prevenir el abuso sexual es como crear una barrera que aleja al agresor.”

Los conceptos fueron complementados con la teoría del viajero del Héroe que expone la estructura básica de todo relato, leyenda y mito. Significa la historia de un protagonista que tiene varios inconvenientes en su viaje para adquirir conocimientos, debe enfrentar a su antagonista y proteger a sus allegados. (Joseph Campbell, 1949, pg. 25-29).

2.4 Generación de ideas, Bocetos, Dibujos e imágenes.

En el comienzo, se planteó realizar una serie de actividades entre padres e hijos tal como una narración multimedia y un libro interactivo que introdujera al niño en esta problemática. Sin embargo, la idea no se ajustaba a las necesidades del usuario dado que el producto tenía que enfocarse en el mentor del estudiante, es decir, el tutor o padre de familia para que este cuente con información y tácticas con la intención de educar a su representado dentro de esta problemática.

Una vez planteados los requerimientos del usuario se conoció que muchos padres adquieren conocimientos por medios digitales además utilizan aplicaciones con información bien organizada e historias atractivas, que pueden ser ocupada en el momento que desee y personalizarlo como escoger personajes, habilidades, etc. Lo más indicado para el efecto es desarrollar una aplicación idónea y coherente de aprendizaje que ayude al tutor o padre a abordar estos temas de interés con su hijo de manera sencilla e interactiva.

Los adultos también pueden manejar su tiempo y obtener más información competente del tema. De igual modo, la narración del cual nace el concepto de diseño será utilizada como historia principal e hilo conductor de la aplicación, asimismo, se emplearán a los personajes de la historia para personalizar al usuario y esto lo vincule más al producto.

Finalmente, el producto digital contará con el aporte de ilustración, el color, la navegación, la tipografía adecuada para que el usuario genere una experiencia positiva y asocie a las aplicaciones que estos usualmente utilizan. A continuación, se observa un diagrama de flujo de usuario para entender la distribución de la aplicación:

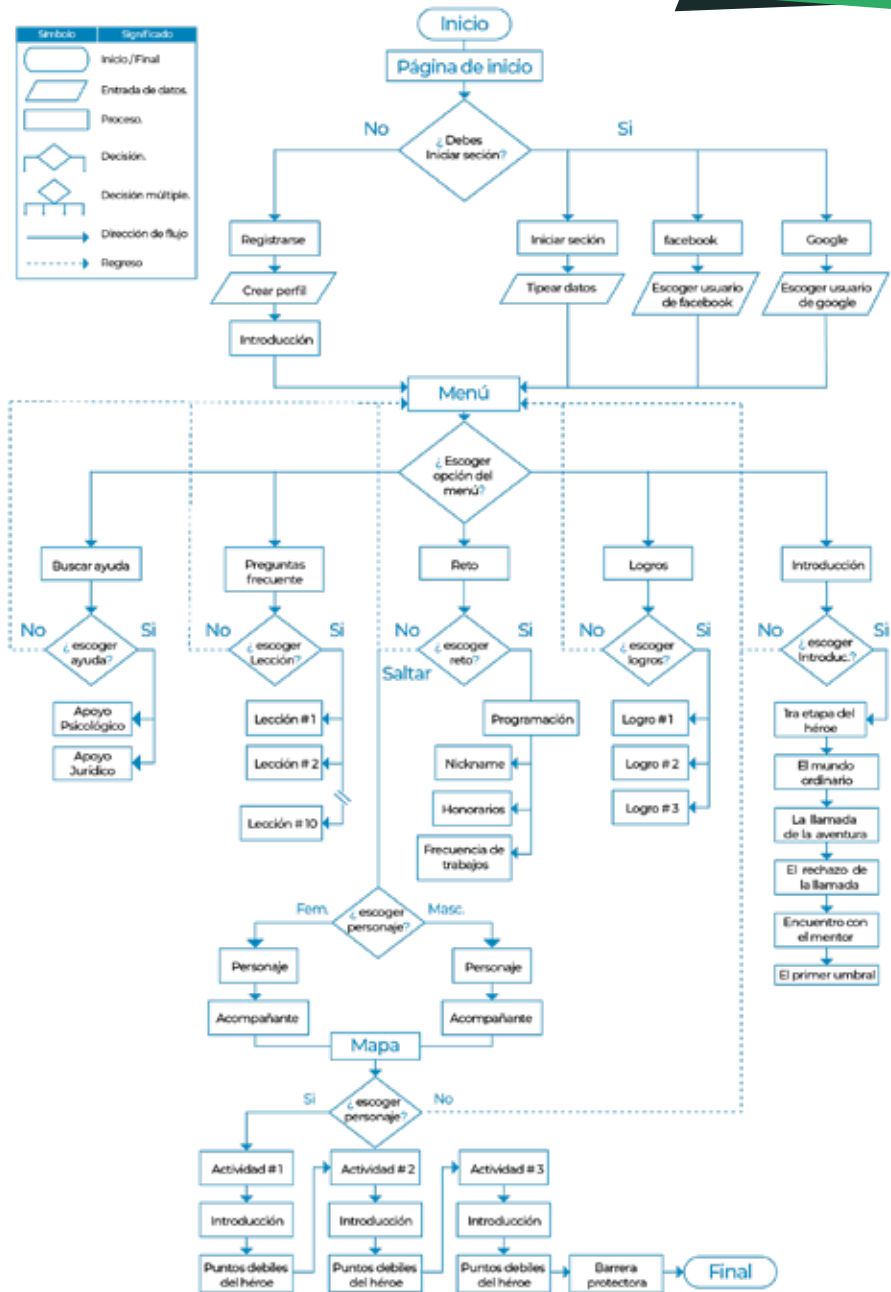


Figure 30. Esquema de contenidos de flujo de usuario. Adaptado de Pratt & Nunes, 2012, p.65

CAPÍTULO 2

Partes de la aplicación

1) Página de inicio: es la primera pantalla, aquí el padre de familia o tutor encontrará un formulario de información personal, obtendrá una contraseña y un usuario. En caso de ya tenerlo, el usuario podrá usar las diferentes opciones para entrar. El Usuario tendrá la tranquilidad de conservar sus avances y abrirlo en cualquier dispositivo móvil en caso de pérdida.

2) Introducción: es el inicio del viaje del héroe y representa la primera etapa previo a la salida de este al umbral. El usuario conocerá la historia en la cual se desenvolverá durante la aplicación.

3) Menú: el padre o tutor encontrará, además de la actividad principal, otra información referente al tema. A continuación, se enlista cada una de ellas:

- **Buscar ayuda:** esta sección ayudará al padre o tutor a contactar ayuda profesional tanto psicológica como profesional.
- **Preguntas frecuentes:** en donde el usuario tendrá una lista de preguntas que puedan surgir durante el aprendizaje, además, contará con información puntual sobre el abuso sexual.
- **Introducción:** De ser necesario, el usuario tendrá la opción de regresar a la historia narrada en la introducción para retroalimentarse.
- **Logros:** esta opción dará a conocer al usuario su progreso dentro de la aplicación.
- **El reto:** es la actividad principal en el menú, comienza con un formulario en donde el padre o tutor del estudiante podrá programar su tiempo para trabajar con éste. También, el usuario tendrá la opción de escoger personajes y acompañantes para vincularlo más dentro de la historia. Dado que el 45 % de público objetivo pertenecen al género masculino y el 55% al femenino, los personajes están pensados en ambos géneros y sus acompañantes para generar un equilibrio.

4) Mapa, forma parte del reto y contendrá las tres actividades planteadas para el usuario. Asimismo, ésta representa la segunda etapa del viaje del Héroe, aquí los protagonistas enfrentarán diferentes obstáculos que tendrán que superar hasta conseguir el elixir. A continuación, se detalla las actividades:

Primera actividad: llamada “Puntos Débiles del Héroe”, comienza con una historia que instruye al padre dentro de la problemática del abuso sexual. En este caso serán las partes del cuerpo que un niño debe proteger. Una vez que se comprendió el contenido, se tendrá la capacidad de transmitir lo aprendido y guiar al niño a la actividad siguiente. La tarea constará de un esquema en donde el menor reconocerá las partes más vulnerables. Aquí se verán las dificultades que mostraron los pequeños encuestados al no poder reconocer las partes que deben proteger.



Figure 31. Juego de las banderas rojas y verdes. King, 2016, p.6-16

Para lograr esta experiencia se adaptó el juego de las banderas rojas y verdes, estas actividades utilizan dos colores: el rojo indica las partes que nadie puede tocar y pueden hacer sentir al menor incómodo y en verde las partes visibles que el niño puede permitir ser tocado. Para Kimberly King, el juego no sólo se enfoca en reconocer partes del cuerpo, la finalidad de este juego, a futuro, es generar comunicación entre padres e hijos y prepararlos para situaciones que envuelve esta problemática. (2016, p.5)

Segunda actividad: llamada “la protección de mis aliados”, siguiendo el mismo esquema comenzará con una historia donde el padre tendrá más claro en qué lugares se dan estos casos y quién los comete. Dada esta información, el siguiente ejercicio buscará distinguir situaciones incómodas que el niño tiene a diario, como obligar a saludar con un beso a un pariente o tener que jugar con un familiar mayor que el niño. Ambas situaciones pueden ser molestas, aunque es muy común observarlas, sin dejar de tener en cuenta que la mayoría de los casos de abuso sexual se dan en el ámbito familiar.

CAPÍTULO 2

Para formular el contenido se tomó las historietas de Jayneen Sanders “No means, no” la cual aborda la autonomía de decidir que debe tener el menor ante estos casos. De acuerdo con el autor, es importante darle la confianza al menor para hablar y tomar sus propias decisiones – en especial sobre sus cuerpos dado que esto generará un niño, adolescente y adulto con determinación. (Sanders, 2016, p.03)



Figure 32. Historieta No means no!. Sanders, 2015, p.6-7

Para esta actividad tanto el padre como el hijo marcarán con equis las situaciones incómodas y con visto las que pueden dejar pasar. Al final, se conocerá los aciertos y errores que tendrán que corregir en conjunto, cada uno de ellos tendrá su retroalimentación. El fin de esta actividad es tener en cuenta que un familiar puede ser un potencial abusador, así como un profesor o alguien cercano al niño.

La última actividad llamada las montañas misteriosas será una recopilación de las actividades anteriores a modo de test. Una vez que hayan completado esto se activará la barrera protectora.

5) Barrera protectora: una vez finalizada todas las actividades, los tutores o padres de familia conjuntamente con los estudiantes forman la barrera protectora, el cual simboliza la última fase del viaje del héroe.

Es aquí que los protagonistas consiguen el elixir para enfrentar al mal. En resumen, la barrera protectora simboliza el conocimiento que necesitan el héroe para enfrentar este mal “abuso sexual infantil”.

2.5 Diseño a detalle y desarrollo del prototipo

Se elaboró un esquema que abarca los componentes necesarios para llevar a cabo el planteamiento de diseño. Para desarrollar este esquema se tomó en cuenta la teoría de Timothy Samara en su libro los elementos del diseño quien menciona a cinco componentes elementales del diseño: El color, la tipografía, la imagen, la composición, la forma (p.89)

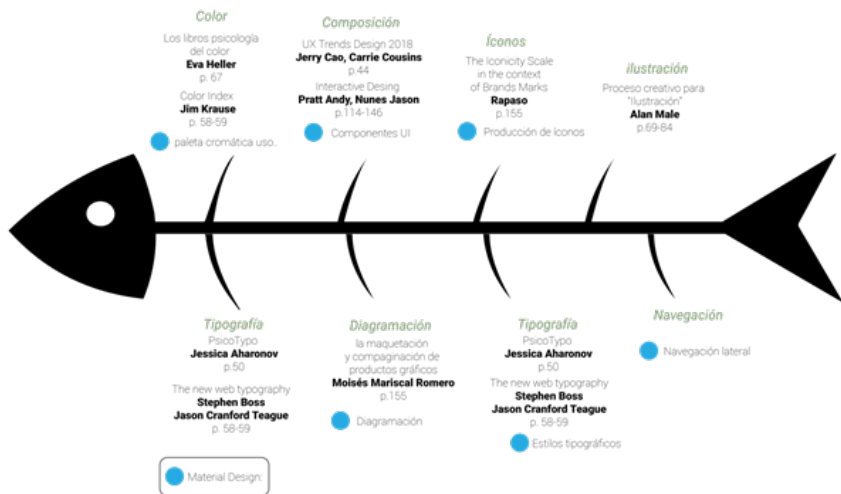


Figure 33. Espina de pescado.

Cabe señalar que estos elementos fueron utilizados con anterioridad para analizar tipologías de aplicaciones y web sobre abuso sexual, asimismo, de aplicaciones que utilizan los padres con regularidad. Los insights que surgieron a partir esta investigación fueron fundamentales para entender las necesidades de los usuarios.

2.5.1 Navegación & primeros bocetos

Luego de definir los contenidos, se elaboró un sistema de alambre para entender la cantidad de pantallas que el usuario necesitará hasta llegar a un tema específico. Este sistema se basó en la navegación lateral de Material Design en donde los movimientos entre pantallas tienen el mismo nivel de jerarquía. Los componentes principales de navegación de una aplicación deben permitir el acceso a todos los destinos al más alto nivel de su jerarquía. Este estilo de navegación se lo realizó para entender las capacidades y limitaciones actuales en la interacción. (recuperado de: <https://material.io/design/navigation/>)

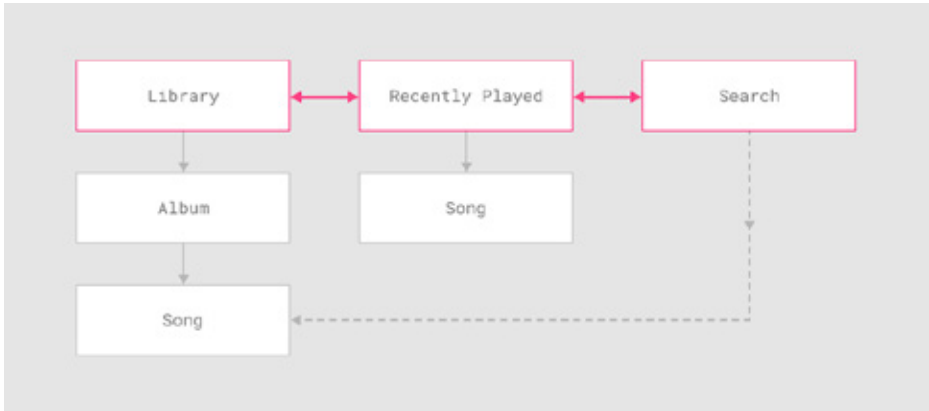


Figure 34. Esquema de navegación lateral. Recuperado de: <https://material.io/design/navigation/>

Primeros bocetos

Una vez plasmado este esquema, se hicieron los primeros bocetos y así se tuvo una idea real de lo que será la aplicación, tanto en los contenidos como en la navegación.



Figure 35. Red de alambre, primer prototipo. Elaboración propia.

Con el propósito de obtener un mejor resultado se evaluó el prototipo por medio de una metodología de diseño llamada Usability Heuristics, esto se llevó a cabo con la ayuda de un profesional en donde tuvo que evaluar diez puntos de la interfaz que optimizan el funcionamiento de esta. (recuperado de: <https://www.nngroup.com/articles/ten-usability-heuristics/>)

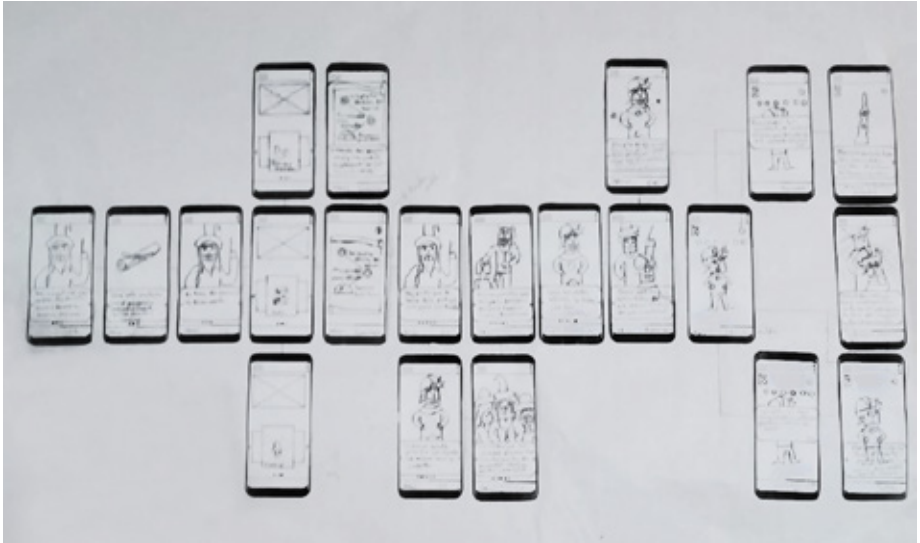


Figure 36. Elaboración la red de alambre, segundo prototipo implementado cambios.

CAPÍTULO 2

2.5.2 Ilustración

Para definir la línea gráfica de la aplicación se consideró el proceso creativo de Alan Male (p.9) que manifiesta que la ilustración se fundamenta en comunicar un mensaje contextualizado a un público y satisfaga la necesidad de entender el entorno. [Ver anexo 7] Este proceso fue planteado mediante un brief para entender mejor los requerimientos, a continuación se detallan los requerimientos:

Razón de ser:	Ilustración dirigida a mileniums (24 años a 32 años)
Propósito: ¿Cuál sera el resultado y las conclusión ?	
Alinear a la línea gráfica con el concepto de diseño, utilizando la narración realizada para formularlo.	
Objetivo: ¿ A qué apunta la ilustración ?	
Crear una experiencia en la cual el padre y el hijo adquieran conocimientos nuevos, se identifique con la línea gráfica por ende genera empatía por el tema.	
¿ Qué es lo que está comunicando y a quién y para quién ?	
Crear una experiencia en la cual el padre y el hijo adquieran conocimientos nuevos, se identifique con la línea gráfica por ende genera empatía por el tema.	
¿Cuál es la naturaleza del contenido de las imágenes?	
Estilización: Realidad pictórica.	En Contexto: Ficción Narrativa.

Tabla 9. Coraje el perro cobarde (John R. Dilworth, 1996 - 2002). Recuperado de <https://www.sopitas.com/entretenimiento/>

Para empezar, es importante definir una línea gráfica agradable al usuario, ya que cada generación tiene un lenguaje propio y culturas diferentes. La ilustración está dirigida para un público de entre 24 a 32 años perteneciente a la generación millennial. Este grupo nacidos entre los años 1982 y 2001 se caracterizó por ser la primera generación en incorporar la tecnología como el teléfono celular, internet y redes sociales a su diario vivir. También, fue la última generación en consumir programas por televisión lineal, durante los años 90 y principios del 2000 antes de emplear plataformas de streaming como youtube o Netflix. (Otero & López , 2016 , p.77)

Para encontrar una línea gráfica atractiva para el tutor, se indagaron tipologías como series representativas de su época. Male sostiene que una serie televisiva, comic o historieta puede tener un vínculo positivo con el usuario dado que genera recuerdos de la infancia (Male p.172 - 176). El tipo de ilustración de este grupo “millennials” se caracterizó por personajes antropomorfos con colores planos, formas abstractas y minimalistas en el trabajo de espacio. Entre varios ejemplos están: Invasor Zim (Jhonen Vásquez, 2001), Coraje el perro cobarde (John R. Dilworth, 1996 - 2002).

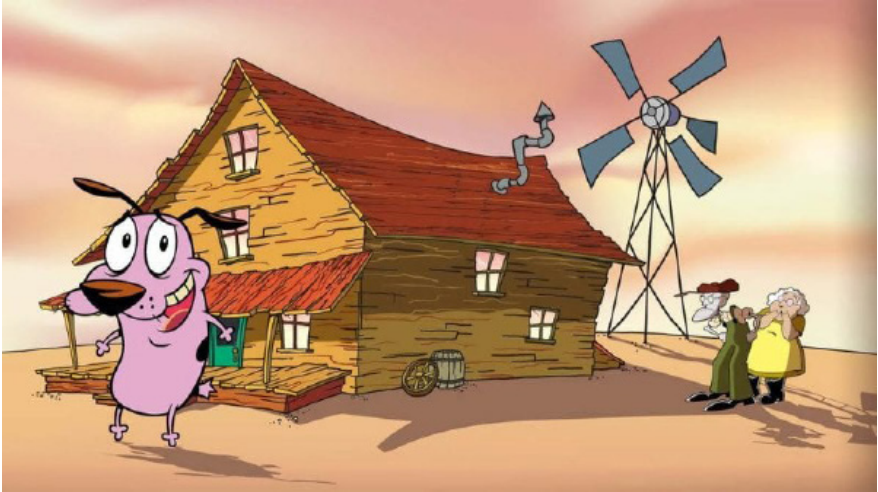


Figure 37. *Coraje el perro cobarde* (John R. Dilworth, 1996 - 2002). Recuperado de <https://www.sopitas.com/entretenimiento/>

Con el fin de obtener un resultado acorde al proyecto se adaptará características de la línea gráfica de estos autores dado que su estilo se ajusta a las necesidades del proyecto. A pesar de que la línea gráfica está pensada en el tutor, no necesariamente excluye a usuarios secundarios en este caso los hijos de los tutores. Aunque una ilustración está pensada para un tiempo y contexto específico, no significa que ésta sea desagradable para otros usuarios. (Male, 2018 , p.47)

Por último, es necesario definir la naturaleza de la ilustración comenzando por el contexto. Male define al contexto como el lugar donde se producen los hechos de la ilustración. Para este proyecto se optó por una - ficción - narrativa - que mantiene un equilibrio adecuado entre texto e imágenes, también es muy utilizado en cuentos surrealistas, así mismo puede representar eventos pasados y presentes.

CAPÍTULO 2

2.5.2.1 Escenario, trama y personajes

Alan Male resalta la importancia de definir estos elementos a través de un tema de interés personal, pues una narración ficticia no nace de la nada (2018, p.176). En este caso, la ilustración irá de la mano con la narración elaborada para representar el concepto de diseño. Es decir, ésta debe representar las 12 etapas que conforman la teoría del " Viaje del Héroe " para desarrollar la trama, el escenario y los personajes planteados en la historia. [Ver anexo 7]

2.5.2.2 Trama

Para plantear la trama fue fundamental establecer el lugar, el desenvolvimiento de la historia, cómo superar los obstáculos y el desenlace al final de la historia. Esta narración se desarrolla en una época medieval y mágica, para eso se elaboró un storytelling donde los personajes se desenvuelven en la trama sin complicaciones. [Ver anexo 7]

2.5.2.3 El escenario

Éste hace referencia a un tiempo concreto. La sinopsis se relaciona en un tiempo histórico, igualmente, adopta un escenario actual donde los participantes actúan y piensan como su público. (Male p.176) Aunque los personajes están representados en un tiempo específico. Estos tienen características que los asemejan a la sociedad contemporánea.



Figure 38. combinación de escenarios. desarrollo de personajes utilizando estudiantes de la escuela San Gabriel

Este proyecto utilizó una serie de referentes fotográficos para acercar a ambos escenarios y así conocer los atuendos que utilizan los padres de familia y los estudiantes, también los que aluden a un escenario medieval para ser finalmente aplicados a los personajes.

