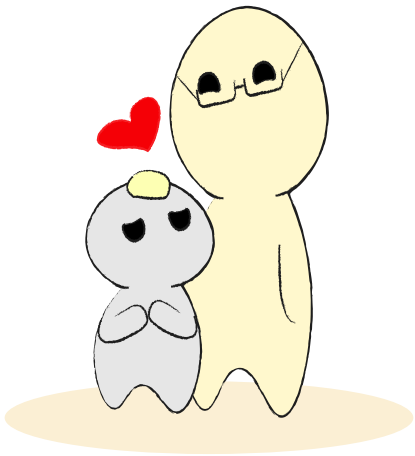
PUCE
Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Diseño Gráfico

Proyecto de Integración Curricular | Julio 2026

Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Facultad de Hábital, Infraestructura y Artes
Carrea de Diseño Gráfico

COMPRENDER TAMBIÉN ES ACOMPAÑAR.



Desarrollo de material gráfico que permita la visualización y sensibilización para docentes y representantes sobre la somatización de ansiedad en niños de 7 a 9 años.

Nombre

Brenda Abigail Castillo Tamayo

Tutor

Dis. Xavier Jiménez Álvaro M.D

Resumen

La ansiedad infantil constituye una de las problemáticas emocionales más frecuentes durante la niñez; sin embargo, sus manifestaciones suelen pasar desapercibidas cuando se expresan a través de síntomas físicos. Dolores de estómago, dolores de cabeza, cansancio constante o malestar general pueden ser interpretados únicamente como afecciones médicas, dificultando la identificación temprana de procesos de somatización asociados a la ansiedad. Dentro del contexto educativo, esta situación representa un desafío para docentes y representantes legales, quienes muchas veces no cuentan con información accesible que les permita reconocer la relación existente entre el malestar emocional y las manifestaciones físicas presentes en los niños. La falta de sensibilización sobre esta problemática puede retrasar el acompañamiento oportuno y limitar la capacidad de respuesta frente a señales de alerta que requieren atención. El presente proyecto se desarrolla en colaboración con la Unidad Educativa Miguel de Cervantes y tiene como propósito diseñar un sistema de comunicación visual digital orientado a visibilizar la somatización de la ansiedad en niños de 7 a 9 años. Mediante contenidos difundidos en redes sociales, la propuesta busca sensibilizar a docentes y representantes legales, promoviendo una mayor comprensión de las señales físicas y emocionales asociadas a la ansiedad infantil. A través del diseño gráfico, la ilustración y el uso de metáforas visuales, el proyecto transforma información compleja en contenidos claros, accesibles y cercanos para la comunidad educativa. De esta manera, se plantea al diseño como una herramienta de sensibilización y prevención capaz de favorecer la identificación temprana de la somatización, fortalecer el acompañamiento emocional y contribuir al bienestar integral de los niños dentro del entorno familiar y escolar.



Agradecimientos

Quiero agradecer, en primer lugar, a mis abuelitos, por estar siempre presentes y por guiarme con todo su amor. Gracias por apoyarme, enseñarme a no rendirme y ayudarme a confiar en mí misma incluso en los momentos más difíciles.

A mi prima Luna, por su apoyo incondicional, por escucharme, motivarme y ayudarme siempre que estuvo a su alcance. Gracias por estar a mi lado cuando más lo necesitaba.

A mis padres, por apoyarme durante mis estudios, por impulsarme a seguir adelante, por escucharme, acompañarme y nunca dejarme sola en este camino.

A mis amigas Belén y Zulay, por su amistad de tantos años. Gracias por demostrarme que la distancia no es un obstáculo cuando el respeto, el cariño y el afecto permanecen presentes. Su amistad ha sido una constante en mi vida.

A Camila, por ser mi primera amiga en la universidad y por todos los momentos compartidos. Gracias por acompañarme durante esta etapa, apoyarme y crecer juntas en cada desafío. A Mathias, por ser un gran amigo y enseñarme que las mejores amistades pueden comenzar con un simple “me caías mal”. A ambos les agradezco por la amistad construida sobre la confianza, el respeto y el apoyo mutuo. Gracias por las amanecidas, los trabajos en grupo y por convertir incluso los momentos de estrés en recuerdos llenos de risas.

A Tami y Darla, por hacer los días más alegres y especiales. Gracias por su cariño, por las ocurrencias que siempre lograban sacarnos una sonrisa y por todos los momentos compartidos.

A Emi, Caro y Nacho, quienes se unieron a este camino y con quienes formamos un grupo lleno de apoyo, amistad y compañerismo. Gracias por estar presentes en los días más difíciles y por brindar siempre una palabra de ánimo.

A los siete, gracias por hacer que este recorrido universitario fuera más llevadero y significativo.

A Pepe, mi perrito, que llegó en el momento justo cuando sentía que ya no podía más. Gracias por acompañarme hasta la madrugada mientras hacía tareas, por tu compañía silenciosa y por nunca dejarme sentir sola.

Dedicatoria

A mi abuelita, quien desde el cielo sigue cuidándome y acompañándome en cada paso que doy.

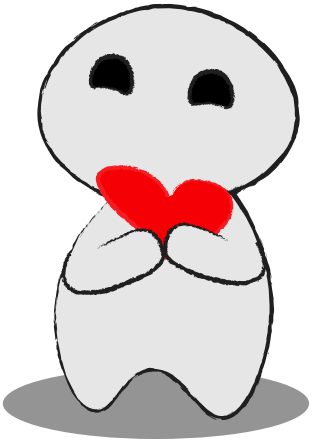
A mi tía Jeanneth, por ser la primera persona en confiar en mí y en mis capacidades. Gracias por brindarme la oportunidad de estudiar, por impulsarme a seguir adelante cuando quería rendirme, por todo el cariño que me has dado, por tu sabiduría, tus consejos y por estar siempre presente para escucharme y apoyarme.

A Gregory y Daniel, por ser una de mis mayores motivaciones para seguir adelante y nunca rendirme.

A la pequeña Abigail, esa niña que soñaba con lograr grandes cosas. Gracias por nunca dejar de creer, por mantener tus ideales, por tener el valor de ser tú misma y por seguir adelante sin permitir que la opinión de los demás apagara tus sueños.

Finalmente, dedico este logro a una enseñanza que me acompañó durante todo este proceso y que me recordó que siempre es posible volver a empezar, confiar en uno mismo y seguir creyendo en los propios sueños. Como expresa la canción *Written in Your Heart* de Barbie:

"And you're always free to begin again
And you're always free to believe"
— Written in Your Heart (Barbie)



Índice de Contenidos

Introducción

Antecedentes 11
Hipótesis 16
Objetivos 16

Descripción y diagnóstico del caso

Presentación del caso 18
Diagnóstico del caso 21
Caracterización del usuario 27
Análisis tipológico 31
Definición del problema gráfico 41
Requerimientos del proyecto 44

Desarrollo de la propuesta gráfica

Generación de la idea 48
Exploración de la forma 53
Evaluación del concepto y estilo gráfico 57
Desarrollo de la propuesta 62
Detalles técnicos y de producción 88
Evaluación de la propuesta 94

Bibliografía y conclusiones

Conlusiones y recomendaciónes 102
Referencias 105
Anexos 109

Índice de tablas

Tabla 1
Resumen Unidad Educativa Miguel de Cervantes. 10
Tabla 2
Técnicas de investigación 21
Tabla 3
Resumen perfil del usuario 28
Tabla 4
Análisis de tipologías 38
Tabla 5
Requerimientos del proyecto 44
Tabla 6
Resumen puntaje de cada proyecto 60
Tabla 7
Tabla de Apoyo para Diseño de Personaje Infante 73
Tabla 8
Tabla de Apoyo para Diseño de Personaje Adulto 74
Tabla 9
Zonas de seguridad utilizadas en la propuesta 83
Tabla 10
Especificaciones técnicas 89
Tabla 11
Presupuesto de la campaña con pauta en Meta 90
Tabla 12
Presupuesto de la campaña orgánica en Meta 92
Tabla 13
Presupuesto de horas de trabajo 93

Índice de Figuras

Figura 1
Árbol del problema 15
Figura 2
Unidad Educativa Miguel de Cervantes 18
Figura 3
Instagram de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes 19
Figura 4
Facebook de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes 19
Figura 5
Perfil de usuario padres y representantes legales..... 29
Figura 6
Perfil de usuario docentes de la UEMC. 30
Figura 7
Aura Azul USFQ 33
Figura 8
Días Nublados de Javiera Antonia Romero Valiente 34
Figura 9
Captura de pantalla del instagram
de Mentan Health Foundation 35
Figura 10
Captura de pantalla del instagram de YoungMinds 36
Figura 11
Captura de pantalla del instagram de Mentan Health UK 37
Figura 12
Ejes Fundamentales 48
Figura 13

Boceto inicial de la primera propuesta.....49
Figura 14
Boceto inicial de la segunda propuesta.....50
Figura 15
Boceto inicial de la tercera propuesta.....51
Figura 16
Exploracion de forma de la primera propuesta.....54
Figura 17
Exploracion de forma de la segunda propuesta.....55
Figura 18
Exploracion de forma de la tercera propuesta.....56
Figura 19
Audiencia de Instagram y Facebook.....65
Figura 20
Storyboard de reel.....69
Figura 21
Bocetaje de carruseles.....70
Figura 22
Bocetaje de historia interactiva.....71
Figura 23
Bocetaje y exploración de forma de personajes.....72
Figura 24
Tipografía Nunnito Sans.....76
Figura 25
Tipografía Patrick Hand.....76
Figura 26
Paleta Cromática.....78
Figura 27

Fondos 80
Figura 28
Formas y lineas 80
Figura 29
Personajes finales de la propuesta gráfica. 81
Figura 30
Reel 85
Figura 31
Stories 86
Figura 32
Carruseles 87
Figura 33
Retícula 89
Figura 34
Fotografías Comitente / Experto 94
Figura 35
Fotografías Docentes 96
Figura 36
Fotografía Representantes legales 98

Introducción

a) Antecedentes

A pesar de que la salud mental se ha convertido en un tema recurrente, especialmente después de la pandemia, la ansiedad continúa siendo un trastorno poco comprendido dentro de la sociedad. Como consecuencia, muchas de sus manifestaciones físicas o somáticas en la población infantil suelen pasar desapercibidas o ser interpretadas únicamente como problemas médicos. Según Charpentier (2025) y Nemours KidsHealth (s.f.):

> La ansiedad infantil es una respuesta emocional intensa y sostenida ante situaciones que los niños perciben como amenazantes, incluso si no lo son objetivamente. A diferencia de los temores pasajeros propios de la edad, esta ansiedad interfiere en la vida diaria del niño y puede afectar su bienestar emocional, su aprendizaje y sus relaciones sociales.

El concepto que Charpentier menciona deja en claro una distinción entre la ansiedad de un adulto y la de un infante. Respecto a su origen, diversos estudios señalan que las causas de la ansiedad infantil son multifactoriales, involucrando una combinación de factores genéticos, la química cerebral y situaciones ambientales estresantes, como cambios significativos en el entorno familiar o escolar (Mayo Clinic, 2023). Esto deja en evidencia que para generar una sensibilización sobre la ansiedad infantil es necesario tomar en cuenta varios factores, como las causas, consecuencias y formas de identificación de la ansiedad.

HealthyChildren (2023) menciona que: “Para identificarla y gestionarla en etapas tempranas, es esencial que los cuidadores mantengan una observación constante de los cambios de conducta y apliquen estrategias de apoyo basadas en la validación emocional”. Se infiere, por lo tanto, que para llegar a la sensibilización primero se necesita un entendimiento amplio sobre este trastorno.

La dificultad para expresar la angustia en la infancia intermedia (7 a 9 años) a menudo resulta en la somatización de la ansiedad. Los niños pueden llegar a psi-

cosomatizar sus emociones en síntomas físicos, experimentan dolores de estómago o de cabeza recurrentes, sudoración o tensión muscular, estar temblorosos o con falta de aire, también pueden presentarse problemas para dormir o comer, incluso una sensación de ritmo cardiaco acelerado o dolor de pecho (Nemours KidsHealth, s.f.).

Tras la pandemia del COVID-19, una encuesta realizada en Ecuador por el Ministerio de Educación en colaboración con UNICEF reflejó datos críticos sobre el bienestar emocional infantil donde 4 de cada 10 representantes afirmaron que sus hijos se sentían angustiados o tensionados (UNICEF, 2020).

Los datos recientes sobre bienestar emocional infantil en Ecuador evidencian la existencia de desafíos importantes relacionados con la salud mental de niños, niñas y adolescentes. Información recopilada por World Vision y respaldada por el Ministerio de Salud Pública señala que una proporción significativa de esta población presenta dificultades asociadas con la ansiedad y la depresión, mientras que otros indicadores reflejan la presencia de pensamientos autolesivos en determinados grupos de adolescentes (El Comercio, 2025).

De manera complementaria, los resultados de la encuesta nacional Tu Voz, Tus Derechos muestran que, aunque la mayoría de niños y adolescentes manifiestan sentirse satisfechos con su vida, persisten dificultades relacionadas con la identificación, comprensión y gestión de emociones negativas como el estrés y la tristeza. Estos hallazgos permiten reconocer la necesidad de fortalecer procesos de educación emocional, sensibilización y acompañamiento desde los entornos familiar y educativo (El Comercio, 2025).

En este contexto, el diseño adquiere relevancia como herramienta de mediación visual, ya que permite traducir información relacionada con la ansiedad y la somatización infantil en recursos gráficos accesibles y comprensibles para adultos responsables, favoreciendo la identificación temprana de señales emocionales y promoviendo una mayor sensibilización frente al bienestar infantil.

Dentro del campo del Diseño Gráfico, el abordaje de la salud mental ha experimentado un giro hacia la interactividad y

la inmersión tecnológica. Un precedente de alta relevancia es el trabajo de Domínguez Muñoz (2024) en México, quien desarrolló contenidos didácticos para una plataforma digital dirigida a niños con indicadores de ansiedad y fobias mediante el uso de gamificación y Realidad Aumentada (RA). Esta investigación es fundamental porque demuestra que el diseño gráfico no es solo un soporte de información, sino una herramienta de intervención que ofrece entornos controlados para que el usuario confronte sus miedos y síntomas somáticos. La capacidad de personalizar la experiencia visual a través de la tecnología justifica el uso de medios digitales en la presente tesis, ya que permiten una mediación más dinámica entre la información clínica y la percepción del cuidador.