2.5.2.4 Arquetipo de Personajes

El desarrollo de los personajes comenzó con una caracterización muy creíble y que éstos sean verosímiles para el público al que se dirige este proyecto. (Male p.176). Para esto se desarrolló una descripción de los actores, comenzando con el desarrollo de cada uno en términos de personalidad, carácter, apariencia, familia y parentesco. [Ver Anexo 7]



Figure 39. Primeros bocetos de los personajes. Elaboración propia.

2.5.2.5 Proporciones

Con el fin de establecer simetría de los protagonistas, se hizo un análisis visual de la línea gráfica de John R. Dilworth y se creó una tabla de proporciones antropométricas como referente. Se observó que ilustrador utiliza diferentes proporciones para figurar tanto a personajes infantiles como mayores.

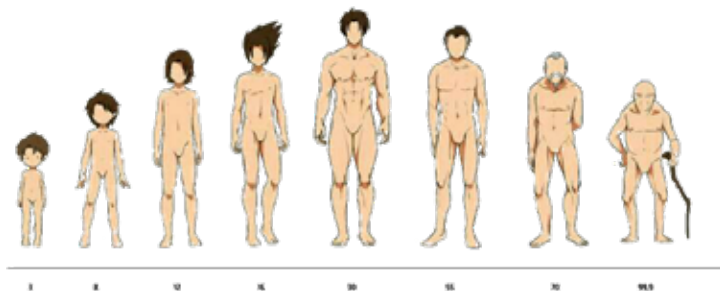


Figure 40. Proporciones Antropométricas estándares. Recuperado de: <https://i.pinimg.com/originals/38/>

CAPÍTULO 2

El cuerpo de un adulto puede ser representado con 8 cabezas mientras que del niño 6. No obstante, ilustradores como Dilworth o Vásquez usan 6 cabezas para un adulto y 3 para un niño. Esto con el fin de darle el antropomorfismo característico de los años 90's. Se observó que ilustrador utiliza diferentes proporciones para figurar tanto a personajes infantiles como mayores. El cuerpo de un adulto puede ser representado con 8 cabezas mientras que del niño 6. No obstante, John R. Dilworth usa 6 para un adulto & 3 para a un niño.

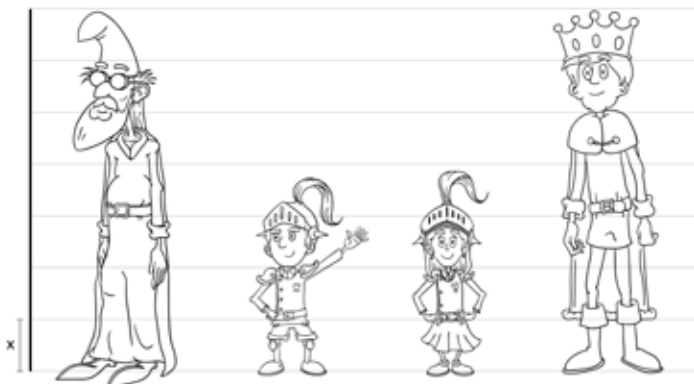


Figure 41. Desarrollo de personajes basándose en las proporciones de John R. Dilworth.

2.5.2.6 Expresiones faciales

Las expresiones faciales son un pilar importante dentro de una ficción narrativa, los personajes responden al momento de la trama. Alegría y satisfacción cuando consiguen lograr el reto. Preocupación y advertencia cuando estos estén instruyendo. También, amenaza y peligro cuando estos estén en frente de su antagonista.

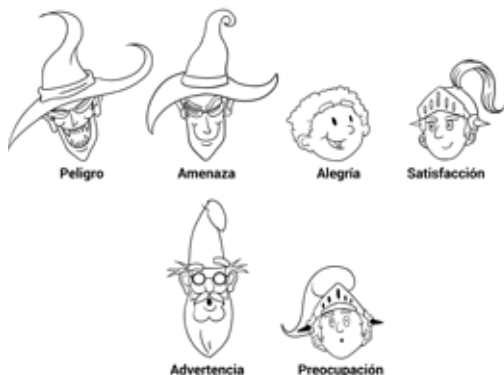


Figure 42. Expresiones faciales de los personajes. elaboración propia.

2.5.2.7 Digitalización de los personajes

Una vez definido el diseño de los personajes, se procedió a ilustrarlos. Cabe mencionar que se mejoró las proporciones de los personajes y detalles de los mismos.



Figure 43. Digitalización de los personajes. elaboración propia.

2.5.3 Cromática

2.5.3.1 Cromática de personajes & escenarios

El color es una de las formas más cercanas a la comunicación no verbal, genera una reacción emocional entre usuario y cromática, asimismo juega un papel importante al momento de comunicar una trama. (Ambrose & Harris, 2006, p.6) Por este motivo, es indispensable definir una selección cromática dado que el color genera un vínculo afectivo entre usuario y el tema que se va a comunicar.

Tomando en cuenta el análisis cromático realizado en el capítulo anterior, se pudo observar que cada paleta cromática apunta a representar un entorno distinto. Por ejemplo, el videojuego Geometry Dash utiliza colores análogos y fríos con la intención de representar futurismo y modernidad. Por otra parte, Pokemon Go es un videojuego ambientado en la naturaleza en donde predominan los colores primarios como rojo y azul, asimismo, colores secundarios como verde y naranja.

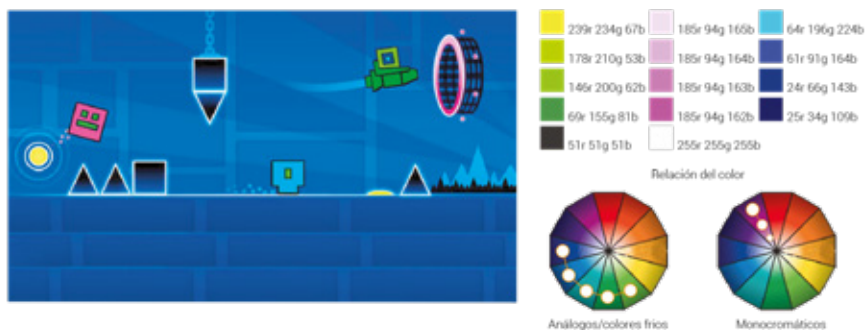


Figure 44. Estudio cromático de la aplicación Geometric Dash

Cabe resaltar que la trama de la aplicación gira en torno a una época medieval - mágica y la selección cromática escogida será la responsable de transmitir el contexto planteado al público objetivo. Por eso, este proyecto consideró el método de Jim Krause el cual forma paletas cromáticas partiendo de referentes, en este caso aplicaciones que usan los tutores. (2010, p.156) La aplicación Royal Revolt es idónea para realizar este ejercicio dado que la trama está ambientada en una época medieval.



Figure 45. Introducción de aplicación Royal Revolt

Para comenzar, se seleccionaron las pantallas con la que se trabajará, luego se localizó tonos potencialmente útiles con la ayuda de una herramienta como el cuentagotas de Photoshop para probar colores. Una vez escogidos estos colores se formó una paleta cromática para finalmente experimentar con diferentes formas de aplicar estos colores al diseño propuesto. (Krause,2010, p.156)



Figure 46. aplicación cromática en fondos y personajes.

Aquí se diferencian los colores predominantes de cuatro pantallas. En este producto, por ser una aplicación web, es pertinente utilizar colores RGB. Según el análisis hecho se pueden observar colores análogos con saturaciones altas como azul, verde, amarillo y sus colores paralelos. Asimismo, la paleta propuesta posee colores grises y marrones en diferentes saturaciones. (Krauser, 2010, p.31) Muchos de estos colores son utilizados para representar objetos sólidos como fortalezas o pergaminos.



Figure 47. paleta cromática de la aplicación. elaboración propia.

Una vez lista la paleta cromática, Krauser recomienda experimentar con diferentes formas de aplicar estos colores a los escenarios y personajes. Enfatizando a los matices que comunican mejor el mensaje, en este caso los colores marrones y grises que resaltan la época medieval - mágica que se apunta a representar. (2010, p.156)



Figure 48. aplicación cromática en fondos y personajes.

2.5.3.2 Color de Elementos UI

Dado que la aplicación está dirigida para ser desarrollada en android se siguieron los lineamientos de Material Design (2014) que tiene un sistema de colores predeterminados, busca armonía, garantiza un texto accesible y distingue los elementos de interfaz del usuario y las superficies entre sí. (<https://material.io/resources/color/>).

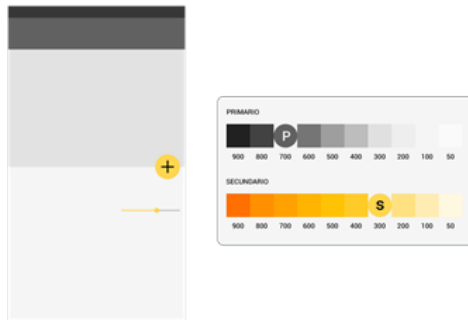


Figure 49. aplicación cromática según Material Design. Recuperado de: recuperado de <https://material.io/resources/color>

La herramienta usada invita a definir un color primario y un secundario. Después de algunas pruebas se eligió como color primario al #616161 y como secundario al #FFD54F. Esta combinación se adapta a las necesidades del proyecto dado que es tenue y combina con el resto de la cromática.

2.5.4 Tipografía

La tipografía es parte esencial del diseño gráfico, ya que siempre estará presente. Además de comunicar la mayor parte de la información en una composición gráfica hacia un público, es la encargada de persuadir al espectador. En otras palabras, lo que observe el usuario sea lo suficientemente atractivo para que le preste la atención indicada. (Aharonov, 2011 ,p. 6-7). No sólo se busca generar una comunicación visual atractiva sino que los estilos tipográficos escogidos sean eficientes para el usuario, teniendo en cuenta que se trata de un producto digital. Crear un sistema de estilos tipográficos es fundamental pues construye una jerarquía visual, propone un orden, una legibilidad adecuada y crea el flujo necesarios para guiar a los usuarios a través de la experiencia. (Boss & Cranford, 2017, p.9)

Para este proyecto se tomaron en cuenta dos diferentes estilos de familias tipográficas con el fin de generar contraste. Es recomendable que éstas sean complementarias y no estén en la misma clasificación. (Do 2017 pg. 2).La tipografía principal será implementada en todos los textos principales, botones, menús y barras de navegación. Mientras que la tipografía secundaria se utilizará para títulos en actividades específicas.

Tipografía principal

Para la tipografía principal se consideró utilizar Roboto San Serif, el cual se caracteriza por ser geométrica, no posee remates y un grosor prácticamente invisible. (Ambrose & Harris, 2009, p.104) Asimismo, es una tipografía fácil de distribuir en cajas de texto y otros elementos UI, tiene un aspecto moderno y legibilidad correcta. Cuenta con tres diferentes variaciones dentro su familia tipográfica como light, médium y regular, por esta razón es ideal para generar diferentes combinaciones, considerando que la clave para conseguir un buen diseño es contrastar utilizando diferentes pesos visuales. (Do 2017 pg.3)

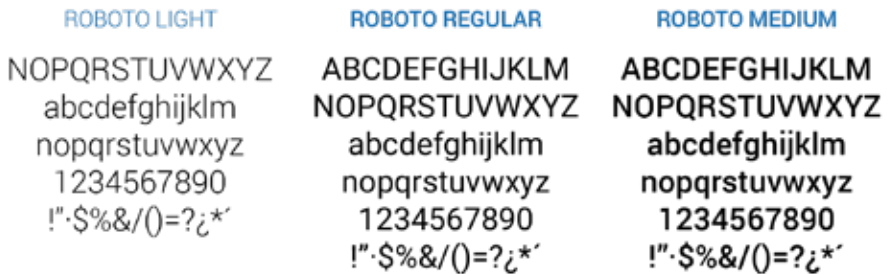


Figure 50. Roboto . Recuperado de : <https://material.io/design/typography/the-type-system>.

CAPÍTULO 2

Por último, Roboto San Serif es una tipografía "Open Type" que cuenta con todos los tipos del idioma español como caracteres, letras, números, símbolos y signos. Forma parte de las tipografías desarrolladas por google, su licencia es de uso libre y es la fuente oficial de sistema operativo Android mismo para el cual está pensada desarrollarse la aplicación. (recuperado de <https://material.io/design/typography/>)

Tipografía secundaria

Con el fin de escoger una tipografía complementaria, se tomó en cuenta lo investigado en el capítulo anterior. Se pudo observar que la tipografía estimula al usuario a relacionar esta con objetos comunes, recuerdos o situaciones partiendo de la apreciación de cada persona. De igual manera estas tipografías son más recurrentes como títulos principales o incluso funcionan como logotipos. La tipografía al igual que el tono de voz posee su propio significado, teniendo en cuenta que las personas utilizan un diferente tono de voz dependiendo de la situación. Existen inflexiones en la voz que denotan ánimo, entusiasmo, tristeza, interés, enojo o alegría, al igual que existen tipografías que manifiestan emociones. (Aharonov, 2011, p.57)



Figure 51. Tipografía Duality-Regular. Recuperado de: <https://www.dafont.com/duality.font>.

La tipografía secundaria debe denotar un tiempo antiguo y mágico. La familia tipografía script es ideal para hacerlo, dado que imita el estilo de la letra manuscrita y algunas aluden al medievo. (Ambrose & Harris, 2009, p.105) Se escogió a Duality script por ser una tipografía relajada y jovial, no denota elegancia como la mayoría de las scripts, más bien es informal y perfecta para un videojuego.

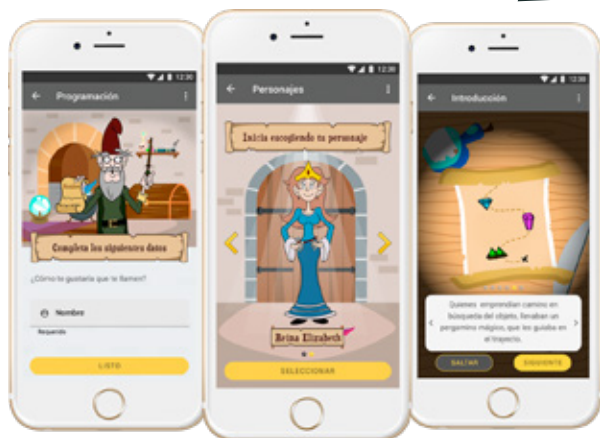


Figure 52. aplicación cromática en fondos y personajes.

2.5.5 Diagramación

Mantener una interfaz simple es indispensable para facilitar su uso. El lienzo por ejemplo no puede encajar demasiados elementos en la pantalla a la vez, pues esto entorpece la interacción. (Cao & Cousins, 2018, pg. 45) Cada aplicación utiliza diferentes tipos de diagramación para distribuir sus elementos. Pese a ello, hoy en día gran parte de las aplicaciones utilizan formas rectangulares para distribuir el contenido.

Esto responde a los insights encontrados en el capítulo anterior, muchas aplicaciones utilizan retículas jerárquicas o modulares. Según Moisés Mariscal Romero, este tipo de retícula sirve para unificar elementos dispares que no tienen relación, son muy usados en páginas webs y ordenados de distinta forma a los elementos gracias a su estilo orgánico. (pág. 66)

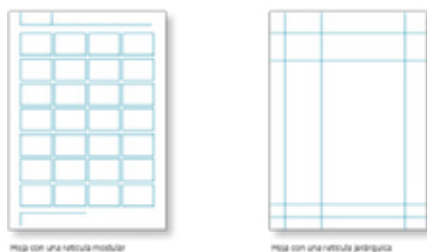


Figure 53. ejemplos de retícula modular y retícula jerárquica. Recuperado de: Romero (p.66)

CAPÍTULO 2

Para la diagramación se decidió utilizar una retícula modular dado el orden que esta permite tener en cuanto a imágenes, botones u otros componentes. No obstante, se utilizó el sistema de diagramación de material design, la cuadrícula se compone de tres elementos: columnas, gutters y márgenes. (recuperado de <https://material.io/design/layout/>) Tanto columnas como márgenes utiliza 16 pts. mientras que los gutters utilizan 56 pts. Estos valores pueden variar dependiendo del ancho y el alto del lienzo. Aun así, Material Design ha estandarizado estos valores, por la adaptación que debe tener un diseño frente a la gran diversidad de dispositivos que existen en la actualidad.

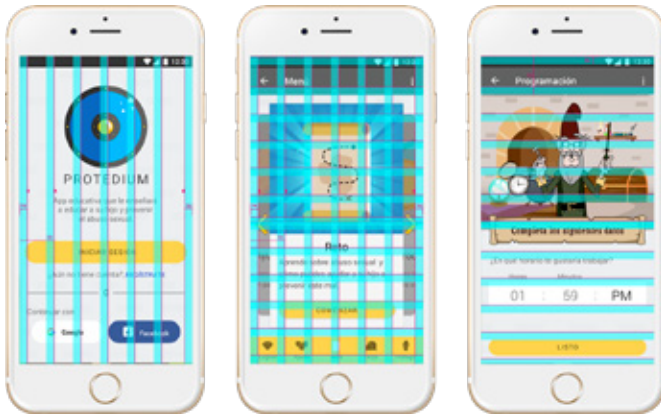


Figure 54. Aplicación columnas Gutters y márgenes. recuperado de <https://material.io/layout/>

Las dimensiones de la aplicación son 360 pts. de ancho x 640 pts. de alto aquí la normativa establece tener cuatro columnas, dado que la aplicación no está pensada para otros dispositivos que no sean móviles se utilizó 6 columnas para obtener una mejor distribución de elementos dentro de la aplicación.

2.5.5.1 Diagramación elementos UI

La diagramación, necesariamente, debe ser destinada a todos los elementos que componen la app para mantener un equilibrio. En esta aplicación se usaron seis columnas para distribuir los elementos; el interlineado tiene 20pts y los 16pts que conserva el interlineado y el gutter. (Recuperado de <https://material.io/design/layout>)



Figure 55. Aplicación columnas ventanas "pop-up". recuperado de <https://material.io/layout/>

2.5.6 Íconos

Para desarrollar el sistema de íconos se tomó en cuenta el análisis de la imagen realizado en el capítulo anterior. Éste menciona la gran importancia en la similitud que guarda el ícono con el objeto a representar, siendo su objetivo aproximarse a elementos o acciones que el usuario reconozca e interprete a través de una sustracción visual. Se usaron los parámetros de Material Design para elaborar los íconos y así establecer las dimensiones que cada uno tendrá.

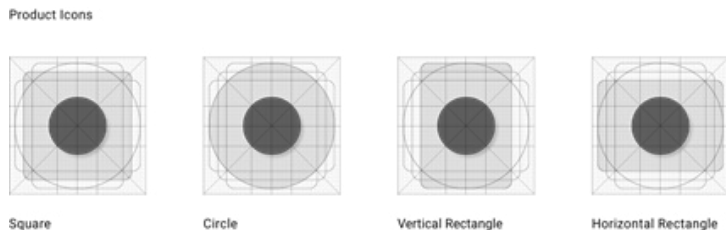


Figure 56. Formas de íconos establecido por material design. Recuperado de: <https://material.io/product-icons/>

2.5.6.1 Iconos menú principal

El menú principal tiene cuatro opciones: Reto, Logros, Introducción y Ayuda. Se tomó en cuenta la trama para elaborar bosquejos de los posibles íconos. Éstos toman forma de objetos relacionados a la narración que busca generar el fácil reconocimiento del usuario. Una vez definidos los bosquejos se los digitalizó, considerando la aplicación de colores RGB.

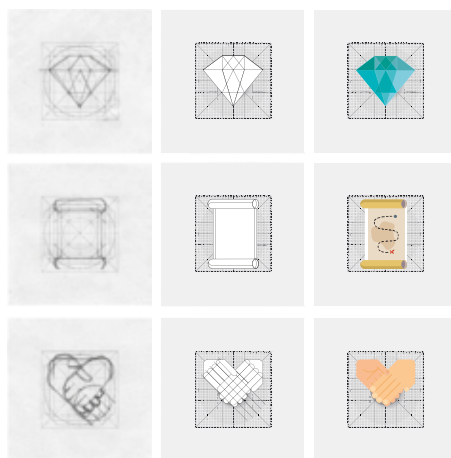


Figure 57. Iconos desarrollados para el menú. elaboración propia.

CAPÍTULO 2

2.5.6.2 Icono de la aplicación

Antes de elaborar los bosquejos del ícono se los conceptualizó formando una lista de los atributos más destacables del producto. Para llegar a un buen resultado se elaboró un mapa conceptual establecido por Airey que consiste en generar vocablos asociados a un tema a través de observación o indagación usando una palabra como raíz. Este ejercicio comienza con la palabra “Prevención” como raíz. (2015 pg. 23)

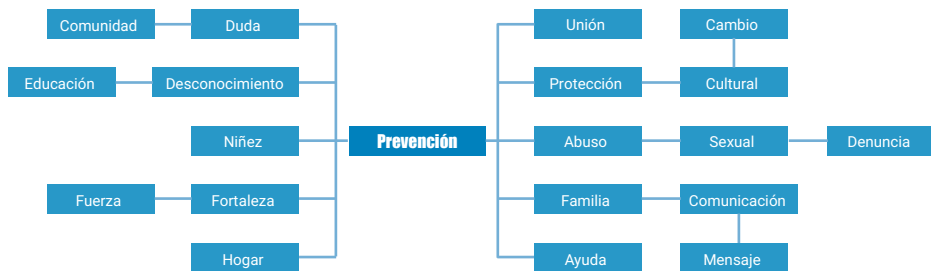


Figure 58. Elaboración de mapa conceptual de de Airey p. 23

Dentro de las opciones generadas se escogieron cuatro: protección, unión, comunicación y conocimiento. Estos atributos fueron utilizados para construir el ícono por medio una “matriz de metáforas visuales”. Esta metodología usa las propiedades más características de un cliente y objetos representativos como personas o elementos que envuelven al producto y forman combinaciones que, visualmente, llaman la atención. (Capsule, 2007 , pg. 71)

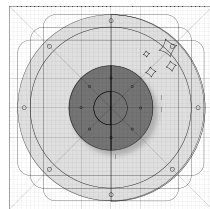
	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				

Table 10. Capsule (2007). Matriz de metáforas visuales.

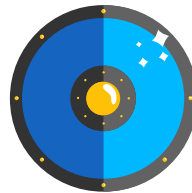
El ejercicio generó dieciséis alternativas para desarrollar la marca y tres fueron las definitivas:

- 1) Primera propuesta: ésta se concibió entre las palabras Familia – Unión. Por medio de una forma minimalista se representó la alianza de todos los miembros de la familia; a pesar de ser una propuesta interesante se desechó por no acercarse, de ninguna manera, al concepto de diseño.
- 2) Segunda propuesta: ésta se formó a través de las palabras Familia – Comunicación, para representar un elemento importante que prevenga el abuso sexual. Lo interesante de la propuesta fue la forma abstracta que presentaba. Sin embargo, no llegó a satisfacer las necesidades del ícono que se deseaba.
- 3) Tercera propuesta: fue formada por las palabras Magia y Protección. La concepción de esta idea fue complicada, en un principio, porque la representación de magia es abstracta y combinarla con un objeto tangible era un reto. Aun así, a través de la observación de referente, se notó que la magia puede ser representada por medio de la cromática y formas abstractas.

La protección fue figurada por un escudo mientras que la magia se incorporó a través del color y brillo. Así, se elaboró un escudo mágico, esta propuesta fue la que más gustó ya que se alinea al concepto de diseño. Una vez definida la propuesta del isotopo se procedió a representarlo. Cabe mencionar que se usaron algunas normativas de Material Design, donde el ícono debe ser construido en una malla de 192 de alto x 192 de ancho. La forma que éste adopta es circular, por ende, se debe usar una malla predeterminada por el mismo framework. También, se le dio una visión tridimensional como menciona este manual. (recuperado de: <https://material.io/design/iconography/product-icons>)



PROTEDIUM



PROTEDIUM

Figure 59. Desarrollo del ícono de la aplicación. elaboración propia.