En el ámbito de las redes sociales, un referente es la investigación de Lalueza et al. (2026), Viralizar para implicar: redes sociales y alfabetización adolescente en salud mental. Aunque su estudio se centra en adolescentes, los hallazgos son determinantes para el diseño dirigido a padres y docentes. Lalueza demuestra que los contenidos sobre salud mental que generan mayor tasa de interacción y aprendizaje son aquellos que utilizan videos breves, tonos didácticos pero distendidos, y fórmulas narrativas que se alejan del lenguaje institucional frío. Este antecedente permite el uso de una campaña digital: la red social ofrece una accesibilidad y una capacidad de difusión que el formato físico no puede alcanzar en un contexto de escaso tiempo por parte de los docentes y padres.

Por otro lado, el análisis de Chaves (2014) sobre la metáfora visual en el álbum ilustrado sigue siendo un pilar conceptual, pero ahora bajo una lente digital. La metáfora visual permite sintetizar conceptos abstractos de angustia y transformarlos en imágenes tangibles que impactan emocionalmente al observador. En el entorno de Instagram o TikTok, el uso de la retórica de la imagen se vuelve aún más potente, pues permite que la somatización sea “vista” a través de animaciones que representan, por ejemplo, el nudo en el estómago o la presión en el pecho, de una manera que el texto plano jamás lograría.
La elección de un producto digital para redes sociales no es solo una decisión

de formato, sino una respuesta a la brecha de accesibilidad detectada en el contexto de Quito. La revisión documental evidencia que, si bien existe información general sobre la ansiedad infantil en portales gubernamentales del MSP, estos recursos suelen ser densos, técnicos y poco atractivos para el ciudadano común. No se han documentado iniciativas visuales locales que utilicen la metáfora o la tecnología para confrontar a los docentes y representantes con la realidad física de la somatización.

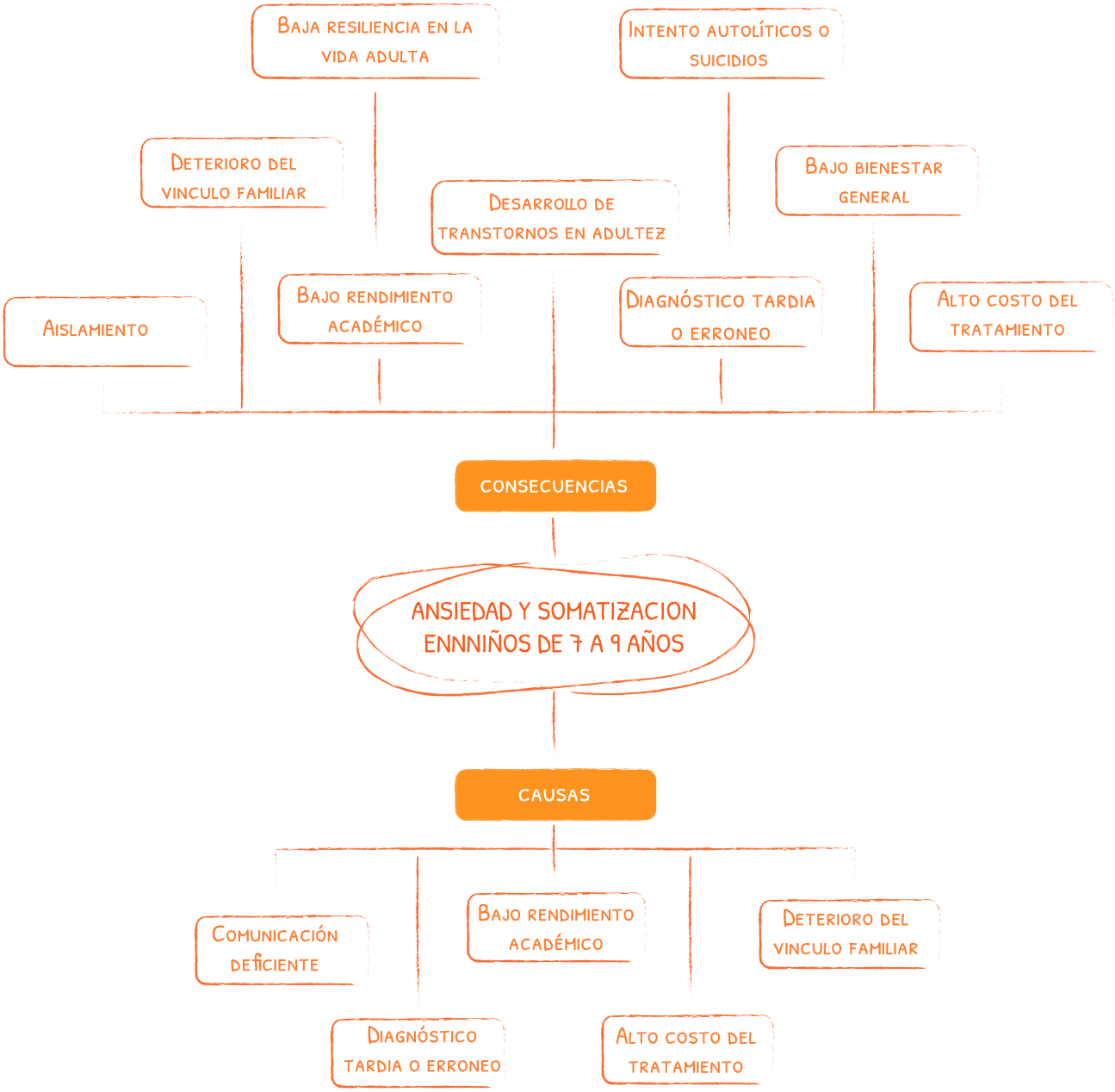
La propuesta de diseño se justifica como un dispositivo de mediación que busca desafiar las convenciones socioculturales que normalizan el dolor infantil. Al presentar la información a través de redes sociales, se penetra en los espacios de consumo cotidiano de los padres y docentes, quienes, según el diagnóstico institucional de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes, pasan gran parte de su tiempo interactuando con dispositivos móviles.

Finalmente, este recurso pretende contribuir a la disminución de las barreras de información y de la apatía cultural frente a la salud mental infantil. Si bien no reemplaza el acompañamiento de un profesional, busca facilitar que las familias en Quito reconozcan de manera más consciente las señales de ansiedad y comprendan la importancia de acudir a apoyo psicológico oportuno. La implementación de esta herramienta en el entorno familiar favorecerá la identificación temprana de posibles manifestaciones de ansiedad, promoviendo una intervención adecuada, el fortalecimiento de la comunicación familiar y mejores oportunidades de inclusión y bienestar dentro del contexto educativo.



Figura 1

Árbol del problema



Nota. Aplicación de la herramienta de árbol de problemas para el diagnóstico de causas y efectos del agotamiento emocional.

b) Hipótesis

El diseño e implementación de un sistema de comunicación visual digital basado en micro-storytelling interactivo y animación para redes sociales, validado por especialistas en psicología, facilitará significativamente la identificación de los síntomas de somatización de la ansiedad en docentes y representantes legales de niños de 7 a 9 años.

c) Objetivos

Objetivo General

Sensibilizar a docentes y representantes legales de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes sobre la somatización de la ansiedad en niños de 7 a 9 años mediante un producto gráfico digital.