CAPÍTULO 2

2.5.6.3 Nombre de la aplicación o Naming

Para el nombre de la aplicación se utilizó la neología como método del proceso. Según la RAE, neología es acepción o giro nuevo en una lengua. Dicho de otra forma, es la creación de nuevas palabras partiendo de las ya existentes. Así, se formó una lista de vocablos que tienen su equivalente en latín e inglés con el objetivo de generar más combinaciones. De todas estas opciones se escogieron tres como finales.



Figure 60. palabras claves para elaboración de naming. elaboración propia.

De todas estas opciones se escogió tres como finales:

Prasi

Ésta opción nació de la combinación de las palabras Protección y Abuso Sexual Infantil. Para generar este vocablo corto y de fácil entendimiento se tomaron sílabas de ambas palabras y apareció Prasi. Sin embargo, no se tomó esta iniciativa por existir un producto en el mercado fonéticamente similar llamado “Platzi”.

Clipeus

Esta palabra es de origen latín, significa escudo y fue modificada para facilitar su pronunciación y no se la combinó con otra porque no era necesario. Ésta fue una de las mejores opciones por su fácil pronunciación y sonar atractivo. Pero, se la descartó por no llegar a connotar en nada al ícono desarrollado.

Protedium

Esta propuesta nació de la combinación de Protección y Praesidium, es la traducción de la palabra en latín. A partir de estos términos se formó una palabra trisílaba combinada. Por ser fonéticamente fácil de pronunciar y recordar se escogió esta alternativa.

CLYPEUS	PROTEDIUM	PRASI	
MAGITIES	MARRIER	OBIGIC	
DEFENGIC	BAGIA	DEFAGO	
PROASI	BASI	CLIGIA	
BAGIC	DEZARD	CLIZARD	

Figure 61. Opciones de nombre para la aplicación. elaboración propia.

2.5.7 Desarrollo de la interfaz

Para elaborar las pantallas de la aplicación se partió del esquema de navegación expuesto en el punto previo. Donde se explicó que el primer prototipo se dividiría en cinco partes. De igual manera estas pantallas fueron desarrolladas en un tamaño de lienzo estándar. Según Material Design el tamaño estándar que utiliza esta guía es 360 pd. por 640 pd.

Cabe mencionar que al ser una aplicación solamente, no necesita adaptarse a otros dispositivos como tabletas o computadoras de escritorio. Pero sí necesita adaptarse a las distintas dimensiones de dispositivos móviles Android. Para llevar a cabo esto se implementó un programa de prototipado y a su vez se pueda implementar el redimensionamiento de la aplicación.

2.5.7.1 Pantalla Principal

La pantalla principal consta de un formulario de información personal, aquí el padre de familia podrá obtener una contraseña y un usuario que puede ser un correo electrónico o un nombre particular. Además, se implementó otras opciones de registro e inicio que faciliten el uso de esta como Facebook y Gmail.

La finalidad de crear esta pantalla es que el usuario tendrá la tranquilidad de conservar sus avances y abrirlo en cualquier dispositivo móvil. También, es recomendable tener una base de datos de los usuarios ya que esto se utilizan para diferentes fines como marketing, actualizaciones, estudio de usuario, etc.

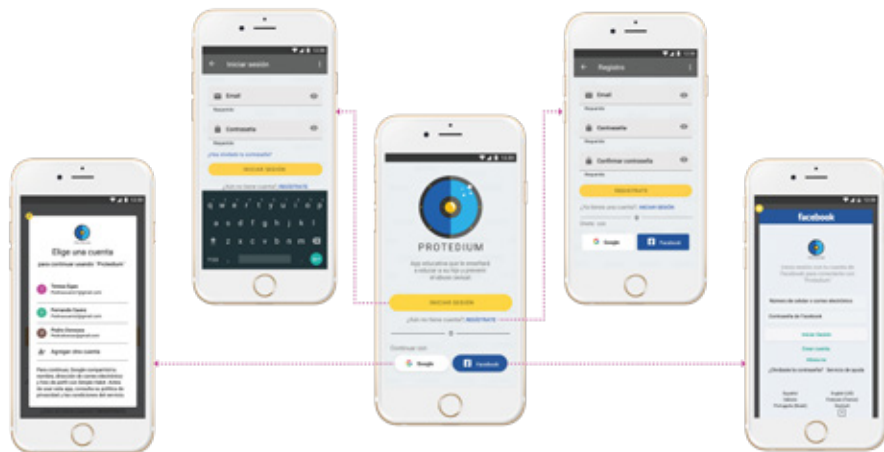


Figure 62. Pantalla principal, inicio y registro. elaboración propia.

2.5.7.2 Introducción

Esta pantalla es el primer preámbulo de las actividades que desarrollará el padre en la aplicación, el cual ofrece una pequeña historia de lo que el padre deberá conseguir a lo largo del producto digital. Para esta parte del producto se planteó realizar una narración empleando la teoría del viaje del héroe de Joseph Campbell. Según el autor una narración debe contar con tres partes: partida, iniciación y regreso.

La partida se expresa como la llamada a la aventura, aquí el personaje está expuesto a un desafío que lo enfrenta a poderes sobrenaturales que no conoce y pone en duda sus habilidades para superar el desafío. Luego de esto viene la ayuda sobrenatural, una figura que ofrece protección, experiencia o sabiduría la cual es representado por el mago. Además, esta viene cargado con un objeto que dota de información y ayuda al héroe. Finalmente, el cruce del umbral que simplemente es el inicio del viaje. Es aquí donde el héroe se desprenderá de su lugar de confort para aventurarse a lo desconocido. (p.25-32, 1959)

Con el fin de navegar entre pantallas, se implementó dos sistemas: uno de flechas para navegar de ida y de regreso. De igual manera otro sistema de botones uno en modo activo para indicar al usuario que acción debe hacer, otro en modo pasivo que le dará la opción de saltar a la siguiente parte de la aplicación.

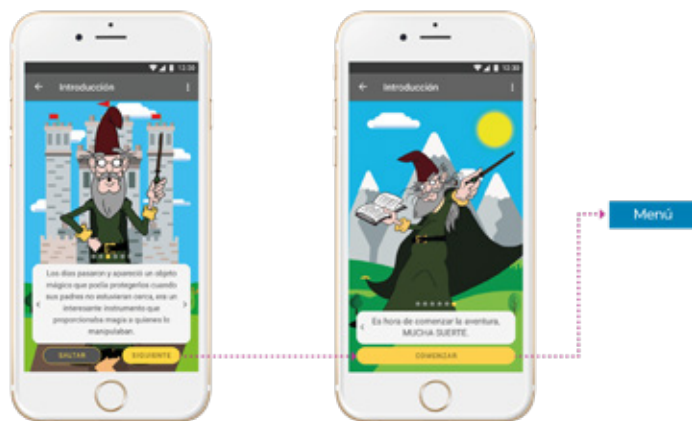


Figure 63. Serie de pantallas introducción.

2.5.7.3 Menú

El menú cuenta con todas las actividades o información que necesita el padre de familia dentro de la aplicación, este cuenta con cinco opciones. A continuación, se detalla cada uno de ellos.

- **Reto:** es la actividad principal, aquí el padre aprenderá sobre abuso sexual desarrollando las diferentes actividades para él y, consecuentemente, con su hijo.
- **Buscar ayuda:** esta opción proveerá al usuario de información pertinente del abuso sexual como tratarlo y denunciarlo.
- **Logro:** aquí el padre podrá ver las actividades que ha conseguido durante el desarrollo de la aplicación.
- **Introducción:** en caso que el usuario necesite recordar las instrucciones previas puede hacerlo desde esta opción.
- **Preguntas frecuentes:** donde el usuario tendrá una lista de preguntas que puedan surgir durante el aprendizaje, además, contará con información puntual sobre el abuso sexual.

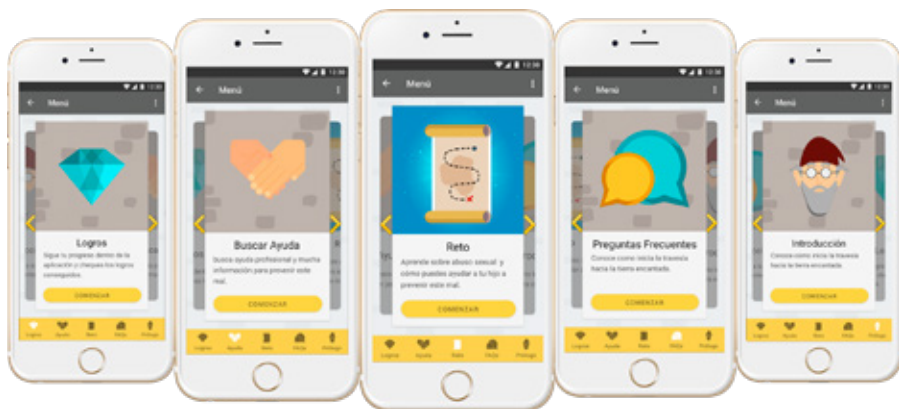


Figure 64. Pantallas del menú principal. elaboración propia.

2.5.7.4 Programación de Tiempos & Personajes

Dado que el padre cuenta con un tiempo limitado para trabajar con su hijo, se incorporó la alternativa en la cual ellos pueda escoger los horarios acordes a su tiempo y otra información personal. Dentro de las opciones el padre podrá escoger: un nombre con el que será nombrado dentro de la aplicación, escoger un horario de trabajo, cuántas veces a la semana y en qué días le gustaría trabajar.

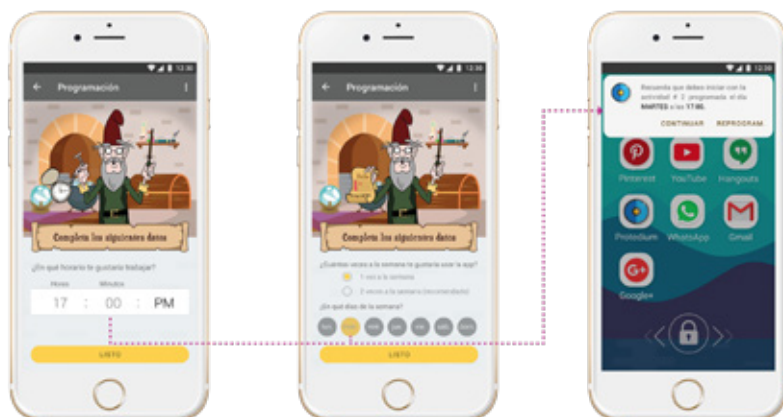


Figure 65. Pantallas de programación. elaboración propia.

Con el objetivo de mimetizar al usuario como un personaje, se ofreció a los padres de familia o tutores la posibilidad de hacerlo para vincularlos con la trama y crear una experiencia más íntima con la aplicación. Los personajes están basados en la narración,

por ende, se conservó los nombres originales de los personajes. Igualmente, los padres de familia pueden escoger a un acompañante para simbolizar el acompañamiento de sus hijos para aprender sobre prevención.

2.5.7.5 Mapa y Retos

El reto es la parte más significativa de la aplicación dado que el padre desarrollará sus habilidades y conocimientos en esta temática. La actividad comienza con un mapa donde el usuario avanzará a través de las actividades planteadas.

Consecutivamente, tiene una explicación de la actividad. Al ser un trabajo de titulación se desarrolló un prototipo de una de estas actividades como demostración. La actividad los “Puntos Débiles del Héroe” comenzará con una explicación de educación básica de prevención. Aquí el padre aprenderá qué partes su hijo debe proteger y cuáles puede dejar ser tocado con su consentimiento. Una vez se hayan comprendido esto, el padre desarrollará la siguiente parte.

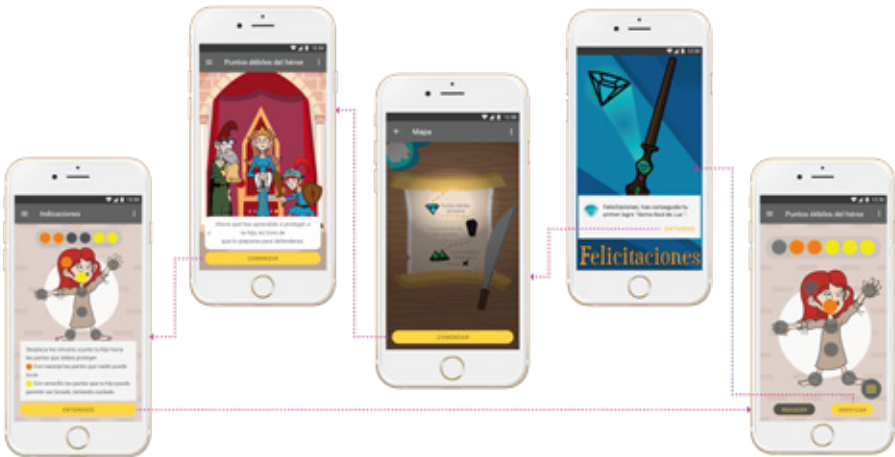


Figure 66. Pantallas del mapa, reto e indicaciones. elaboración propia.

Para generar una comunicación más eficaz con su hijo y el padre pueda dar una retroalimentación de lo aprendido en el segmento anterior. Se planteó realizar un ejercicio en donde ambos interactúen y puedan lograr una enseñanza efectiva. La actividad empieza con una narración que corresponde a la continuación de la introducción. El padre apoyará a su hijo en las dificultades que presente durante el desarrollo del ejercicio. Si el hijo comete algún error y el padre no recuerde alguna información esencial. La aplicación ofrecerá una retroalimentación para el tutor, asimismo, puedan corregir su error y explicárselo a su representado.

CAPÍTULO 2

2.5.7.5 Mapa y Retos

Como se mencionó antes, el tutor o padre de familia contará con una herramienta de apoyo el cual aclarará dudas que se presenten en el desarrollo de las distintas actividades. De igual forma, esta herramienta brindará información puntual sobre el tema "abuso sexual infantil". El producto se presentará como un acordeón de preguntas y respuesta en donde el usuario escogerá el contenido que desea aprender.

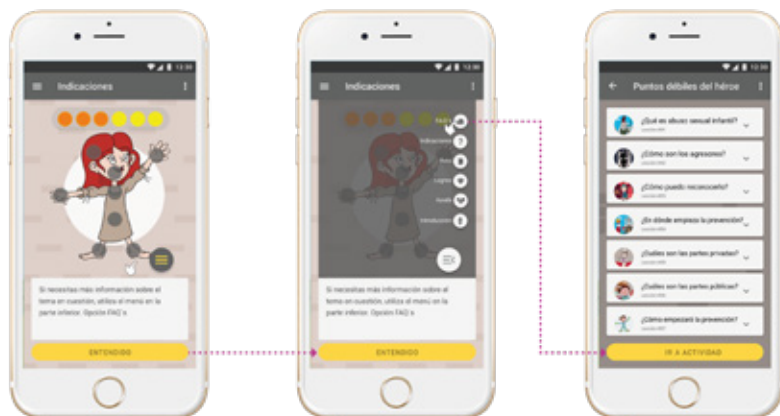


Figure 67. Indicaciones y uso del menú emergente.

Se implementó un menú flotante que además de facilitar al usuario desplegarse por toda la aplicación, permite a este acceder a las preguntas frecuentes. También, el usuario podrá chequear sus errores en las actividades y a través de las preguntas frecuentes entender y corregirlos.

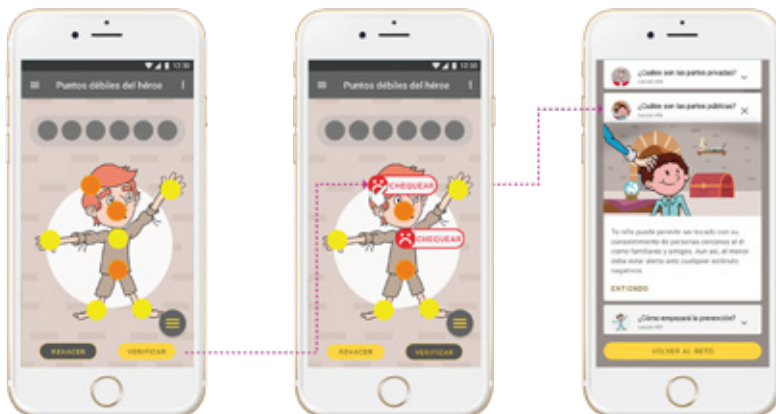


Figure 68. Error y uso de la ventanas informativa "preguntas frecuentes"

Por último, se implementó un menú flotante que ayudará al usuario a navegar dentro de la aplicación. Para visualizar el proyecto realizado se puede acceder al siguiente enlace:

PROTOTIPO:

<https://xd.adobe.com/view/1c884370-bbb2-4f9c-80cf-caf4c6923fb-49db/?-fullscreen&hints=off>

VIDEO:

<https://drive.google.com/file/d/1crviMWVBDwGCCa5UdMresa2gwOOfaoN3/view>



2.6 Materiales utilizados y detalles constructivos

Es fundamental efectuar un proceso de simulación que permita observar las limitaciones que tuviere la navegación, así se comprobará si el prototipo responde positivamente a forma, composición tipográfica, cromática e imagen. Para llevar a cabo este proceso se utilizaron programas de maquetación UI & UX y como opciones se tomaron a Figma, Sketch y Adobe XD. Si bien los programas mencionados son competentes para desarrollar el prototipo, Adobe XD en su versión 30.2.12.3 presentó claras ventajas sobre los otros, por la biblioteca de símbolos que sincroniza con otros programas de adobe como Photoshop e Illustrator para compartir archivos sin necesidad de exportarlos al escritorio.

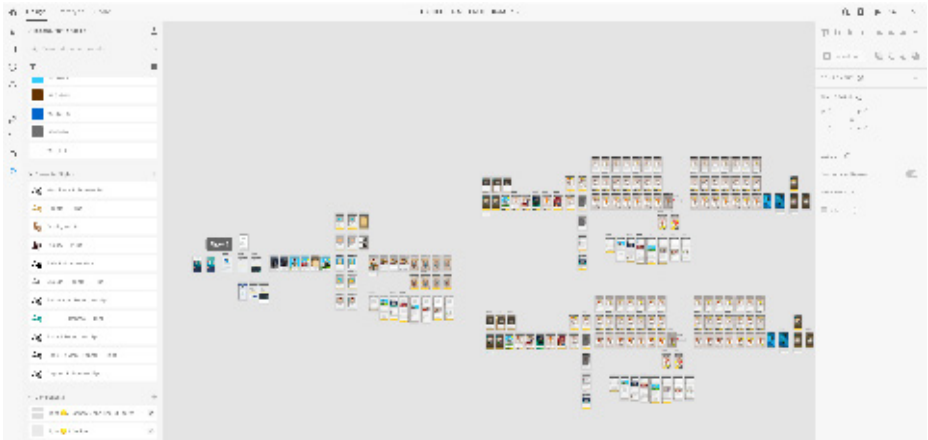


Figure 69. Elaboración del prototipado utilizando adobe XD

Por otra parte, el programa permite realizar pequeñas animaciones, lo que no se podía hacer en versiones anteriores, también crear botones y elementos con funciones similares a la de una aplicación regular. Es importante destacar que este esquema cuenta con recursos UI, además se utilizaron UI kits de Material Design que estandarizaron el armado del prototipo usando elementos preestablecidos.

2.7 Procesos productivos. Optimización de material y mecanismos

En caso de producir el prototipo, Adobe XD ofrece una opción exclusiva para el desarrollador, éste detalla información pertinente sobre los elementos de diseño antes de ser programados. Tradicionalmente, la aplicación podía ser armada a través de HTML, CSS y JavaScript usando los elementos de diseño exportados en SVG o PNG. No obstante, es recomendado desarrollarlo por medio de Materialize, basado en Material Design. Este framework utiliza códigos elaborados para reducir el tiempo de producción. Asimismo, sus dos versiones la integran CSS Y JavaScript. (Recuperado de: <https://www.bootstrapdash.com/material-design-frameworks/>)

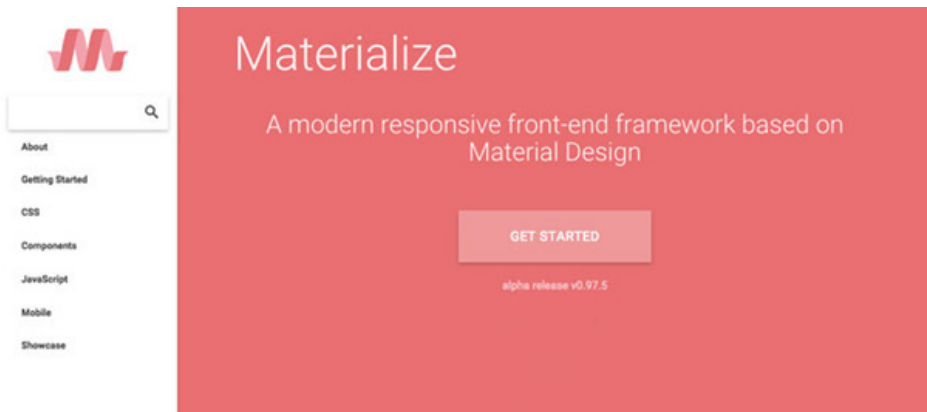


Figure 70. Página principal de Materialize. Recuperado de: <https://materializecss.com/>

2.7.1 Optimización de la aplicación

Antes de pasar al proceso de desarrollo, la aplicación necesitaba ser optimizada a los diferentes tamaños de viewport. Este producto fue construido en un tamaño estándar en Android “360 pts. x 640 pts.”. Para adaptarse a las diferentes dimensiones, Adobe XD cuenta con una herramienta llamada “Responsive Resize”. Este instrumento adapta, automáticamente, el diseño al tamaño del lienzo. El desarrollador usa estas dimensiones como guías para codificarlo en la hoja de estilos CSS.

2.7.2 Manual para el desarrollador

De acuerdo con Karla Betancurth, se debe entregar al desarrollador un manual que indique los requerimientos para la producción de la aplicación como tamaños

CAPÍTULO 2

2.8 Costos de proyecto: Diseño y Producción

Una vez culminada la etapa de producción del diseño, se realizaron los cálculos del valor aproximado del proyecto y su construcción. Para empezar, se hizo una deducción de la hora de trabajo del diseñador. Esta información detalló los gastos personales que éste genera en un año laborable. Seguidamente, se valuó el presupuesto del proyecto para calcular las horas laboradas al mes.

CREATIVO	VALORES BASE PARA EL CÁLCULO	\$	1,005.11
Total horas laborables al mes			160
Valor hora		\$	6,28
Horas estimadas de trabajo creativo			280
Valor Bruto por Diseño Creativo		\$	1,758.95
OPERATIVO	VALOR BASE PARA EL CÁLCULO	\$	502.56
Total horas laborables al mes			160
Valor hora		\$	3,14
Horas estimadas de trabajo creativo			170
Valor Bruto por Diseño Creativo		\$	533.97
Valor Bruto por Diseño		\$	2,292.91
DÍAS LABORABLES			60 Dia(s)

Diseño

Tabla 8. Cálculo de hora operativa & hora creativa.

Desarrollar una aplicación es un proyecto interdisciplinario por lo que intervienen otras profesiones como la programación, edición de contenidos, ilustración, entre otras. Por ende, se detalló los valore netos de la ilustración y corrección de estilos en la post-producción. También, se cotizaron: el precio aproximado del desarrollo de la aplicación y los costos adicionales como publicación en la Play Store Console además de un plugin de analítica “Application Insights” la cual es fundamental para la implementación del producto digital. [Ver anexo #11]

Gastos Variables	Subtotal
Ilustración	75.00
Programador	3,140.00
Corrector de estilo	80.00
VALOR BRUTO POR MOD	3,295.00
Producción, modelos, prototipos	Subtotal
Cuentas de publicación en Google Play	25.00
Application Insights	13.91
VALOR BRUTO POR MOD	38.91

Tabla 9. Cálculo de gastos variables

Para finalizar, se calculó el valor total del proyecto tomando en cuenta otros gastos producidos durante su desarrollo como transporte, servicios básicos, el uso de ciertos activos fijos, todo esto sumado a honorarios profesionales y mano de obra directa. Además, hubo un costo adicional basado en la experiencia del diseñador y un porcentaje en caso de imprevistos.

RESUMEN			
1.-Honorarios profesionales			\$ 2,292.91
2.-Mano de Obra directa			\$ 3,333.91
3.-Tranporte			\$ 51.00
4.- Equipos de oficina			\$ 4.46
5.- Servicios básicos			\$ 23.13
SUB TOTAL PRESUPUESTO			5,705.41
Experiencia del diseñador	0% - 50%	10%	570.54
Impacto del proyecto (Bajo-Medio-Alto)	0% - 100%	0%	-
Imprevistos		5%	284.58
TOTAL PRESUPUESTO			6,561.22

Table 10. Resumen de costos por la elaboración del producto

Este producto fue pensado como una aplicación Freemium para ser comercializada y permitirá al usuario utilizar un 30% de su capacidad; el resto será, exclusivamente, de pago para generar ingresos a través de cuotas por suscripción. Esto no impide que el beneficio sea aplicado dentro de Escuelas e Instituciones públicas o privadas.

La aplicación está para ser utilizada por padres de familia y estudiantes de primer grado de la Escuela San Gabriel. Las instituciones interesadas en tenerla deberán adquirir la licencia a un costo de 200 dólares. Durante el tiempo que el prototipo esté en la red puede sufrir modificaciones y actualizaciones, por lo que el usuario será notificado. El producto estará disponible en la play store.

”

CAPÍT

ULO 3



Con el propósito de culminar este proyecto se evaluó el producto gráfico con la ayuda de otras disciplinas que intervinieron en su elaboración. Para esto se implementaron algunas metodologías enfocadas al diseño como la evaluación heurística y cognitive walkthrough. (Benyon, 2010, p.231) También, se validó mediante una retroalimentación de los evaluadores. Es importante mencionar que esta primera validación corresponde a la quinta fase de la metodología de la investigación “ Presentación al cliente o institución “, el cual ayudará a reajustar el prototipo inicial de ser necesario. (Frascara, 2011, p.18)

3.1 Validación teórica

En esta parte de la investigación se contó con la colaboración de tres profesionales afines a las ramas del diseño web y experiencia de usuario. Cada uno de ellos aportaron de manera positiva al proyecto a través de sus opiniones y recomendaciones. Esta retroalimentación ayudó para ajustar sistemas que estaban fallando, asimismo, implementar otros que le hacían falta.

3.1.1 Validación del boceto previo a su desarrollo

Con el fin de evitar futuros errores que pueda presentar la aplicación y garantizar un mejor resultado, se validó el prototipo en su etapa de bocetaje. Para esta validación se contó con la ayuda del Diseñador Xavier Barriga docente de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. Se aplicó una prueba Heurística la cual es una serie de métodos en los que un profesional capacitado examina un producto con el objetivo de comprobar si este cumple una serie de principios para un buen diseño. A continuación, se detalla cada uno de estos fundamentos:

Visibilidad	Busca mantener informado en que parte de la aplicación se encuentra el usuario.	Sistema y vida real	Busca medir el uso de lenguaje, palabras frases y conceptos familiares al usuario.
Control y libertad	Este sistema ayuda al usuario a ingresar o salir de una ventana en una aplicación	Consistencia y estándares	Los usuarios no deben tener que preguntarse si diferentes palabras, situaciones o acciones significan lo mismo.
Prevenir errores	El producto tiene que evitar que un problema ocurra en primer lugar, previniendo que este ocurra.	Llamada a la acción	Las instrucciones de uso del sistema deben ser visibles o fácilmente recuperables cuando proceda.
Ayuda a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperar errores:	Los mensajes de error deben expresarse en lenguaje sencillo (sin códigos), indicar con precisión el problema y sugerir constructivamente una solución.	Ayuda y documentación	Puede ser necesario proporcionar ayuda y documentación. Cualquier información de este tipo debe ser fácil de busca.
Flexibilidad y frecuencia de uso	El sistema puede apoyar tanto a los usuarios inexpertos y experimentados. Permita a los usuarios adaptar acciones frecuentes.	Diseño estético y minimalista	Los diálogos no deben tener información que sea irrelevante o rara vez necesaria. Cada unidad adicional de información en un diálogo compite con las unidades pertinentes de información y disminuye su visibilidad relativa.

Table 11. Tabla de evaluación basada en Benyon, 2010, p.231

Esta prueba tomó los diez puntos antes mencionados y los parámetros de evaluación van de Inexistente hasta Muy buena. A continuación, se detalla los resultados de cada uno de los resultados:

xaver bar. g. ab. |
3. feb. 2020

Desarrollo de aplicación móvil para que el padre entienda sobre abuso sexual y pueda enseñar a su hijo					
10 Usability Heuristics for User Interface Design					
Público objetivo: Miletalías (24-32 años)					
	Inexistente	mala	Regular	buena	muy buena
Visibilidad		x			
Sistema y vida real				x	
Control y libertad					x
Consistencia y standards				x	
Prevención de errores				x	
Llamada a la acción			x		
Flexibilidad y eficiencia de Uso			x		
Diseño minimalista					x
usuario a reconocer, diagnosticar y salir				x	
Ayuda y documentación					x

en las bulleto
 Rev. after into
 sobre as p12
 mismo lenguaje
 new direct
 cons- icono settings
 nomenclatura.
 revisar como
 reaccion al premio
 definir tiempo
 tiempo de reacción
 de comportamiento
 reus- tiempo
 e nuevo principal
 y funcional de esto
 valor al new
 accesibilidad
 definir opciones
 new
 settings

24

Table 12. Tabla de evaluación heurística

- **Visibilidad:** el usuario tiene que saber en qué parte de la aplicación se encuentra en todo momento, la aplicación no contaba con un sistema que lo ayudará a saber cuándo una narración comienza y termina, así que fue calificada como mala.
- **Sistema y vida real:** el lenguaje que se utilice en la aplicación tiene que ser conocido por el usuario, la aplicación presentaba ciertas inconsistencias como saltar y el uso de ciertos anglicismos como check, skip que puedan no ser reconocidos por el usuario. Este punto fue calificado muy bien.
- **Control y libertad:** el usuario puede desplazarse a cualquier parte de la aplicación, este punto fue calificado muy bien ya que posee todas las herramientas para llevarlo a cabo.
- **Consistencia y estándares:** esto apunta a la organización de elementos dentro de la pantalla, la aplicación contaba con pequeñas inconsistencias, como algunos botones se hallaban en posiciones opuestas. Este punto fue calificado con muy buena.
- **Prevención de errores:** evitar errores que pueda cometer el usuario, el error que halló el docente fue encontrar elementos que ya fueron adquiridos dentro de la misma aplicación como premios si es que éste sale de la pantalla, por eso el docente calificó como buena.
- **Llamada a la acción:** antes a que pase el padre a realizar la actividad con su hijo, debe ser más explícito para el usuario, por eso el docente calificó con regular.
- **Flexibilidad y eficiencia de Uso:** falta definir el menú principal por eso la aplicación recibió un regular.
- **Diseño minimalista:** el docente encontró que el diseño es sencillo y limpio por lo que recibió muy buena calificación en su métrica.
- **Usuario a reconocer:** el usuario no sabe cómo regresar al menú principal porque no es visible la opción, así que le puso buena.

- **Ayuda y documentación:** al docente le pareció que estaba muy bien pensada la ayuda que ofrece la aplicación así que le calificó con buena dado que además de contar con información sobre el uso de la aplicación, el usuario contará con información de soporte en caso de equivocarse en la actividad propuesta.

Correcciones

Se identificó que el punto más débil de la aplicación se encuentra en la visibilidad, ya que el usuario no contaba con un sistema para saber en dónde están las instrucciones. Para mejorar este punto se implementó una estructura de bullets. Así, el usuario podrá saber dónde comienza la actividad y dónde termina.

Asimismo, se apoyó otros puntos endebles como la llamada a la acción en donde se hizo más explícito ciertas acciones que facilita la interacción con el usuario. También, la flexibilidad y eficiencia, se implementó un menú auxiliar en donde el usuario pueda regresar a cualquier parte de la aplicación mientras esté la desarrolla. Cabe mencionar que esta evaluación fue realizada cuando este producto aún era un prototipo en papel y los cambios fueron implementados previo a su producción y validación con el usuario, comitente y profesionales expertos en este tema.

3.1.2 Diseñador en experiencias de usuario

Karla Betancourth, docente universitaria y Mtr. UX, validó la aplicación mediante observación y retroalimentación basándose en su experiencia, además preparó una serie de preguntas para el final de la entrevista. La validación se llevó a cabo a través de la plataforma Zoom y duró treinta minutos.

De igual manera, se entregó el prototipo final realizado en Adobe XD para manipular desde su computadora. Para comenzar, se sugirió la implementación de cookies, su uso evitará que el usuario repita ingresar sus datos y sea más útil. De igual manera, encontró puntos de la interfaz que podrían ser mejorados. Comenzado por la sintaxis del símbolo “Error” que podría ser malinterpretado, usar muletillas visuales para resaltar palabras claves y redondear las cajas de texto que ayude su legibilidad como la aplicación “flo”.

Por último, la profesional aconseja modificar la estructura de la pantalla de indicaciones previo al reto para que el niño genere mayor retención de memoria y sea más fácil de comprenderlo. Las indicaciones deberían iniciar señalando las partes que

CAPÍTULO 3

no puedes tocar, seguido de las partes que puede permitir ser tocado. Por otra parte, la profesional encontró varios aspectos positivos como la conceptualización del proyecto que facilita la comprensión de un problema tan complejo, haciéndolo más relajado e interactivo. Esta gamificación ayuda mucho a que padres e hijos interactúen más.

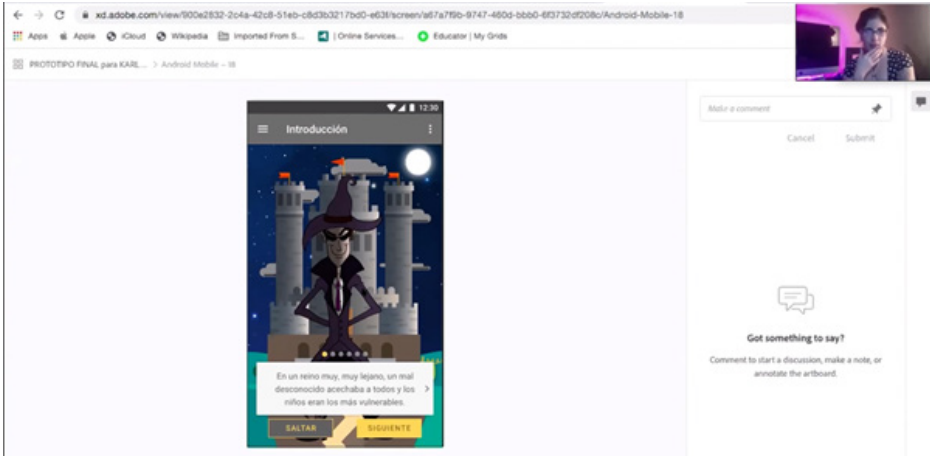


Figure 72. Diseñadora "Karla Betancourth" usando la aplicación.

Los elementos UI dentro de la aplicación son considerablemente consistentes, es decir, que los componentes ayudan al usuario a desplazarse correctamente en ella. Es importante mencionar que se mejoró la consistencia dentro del producto digital, gracias a haber aplicado un test de heurísticas previo a su producción.

Finalmente, la ilustración fue uno de los aspectos evaluados más positivos, ya que la profesional vinculó características de los personajes a series clásicas que fueron tomadas como referencia. Así, la ilustración cumple con su objetivo de evocar recuerdos en los usuarios, particularmente a la generación millennials.

3.1.3 Diseñador gráfico

María Belén Garcés diseñadora senior de la PUCE validó la aplicación por medio de la metodología "cognitive walkthrough" el cual es un análisis de usabilidad a través de tareas cognitivas que deben llevarse a cabo en la interacción, esto se lo realiza mediante un listado de cuatro preguntas que serán utilizadas cada vez que el usuario ejecute una actividad nueva en la aplicación (Benyon, 2010, p.231) Previo a esta evaluación, la profesional señaló algunas observaciones que deben tomarse en cuenta para mejorar el producto digital. Comenzando por el sistema iconográfico el cual deben mantener

la temática medieval conjuntamente con el resto de la gráfica. Cada opción del menú debe estar elaborada a modo que la gente visualice cómo funciona, asimismo, en caso de pasar a producción ya se contaría con las pantallas elaboradas para su posterior desarrollo. También, aumentar una opción en donde se muestre la información de los desarrolladores y colaboradores de la aplicación. Dentro de la barra superior aumentar la barra de configuración y opciones de usuario. Asimismo, mantener el mismo arquetipo de los personajes con todas las ilustraciones como vestimenta, artículos, etc.

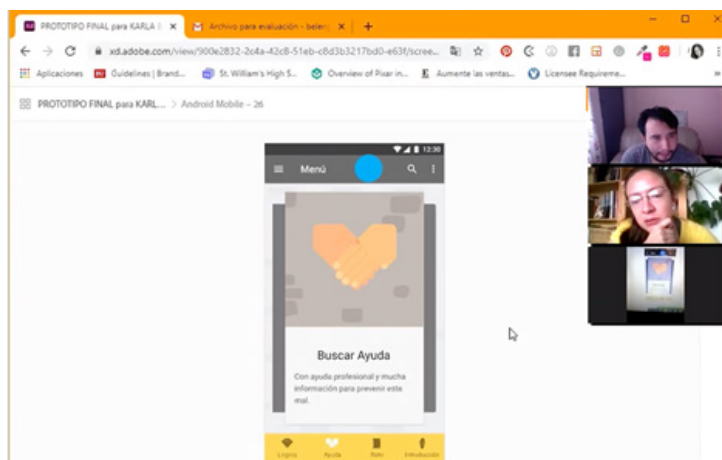


Figure 73. Diseñadora "Belén Garcés" evaluando la aplicación.

Cognitive Walkthrough

Para llevar a cabo esta actividad se elaboraron cuatro preguntas tales como: ¿El usuario entiende lo que debe hacer?, ¿El usuario ve la opción correcta para producir el resultado?, ¿El usuario reconoce la opción que tiene que tomar para producir el resultado? Por último, ¿Este recibe alguna retroalimentación?, las preguntas están enfocadas en conocer si la funcionalidad de la aplicación está logrando su cometido. En otras palabras, conocer si el usuario puede navegar con facilidad a través del producto con la información y los elementos propuestos. Para hacer una evaluación ordenada se dividió en siete puntos, a continuación, se detalla la evaluación:

- **Inicio & registro:** no presenta ningún problema dado que es un registro estándar por ende fácil de manejar. Es decir, es un registro muy común en aplicaciones de android y es fácil de manejar.

- **Introducción:** la interfaz es conveniente para que el usuario logre su objetivo principal, sin embargo, la ejecución observa que hay demasiadas opciones para desplazarse a la siguiente pantalla por lo que se debería simplificar. El usuario por medio del cambio de estado botón “activo - no activo” distinguiría mejor la acción y recibiría un feedback mejor.
- **Menú:** el tutor o padre de familia tendrá acceso a las opciones del menú durante toda la aplicación, para esto se implementó un sheet button como menú auxiliar el cual le brindará libertad para desplazarse por toda la aplicación. Sin embargo, el evaluador tuvo problemas para entender lo que tenía que hacer, asimismo, no vio la opción correcta para producir el resultado dado que el ícono no connota menú. La profesional sugiere cambiar el ícono y dar un feedback del uso del botón al usuario. También, mencionó que es necesario recrear todas las pantallas del menú y tener una idea de cómo funciona cada una.
- **Programación y personajes:** para el evaluador, aunque la acción a ejecutar esta muy explícita, el ¿para qué? y ¿por qué? no está clara. Ya que la orden menciona trabajar. La profesional sugiere ser más explícito.
- **Mapa y reto:** se comprende el objetivo de esta sección, no necesita retroalimentación dado que no hay acciones importantes que ejecutar.
- **Indicaciones y puntos débiles del héroe:** no se encontró ningún problema dado que el usuario cuenta con toda la información y retroalimentación adecuada para desarrollar esta parte de la aplicación.
- **Pasar a la siguiente actividad:** no se encontró ningún problema, se cumplen todos los parámetros.

Aporte de la validación

La acotación de cada una de las validaciones fue importante. Primeramente, para ajustar ciertos detalles y reducir el margen de error en su usabilidad. Se encontraron problemas tanto en el menú como en la programación, en donde el usuario necesita más información para operarlo. Así también, el aporte de nuevas ideas para ser implementadas en la aplicación tanto en la estructura de contenidos como en el diseño de la interfaz. Igualmente, es necesario crear otras pantallas secundarias en el menú y opciones de usuario. Ya que en caso de ser implementado, se contaría con las pantallas listas para ser desarrolladas.

3.2 Validación con el Comitente

Para continuar este proceso de validación, se realizó una evaluación con profesionales de otras disciplinas. Con el fin de efectuar este proceso se contó con la participación de la Doctora en Sociología y Ciencias Políticas Sara Obiedo, las Abogadas Efigenia Witt y Cristina Torres pertenecientes a la “Fundación Quito Raymi” la cual se encarga de la seguridad de los niños/as y adolescentes. Esta entrevista se realizó vía Zoom, se presentó a las profesionales el prototipo final realizado en Adobe XD a través de la computadora. la entrevista duró cincuenta y cuatro minutos.

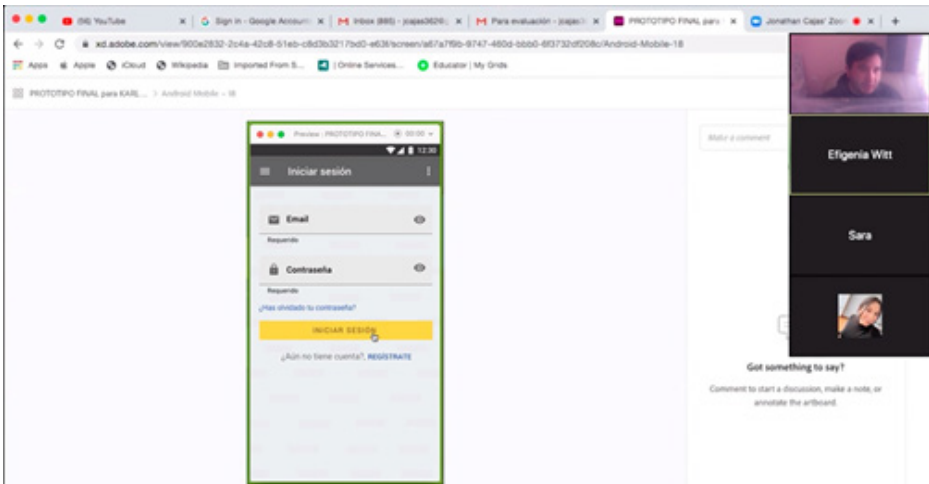


Figure 74. Miembros de la fundación “Quito Raymi” evaluando la aplicación

Se presentó el producto a las profesionales comenzado por el registro, introducción, menú y contenidos hasta su finalización. La validación se enfocó más en la calidad de los contenidos. Para iniciar, los validadores mencionaron realizar un cambio de términos que sean más apropiados para el usuario que utilice esta aplicación. Por ejemplo, implementar las palabras “pene” y “vagina” en vez de “órganos sexuales” dado que los padres de familia tienen que acostumbrarse a usarlos y enseñar a sus hijos estos términos sin sonar despectivo, asimismo, el reto que debe realizar el padre con el hijo se menciona lo siguiente:

“El pecho es una parte sensible que ninguna persona debe tocar, sin embargo, con autorización tuya ciertos profesionales pueden tocarlo como su profesores y doctores.”

CAPÍTULO 3

Los profesionales opinaron que el mensaje no es el adecuado, gran parte de los casos de abuso sexual no se dan en escuelas por parte de los profesores. De igual modo, existen casos de abuso sexual relacionados al sector de la salud. Si bien en caso de una enfermedad o chequeo de rutina los profesionales deben proceder a chequear ciertas partes del cuerpo, ésta debe tener el consentimiento del padre más que del niño. De igual modo calificaron a la aplicación como original y una buena herramienta para aplacar este mal. Por otra parte, recomendaron realizar personajes basándose en nuestro contexto ecuatoriano, el utilizar personajes de la época medieval de aleja de aquel entorno.

3.3 Validación con el Usuario

Por último, se realizó la validación a padres de familia con el objetivo de medir el nivel de usabilidad de la aplicación. Para llevar a cabo este test se utilizó la metodología “Cognitive Walkthrough” y este consta de dos etapas. En la primera fase, se contó con la participación de tres padres de familia en las edades acordes al público objetivo y estos no pertenecen a la institución educativa, así mismo, se utilizó el prototipo final de Adobe XD en su versión web para efectuar esta evaluación.

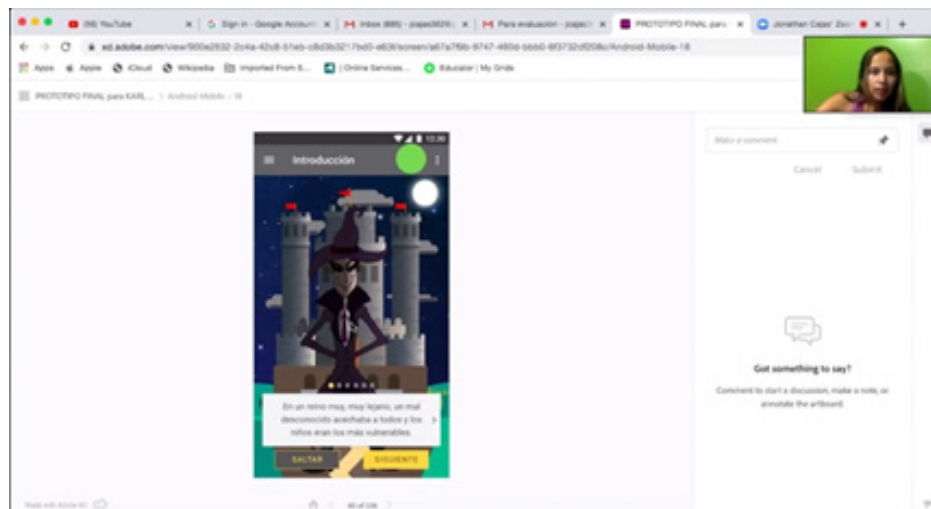


Figure 75. Validación con uno de los padres de familia.