Objetivos Específicos

1. Investigar y Diagnosticar

Determinar el nivel de familiaridad de docentes y representantes legales respecto a la somatización de la ansiedad mediante encuestas estructuradas

2. Desarrollar la propuesta

Diseñar un producto ilustrado interactivo que incorpore metáforas visuales para sensibilizar a docentes y representantes legales sobre la relación entre los síntomas físicos y la ansiedad emocional en niños de 7 a 9 años.

3. Evaluar y Validar

Evaluar la efectividad comunicacional, la capacidad de sensibilización, la comprensión de los contenidos y el nivel de atención generado por el sistema visual digital en docentes y representantes legales, para validar su potencial como recurso pedagógico en la identificación temprana de la somatización de la ansiedad.

Descripción y diagnóstico del caso

1.1 Presentación del caso

La Unidad Educativa Miguel de Cervantes (UEMC) se encuentra ubicada en Quito, Ecuador, específicamente en la Calle García Moreno (Vía a Llano Grande), N3-243 y Calle 23 de abril. Esta institución abarca la Educación Inicial, Básica y Bachillerato con un total de 400 estudiantes. Para el desarrollo de la presente propuesta de diseño se trabajará con padres y docentes de los estudiantes de 7 a 9 años (4to y 5to E.G.B).

Además, la institución cuenta con canales digitales de comunicación como Instagram (figura 2) y Facebook (figura 3), los cuales funcionan como medios de interacción y difusión de información para la comunidad educativa, aspecto que favorece la implementación de una propuesta digital de sensibilización vinculada a la salud mental infantil.

Figura

2 Unidad Educativa Miguel de Cervantes



Nota. Imágenes tomadas del sitio web de la Unidad Educativa.

Figura 3
Instagram de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes



Nota. Captura de pantalla del Instagram de la Unidad Educativa.

Figura 4
Facebook de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes



Nota. Captura de pantalla del Facebook de la Unidad Educativa.

La identidad de la UEMC está fuertemente anclada en ofrecer una educación integral mediante un proceso de humanización y personalización que fomenta valores y actitudes en un ambiente de libertad, laicismo y respeto. Su misión institucional se centra en formar alumnos responsables, honestos, innovadores e inclusivos, capaces de identificar y resolver problemas, buscando que se sientan comprometidos con el desarrollo sostenible del país.

Aún más relevante para el proyecto, su visión es entregar alumnos equilibrados con un desarrollo bio-psico-social armónico, donde lo biopsicosocial refiere a la interacción de factores biológicos, psicológicos (emociones, pensamientos) y sociales (entorno) para explicar la salud y el bienestar. Este enfoque justifica directamente la necesidad de abordar la somatización de la ansiedad, una problemática que afecta este equilibrio.

El papel del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) es esencial. Su misión es brindar el acompañamiento psicosocial y generar un espacio de sana convivencia dentro del ámbito escolar y familiar, trabajando siempre bajo un enfoque de derechos y el interés superior del niño. El DECE incluye dentro de sus temas de trabajo el acompañamiento y orientación en situaciones que se den dentro del espacio educativo o familiar, lo que incluye la reunión con padres de familia y estudiantes. Esta estructura institucional confirma la existencia de un canal de apoyo receptivo para implementar la herramienta de sensibilización y detección temprana que propone la tesis. (Unidad Educativa Miguel de Cervantes, [UEMC], 2024)

Tabla 1
Resumen Unidad Educativa Miguel de Cervantes.

CATEGORÍA	INFORMACIÓN
INSTITUCIÓN	Unidad Educativa Miguel de Cervantes
NIVELES DE EDUCACIÓN	Inicial, Básica y Bachillerato
UBICACIÓN	Calle García Moreno (Vía a Llano Grande), N3-243 y Calle 23 de abril
CANALES DIGITALES OFICIALES	Instagram Facebook Pagina Web
MISIÓN	Formar alumnos que tengan la capacidad de identificar y resolver problemas.
VISIÓN	Entregar alumnos con un desarrollo bio-psico-social armónico.
ROL CLAVE PARA LA TESIS	Departamento de Consejería Estudiantil (DECE).
MISIÓN DEL DECE	Brindar acompañamiento psicosocial y generar un espacio de sana convivencia.

1.2 Diagnóstico del caso

Se aplicaron diferentes técnicas de investigación en base a Jenny Ken (2018). En primer lugar, se realizó una revisión bibliográfica sobre la ansiedad infantil, la somatización en infantes y rutas de acción dirigidas a padres y al Departamento de Consejería Estudiantil (DECE). Posteriormente, se aplicaron encuestas a padres y representantes legales y docentes de la unidad educativa, orientadas a recolectar información sobre el grado de familiaridad con la problemática. Finalmente, se realizó una entrevista estructurada (*Anexo 1*) a la psicóloga del DECE, registrada mediante audio, para identificar los protocolos institucionales, el desempeño docente, la dinámica de comunicación familiar y los recursos disponibles en el departamento.

Tabla 2
Técnicas de investigación

INVESTIGACIÓN	INSTRUMENTO	FINALIDAD
SECUNDARIA	Sitios web y Artículos académicos	Obtener información teórica sobre la ansiedad infantil, la somatización y las recomendaciones de actuación para padres y DECE.
PRIMARIA	Encuesta a padres y representantes legales	Recolectar datos sobre el nivel de familiarización de padres, representantes legales con respecto al tema.
PRIMARIA	Encuesta a docentes de la unidad educativa	Recolectar datos sobre el nivel de familiarización de los docentes respecto al tema.
PRIMARIA	Entrevista a psicólogo encargado del DECE	Identificar protocolos del DECE, procesos institucionales, desempeño docente, comunicación con familias, recursos disponibles y necesidades institucionales.

1.2.1. Análisis de la investigación secundaria: El fenómeno de la somatización

La comprensión de la salud mental infantil requiere analizar cómo el malestar psíquico se desplaza hacia el plano corporal. En este contexto, la somatización surge como un fenómeno complejo donde el niño experimenta síntomas físicos intensos, tales como cefaleas o náuseas, sin que exista una patología orgánica que los sustente (Díez-Suárez & Hernández-González, 2025). Esta desconexión entre el dolor real y la ausencia de hallazgos médicos sugiere que el cuerpo actúa como un canal de comunicación sustituto para emociones que aún no han sido procesadas.

A menudo los síntomas se diversifican y, según ITA Salud Mental (2025), a estas manifestaciones pueden sumarse otros síntomas frecuentes como dolor abdominal recurrente, alteraciones del sueño, fatiga, taquicardia, sudoración, irritabilidad, evitación escolar y preocupación excesiva, que evidencian cómo la ansiedad puede expresarse tanto en el cuerpo como en la conducta.

Para comprender cómo se gesta este malestar físico, debemos analizar la interrelación entre la vivencia interna del niño y su contexto diario, ya que el origen de estos síntomas suele ser diverso. Su aparición suele responder a una interacción de causas individuales, familiares y ambientales, entre ellas rasgos de inseguridad o perfeccionismo, dinámicas de sobreexigencia, dificultades para expresar emociones y factores estresores como la presión académica o conflictos en el entorno (ITA Salud Mental, 2025).

Estos síntomas no constituyen un evento aislado, sino una problemática con una incidencia significativa en el entorno clínico y educativo. Según Herskovic y Matamala (2020), la somatización afecta a cerca de una cuarta parte de la población pediátrica, mostrando una correlación directa con los trastornos de ansiedad en la mayoría de los casos analizados.

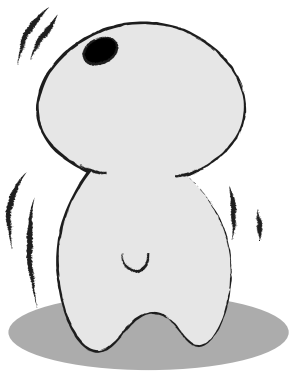
Para abordar estas manifestaciones de manera integral, es fundamental implementar estrategias terapéuticas que permitan al niño gestionar su estado fisiológico y reducir su malestar. Frente a ello, se han planteado técnicas de apoyo como ejercicios de respiración diafragmá-

tica, relajación muscular como la técnica de Koeppen, estrategias de psicoeducación y recursos cognitivo-conductuales orientados a reducir la activación fisiológica y fortalecer la regulación emocional (Díez-Suárez & Hernández-González, 2025; ITA Salud Mental, 2025).

Sin embargo, para que estas intervenciones sean efectivas, es prioritario superar la barrera de la detección temprana. Esta prevalencia subraya la necesidad de herramientas visuales que ayuden a descifrar estos códigos corporales, especialmente cuando se considera la vulnerabilidad de este grupo etario:

Un niño con dolor somático crónico tiene cinco veces más riesgo de desarrollar un trastorno de ansiedad. Esta "máscara física" de la angustia emocional es la que dificulta la detección temprana, especialmente en la infancia intermedia (7 a 9 años), donde el lenguaje verbal aún está en desarrollo frente a la complejidad de las emociones internas. Como señalan las fuentes, este grupo etario tiende a "traducir" su malestar psicológico al cuerpo, lo que genera un ciclo de consultas médicas innecesarias mientras la causa raíz —la ansiedad— permanece desatendida (Díaz-Caneja et al., 2014, p. 210).

Bajo esta perspectiva, se evidencia que la falta de un lenguaje verbal maduro en niños de 7 a 9 años convierte al síntoma físico en la única evidencia visible de su malestar. Por lo tanto, el diseño gráfico adquiere un rol estratégico al proponer sistemas multimedia que traduzcan esta "máscara física" en narrativas comprensibles para los adultos responsables.



1.2.2. Encuesta a padres y representantes legales

La aproximación a la realidad del entorno familiar se obtuvo mediante la encuesta aplicada a una muestra exploratoria (8 representantes) (*Anexo 2*). El análisis de estos datos revela una contradicción importante: aunque el 62.5% de los padres afirma conocer el término "somatización", su capacidad para actuar de manera preventiva es limitada. De hecho, el 62.5% de los encuestados admite sentirse solo "algo preparado" para identificar señales de angustia, mientras que un 12.5% se reconoce como "poco preparado".

El estudio, sugiere que el conocimiento de los padres es teórico, pero no operativo. Existe una tendencia a buscar ayuda solo cuando el síntoma es evidente, y aunque el 75% confía en la institución educativa como fuente de información, el 12.5% siente que no recibe suficiente orientación. Un hallazgo es que gran cantidad de los padres manifestó una disposición total para utilizar recursos visuales.

Esto confirma que el problema no es la apatía, sino la falta de materiales didácticos que conecten la sensación física del niño con su estado emocional de forma clara y empática.

1.2.3. Encuesta a docentes

El análisis del entorno escolar se complementa con una encuesta dirigida al cuerpo docente, una muestra exploratoria (8 profesores) (*Anexo 3*). En este apartado, se observa una autopercepción de alta preparación; el 100% de los docentes asegura estar familiarizado con el término somatización y un 50% se siente "muy preparado" para identificar estas señales en el aula. Sin embargo, al profundizar en la práctica, el 62.5% reconoce que sus herramientas actuales son solo "parcialmente" suficientes para establecer la relación causa-efecto entre la ansiedad y el dolor físico.

Los datos recolectados muestran que los docentes identifican el dolor de estómago y de cabeza como los síntomas más frecuentes antes de evaluaciones o eventos sociales.

No obstante, la carga pedagógica y la falta de materiales de apoyo visual dificultan una intervención temprana. Al igual que los padres, el 62.5% de los profesores está "totalmente dispuesto" a utilizar herramientas ilustradas, señalando que la información visual concisa tendría un impacto mayor que las capacitaciones tradicionales que a menudo se ven limitadas por el tiempo.

1.2.4. Entrevista con el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE)

Se realizó una entrevista a profundidad con la Psic. Karla Albán, encargada del DECE, *(Anexo 4)*. En este diálogo, se confirmó que el sistema institucional suele priorizar el rendimiento académico como el principal motor de alerta. El protocolo se activa cuando un docente reporta cambios en las notas, pero rara vez por la sospecha inicial de un síntoma somático.

Un hallazgo fundamental derivado de esta entrevista es la identificación de la "presión por la perfección" como el principal desencadenante de la ansiedad en la institución.

La psicóloga relata el caso de una estudiante de 9 años que sufrió una crisis emocional tras obtener una calificación de 4/10, debido a que su padre le exigía un "10" obligatorio. Esta presión externa se traduce en una represión emocional donde "el cuerpo tiene que expresarlo de alguna forma", resultando en dolores de estómago y cabeza que son frecuentes en este grupo etario.

Finalmente, el análisis de la información revela que la salud mental aún enfrenta barreras institucionales y culturales. El DECE cuenta con tiempos limitados (a veces solo 40 minutos) para abordar temas complejos de salud mental, los cuales siguen siendo vistos como un tabú por algunos sectores.

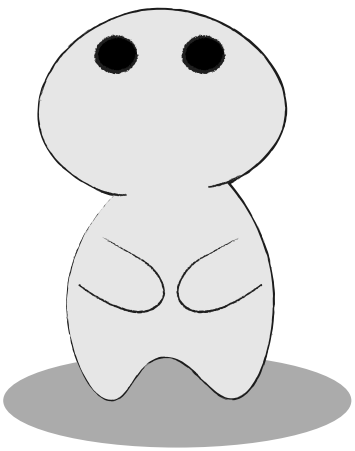


1.2.5. Síntesis diagnóstica y problemas identificados

Se han identificado problemas centrales que el proyecto de diseño debe resolver:

1. **Detección Tardía:** Se prioriza el rendimiento escolar sobre la salud emocional. La somatización suele tratarse como un problema médico antes que psicológico.
2. **Brecha de Alfabetización Visual:** Padres y docentes conocen el término, pero carecen de herramientas para identificar la progresión de la ansiedad.
3. **Ambientes de Alta Presión:** El contexto educativo y familiar en Quito tiende a normalizar el estrés académico, invalidando la expresión emocional del niño y forzando la aparición de síntomas físicos.