A continuación, se conoció lo siguiente:

- **Inicio & registro:** en el inicio los padres no tuvieron ningún inconveniente para entender, ver las acciones, conseguir los resultados y

pasar a la siguiente actividad.

- **Introducción:** en esta parte de la evaluación los padres de familia entienden qué se debe hacer, qué acción se debe ejecutar y cómo llevarla a cabo sin problemas. Sin embargo, se percibió que uno de los padres de familia tuvo problemas para entender los textos por lo que necesitan ser revisados.
- **Menú:** algunos usuarios al llegar al menú, no entienden lo que tienen que hacer dado que falta una llamada a la acción para avanzar a la siguiente frase o desplegarse a otras opciones del menú. Esto se hizo evidente cuando un padre de familia confundió el ícono de navegación con el de continuar, por lo que necesita un botón para iniciar la actividad propuesta.
- **Programación y personajes:** los usuarios no presentaron ningún problema en cuanto a lo que se quería lograr, ni producir el resultado correcto, sin embargo, presentó dificultades para establecer el tiempo dentro de la sección de programación, es necesario optar por un sistema más fácil para los usuarios. También, se podría mejorar la información de esta sección con ventanas “pop-up” que explique para qué sirve esta sección.
- **Mapa y reto:** los usuarios no presentaron ningún problema para llevar a cabo esta sección dado que anteriormente se maneja un sistema similar para dar indicaciones.
- **Indicaciones y puntos débiles del héroe:** a pesar de leer las indicaciones un usuario dudó de cómo empezar la actividad. Es indispensable, retroalimentar al padre de familia con una información más clara.
- **Pasar a la siguiente actividad:** ningún usuario tuvo problemas para seguir a la siguiente actividad.

En la primera etapa, se observó que los padres de familia tuvieron problemas tanto en el menú como en la programación. El menú necesita implementar flechas para desplazarse de izquierda a derecha y un botón para pasar a la siguiente actividad, asimismo, la programación necesita una mejor explicación en cuanto a usabilidad. Salvo estos cambios, el usuario puede desplazarse por la aplicación sin problemas.

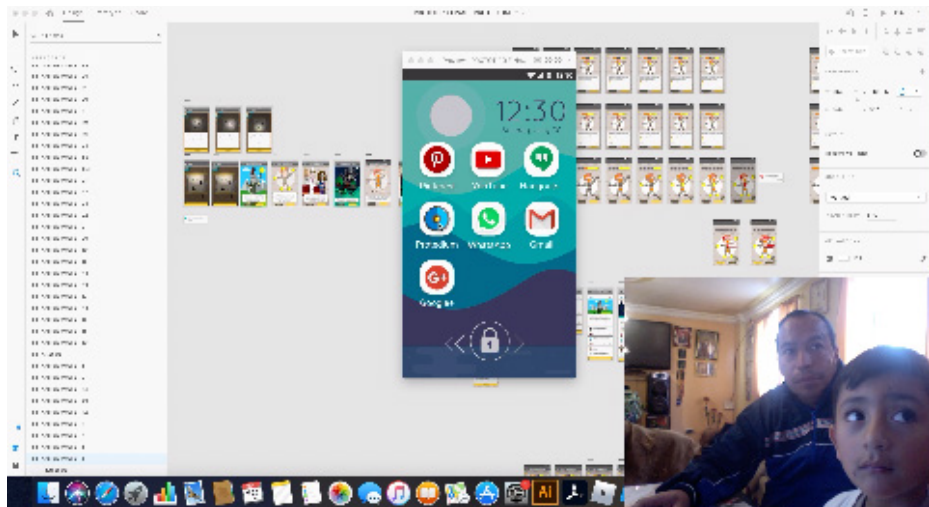


Figure 76. Validación con uno de los padres de familia y estudiante de la escuela San Gabriel

Para esta segunda fase, se contó con la participación de tres Padres de familia y estudiantes del segundo año de educación básica de la escuela ciudad de San Gabriel. Al igual que la primera evaluación se utilizó la metodología “Cognitive Walkthrough”. También, se utilizó el prototipo final en Adobe XD en su versión de escritorio, la cual fue rediseñada en base a las correcciones y recomendaciones hechas por el usuario, comitente y profesionales en la evaluación anterior. A continuación, se enlistan los hallazgos:

- **Inicio & registro:** los usuarios no tuvieron problemas para iniciar sesión, se observó que prefieren usar redes sociales para ingresar.
- **Introducción:** dos de los usuarios no presentaron problemas, sin embargo, un usuario presentó ligeras dificultades para leer.
- **Menú:** los usuarios entendieron el uso de los nuevos botones implementados y pudieron ejecutar la actividad sin problema.
- **Programación y personajes:** no se detuvieron a leer las indicaciones con excepción de un usuario por lo que no llenaron correctamente el formulario.

- **Mapa y reto:** no tuvo ningún problema en entender, ejecutar y pasar a la siguiente actividad.
- **Indicaciones y puntos débiles del héroe:** entendieron cómo llevar a cabo esta actividad, sin embargo, hubo problemas para el usuario quien leen para sí mismo y toma poco tiempo para entenderlo dando como consecuencia que sus dirigidos no entendiera de primera mano la información. Con excepción de un padre quien si ejerce una retroalimentación a su hijo y pudo entender lo enseñado.
- **Pasar a la siguiente actividad:** no tuvieron problema para llegar al final de la actividad.

Para esta segunda fase, los padres utilizan el producto de mejor manera. Sin embargo, se podrían implementar otros recursos como el audio y animación que ayude a comprender el prólogo y las indicaciones de mejor manera tanto para el usuario principal y el secundario. Por último, los padres dieron comentarios positivos en cuanto al producto y piensan que es una herramienta útil para ser implementada dentro de las aulas.

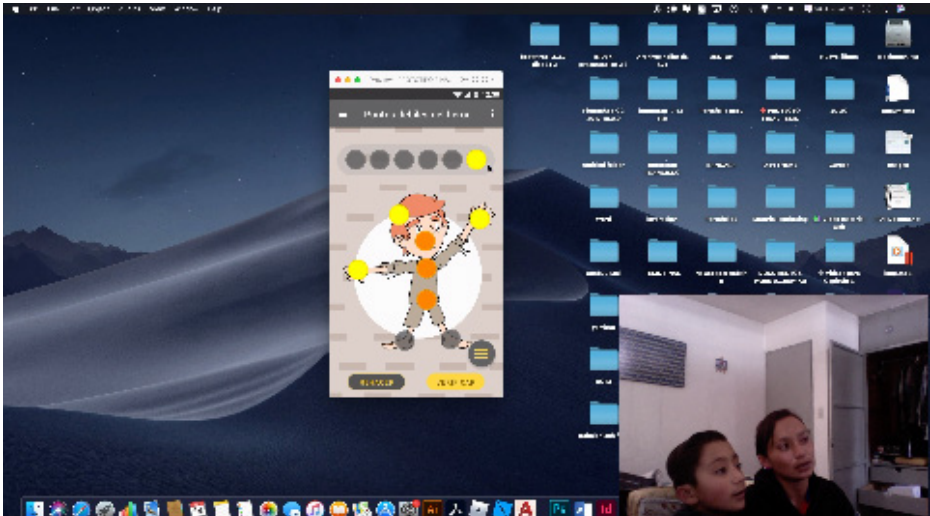


Figure 77. Padre de familia e hijo utilizando la aplicación.

3.4 Correcciones del prototipo final

Una vez culminada la validación tanto con el comitente, usuarios y profesionales experto en este tema. Se procedió a pasar a la sexta fase de la metodología de la investigación “rediseño”, en donde se reajustará el producto en base a la retroalimentación recibida del cliente. (Frascara, 2011, p.18) Los cambios realizados al producto fueron los siguientes:

- Se implementaron muletillas visuales para resaltar palabras importantes y se redondeó los cuadros de textos. También, se implementó la palabra pene y vagina en vez de órganos sexuales como sugirió el comitente.



Figure 78. Uso de muletillas visuales en palabras claves y cajas redondeadas

- Se desarrollaron opciones de usuario, así como, otras pantallas dentro del menú y una sección informativa como preguntas frecuentes sobre abuso sexual.

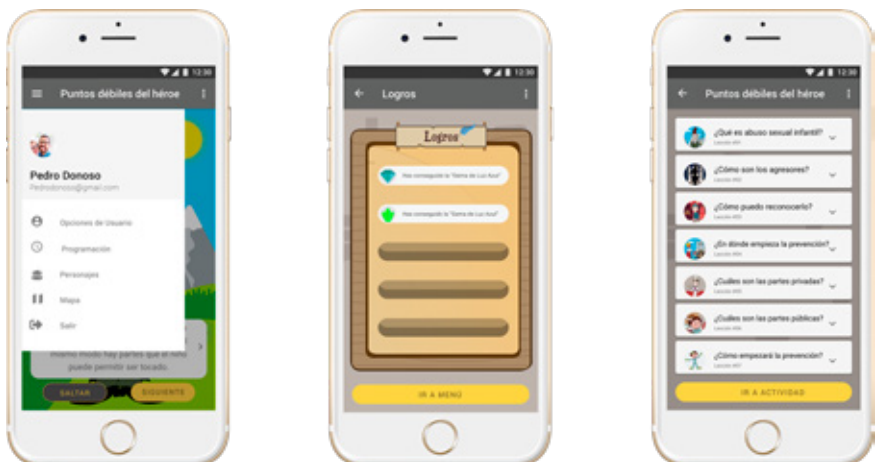


Figure 79. Implementación de opciones de usuario, logros y preguntas frecuentes.

- Se ajustó el arquetipo de los personajes del reto y se lo representó en una época medieval. En un principio solo se contó con el personaje del niño en el reto, por lo que se creó su contraparte.

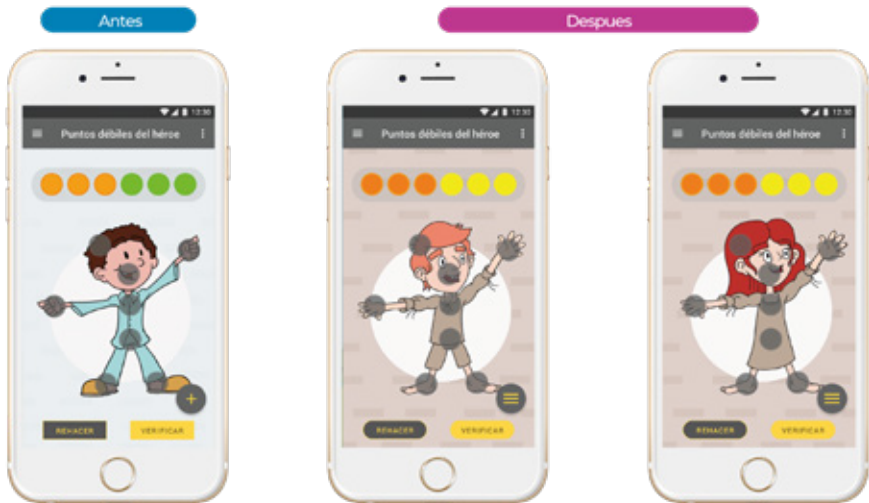


Figure 80. Implementación de personaje femenino, cambio de vestimenta

- Se aplicó una ventana condicionante “pop-up” para la sección “programación”, para explicar el funcionamiento de esta ventana de mejor manera.

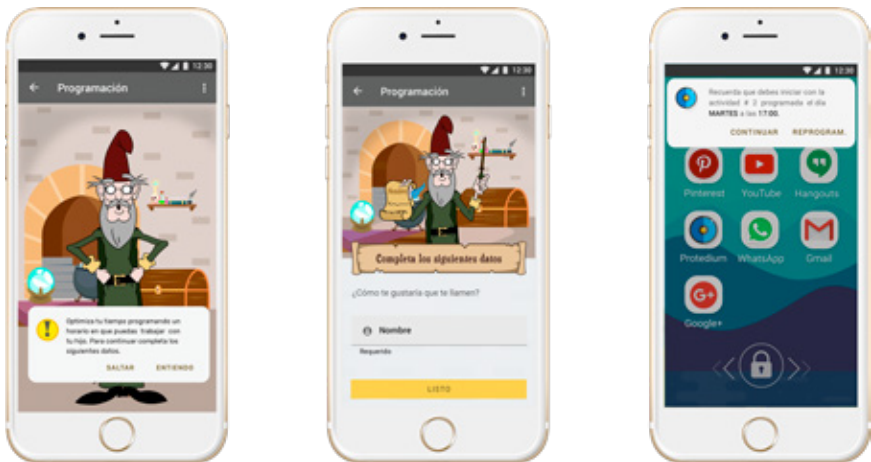


Figure 81. Ventana “Pop - up” para programación

CAPÍTULO 3

- Se implementó un sistema de flechas en donde el usuario pueda desplazarse a las secciones adyacentes, asimismo, un botón para continuar dado que los padres de familia no contaban con ninguna llamada a la acción para seguir a la siguiente actividad.

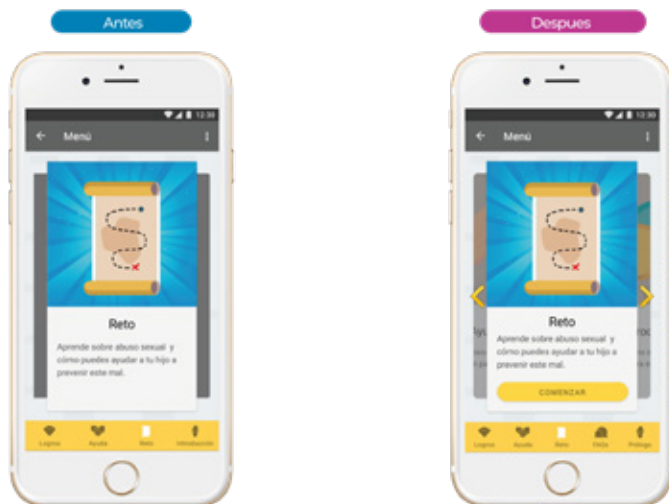


Figure 82. implementación de boton continuar y flechas de desplazamiento.

- Por último, se modificaron ciertos íconos como “error” y “menú”. Además, se cambiaron los colores del semáforo dentro de la actividad, dado que el color verde denota permiso y lo que se busca representar es “peligro” y “peligro -moderado”. Para el ícono “error” se escogió el color rojo, tomado en cuenta que este es el color más importante dentro del semáforo y representa una multa o una infracción. El color naranja representa peligro y es usado para señales, chalecos o contenedores de sustancias tóxicas. Dentro de esa escala tenemos al amarillo que es el color intermedio entre el naranja y el verde. Este color es perfecto para representar un peligro moderado. (Heller, 2008, p.66-185)

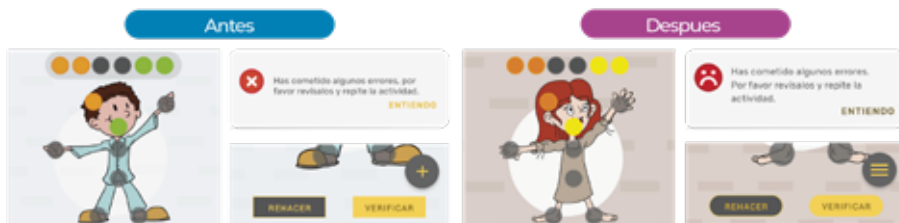


Figure 83. cambio de colores en actividad y cambios de íconos.

3.5 Conclusiones y recomendaciones.

3.5.1 Conclusiones

El abuso sexual infantil es un problema en nuestra sociedad, ahora es más visible que en décadas pasadas gracias a los medios de comunicación y la denuncia pública. Muchos padres de familia no llegan a comprender a los actores y los escenarios donde se produce este infortunio dada la falta de conocimientos y el estigma social que lleva hablar del tema.

En la investigación realizada aparecieron las principales razones, aparte del desconocimiento, del porqué los padres no hablan de abuso sexual con sus hijos. Entre esas tenemos: no es pertinente hablar de esos temas por su corta edad, miedo de dar respuestas erróneas a un tema tan delicado o no saber cómo hablar de prevención y pensar que el tema se debe enseñar, exclusivamente, en la escuela. Sin embargo, el profesor no puede brindar la misma confianza que el padre, que es el más idóneo para instruir a su representado.

Como respuesta a esto, se diseñó un producto educativo donde el padre amplíe sus conocimientos sobre prevención del abuso sexual y enseñe a su hijo utilizando las herramientas que este producto brinda. Se contó con la colaboración de otros profesionales como psicólogos, pedagogos, comunicadores, quienes aportaron con sus conocimientos para desarrollarlo, asimismo, se realizó un estudio de usuario para conocer la manera en que este aprendía, sus intereses, gustos y necesidades con el fin de construir un producto agradable para él.

Finalmente, se validó el producto con el comitente, usuarios y profesionales experto en el tema a través de metodologías cualitativas y evaluaciones aplicadas a la interfaz. Primero, se pudo ajustar el prototipo en base a los resultados de dicha evaluación. Luego, se volvió a validar el producto con el usuario y evidenció que el funcionamiento del prototipo es bueno. El padre pudo aprender un tema complejo y desarrolló el ejercicio propuesto con su hijo. Esto ayudó al padre a enseñar a su hijo temas básicos de prevención del abuso sexual. También, la evaluación aportó nuevas ideas para mejorar el prototipo a futuro.

3.5.2 Recomendaciones

Las indicaciones en la sección del reto podrían mejorar su comprensión, si se implementara un corto multimedia en vez de usar textos. El padre necesita leer para que el niño comprenda el contenido y las actividades. Sin embargo, una mala lectura podría afectar la comprensión del niño sin contar que se distraen fácilmente. Es necesario realizar este cambio dado que generaría una mayor retención de información y aún más en el niño.

Se debe tener presente el contenido de las actividades y revisar meticulosamente. Se menciona que el niño puede permitir ser tocado con su consentimiento por ciertas personas como doctores y profesores. Sin embargo, dentro de la escuela y el sector de la salud se han presentado casos de abuso sexual. Es necesario enseñar al niño que debe informar al padre o tutor de cualquier irregularidad o situaciones que lo hagan sentir mal.

Para llegar a implementar la aplicación se debe tener en cuenta varios factores como la adaptación a otros tipos de dispositivos. Es decir, se debe tener en cuenta su distribución por lo que sería conveniente redimensionar estos elementos y ser probado en diferentes dispositivos.

Los profesionales que fueron encuestados coincidieron en que la gráfica necesita mantener una misma línea. En otras palabras, se necesita mantener la misma temática con las que la ilustración fue construida, al igual que otros elementos de la interfaz como íconos, botones, flechas y cuadros de texto.

La ventana de programación necesita ser replanteada, hacerla más corta en donde el padre o tutor puedan llenar la información en una sola pantalla. Es importante, que se desarrollen todas las pantallas del menú como buscar ayuda, logros y preguntas frecuentes. También, recrear otras pantallas como opciones de usuario y configuración con el fin de ver cómo funcionan estas opciones en conjunto con el resto de la aplicación. Además, si se llegara a implementar ya se contaría con la aplicación completa para pasar al proceso de desarrollo.

Los colores del reto tienen que ser replanteados en cuanto a su significado. El color verde es permisivo totalmente y se busca que el niño comprenda que a pesar de que puede permitir ser tocado, necesita estar alerta en todo momento. Así también, necesitan ser replanteados los nombres de los personajes que pueden escoger los usuarios o que el usuario tenga la opción de renombrarlos.

El prototipo solamente cuenta con personajes masculinos para desarrollar el reto. Es importante implementar personajes femeninos para desarrollarla y exista un equilibrio de género dado que el 55% de los usuarios encuestados pertenecen al género femenino y 45% al masculino.

Al ser una aplicación pensada para ser vendida como una aplicación freemium, se debe tener en cuenta que no todas las actividades deben ser activadas. Se recomienda que al menos la primera actividad sea liberada, dándole la opción al usuario de comprar el resto de la aplicación.

También, la aplicación puede ser vendida como una aplicación “advertising” que gana dinero por medio de publicidad, dejando ciertos espacios en donde el patrocinador de la aplicación pueda promocionar a su institución o empresa. Para quienes adquieran la licencia, se recomienda para su distribución tener espacio dentro del sitio web de la empresa o institución que lo promocioe y vincularlo al play store.