En conclusión, el diagnóstico confirma que existe una demanda insatisfecha de recursos visuales que actúen como puente de comunicación.



1.3 Caracterización del usuario

La definición de los perfiles de usuario permite transitar de una problemática general a una solución de comunicación visual específica. Como parte de este proceso, se elaboró un mapa de stakeholders (Figuras 5 y 6), herramienta que permitió identificar los actores involucrados en la problemática, analizar sus relaciones y determinar el grado de influencia e interés que poseen dentro del proyecto. De acuerdo con Gasca y Zaragozá (2021), este tipo de herramientas facilita la comprensión del ecosistema de actores que intervienen en un proyecto de diseño, permitiendo orientar las decisiones hacia las necesidades de los usuarios con mayor impacto en la propuesta.

A partir de este análisis se estableció que los padres de familia y los docentes constituyen los usuarios directos del sistema de comunicación visual, mientras que el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) y la institución educativa desempeñan un rol de apoyo en su implementación. Aunque el beneficiario final es el infante de 7 a 9 años, la efectividad del mensaje depende de la capacidad de los adultos para comprender la información y actuar en consecuencia.

El análisis de los usuarios no puede entenderse fuera del contexto sociocultural de Quito, caracterizado por una alta competitividad académica y una estructura familiar que a menudo prioriza la productividad. Como se observó en la Entrevista al DECE (Anexo 4), los adultos que interactúan con el niño operan bajo una lógica de cumplimiento de metas, lo que influye directamente en cómo perciben la salud mental infantil.

El primer grupo de usuarios, los Padres y Representantes Legales, presenta un perfil marcado por la preocupación, pero también por la falta de herramientas prácticas. Según los datos obtenidos en la Encuesta (Anexo 2), el 75% de estos usuarios posee formación de tercer o cuarto nivel, lo que indica un nivel de alfabetización alto. Sin embargo, existe una desconexión entre su formación académica y su preparación emocional: el 62.5% admite sentirse solo “algo preparado” para identificar señales de an-

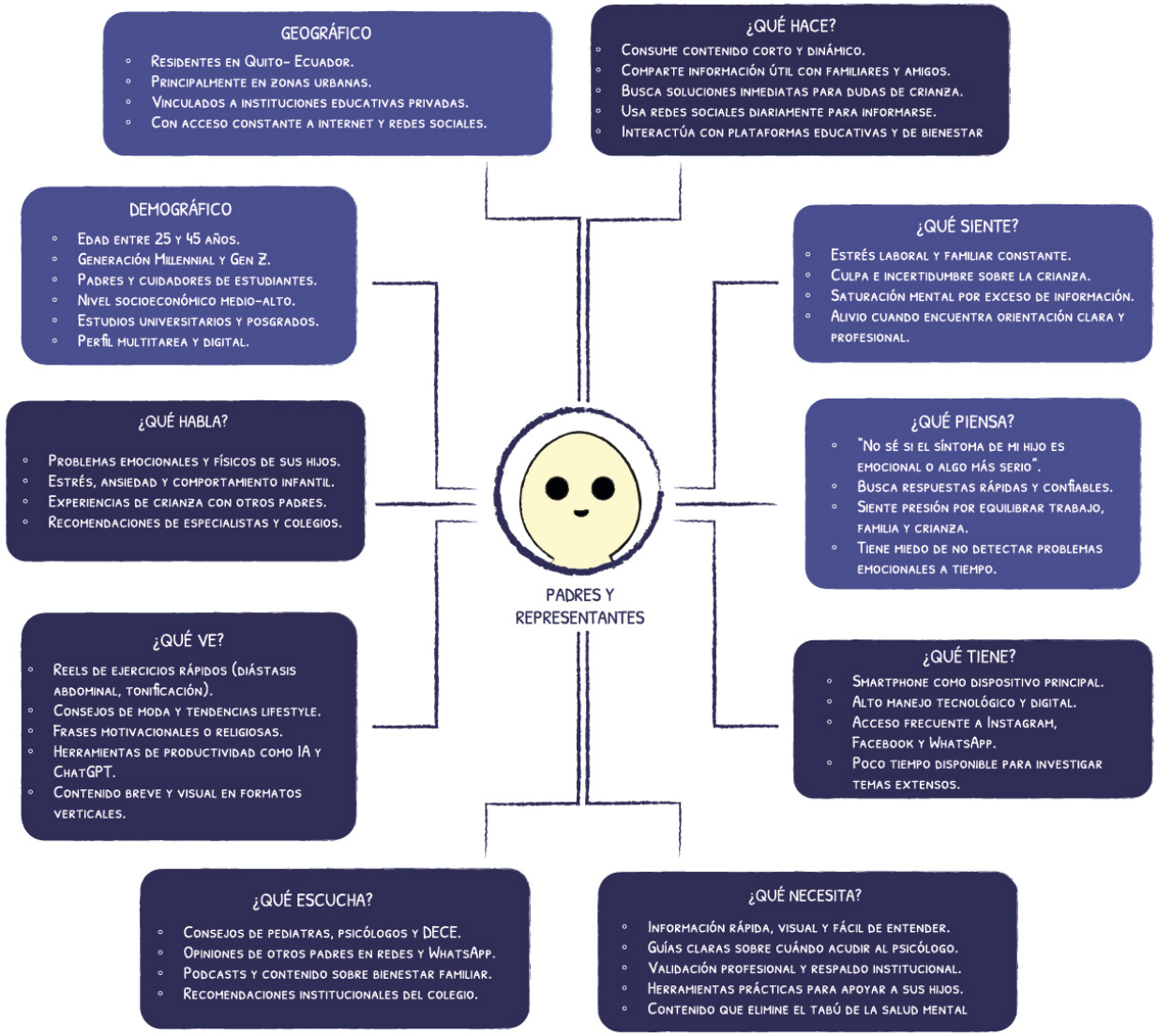
gustia. Esto perfila a un usuario que posee la capacidad cognitiva para entender el problema, pero que carece de un recurso visual que le permita operativizar ese conocimiento en la vida diaria. Su comportamiento es predominantemente reactivo; buscan soluciones cuando el síntoma físico ya es persistente, lo que sugiere que el diseño debe enfocarse en la detección temprana.

El segundo grupo, los Docentes, constituye el usuario observado. A través del *Anexo 3*, se identifica un perfil profesional con años de experiencia (50% tiene más de 10 años en el área), pero que se siente limitado por el sistema. Aunque se consideran preparados, el 62.5% manifiesta que sus herramientas actuales son solo "parcialmente" suficientes. Este usuario se encuentra en una posición de mediación; es quien detecta el síntoma en el aula, pero debe convencer al padre de familia de la necesidad de atención psicológica. Por tanto, el docente no solo es un usuario del material, sino un canal de transmisión que requiere que el recurso gráfico tenga un carácter técnico-pedagógico que respalde su criterio profesional ante los padres.