- Adriá Chamorro Ramos (2017). El viaje del héroe cambelliano. Facultat d'Humanitats. Universitat Pompeu Fabra. Barcelona, España.
- Airey, D & Pérez Ocaña, A. (2015). Diseño de logos. Madrid: Anaya Multimedia.
- Alan male (2017). A Theoretical & Contextual Perspective. Bloomsbury Publishing 2da Edición.
- Alexandra Yépez (martes 15 de noviembre del 2017). Entrevista realizada por Francisco Rodríguez [grabación en audio]. Entrevista transcrita disponible en Anexos.
- Andrés Echeverría (miércoles 16 de noviembre del 2017). Entrevista realizada por Francisco Rodríguez [grabación en audio]. Entrevista transcrita disponible en Anexos.
- Arenas, A. C. (2004). Adoptado de producción: Árbol de problemas.
- Belén Garces (4 de julio del 2020). Entrevista realizada por Francisco Rodríguez [Entrevista Videograbada]. Entrevista transcrita disponible en Anexos.
- Best Material Design Frameworks (2020). "Top 10 Best Material Design Frameworks That Are Trending In 2020". Recuperado de <https://www.boots-trapdash.com/material-design-frameworks/>
- Bianca Ricaute (2018). "Las aplicaciones gratuitas más descargadas en Ecuador". recuperado <https://www.metroecuador.com.ec/ec/tecnologia/2018/01/15/aplicaciones-ecuador.html>
- Boris Fernando Candela (2016). La ciencia del diseño educativo (2° ed.). Colombia: Ed. Universidad del Valle.
- Campaña "Abre los Ojos" contra el abuso sexual lanza UNICEF en Ecuador – UNICEF Ecuador, (2011). Recuperado de https://www.unicef.org/ecuador/media_5606.htm

- Cao & Cousins (2018). Web Design Trends [PDF]. Recuperado de: hello@uxpin.com.
- Capsule (2007). Claves del diseño 01 LOGOS. Editorial Gustavo Gill, SL Barcelona.
- Carlos Moreno (1991). El diseño gráfico en materiales didácticos. (1ª ed.). Introducción. Brúcelas, Bélgica: CESAL, 2009. (p.77); (p.9-12)
- Cecilia Romero (sábado 4 de noviembre del 2017). Entrevista realizada por Francisco Rodríguez [grabación en audio]. Entrevista transcrita disponible en Anexos.
- Chris Do (2017). Typography Manual Vol.1 [PDF]. Recuperado de www.TheFutur.com
- Costa Joan (2010). El DirCom hoy: Dirección y Gestión de la Comunicación en la nueva economía. Barcelona: Gráfico. Granollers.
- Daniel Reposo (2016). “La escala de iconicidad en el ámbito de las marcas gráficas” [PDF]. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/317601067_La_escala_de_iconicidad_en_el_ambito_de_las_marcas_graficas
- David Benyon (2010). Designing interactive systems: a comprehensive guide to HCI and interaction design (2º ed.). Pearson Education Limited.
- DNI Ecuador (2005), la prevención de la violencia escolar, un objetivo alcanzable. Ecuador, Edición Fausto Reinoso. (p.34)
- El abuso sexual infantil en la mira de la Fiscalía – Fiscalía General del Estado. (2017). Recuperado de <http://www.fiscalia.gob.ec/index.php/sala-de-prensa/boletines/67-2017/marzo-2017/628-el-abuso-sexual-infantil-en-la-mira-de-la-fiscalia>
- Eva Heller (2008). Psicología del color (1º ed.). Gráfica 92, SA, Rubi (Barcelona)

- Félix López Sánchez (2014). Los abusos sexuales a menores y otras formas de abuso sexual. (1a ed.). La intervención educativa y la escuela: el buen trato sexual. (pp.31- 55). Madrid: Editorial Síntesis S.A.
- Frascara, J. (2012). El diseño de comunicación (1st ed.). Argentina: Ediciones Infinito.
- Frascara, J. (2011). ¿Qué es el diseño de información? (1° ed.). Argentina: Infinito.
- Gavin Allanwood & Peter Beare (2015). Bases del diseño de interacción. (1° ed.). China: UBedicion.
- Gavin Ambrose & Paul Harris (2006). Basics Design: Colour. Fairchild Books AVA.
- Gobierno Nacional de Ecuador (2015-2017). Plan Nacional para la Erradicación de la Violencia de Género hacia la Niñez, Adolescentes y Mujeres [PDF]. Recuperado de http://www2.unwomen.org/-/media/field%20office%20ecuador/documentos/publicaciones/2015/2015_017%20mjdhc%20folleto%20pnevg.pdf?la=es&vs=2307
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). Metodología la investigación (5th ed.). México: McGraw-Hill.
- IDEO. (2016). Diseño Centrado en las Personas. Kit de Herramientas 2da Edición.
- Jayneen Sanders (2015). No Means No!. UpLoad Publishing Pty Ltd. Victoria, Australia.
- Jerry Cao & Carrie Cousins (2018). “Web design trends”. UXPin Inc [PDF]. Recuperado de hello@uxpin.com.
- Jessica Aharonov (2011). “Psico Typo. Psicología Tipológica” [PDF]. Recuperado de https://issuu.com/ar0design/docs/psico_tipo

- Jim Krause (2010). Color index. Revised Edition (1° ed.). Cincinnati, Ohio USA: fw media.
- José Cantón Duarte – María del Rosario Cortés Arboleda (2003). Guía para la evaluación del abuso sexual infantil. (1ª ed.). El abuso sexual infantil un gran problema social, Madrid: Edición pirámide. (p13-28).
- Joseph Campbell (1949). The Hero with a Thousand Faces. Nueva York, Bollingen Foundation Inc.
- Karla Betancourth (27 de junio del 2020). Entrevista realizada por Francisco Rodríguez [Entrevista Videograbada]. Entrevista transcrita disponible en Anexos.
- Kimberly King. I said No! (2016). A kid to kid guide to keeping private parts private. Boulden Publishing. [USA]
- Material Design. Material System & Material Foundation. Recuperado de: <https://material.io/>
- Martín Marigue (2001). “Tabla de contexto de Uso” [PDF]. Recuperado de https://pdfs.semanticscholar.org/881b/8dd0c2641657bae-3f4404a326e654105098a.pdf?_ga=2.10995633.42043644.1615742639-279707772.1615654539
- Ministerio de Educación – Más unidos Más protegidos (2017). Plan Nacional de convivencia Armónica y Cultural de Paz en el Espacio Escolar [PDF]. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Guia-metodologic-video-mas-unidos-mas-protegidos.pdf>
- Ministerio de Educación (2017). Ciencias Naturales en Educación Básica Media [PDF]. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/3-CCNN.pdf>
- Ministerio de Educación (2017). “Plan Nacional de Convivencia Armónica y Cultura de Paz en el Espacio Escolar” [PDF]. Recuperado de: <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Guia-metodologic-video-mas-unidos-mas-protegidos.pdf>

- Ministerio de Educación (2015). “Lineamientos para el Funcionamiento del Programa Educando en Familia en las Instituciones Educativas” [PDF]. Recuperado de https://educacion.gob.ec/wpcontent/uploads/downloads/2017/05/5_Lineamientos_funcionamiento_PeF.pdf
- Moisés Mariscal Romero (2013). Órdenes de producción, equipos y páginas maestras para la maquetación y compaginación de productos gráficos (1° ed.). Andalucía – España Ic editorial
- Nilda Chirinos (2009). Características generacionales y los valores. Su impacto en lo laboral [PDF] (Vol. 2). Revista de Investigación. Universidad de Carabobo, Venezuela (pp127-133).
- López Fernando (2009). Informe 2009, sobre abuso sexual en niños, niñas y adolescentes en el Ecuador. (2ª ed.). Conclusión de la investigación. Ecuador: SOBOC GRAFIC, 2001, (pp127-133).
- Luciano Lutereau (2013). Los usos del juego, estética y clínica. (1° ed.). Buenos Aires, Argentina: Letra viva.
- Luis Rodríguez Morales (2004). Vectores del diseño. Editorial Siglo XXI. México.
- Osterwalder, A., Pigneur, Y., Bernarda, G., Smith, A., Papadakos, T., & Menses, M. (2015). Diseñando la propuesta de valor.
- Osterwalder, A., Clark, T., & Pigneur, Y. (2015). Generación de modelos de negocio. Barcelona: Deusto. (s.l.). (s.e.)
- Mónica Eugenia Otero & Diana María López (2016). La generación de los millennials frente al consumo socialmente responsable. Bogotá, Colombia.
- Pablo Alberto Morales Muñoz (2012). Elaboración de material didáctico. (1ª ed.). Introducción. México: RED TERCER MILEMIO. (p.26-27)
- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: Neología. Diccionario de la lengua española,

23.ª ed., [versión 23.3 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [agosto, 07, 2020].

- Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (2017). Plan Nacional para el Buen Vivir. Quito: SEMPLADES.
- Tatiana Cordero Velásquez - Gloria Maira Vargas (2001). Acoso y abuso sexual en colegios de Ecuador. (1ª ed.). Marco conceptual. Ecuador: SOBOC GRAFIC, 2001, p.11-24.
- Usuario Johana Sánchez (29 de junio del 2020). Entrevista realizada por Francisco Rodríguez [Entrevista Videograbada]. Entrevista transcrita disponible en Anexos.
- Violencia contra los niños – UNICEF Ecuador, (2011). Recuperado de https://www.unicef.org/ecuador/media_28087.htm
- William Bird (1991). UNICEF. Informe final del estudio sobre abuso sexual a los niños en Quito y Guayaquil. (1ª ed.). Conclusión de la investigación. Ecuador: Efecto gráfico, 1991. (p217-218).
- Xavier Barriga Abril (miércoles 5 de febrero del 2020). Entrevista realizada por Francisco Rodríguez [Documento Escrito]. Entrevista transcrita disponible en Anexos.

ANEXO NO. 1

Entrevista: abuso sexual en las escuelas.

Fecha: 14 de noviembre del 2017

Hora: 5:54 pm

Entrevistador: Francisco Rodríguez

Entrevistado: Alexandra Yépez

Introducción: Buenos días me llamo Francisco Rodríguez soy estudiante de Diseño gráfico y comunicación visual en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, estoy realizando mi proyecto de fin de grado acerca del material educativo para padres que ayude a la prevención del abuso sexual dentro de las escuelas.

Preguntas:

¿Qué conoce usted sobre el abuso sexual en las escuelas?

El índice de abuso sexual en las escuelas es alto, antes no se sabía mucho de esto por el miedo que tenían los niños y los padres de decirlo, no salía a la luz, ahora está saliendo a la luz gracias a que algunos padres se animaron a hablar.

¿Usted qué piensa de por qué no se animaban a hablar los padres o los niños en sí?

Por un sinnúmero de razones, la ley por ejemplo no está bien estructurada, entonces claro los niños hablaban y eran los niños quien al final tenían que defenderse, si porque la acusación se revertía, Ej. Yo no soy, este niño es un mentiroso. Entonces el abuso era para los niños, muchas veces los niños al dar su testimonio eran revictimizados. Ellos tenían que contarle al papá, después al abogado, después al psicólogo, después al perito, después a lo mismo y no se tiene respeto ni consideración a lo que el niño siente lo que quieren es sacar información, sacar información, entonces el niño no es que se sienta bien en este tipo de procesos.

¿Cuáles son los más vulnerables al abuso sexual dentro de escuelas y colegios?

Dentro de escuelas y colegios, yo pienso que en todas las edades son vulnerables, pero los chiquitos son los más vulnerables, el abusador siempre busca a su presa digámoslo entre comillas los más indefensos.

- Los más indefensos, ósea digamos alguien de primer grado que está comenzando la escuela

Exactamente, aunque hay de todas las edades porque utilizan la manipulación, qué se yo te voy a matar si avisas

¿Cuál sería una solución tentativa a este problema que viven las escuelas sobre el abuso sexual?

Creo que lo tú estás pensando es una buena idea, hacia la prevención debemos trabajar mucho a lo que es prevención. No se habla de sexualidad en las escuelas, tampoco los padres no hablan nada de sexualidad con sus hijos y esto hace que los niños se alejan no se saben de lo que se está hablando y un adulto que tiene mucha más experiencia los envuelve y los engaña fácilmente.

¿la educación sexual es una solución al abuso sexual? Si/No, ¿por qué?

¿La educación sexual?, depende que entiendes tu por educación sexual. Aquí se ha dado campañas de educación sexual y no ha servido de mucho, depende de lo que se entiende por educación sexual. La educación sexual debe ser desde que el niño es chiquito desde que nace el contacto con los padres eso es educación sexual, no solo decir ve mira estos son tus genitales tu eres varón, tu eres mujer y el acto sexual es así, eso no es la educación sexual.

- He leído que el abuso sexual es parte de la educación sexual en el mal sentido. Yo lo que comprendo por educación sexual infantil en este caso, es las manifestaciones que tienen los niños, es decir que desde que son pequeños ellos ya manifiestan cuáles son sus preferencias, manoseos, juegos, tocarse los genitales frente a otras personas, el problema es que el adulto no considera eso como apropiado, entonces le satanizan mucho a la educación sexual es un tabú, si porque la sexualidad es un tabú en nuestro medio.

¿Si es que la educación sexual la solución, quienes son los encargados de impartir?

Para mí los padres sería la mejor opción porque cada padre conoce mejor a su niño, sería individualizada dependiendo a la necesidad de cada niño, en las escuelas el riesgo que se corre es que tú le das la educación sexual a todos por igual y les das más una información teórica no es lo que debería ser, lastimosamente los papás no están

preparados para dar una educación sexual se podría decir buena por este temor que tienen los padres. Es decir, si hablo más de la cuenta, voy a despertar una curiosidad y el niño más bien lo va a hacer. Esto es la idea que tienen los padres, mejor no hablemos nada para que el niño siga siendo inocente.

- Si exacto o sea que el niño siga viviendo la niñez.

Exactamente, no hablemos nada no digamos nada, este chiquito de estos temas no tiene que enterarse.

¿Cómo usted reconoce a los niños que han sido abusados sexualmente?

Hay varias formas y depende de la edad también en la que ha sido abusado. El niño suele jugar más con sus genitales, suelen tratar de reproducir el tipo de acciones con sus amiguitos Se masturban mucho más de lo normal. Otro tipo de niños que han sido golpeados por el abusador son niños retraídos, callados, no hablan o sea hay muchas formas de expresar este problema por los niños.

¿Cómo comienza su tratamiento?

Del abuso sexual, yo no soy psicóloga clínica soy psicóloga educativa, pero he seguido algún curso sobre esto y el tratamiento básico es des culpabilizar al niño que todo el mundo culpabiliza a la víctima. Ej. Tú le has de ver dado la oportunidad, o por qué no gritaste, o por qué no dijiste que no, o por qué no dijiste un alto, se culpabiliza al niño muchas veces y el niño claro se siente culpable de algo que no ha previsto entonces el des culpabilizar al niño es una primera fase que no es el culpable de esto, el abusador fue quien lo hizo.

¿Cómo se ha ido trabajando este tema dentro de las escuelas?

hubo una época incluso que se prohibía hablar de estos temas en las escuelas, se ha trabajado con libros estandarizados y sobre todo se trabaja como ya te dije las partes del cuerpo que lo identifique por nombre básicamente eso, pero no más allá por eso yo pienso que estas campañas no dan resultado. Las campañas que se han dado hasta aquí no han dado resultado que los índices de abuso han resultado realmente la gente ahora ya lo denuncia, pero con mayor facilidad.

ANEXO NO. 2

Entrevista: abuso sexual en las escuelas.

Fecha: 15 de noviembre del 2017

Hora: 9:55 am

Entrevistador: Francisco Rodríguez

Entrevistado: Andrés Echeverría

Introducción: Buenos días me llamo Francisco Rodríguez soy estudiante de Diseño gráfico y comunicación visual en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, estoy realizando mi proyecto de fin de grado acerca del material educativo para padres que ayude a la prevención del abuso sexual dentro de las escuelas.

Preguntas:

¿Qué conoce usted sobre el abuso sexual?

El abuso sexual es una actividad sexual que se da entre dos o más personas sin consentimiento alguno que se puede producir de un adulto hacia un niño o de un adulto hacia otro adulto.

¿Cuáles son los más vulnerables al abuso sexual?

Las personas que sufren mayor vulnerabilidad en nuestro país, bueno estudios o en estadísticas demuestran que las mujeres son más acosadas en nuestro país.

¿Cuáles son los más vulnerables al abuso sexual dentro las escuelas y colegios?

Bueno dentro de las instituciones educativas la probabilidad de cuales sean las personas mayor acoso o abuso sexual son en este caso mujeres.

¿Cuáles son las posibles causas de este fenómeno?

Bueno las causas pueden ser un desorden en el comportamiento de las personas viéndolo desde un cuadro clínico, pero también se puede decir que es el desconocimiento de muchos padres y madres sobre este tema tan importante que es el abuso sexual.

¿Cuál sería una solución tentativa?

Una, la solución más alta e idónea me parece al punto de vista mío es el control y la supervisión de los padres hacia los hijos y hacia los demás ósea hacia otras personas hacia uno mismo e igual también fomentar lo que son los talleres para padres y maestros sobre el tema de prevención y detección del abuso sexual.

¿Es la educación sexual una solución al abuso sexual?

La educación si sería una solución, pero para la prevención no más para eliminar lo que es el abuso sexual porque nos, la educación solamente nos habla de cómo prevenir cómo detectar estas actitudes hacia el niño, la mujer, hacia cualquier persona adulta o sea conocer más o menos de ahí como una solución para que se elimine lo que es el abuso sexual desde mi punto de vista es muy difícil.

¿Desde qué edad se puede impartir educación sexual?

Se podría decir desde los tres o cinco años de edad bueno mediante unas técnicas no por ejemplo en esta edad los niños se podrían practicar lo que es la educación sexual mediante títeres, mediante unas dramatizaciones, pero desde mi punto de vista sería una edad adecuada para que vayan recibiendo este tipo de charlas sobre la educación sexual.

¿Quiénes son los encargados de impartir educación sexual?

Las personas encargadas principalmente de hablar sobre sexualidad, abusos sexuales serían los padres, pero viéndolo desde un punto de vista más profesional bueno valga la redundancia sería las personas capacitadas sobre estos temas por qué hablar de sexualidad es algo normal como hablar de Matemáticas, hablar de Biología y otras asignaturas o de otras temáticas que nos frecuente o nos estamos pasando comúnmente en nuestra sociedad.

En caso de ser padre/maestros quienes tengan que tratar estos temas:

¿Qué temáticas deben tratar o saber padres / maestro para?

un tema muy importante que sería que se tomara mucho en consideración en las instituciones en las unidades educativas en todo lo que tenemos es la prevención y detección sobre el acoso y abuso sexual.

¿Cómo se ha ido trabajando el tema dentro de las escuelas?

El trabajo sobre estos temas en las unidades, institutos en instituciones para mi punto de ver es muy escaso ya que no se ha profundizado con estos temas como sería el acoso, el abuso, la explotación. Todos esos temas que son de mucha importancia y de conocimiento social y no se toman mucho en consideración en los centros, en las unidades y actualmente ya porque salió a relucir mucho este tema y mucho que está sucediendo en nuestro país de abusos sexuales que se producen, en la actualidad se está queriendo retomar o tomar en serio estos temas.

¿hay capacitación a padres, maestros?

No contesta.

¿Cómo reconoces a un niño que ha sido abusado sexualmente?

No contesta.

¿Cómo comienza su tratamiento?

En la actualidad tenemos mucho centro para las personas que han sido abusada sexualmente

¿Por qué no se denuncia?

Por miedo al agresor.

ANEXO NO. 3

Entrevista: sobre el abuso sexual en las escuelas.

Fecha: 03 de noviembre del 2017

Hora: 15:57 am

Entrevistador: Francisco Rodríguez

Entrevistado: Cecilia Romero

Introducción: Buenos días me llamo Francisco Rodríguez soy estudiante de Diseño gráfico y comunicación visual en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, estoy realizando mi proyecto de fin de grado acerca del material educativo para padres que ayude a la prevención del abuso sexual dentro de las escuelas.

Preguntas:

¿Cuál es su nombre?

Me llamo Cecilia Romero

¿En donde trabaja?

Soy docente, maestra de primer grado.

¿En qué escuela?

En la escuela FAE N 1 de Quito

¿Qué conoce usted sobre el abuso sexual en la escuela?

Por las noticias de que hay muchísimos estudiantes aquí en Ecuador que han sido de una u otra manera abusados sexualmente por los docentes lo cual me asombra porque nosotros fuimos educados para enseñar a nuestros hijos y cuando uno es maestro de vocación, ve en sus niños como unos hijos. Nuestro deber como maestros es cuidar proteger la integridad de nuestros estudiantes

¿Han sido capacitados sobre el tema?

Honestamente no hemos tenido una capacitación sobre el abuso sexual, uno como

mujer y como madre ha hablado con los estudiantes que tienen que cuidarse, que tienen que decir no, por iniciativa propia de nosotros.

-Ok, no han recibido una capacitación por parte del Ministerio de Educación. El Ministerio de Educación se ha despreocupado de este tema, más bien se ha enfocado la capacitación sobre la comunidad LGBTI. Entonces y descuido lo más prioritario cómo es esto de la educación sexual en las aulas.

¿Desde qué edad están recibiendo los niños educación sexual?

Sabe que en dentro del curricular no existe, hasta sexto grado no solo hasta séptimo año.

¿Cómo usted prevendría el abuso sexual en su trabajo?

Cómo ... prevenir... me dice... hay como prevenir es un tema tan importante, no me doy vueltas porque Dios no permita pase algo con mis estudiantes, honestamente me siento muy preocupada, pero tendría que no se hacer una campaña en mi institución hablar con el DS para que ellos de alguna manera con nosotros, pues, hablemos en las aulas busquemos material, lamentablemente no hay material para esta situación. Yo me bajé un video de "La clase de Tere" que ese video es mexicano como necesitaba eso les hice ver a mis estudiantes, pero honestamente material didáctico no hay.

¿Poseen material como folletos para trabajar con los padres?

No está este tema, pero nosotros ya por los muchos casos que ha habido hemos visto la necesidad de crear conciencia en los padres de familia, en los docentes inclusive, en los estudiantes sobre el tema.

ANEXO NO. 4

Entrevista: Entrevista Dirigida al experto sobre la inseguridad de la conversación entre padres e hijos para hablar sobre prevención prevenir con su hijo el abuso sexual en menores.

Fecha: 7 de marzo del 2019

Hora: 4:35 pm

Entrevistador: Francisco Rodríguez

Entrevistado: Doris Ortiz

Introducción: Buenos días me llamo Francisco Rodríguez soy estudiante de Diseño gráfico y comunicación visual en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, me encuentro realizando mi proyecto de titulación son como enseñar a padres a comunicarse con sus y hijos para hablar sobre prevención del abuso sexual a menores:

Mis preguntas son las siguientes:

¿Por qué nace la dificultad del padre para hablar con su hijo sobre temas de prevención sobre el abuso sexual?

Cultural, el padre no está preparado para hablar con sus hijos, como consecuencia del no estar preparado, uno el no sabría cómo hablar con el hijo ya que lo considera un tema no apropiado para hablar con su hijo.

¿Qué temas de prevención de abuso sexual deben tratar los padres con sus hijos?

Básicamente proteger sus partes íntimas quien puede tocarlas y quién no. A reconocer persona que puedan hacer daño no solo dentro de la familia sino fuera de ella. Denunciar hablar con tus padres, etc.

¿En qué edad se recomienda hablar sobre estos temas con sus hijos los niños?

Se puede comenzar desde una temprana edad, no te olvides la educación sexual comienza desde joven y no desde adulto. Es ahí donde se tiene que hablar de sexo con el niño claro llevándolo a un nivel infantil.

¿Qué pueden hacer los padres de familia para mejorar la comunicación son sus hijos?

Primeramente, preparase para hacer, por más que haya educación de esto en el internet muchos no entienden que la primera persona que hay que educarse el padre a saber cómo enseñar muchos padres son rehúyen al tema. Y la verdad es muy normal tener que hablar de esto con los hijos, con conocimientos previos o ser asesorado por un profesional.

¿En qué aspectos afecta esta falta de comunicación al niño?

Pues en genera el alejamiento del niño, ya que los niños son muy susceptibles a las reacciones de los padres. Por ejemplo, cuando los niños son preguntados en los tribunales muchas veces estos se cohiben y ocultan la verdad ya que el niño muestra miedo a las reacciones de los padres que por lo general son negativas.

¿Por qué es importante que los padres hablen con los niños?

Para evitar no solo casos de abuso sexual sino otro tipo de males como violación, también es importante para generar confianza y que en un futuro se podría arruinar la relación.

¿Cómo puede esto prevenir el abuso sexual?

A través de juegos simbólicos como la técnica del semáforo. Etc.

¿es una perspectiva heredada por parte de los padres por sus propios padres?

Si y esto es en general de toda la población, la mayoría de los padres aprendieron conocimientos de sus padres y estos replican lo aprendido con sus hijos

ANEXO NO. 5

Entrevista: Materiales que se utilizan dentro de la escuela

Fecha: 7 de marzo del 2019

Hora: 4:35 pm

Entrevistador: Francisco Rodríguez

Entrevistado: Rocío Núñez

Introducción:

Cómo son los talleres con los padres de familia:

De estas cosas ver que los niños que conversen, nos hicieron dibujar oídos una oreja he los ojos la boca entonces nosotros teníamos que explicar a los padres de familia el dibujo de la oreja por decirle. Por ejemplo, ustedes para que cree que es esto, para escuchar lo que los estudiantes dicen, eso para que usted escuche, esté atento de lo que están usted diciendo, si ustedes le escuchan a su hijo ustedes van a saber a qué atenerse.

Opinión sobre este material

Los papas tenían que venir disfrazados de héroes, a los psicólogos de la institución le enviaron todo este material, a nosotros también nos enviaron a nuestros correos este material en cuestión para capacitar a los padres de familia. Los psicólogos nos capacitaron, nos mostraron los videos. En esa misma tarde hicimos talleres con ellos. Utilizamos láminas y juegos. el taller fue bueno ya que pienso que los padres de familia tomaron conciencia sobre la gravedad que involucra a todo lo que es el abuso sexual. Así mismo, que los niños sepan de que no les pueden tocar y que estén ellos atentos en las calles a los parientes. Toda la escuela participó para no hacerlo muy extenso, cada día trabajamos con un grado diferente. Me gustó el material que nosotros realizamos, inclusive con las láminas que organizamos les hicimos entender muy bien. Después de la capacitación les hicimos llenar fichas a ver qué tal les pareció, si estuvo interesante o no, si les gustaría que haya talleres de nuevo, los padres contestaron que sí. Los psicólogos de la institución deciden la frecuencia de las charlas.