Tabla 3
Resumen perfil del usuario

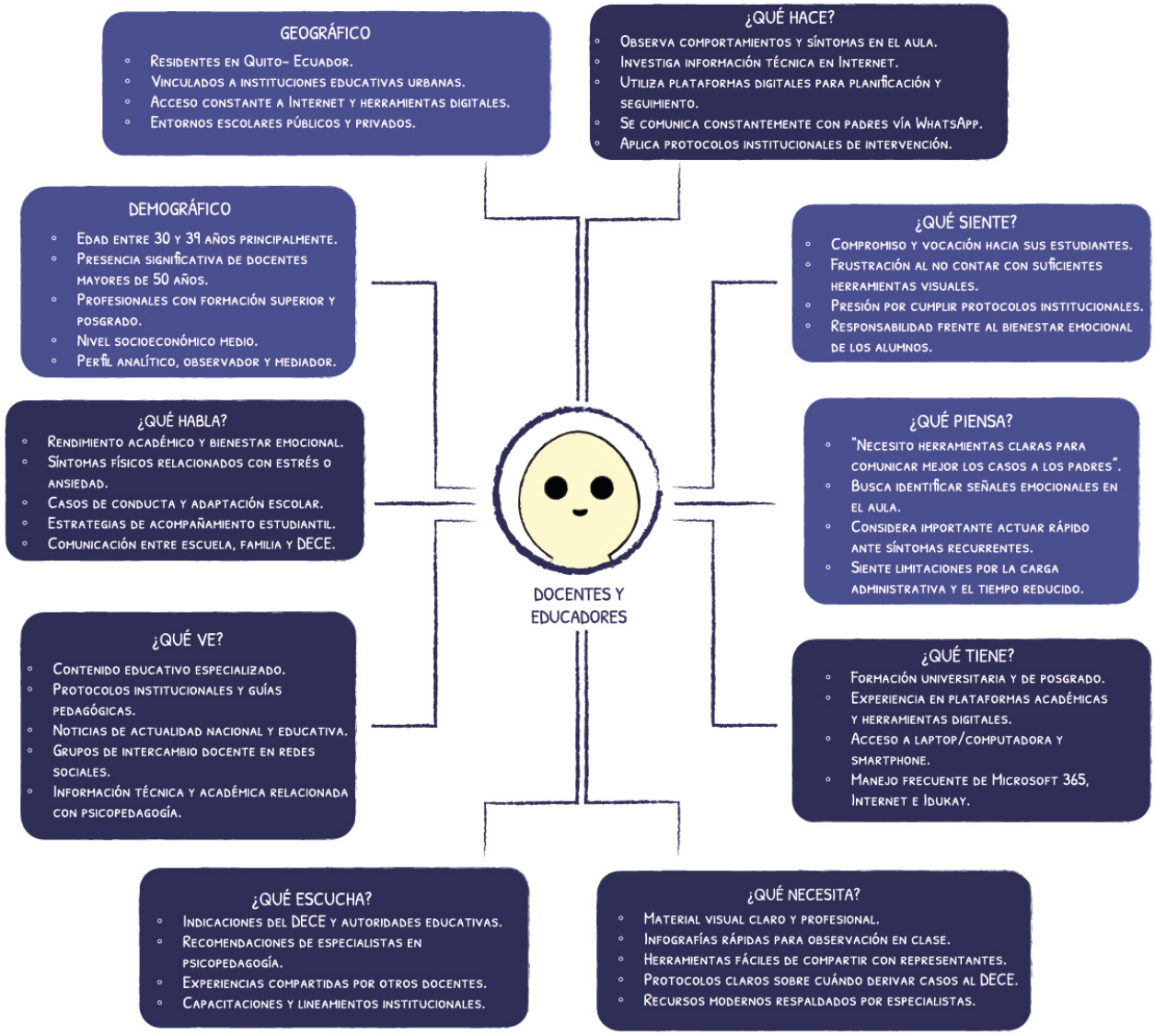
USUARIO	VARIABLES ETARIAS	VARIABLES MOTIVACIONALES	VARIABLES CONDUCTUALES
PADRES Y REPRESENTANTES	Principalmente entre 30 y 49 años.	Protección de la salud del niño, éxito escolar sin sufrimiento, reducción de la incertidumbre.	Tendencia a la consulta médica inmediata; usuarios frecuentes de dispositivos móviles.
DOCENTES Y EDUCADORES	Rango amplio de 30 a 50 años	Mejora del clima en el aula, cumplimiento de protocolos del DECE, efectividad pedagógica.	Observación de cambios de conducta; delega la parte emocional por falta de tiempo.

Figura 5
Perfil de usuario padres y representantes legales.



Nota. Mapa de stakeholders elaborado para identificar los principales actores, necesidades, intereses y relaciones de los padres y representantes legales de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes, con el fin de orientar el diseño del sistema de comunicación visual sobre la somatización de la ansiedad en niños de 7 a 9 años.

Figura 6
Perfil de usuario docentes de la UEMC.



Nota. Mapa de stakeholders elaborado para identificar los principales actores, necesidades, intereses y relaciones de los docentes de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes, con el fin de orientar el diseño del sistema de comunicación visual para la identificación temprana de la somatización de la ansiedad en el contexto escolar.

Tras el análisis de los perfiles de usuarios, se identificó la dependencia del ecosistema móvil y la fragmentación del tiempo. Los resultados de la investigación confirman que tanto padres como docentes de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes utilizan Internet y las redes sociales como su fuente primaria de información sobre bienestar y salud (75% y 62.5% respectivamente). Esta familiaridad tecnológica, sumada a las jornadas de alta presión que enfrentan ambos perfiles, justifica la selección de las redes sociales oficiales de la institución (Instagram y Facebook) como el canal de difusión estratégico frente a cualquier soporte físico tradicional.

La sinergia entre el “Padre Digital Saturado” y el “Docente Mediador” demanda una herramienta que no solo sea informativa, sino que se integre orgánicamente en sus hábitos de consumo digital. En un entorno donde los manuales impresos suelen ser archivados u olvidados, el micro-storytelling y las narrativas visuales cortas permiten capturar la atención en segundos.

Estos recursos, según Lalueza et al. (2026), son los formatos más efectivos para mejorar la alfabetización en salud mental, al alejarse de tonos institucionales fríos y acercarse a la vivencia cotidiana del cuidador. Además, el uso de formatos dinámicos y ganchos visuales directos en plataformas como Instagram potencia significativamente el compromiso (engagement) de la comunidad de Quito, permitiendo que la información técnica del DECE se transforme en un puente de comunicación empático y compartido entre el aula y el hogar (Cadena Ortiz & Erazo Álvarez, 2026). En conclusión, el canal digital se consolida como la solución más viable para superar la barrera de la “información técnica distante”, promoviendo una gestión proactiva y consciente de la somatización de la ansiedad infantil.



1.4 Análisis tipológico

El análisis de referentes tipológicos constituye una herramienta que permite identificar estrategias visuales, narrativas y comunicacionales utilizadas en proyectos con características similares, con el propósito de reconocer recursos y buenas prácticas que orienten el desarrollo de una nueva propuesta. La Universitat Oberta de Catalunya (s. f.) señala que el benchmarking facilita la comparación sistemática de referentes para extraer elementos que contribuyan al proceso de diseño. Asimismo, Cullen (2019) destaca que la recopilación y el análisis de referencias visuales fortalecen el proceso creativo, al proporcionar soluciones gráficas, compositivas y comunicacionales que pueden adaptarse a distintos contextos.