En cuanto a la elaboración del material

Nosotros hacíamos el material, unos hacían gráficos y otros realizaban preguntas y las plasmaban en hojas impresas para que contesten acerca del taller. También planificamos juegos para que ellos vean por ejemplo les hicimos un juego llamado el gato y el ratón. Es decir si estábamos todos unidos nadie se atreve a penetrar, hicimos que

todos los padres de familia para representar unión. mientras el gato estaba en los exteriores el ratón se encontraba adentro protegido. Eso es lo que queremos con los hijos de ustedes protección que nadie penetre maliciosamente hacia el niño.

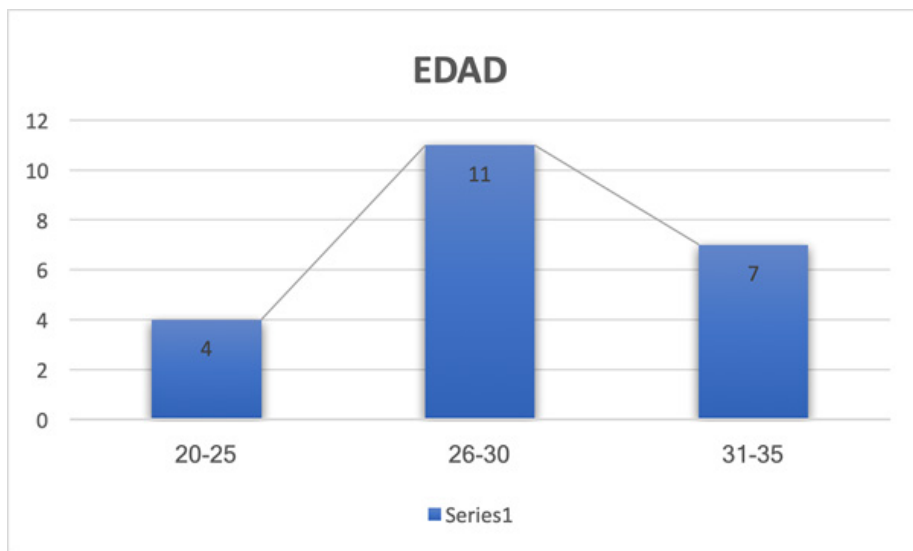
¿Qué enseñanzas de prevención se impartieron?

Todos los gráficos de que nosotros les enseñamos eran para que todos sus sentidos se alineen a proteger a sus hijos para que nos les ocurra nada. Si estaban atentos utilizando los cinco sentidos inclusive de la intuición. Sabemos cuándo están tristes o alegres, es en estos casos que se tiene que estar atento.

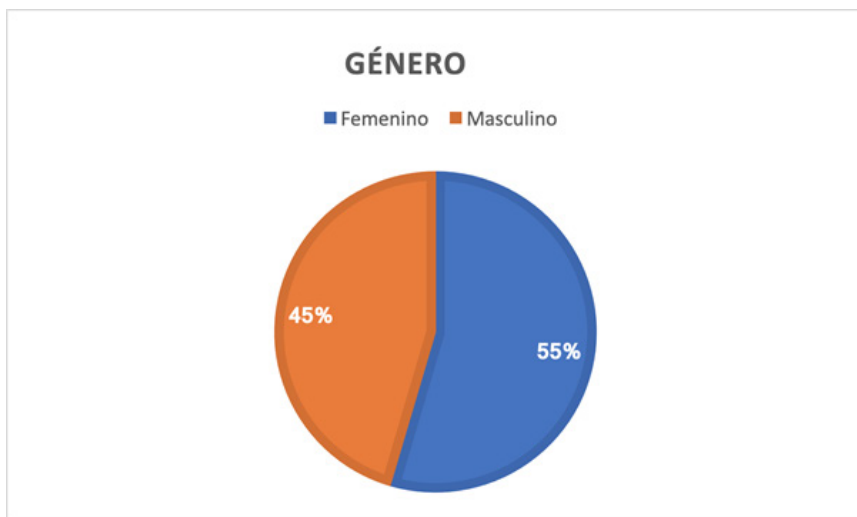
ANEXO NO. 6

Tabulación de las encuestas sobre depresión posparto

Edad:



Género:



1.- ¿Hablas con tus hijos para evitar que sufran abuso sexual a futuro?



Si su respuesta es afirmativa, ¿Qué temas trata sobre prevención ante un posible abuso sexual?

1.-A que no le toquen si alguien se acerca, que avise a su profesora si algo pasa.

- 2.-Que no se acerque a extraño, que avisen si algo pasa.
- 3.-Tiene que tener en cuenta a quien está a su alrededor.
- 4.-Debe decirnos quién le está molestando para denunciar en rectoría
- 5.-Debe cuidar sus partes íntimas de cualquier extraño y decirme si hay algún problema

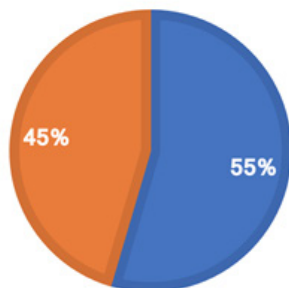
2.- ¿Cuáles es tu reacción ante las preguntas que te hacen tus hijos sobre sexualidad?

- 1.- No me pregunta eso.
- 2.- Trato de responder.
- 3.- No se
- 4.- Nunca me ha preguntado
- 5.- A veces me pregunta porque oyó o escuchó de algún amiguito y le contesto como por ejemplo las partes del cuerpo.
- 6.- No le permito que me pregunte, no está bien a su edad.
- 7.- No me pregunta, pero si lo hiciera le diría lo que me enseñaron.
- 8.- Me siento tranquila, relajada.
- 10.- No sé cómo me sentiría, no me ha pasado.
- 11.- Yo creo que como padre me sentiría bien, le contestaría sus dudas
- 12.- Están muy pequeño para preguntar sobre sexualidad.
- 13.- La verdad no sabría cómo reaccionar, pero si me tocara hablar le diría que se aleje de quien le de hacer daño y que me avise.
- 14.- No tengo idea.
- 15.- Nada sorprendido, le enseñó a reconocer sus partes íntimas.
- 16.- Me sorprendería que me pregunten sobre esto, pero creo que podría hablar con esto con mi hijo.
- 17.- Jamás me ha dicho nada.
- 18.- Trato de tener calma, pensar la respuesta y hablar directamente con mi hijo.
- 19.- Me sentiría bien porque está confiando en mí para hablar sobre sexualidad.
- 20.- No sabría cómo sentirme
- 21.- Debería decirme lo que me está preguntando ya que los padres están para contestar las preguntas.
- 22.- Mi reacción sería de preocupación tal vez esté aprendiendo de sexo en algún lado, sin decirme primero.

3.- ¿En dónde cree usted que se debería educar sobre estos temas?

RESPUESTA

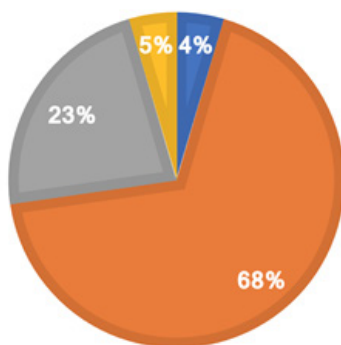
■ Escuela ■ Hogar



4.- ¿De qué manera usted se informa para explicar a sus hijos de estos temas?

RESPUESTA

■ En libros ■ En internet ■ En videos educativos ■ Otros



Otros
Folletos

5.- ¿Usted le da confianza a su hijo para que pregunte sobre este tema?



Si

No

¿Por qué?

1.- Creo que no es la edad para hablar sobre eso.

2.- No respondió.

6.- ¿Cree que hablar de sexualidad es inapropiado para la formación de los niños en esta edad?

1.- No estoy de acuerdo, creo que se debería hablar con los hijos de la sexualidad.

2.- Tal vez si tuviesen un poco más de edad, pero no porque están chiquitos.

3.- Si me parece apropiado hablarles de sexualidad, ya que así se pueden defender y nosotros pudiésemos estar más tranquilos.

4.- Si es muy importante hablar de sexualidad en especial en las escuelas.

5.- Creo que la pregunta debería estar dirigida a los profesores quienes les deben enseñar a defenderse.

6.- Es apropiado, pero con la supervisión de un profesional.

7.- Esto depende de qué orientación religiosa tenga el niño.

8.- Como padre debería consultarle a un psicólogo para proceder a hablar.

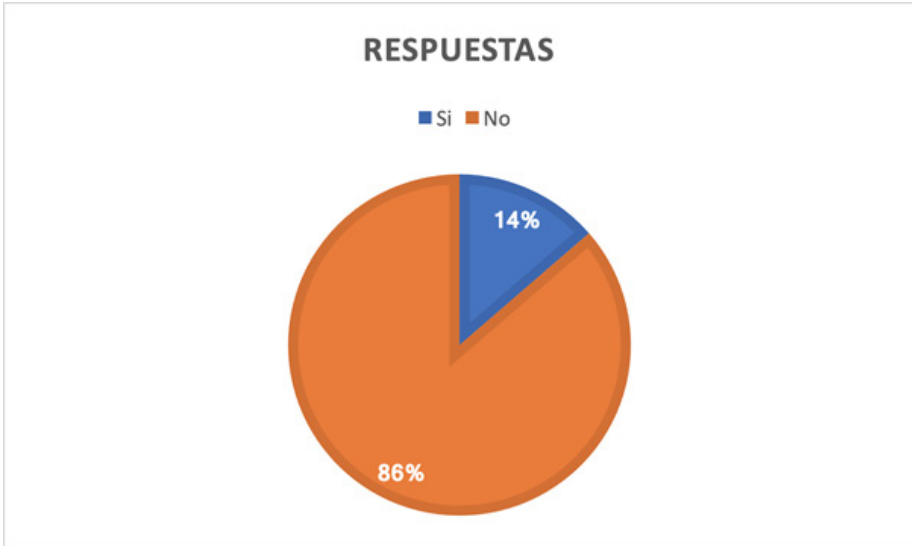
- 9.- No responde.
- 10.- Si tuviesen como uno 8 años porque no creo que entienda puede que se traumen.
- 11.- Si es apropiado hablarles de sexo.
- 12.- Creo que si es apropiado dar consejos.
- 13.- Si sería importante hablar de sexualidad
- 14.- Si es importante en especial por lo que está pasando en las escuelas.
- 15.- Creo que, si es apropiado, para que ya conozcan y se preparen.
- 16.- No me parece apropiado, los niños deben ser niños
- 17.- Se debe tratar muy delicadamente para que no se distorsione la información.
- 18.- No responde.
- 19.- Estoy de acuerdo hablar de sexualidad con mis hijos, pero no sé si ellos son lo suficientemente maduros para entender.
- 20.- Si, pero a partir de los 12 años para que comprendan mejor.
- 21.- Si me parece apropiado.
- 22.-Me parece apropiado ya que en los tiempos que vivimos, puede evitar males como el embarazo juvenil. el VIH, etc.

7.- ¿Cómo usted prepara a su hijo para evitar un posible abuso sexual?

- 1.- Le enseñó que se proteja sus partes íntimas y no hable con extraños.
- 2.-Debe avisarnos cualquier irregularidad.
- 3.-No sabría cómo.
- 4.- Haciéndole ver lo peligroso que es confiar en extraños
- 5.- Con vídeos educativos y entretenidos.
- 6.- Enseñándoles, conversando.
- 7.- Que no confíe en extraños y no acepte nada de nadie.
- 8.- Le enseñó a que cuide sus partes íntimas.
- 9.- Le digo que me cuente cualquier cosa que pase.
- 10.- Proteger sus partes íntimas y avisar a un adulto.
- 11.- Dándole consejos de cómo protegerse.
- 12.- La verdad no sé cómo hablar con mi hijo.
- 13.- Mostrándole libros y folletos.
- 14.- No le enseñó porque no es la edad adecuada
- 15.- Lo más correcto es conversar con mis hijos.
- 16.- Con dibujos sobre abuso sexual.
- 17.- Le recomiendo siempre estar con un amigo y nunca estar solo.
- 18.- No responde.
- 19.- Haciéndole ver videos de prevención sexual.

- 20.- Lo dejaría para cuando sean un poco más grandes.
- 21.- Lo hago con los videos de los superhéroes.
- 22.- No hablo porque es muy pequeño.

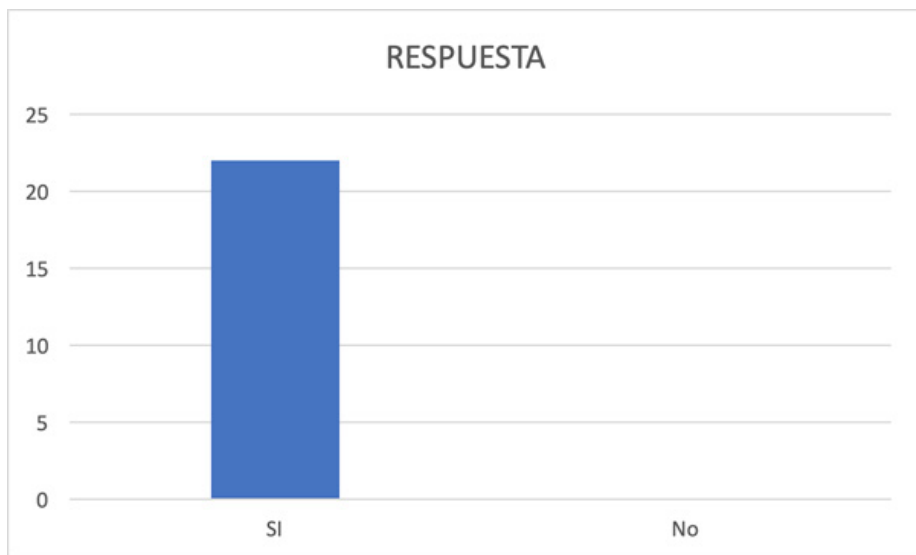
8.- ¿Ha recibido información en la escuela sobre este tema?



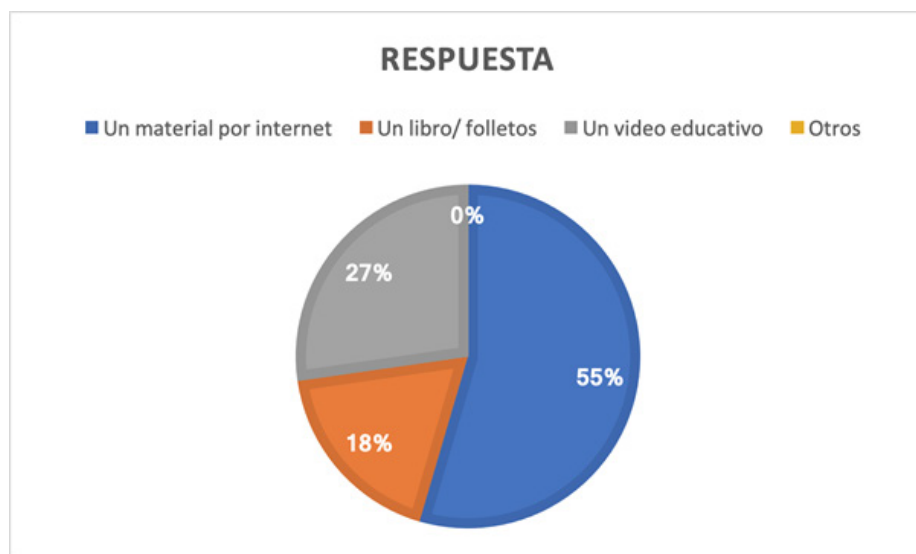
Sí, ¿Qué ha escuchado en la escuela?

- 1.-A cuidar sus partes íntimas.
- 2.-A saber, con quién están nuestros niños.
- 3.-Me han enseñado sobre el acoso.

9.- ¿Le gustaría recibir materiales educativos que le permitan hablar con sus hijos sobre estos temas?



10.- ¿Qué materiales le gustaría recibir para trabajar este tema?, a través:



Anexo N.- 7

Proceso creativo de Alan Male para Desarrollo de Ilustración
DESARROLLO DEL BRIEF

Narración:

PRIMER ACTO**1.- El mundo ordinario**

Érase una vez en un reino muy lejano, un rey y una reina que a pesar de vivir contentos se encontraban preocupados por sus primogénitos y los niños de la comarca en general.

2.- La Llamada de la Aventura:

Dado que un mal desconocido acecha al reino y está atacando a los niños. Se conoce poco o casi nada de este mal, ataca silenciosamente a los menores y puede tomar la forma de un aliado o personas cercanas a ellos.

3.- El Rechazo de la llamada:

Los monarcas saben que no pueden proteger a sus hijos en todo momento ni brindar ayuda a los pequeños de su reino.

4.- Encuentro con el Mentor:

Dado estas circunstancias, los reyes acuden al sabio en busca de ayuda. El sabio conoce de antemano lo que puede hacer este mal desconocido. Para enfrentarlo, los reyes tienen que conseguir el poder de un objeto mágico. Este objeto mágico puede dotar a sus pequeños hijos de un poder capaz de alejar a cualquier mal.

5.- El Primer Umbral:

Para conseguir este poder, los reyes tienen que embarcarse en un viaje a una región desconocida junto a sus hijos.

SEGUNDO ACTO

6.- Las pruebas, los aliados y los enemigos:

El sabio entregó a los padres, el pergamino mágico, el cual servirá como una guía en la búsqueda de este objeto, que dotará a los reyes de conocimientos para proteger a los pequeños príncipes y estos a su vez aprendan a protegerse de sus enemigos.

7.- La aproximación a la Caverna más profunda

pese a todos los difíciles retos que se le presentó, la familia finalmente llega a la región del Alumbrado en donde se tendrán que introducir para conseguir esa magia que pueda proteger a los niños del reino.

8.- La Odisea

El camino fue difícil pero finalmente la familia llegó hacia la cumbre, para activar el objeto mágico los menores utilizaron las gemas recolectadas en el camino. De repente, el desconocido apareció capturando al rey y la reina, interrumpiendo la activación de aquel objeto, los menores saben que es hora de enfrentar al desconocido utilizando lo aprendido por sus padres.

9.-La recompensa

El príncipe y la princesa enfrentaron arduamente al desconocido, ambos lograron neutralizar los poderes del desconocido.

Personajes:

Rey: Es un padre joven de entre 24 - 30 años, es un Rey valiente que acabó de tomar el trono. A pesar de inexperiencia pone de parte para encaminar a su reino, asimismo, a su familia. Se preocupa por su familia, y también lo que le pase con ellos. Es una persona justa, amable y alegre.

Reina: Es una madre joven de entre 24 - 30 años, ejerce su puesto en el trono como segunda soberana, A su vez, es una madre amorosa y protectora con su hijo. Es una persona amorosa, comprensiva e interesada por los demás.

Pequeño príncipe: Es un niño de 5 años, heredero al trono. Se encuentra en prepara-

ción para algún día heredarlo. Es muy aventurero, disfruta las caminatas en el campo y al mar. Es un niño gracioso, vigoroso y decidido.

Pequeña princesa: Es una niña de 5 años, que acompañará a su hermano en el trono como heredera. Le encanta la naturaleza y los animales. Es una niña alegre, valiente, no le gusta las injusticias.

Sabio: Es uno de los seres más poderoso del reino, está encargado de proteger y aconsejar a la familia real. Así mismo, siente bastante aprecio por los herederos reales.

Mal “ Desconocido “: Es un enemigo poderoso, dado que cambiar de forma y adquiere la silueta de gente cercana a la familia real. Prefiere atacar a menores en especial cuando están desprotegidos. Es difícil de predecir su localización, es manipulador.

ANEXO NO. 8

Entrevista: Validación producto “Protedium”.

Fecha: 27 de junio del 2020

Hora: 9:40 pm

Entrevistador: Francisco Rodríguez

Entrevistado: Carla Betancourt

- Listo ya.

- Desarrollaste fechas persona del aparato para escribir a tus usuarios.

- Básicamente porque veo que el prototipo lo hiciste pensando en IOS o también es compatible para Android en un futuro.

- Si en las encuestas salió que la mayoría de mis padres de familia utilizan Android entonces lo desarrolle con Material Design.

- Por qué es importante tienes que tomar en cuenta te voy a compartir pantalla es un buscador de estar por acá.

- Okay.

- Dentro de la fecha persona que tu desarrollas para poder describir a tu usuario debes poner el tipo de tecnología que manejan.

Que es algo que se les suele olvidar a muchos porque ahí vas a definir con tu programador qué tipo de tecnología es la que se va a desarrollar porque ya sabes no es lo mismo poder diseñar para IOS que para Android. De hecho, las especificaciones para poder subirlas. Necesito que me dejes compartir pantalla.

- ya.

- Entonces verás esta es una ficha personas. Puedes fijarte en extensión o siempre hay un hay unas matrices que son súper fáciles yo siempre lo hago en ilustrador porque somos diseñadores nos es mucho más fácil para nosotros, pero esta cosa de acá es súper importante. Qué dispositivos maneja y el nivel tecnológico que tienen tus usuarios ósea no podemos asumir absolutamente nada porque ya no estamos trabajando con DCU entonces debes tomar en cuenta la alfabetización en cuanto a internet software, aplicaciones móviles y redes sociales. Eso es súper importante tomar en cuenta y aprovechando que tengo este desarrollo de una clase.

Aquí tengo en desarrollo de fichas persona que son personas accesibles en tu caso a pesar de que no haya a o sea de que la mayoría de los padres sean usuarios de android. Me estás diciendo la mayoría no la totalidad entonces debe haber por ahí una IOS que debes considerar no te olvides de especificar eso también ok.

- Yo tenía un usuario Huawei, que básicamente no es ni IOS, ni Android. Sería un siste-

ma operativo diferente.

- Claro, pero igual lo que los que especificaron ósea sea el que sea o sea dado es que usan Linux lo tienes que poner eso no se puede pasar por alto.

- Ya. Entonces si quieres tengo que compartir la pantalla para que ellos vean lo que yo estoy viendo Ok. No te olvides de implementar una cookie que te lea tus bases de historial de correo para que no tengas que digitar siempre todo el correo o toda la contraseña porque esto es una joda ya te puede implemento puede como que afectar la experiencia lo mejor que te pasó ahora no.

- Así es

- Cosas que suelen pasar. Hasta en las mejores familias no te preocupes.

Tengo aquí la la pantalla como que desbloquear el teléfono OK. Y luego pasó al PRO-TEDIUM, iniciar sesión. Registrarse aquí lo que te dije de las coquis inicio sesión has cometido algunos errores okay entendido.

- Okay.

- Ya.

- Okay.

- Listo.

- Construcción del personaje en un reino muy muy lejano un martes conocido acecha a todos y los niños serán los más vulnerables quién te ayudó a la construcción de este texto.

-Quién me ayudó, una comunicadora social quien me ayudó con mi tesis.

-Okay.

-En un rey muy muy lejano un mal desconocido acechaba a todos. Parece que hay una falta ortográfica coma y los niños eran los más vulnerables. Si me das dos segundos te lo puedo confirmar.

- A ver, el personaje malo o es un mago el que te está contando la historia.

- No el mago es el que te explica la aplicación. Sino que comienza con el malo sea como un abreboca.

- Ya, muy poco se conocía de este mal. ataca en silencio a veces tomaba la.

- Okay tengo que revisar los textos.

-Si porque a mí me dice muy poco se conoce de ese mal. Ataquen silencioso y a veces, a veces no sé y toma la forma de un aliado o de una persona muy cercana a los pequeños hay que revisar que los tiempos verbales no.

- Si

-Y aquí aparece el narrador qué es este mago con sombrero bueno no porque ya hay un cambio de cromatina cierto.

-Exacto.

- Con el pasar de los días apareció un objeto mágico que podía protegerlos cuando sus allegados no estaban cerca. Allegados es un término interesante en no sé yo lo evaluaría. Era un interesante instrumento que daba magia a quienes lo manipulan.

En aquel reino padre e hijos viajaron a la región del aquí tienes un doble espacio no.
- Ya.

- Del alumbrado con la misión de buscar la magia para estar protegidos. La historia esta buena hay que revisar las sintaxis, pero esta bueno. Quienes emprenden camino en búsqueda del objeto llegaban a un pergamino mágico que le guiaba en el trayecto. Okay, es hora de comenzar la aventura con mucha suerte. A ver. reto aprendo sobre el abuso sexual y como por puedes ayudar a prevenir este mal. Se llega a buscar ayuda con el dedo por su señor y mucha información para perder este mal. Sigue tu proceso dentro de la aplicación. Los logros conseguidos okay cómo entró ya okay antes de continuar debes completar los siguientes datos entendido. Completa los siguientes datos nombre. Okay. no me deja cambiar el nombre.

- No hay como. es simulado.

- Sabías que con un plugin ya puedes hacer eso.

- No lo sabía.

- A ver en qué horario te gustaría trabajar. Ya, completa los siguientes datos cuántos de sus salas a mano te gustaría usar la app. Recomendado aquí está bien qué días pongamos martes y viernes listo inicia escogiendo tu personaje. ¿por qué la elección de esta línea gráfica? Está buena me recuerda un poco ahora de ventura, pero ¿por qué?

- como nació la línea gráfica.

- Ajá.

. Ya a partir del concepto y para yo saca el concepto tuvo que ser una historia basándose en el viaje del héroe y tenía que buscar un espacio un tiempo en donde un héroe tendría que viajar y conseguir eso que le protegerá del mal.

- Ok

- Se ideó una historia en donde un mago guía al héroe a conseguir ese objeto.

- Ok

- Hay partes que el pequeño debe proteger y no deben ser tocadas. Por nadie más, asimismo doble espacio hay partes que es una. las partes que tu pequeño puede concientizar tocada son las que están visibles como la cara, cabello, etc.

- Aquí hay un error verás hay partes que, me dejas con una viuda brutal de la vida o sea hay partes que y luego pasas al otro texto que es las partes del cuerpo de tu pequeña hay partes que... en el infinito que se pierde no me estás contando nada, ni me estás cerrando la idea.

- Ay dios mío creo que ya sé que está pasando el error, tienes roboto instalado en tu computadora.

- Si me instalaron automáticamente todas las fuentes
- ¿Todas las fuentes?
- me pregunto si quiere instalar todas las fuentes. Entonces aquí ya pasó, se debe proteger la cara, el cabello, las manos. Veras como son textos largos. Te recomiendo usar ciertas muletillas visuales por ejemplo ponle en bold cara cabello manos y pies.
- Ya.
- Porque así vas a leer la cual las partes del cuerpo que tu pequeño puede consentirse vas a anexas con la siguiente idea y vas a pasar más rápido no vas decir que estás perdiendo tiempo es una cosa importante más con los trabajos con adultos. Hay casos donde los soldados son el doctor y la maestra de clase. Quiénes pudiesen tocar ciertas partes del cuerpo. Pero hay partes que ninguna persona puede tocar siquiera sus aliados. Verás aquí una recomendación de cómo estás manejando esta lógica de cuento. Trata de redondear las esquinas a las cajas de texto. para que tengan una lógica más de globo de texto.
- Ya.
- Sí sí son bastante comunes principalmente te hace ver una aplicación así que te puedes descargar para verme parece que es "Flo" que es una aplicación para manejar el ciclo menstrual en el que todo redondito, te puedes fijar.
- Ok, lo tendré en cuenta.
- Okay, como pene vagina boca pecho y hombros. Ahora que has aprendido a proteger a tu héroe es hora de. No es hora de comer. A ver, desplaza con tu hijo las partes que debe proteger. Aquí, Tal vez valdría la pena dividirlo en dos diferentes tiempos: un tiempo para que primero ponga las partes del cuerpo que puede tocar y otro tiempo para que pongas por aquí no las botellas para que pongas las partes del cuerpo que no puede tocar considerando también cómo aprenden los niños. Los niños sí porque son hasta cinco años verdad.
- Si, exacto.
- Verás, la forma en la que aprenden los niños hasta los cinco años es súper por etapas super estructurada si les mezclas a menos de que sean niños que tienen una parte lateral del cerebro super fuerte como los niños con autismo los niños con dislexia no te van a entender.
- Ok.
- Entonces es mejor que primero vamos a ser las partes que puedes tocar y después las partes que no puedes tocar. Para que se les haga más fácil y retenga más dos por más tiempo en su memoria.
- Ya lo entendí
- Exactamente y de derecho primero sería lo que pueden tocar. Lo que está permitido y siempre trató de manejar como último recuerdo lo que está prohibido el último re-

cuerto va a ser el que se quede por más tiempo en su memoria no.

- Okay.

- De aquí entendido.

- Entonces aquí pongo mis circulitos, bueno en algún futuro ideal pongo mis circuitos.

- ¿Qué es este más?

- Si tú qué qué de regresar alguna parte.

- Ya chévere.

- Ya sí funciona.

- Es verdad sí funciona ahí medio, oye no se me pegó eso en eso me va a hacer perder no es justo. Es desde el principio al final, o sea comenzó con lo con lo duro.

- No te dejaba escoger así superar la aleatoriamente. Cosas que pasan igual es un prototipo no es un producto mínimo viable así que estamos bien me equivoqué estás bien.

- O sea me hizo equivocar. A ver vamos de nuevo

- Sí ya. Entonces pongo en el siguiente punto bien este ahora si me voy a sacar diez

- felicitaciones bien y me gano una gema azul para mi varita mágica.

- Perfecto.

- Ha cierto porque mis narradoras suman puestos tus opinas cuestión ya muy bien.

Entendido, puntos débiles del héroe es hora de conseguir las gemas mágicas con la ayuda de tu hijo.

- Con el tiempo sólo hice una actividad.

- No está bien. Verdad o sea conceptualmente está súper bueno a mí me me encantó está súper bien además que como tiene estos componen entre su propuesta de game situación se le puede hacer muy fácil a los padres interactuar con el niño y relajar un poco un tema que es tan complicado no sea te vas a dar un millón de vuelta si es que tienes que sentarlo, vamos a hablar sobre el abuso sexual es muy complejo, pero debes poner su pasado incluso promoviendo que se tope el tema de una manera mucho más relajada. Lo que sí debes revisar esos textos.

Esto es igual si no tienes chance avísame porque yo te puedo pasar por un corrector no hay problema.

-Ok, te puedo hacer unas preguntar

- Claro.

- Ya. Tú ya has trabajado con material design, ¿Qué tal está la consistencia?

- Veras. este sigue siendo un prototipo de altar del perdón un plato de media no no es un prototipo de alta todavía entonces para ser un prototipo de media estamos bien yo diría que es considerablemente consistente otra pasó la siguiente etapa ahora sí me estás portando como un prototipo de alta y si estamos en problemas.

- ¿Por qué? es más complejo hacer un prototipo de alta.

-Uh verás en un prototipo de alta lo que podrías hacer es combinar. Material Design

con Azure

- Ya.

- Para que ya puedas debes usar azure igual es gratis. Bueno, en realidad no es gratis pero sí mandó que la foto del carnet de las de la universidad. te dan las licencias gratis por tres años creo.

- sí.

- Es buenísimo ese es programación súper básico, pero te va a permitir tener cierto nivel de interacción mucho más real. Código de lo que esa apariencia de lo que tiene que ser manejado por comunicador entonces te recomendó que le echas un ojito.

- Okey y que de igual. Lo que te exigen el producto mínimo viable no.

- O sea que no es el Ferrari, pero al menos es un Volkswagen.

va bien gold anda. considerando el hecho de que no es que nosotros vemos su programación aplicada a aplicaciones no entonces pues como que se tocó estar los recursos que se tienen la mala.

-Okay en otros preguntar.

-Ya digamos yo todavía no soy muy novato en esto, pero me encanta todo lo que sea web en qué puedo cómo yo tengo que entregar este prototipo al programador sea incuestionable colores, tipografía.

- Verás.

- Generalmente bueno lo que sé hacer depende mucho del programador con el trabajos, se va generando una especie de vínculo inquebrantable en el que se transforma casi en su entonces segundo esposo o esposa porque tiende todas las cagadas posibles que puedes hacer generalmente él lo que tú haces es qué le pasó a su prototipo de alta o de media tirando altas cómo podría ser tu prototipo le pases un panteón. Pará que no vaya a existir error en código de color. Le pasas una especificación haces como un pequeño manual de tu aplicación en el que dices de las panas este ser pantón estas son las tipografías tiene tantas pantallas. Va a ser manejado para tales dispositivos. Entonces junto con este manualito le entregas tu prototipo el así se tiene que llegar a ver dar.

-Ya, o sea.

- Eso cuando es aplicación móvil si es que fuera aplicación web no entregas de este manual y entregas como por capas en el XD todo lo que esa HTML en lo que es CSS en otra y cualquier comentario extra en otra parte más, pero como tú eres aplicación Mobile está salvado de hacer ese trabajo te dio.

- Es complicado

- Sí es jodido es corta en realidad, pero no es complicada.

- Okay, por último, cuál es el punto más bajo que le viste el modo en que se.

- El punto más bajo sin duda se lo lleva la redacción o sea yo pensé que la habías escrito tú porque la mayoría de diseñadores no lo vemos en la habilidad lingüística muy alta,

pero qué me dices de los una comunicadora.

Y de ahí puntos altos tienes un montón, A nivel narrativo es súper fuerte, la gráfica es muy buena porque como te digo a nivel generacional te conecta con una gráfica de cartoon muy modernos. Se parece que fue exactamente lo que me pasó a mí de se parece ahora de ventura y cómo es algo que yo veo digo hay que cool va hacer una experiencia agradable que eso psicológicamente está ahorrando un montón de trabajo no. De ahí a nivel conceptual desde la perspectiva de trabajar con las semióticas, en realidad storytelling es un puntazo. Así que tienes mucho más pico saltos que discos bajo en realidad tu único pico bajo ese sobre la redacción.

- Ya okay y corregir los aspectos, pero ya. te recordó algo la gráfica.

- ¿Recordó algo?

- O sea a algún cartoon en especial.

- Me recuerdo poco a ciertas escenas del invasor Zim cuando se utilizaban esquinas super puntiagudas. Hay un capítulo en el que el Invasor Zim creo que escaló bueno algo si pasa por unos árboles que son así dije es por esto de algún lugar.

- Por otro lado, como tiene es la exageración del personaje en cuanto a nivel de expresión sí me recordó un poco ahora de aventura como ya lo he dicho creo que tres veces.

- Ya

También, por el manejo cromático me recuerda algo el increíble mundo de Gumball.

- Sí bueno es que aquí cerca y yo esto tenía ser el principio a invasor Zim

- Ajá, se trató de hacer una gráfica aquí que te lleve recuerdos a los millennials de como coraje el perro cobarde algo en ese fin.

- Sí o sea de hecho uno de los guionistas de coraje el perro cobarde fue bien vista en el maravilloso mundo de gumball.

ANEXO NO. 9

Entrevista: Validación producto “Protedium”.

Fecha: 27 de junio del 2020

Hora: 9:40 pm

Entrevistador: Francisco Rodríguez

Entrevistado: Johana Sanchez

- Bueno sí.
- Okay entonces como te explicaba lo que vamos a hacer un té que se llama a “Cognitive workthrou”
- Primera permite recibir la habilidad que tú tienes sobre la aplicación ya.
- No.
- Y. entonces de lo que vamos a hacer el que cada vez que veo de este en este circuito amarillo en la aplicación debe pedir que te detengas para parar el costo marta apuntes y hacerte preguntas.
- Ok con él circulo amarillo tengo que esperar.
- En los colores que crea a un aparecerá de o sea en este por ejemplo en en esta pantalla. Para ver un color amarillo en todo seguir hasta que te parezco otra vez del mismo color y hasta ahí te detienes.
- Ya y yo voy a hacer las preguntas yo.
- Listo.
- Introducción.
- En un reino muy muy lejano del estilo habían sido cesados todos los niños en el norte de la delegación.
- Muy poco se conocía de este mal que atacaba en silencio a veces tomaba la forma una persona muy cercana a los niños.
- Un día apareció un siete un objeto mágico que estudias protegerlos cuando sucede llegados en su bien cerca en un interesante un segmento más ya tienes el ud.
- En el que el reino de los padres e hijos viajar es en la región una misión de usar la magia para estar protegidos.
- Quienes emprendieron camino en busca de los jefes llevaban un pergamino mágico qué es lo que le enviaba en el trece.
- Es hora de comenzar la aventura con mucha suerte.
- Antes de que continúes qué dificultad viste algo comprendidas qué te pareció difícil.
- No no okay
- Listo continuar.

- Aprende sobre abuso sexual y cómo puedes ayudar a prevenir este mal
- Un rato en lo que me di cuenta es que parece que él y apretarse el el icono de abajo y creías que básicamente y base del el siguiente sea para.
- Pasar después por qué arriba del cierre del todo y desde que tenía que mencionar.
- antes de continuar debe completar los siguientes datos.
 - Ya detente un ratito con según.
 - Puedo ver el pergamino mágico puede gracias te sentencian en diferentes actividades del teniente las gemas mágicas que llenan su lugar de manera protectora.
 - Sí.
 - Hay partes que el pequeño debe proteger y no deben ser tocadas por medio de.
 - Hay partes que miller puede permitir ser tocar.
 - Las tardes cuerpo que tu pequeño puede consentiste ser tocadas con el que están visibles como las carnes el cabello manos y pies aun así hay que tener mucho muchos días.
 - los que pueden tocar son el doctor y la maestra declara quiénes pueden tocar ciertas partes del cuerpo del héroe en casos extraordinarios.
 - Pero hay partes que ninguna persona puede tocar ni siquiera sus dardos.
 - Como pene vagina boca pecho y hombros por lo que es tu héroe debe estar siempre alerta.
 - Ahora que se prendieron protección estuve de es una es que don prepárese para encender.
 - Los círculos conjuntamente con tubitos antenas partes que debes proteger una gran cena partes que definitivamente nadie puede tocar.
 - Comprender las partes puede permitir ser tocados por entendiendo pida.
 - Listo.
 - Tengo que hacerlo
 - Sí son las indicaciones.
 - Okay.
 - En solo trata de mover los círculos hasta donde ellos si ellos van.
 - Okay, pero los naranjos eran los que no pueden ser tocadas.
 - Ya en el primer la primera es que pueden ser de tipo con una parte en esta ahorita estamos en una parte en la aplicación que básicamente te va a dar un error entonces de tratar de seguirle cerró.
 - O sea sólo mueve los dos círculos.
 - Pero estoy siendo dos que no pueden ser tocados.
 - Sí exacto.
 - Ya.

- Exacto
- Ya.
- Dale.
- Cometió algunos errores por favor revisar - Listos okay.

El pecho es una parte sensible que ninguna persona debe tocar en el varón con autorización, tuyos retos profesionales pueden tocar con sus profesores y doctores.

- Los niños pueden permitirse ser tocados con su consentimiento de personas cercanas a él como familiares amigos sin embargo al menos siempre tiene que estar alerta cualquier estímulo negativo.

- Sí.
- Felicitaciones.
- Ya okay.
- El término ya la aplicación

ANEXO NO. 10

Tabla evaluación “Cognitive Workthrough”

Evaluación Teórica para la aplicación "Protedium"				
	¿ El usuario entiende que tiene que hacer ?	¿ El usuario vea la acción correcta para producir el resultado ?	¿ El usuario reconoce que esta es la acción que tiene que tomar para lograr el resultado correcto ?	¿ Los usuarios entienden la retroalimentación ?
Paso 1. Entrar Log in	En primer instancia entendió lo que tuvo que hacer para llegar a la siguiente parte.	Indubablemente entendió que acción veía que producir y así hizo correctamente.	Si reconoció Qué acción tuvo que hacer para producir el resultado.	Cuando terminó esta parte fue haber pasado a la siguiente.
Paso 2. Introducción	El usuario entendió lo que tenía que hacer.	El usuario vio la acción correcta sin problemas.	El usuario no tuvo ningún problema para conseguir el resultado deseado.	La retroalimentación fue pasar a la siguiente actividad.
Paso 3. Menú	El usuario tuvo problemas para entender cuál era el botón para pasar a la siguiente actividad.	El usuario no entendió la llamada a la acción.	El usuario pulsó el botón de navegación dentro del menú en vez del botón de acción para pasar a la siguiente actividad.	Participaciones aquí para a la siguiente pantalla.
Paso 4. Programación y personajes	Entendió perfectamente lo que tenía que hacer.	El usuario vio las acciones correctas que tenía que realizar.	El usuario no tuvo ningún problema en tomar las acciones correctas para producir los resultados deseados sin embargo se notó la dificultad que tuvo el para reconocer el tiempo en que era necesario para producir el resultado en una manera más fácil en que esta lo puede implementar.	Su retroalimentación fue pasar a las siguientes etapas. Aquí así puede haber una sugerencia de atención para que el usuario tiene el botón de atención que se muestra como un ícono un Day siguiente.
Paso 5. Mapa y Aseo	Entendió perfectamente lo que tenía que hacer ya que anteriormente se muestra un sistema similar para dar indicaciones.	El usuario usó la acción que tenía que tomar para producir el resultado sin ningún problema.	El mejor reconoce que esta es la acción que tiene que tomar para lograr el resultado correcto satisfactoriamente.	El usuario tuvo retroalimentación.
Paso 6. Indicaciones & Recopilación de datos del Menú.	El usuario a pesar de las indicaciones está en lo que tenía que hacer.	El usuario no lo que tenía que hacer y los conjuntos de buena manera.	lo ejecutó de buena manera.	el todo recibió la retroalimentación de los errores que había cometido el precio en diciembre preciso.
Paso 7. Pasar a la siguiente actividad	El usuario no tuvo ningún problema.	No tuvo ningún problema.	lo ejecutó de buena manera.	Se recibió retroalimentación pertinentes.

ANEXO NO. 11

Cotización programador Esther Serrano

ESTHER SERRANO

DISEÑO & DESARROLLO WEB

CONTACTO: Esther Serrano
 FECHA: Quito, 28 de Diciembre del 2020

COTIZACIÓN N° 00817

DATOS CLIENTE

Nombre: Protedium
 Contacto: Francisco Javier Rodríguez Egas
 Título Cotización: Programación Aplicación Android
 Teléfono: 0979284114
 Dirección: Fernando de Magallanes N113 / Santa Rosa
 E-mail: franciscofreelancer@gmail.com

Presente.-

PONGO A SU CONSIDERACIÓN LA SIGUIENTE OFERTA DETALLADA A CONTINUACIÓN:

DETALLE	SUBTOTAL
DESARROLLO	53140
INCLUYE: - Desarrollo de plataforma de programación Android	
IMPLEMENTACIÓN APLICACIÓN	525
INCLUYE: - Cuentas de publicación en Google Play	
TOTAL	53165

OBSERVACIONES Y CONDICIONES

Forma de pago: Se cancelará el 50% al empezar el proyecto y 50% del valor restante al finalizar
 Los valores indicados no incluyen el 12% del IVA

Nota: Se cobrará anualmente la suscripción en la plataforma de Google Play.

De aceptar la presente cotización se deberá confirmar vía mail para tener el respaldo correspondiente
 Esperando una respuesta favorable me suscribo de usted enviándole un cordial saludo.

Atentamente,



Esther Serrano G.
 Freelance Web & Graphic Designer

Tabla de contexto de uso "Martín Marigüe"

Contexto de uso	Fue afectado por la usabilidad?	Requerimiento del usuario
1 Usuario		
1.1 tipo de usuario		
1.1.1 Nombre de los estudiantes	Si	Test: Encuestas para familia, Tema de usabilidad aplicación
1.1.1.1 del usuario (o a dondeta) Aprendizaje conocimiento de aplicación permitiendo al estudiante	Si	A pesar de que el 91% de los padres le dan confianza para hablar sobre temas similares, solo el 25% de ellos hablan directo de abuso sexual y estos tienen un conocimiento básico sobre prevención.
1.2 Experiencia y conocimiento		
1.2.1 Experiencia y conocimiento con sistema o productos.		
1.2.2 Experiencia y conocimiento con sistema o productos conocidos. Se espera que un 80% de los usuarios hayan usado aplicaciones y funciones y contenidos similares.	Si	El 68% de los padres se han capacitado para educarse sobre estos temas. Un 23% utiliza videos y otro 4% libros. Sin embargo, existen escasas actividades que muestran el uso de la aplicación y enseñar sobre prevención del abuso sexual en general.
1.2.3 Usuarios desconocidos. Los usuarios pueden usar y manejar funciones y contenidos de una aplicación desconocida (sin experiencia) que tan conocida sea para evaluar usabilidad de la aplicación en Android.	No	Según el cuestionario aplicado a la familia pueden aplicaciones básicas como videojuegos.
1.2.4 Conocimiento organizacionales. Los usuarios pueden reconocer el producto antes de usarlo.	Si	
1.2.5 Necesidad de información. Los usuarios pueden utilizar correctamente la aplicación para temas de abuso sexual.	Si	Aunque los padres testeados no presentan dificultades al usar su aplicación, la gran mayoría cuenta con sistemas de información bien estructurados. Así también con feedback.
1.2.6 Dificultad de aprendizaje. Algunos usuarios pueden tener problemas de comprensión de habilidades muy limitadas para ir a cabo.	No	El 100% de los usuarios no presentaron ninguna dificultad para completar las encuestas, así, tiene la capacidad motriz para llevar a cabo las tareas.
1.2.7 Cualificaciones. Algunos padres tendrán problemas ya que pueden tener habilidades de lectura limitadas o otras discapacidades.	No	El 100% de los padres pudieron leer y entender las preguntas correctamente por lo que no presentan dificultades.
1.2.8 Habilidades lingüísticas. Los padres de familia utilizan otros idiomas fuera del oficial.	No	El 99% de los padres de familia hablan español, solo un 1% hablan inglés en la familia que no es necesario tener un idioma adicional en el producto. La aplicación debe ser desarrollada en español.
1.3. Factores personales		
1.3.1 Edad. Debido a su edad los usuarios pueden entender el contexto de la aplicación.	No	4 usuarios se encuentran entre las edades de 20-25 años, 11 usuarios se encuentran en el rango de 26-30 años, 7 usuarios se encuentran en el rango de 31-35 años. Por lo que los usuarios son millennials.
1.3.2 Género. El 45% de los usuarios son hombres y el 55% son mujeres.	Controlado	Se usó un equilibrio que el usuario personaliza su uso adaptando a su género.
1.3.3 Capacidades físicas y limitaciones. El usuario es capaz de visualizar y comprender correctamente la aplicación.	No	Los usuarios no tienen problemas de visión que les impidan comprender correctamente la aplicación.
1.3.4 Capacidades cognitivas y limitaciones. El usuario puede tener problemas de memoria y otros problemas cognitivos.	No	No los usuarios no presentan capacidades cognitivas y/o problemas de memoria.
1.3.5 Actitud y emoción. El usuario es motivado a utilizar la aplicación.	No	Pueda presentar.