En el contexto de esta investigación, centrada en la somatización de la ansiedad infantil, resulta pertinente analizar cómo recursos como la ilustración, la composición, el color, la tipografía y la narrativa visual permiten transformar conceptos psicológicos complejos en mensajes claros, accesibles y comprensibles para padres y docentes. Para ello, se revisan campañas digitales, herramientas educativas y proyectos gráficos relacionados con la salud mental infantil que emplean ilustraciones, metáforas visuales y recursos narrativos para sensibilizar y generar reflexión.

El propósito de este apartado es identificar estrategias de diseño que sirvan como fundamento para la propuesta, seleccionando recursos visuales capaces de representar la relación entre la ansiedad y sus manifestaciones físicas de manera didáctica, empática y emocionalmente significativa. De esta forma, el análisis contribuye a sustentar una solución gráfica orientada a facilitar la comprensión e identificación temprana de la somatización de la ansiedad en niños de 7 a 9 años.



Tipología 1: Sistema de Herramientas para la Inclusión y Conexión (Aura Azul - USFQ)

Figura 7
Aura Azul USFQ



Nota. Imágenes tomadas de Acurio y Vaca (2023), Aura Azul: Herramientas para aprender y conectar con niños dentro del espectro autista.

Este proyecto académico desarrollado en la Universidad San Francisco de Quito aborda la neurodiversidad y el autismo mediante un sistema gráfico diseñado para facilitar la comunicación no verbal. La propuesta se enfoca en generar herramientas visuales que permitan mejorar la interacción entre niños, familiares y docentes a través de recursos gráficos accesibles y funcionales.

El proyecto destaca por comprender el diseño no únicamente como un elemento estético, sino como un medio de apoyo emocional y social orientado a contextos educativos y terapéuticos.

En el aspecto visual, Aura Azul utiliza ilustraciones simplificadas, pictogramas y composiciones limpias que facilitan la comprensión inmediata de mensajes y emociones. La propuesta mantiene una paleta cromática basada en tonos azules y colores neutros, evitando la saturación visual y generando una experiencia gráfica más tranquila y ordenada para el usuario. Asimismo, la organización espacial de los elementos mantiene una jerarquía clara que prioriza la legibilidad y la funcionalidad del sistema comunicacional.

Este referente aporta especialmente la utilización de recursos gráficos como puente de comunicación emocional y representación de estados internos difíciles de verbalizar. Además, evidencia cómo el diseño gráfico puede convertirse en una herramienta de apoyo para padres y docentes, facilitando procesos de observación, acompañamiento y comprensión emocional dentro del entorno infantil.

Tipología 2: Narrativa Editorial -Tesis presentada a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile- Días Nublados de Javiera Antonia Romero Valiente

Figura 8
Días Nublados de Javiera Antonia Romero Valiente



Nota. Imagen tomada de Romero Valiente (2023). Días Nublados.

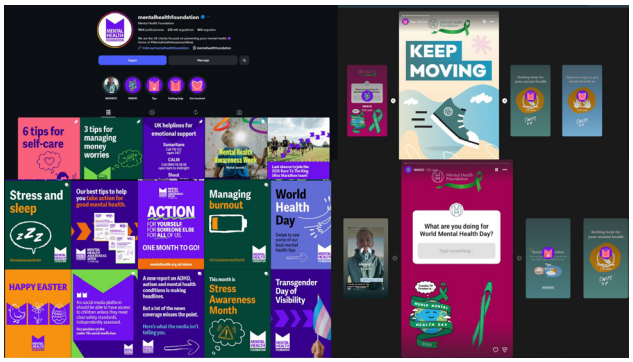
La tesis Días Nublados, presentada en la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile, aborda la ansiedad social mediante una narrativa editorial centrada en la experiencia emocional del usuario. La propuesta utiliza el diseño editorial y la ilustración como medios para representar visualmente emociones complejas relacionadas con la salud mental, construyendo un relato íntimo y reflexivo que busca acompañar emocionalmente al lector más que informar desde una perspectiva clínica o técnica.

Visualmente, el proyecto se caracteriza por el uso de ilustraciones de apariencia manual, trazos irregulares y composiciones que transmiten vulnerabilidad y cercanía emocional. La paleta cromática se basa principalmente en tonos fríos, grises y azules que simbolizan sensaciones asociadas a la ansiedad y el aislamiento emocional. Además, el sistema tipográfico combina fuentes limpias y funcionales para los contenidos informativos con estilos manuscritos que refuerzan la sensación de diario personal y experiencia subjetiva.

Este referente aporta al proyecto la capacidad del diseño gráfico para representar emociones internas desde una perspectiva empática y humana. Asimismo, evidencia cómo la narrativa visual puede generar identificación emocional en el usuario y facilitar la comprensión de problemáticas psicológicas complejas, aspecto relevante para la representación de la somatización infantil y su impacto en el entorno familiar y educativo.

Tipología 3: Campaña Digital sobre Salud Mental – Mental Health Foundation

Figura 9
Captura de pantalla del instagram de Mentan Health Foundation



Nota. Imágenes tomadas de la cuenta oficial de Instagram de Mental Health Foundation.

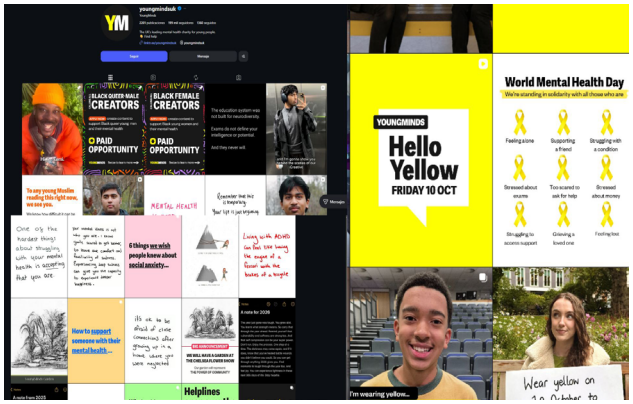
La comunicación digital desarrollada por la organización Mental Health Foundation constituye un referente contemporáneo de diseño gráfico aplicado a redes sociales sobre salud mental y bienestar emocional. Su presencia en plataformas digitales se basa en la construcción de un sistema visual coherente que integra publicaciones, reels e historias destacadas bajo una misma identidad gráfica. La propuesta busca informar, sensibilizar y generar acompañamiento emocional mediante contenidos adaptados al consumo rápido en entornos digitales.

En el aspecto visual, las publicaciones se caracterizan por el uso de composiciones limpias, bloques cromáticos intensos y tipografías bold de gran tamaño que facilitan la lectura inmediata en dispositivos móviles. Predominan colores vibrantes como morados, verdes y rosados, acompañados de ilustraciones simplificadas y elementos gráficos orgánicos que suavizan la comunicación institucional y generan cercanía con el usuario. Además, las historias destacadas funcionan como un sistema de categorización visual que organiza contenidos relacionados con bienestar emocional, campañas y apoyo psicológico.

El referente aporta especialmente la adaptación de información compleja de salud mental a formatos gráficos breves, dinámicos y accesibles para redes sociales. Asimismo, demuestra cómo la coherencia visual y la síntesis gráfica permiten construir una identidad digital sólida capaz de comunicar emociones y mensajes sensibles de manera clara, contemporánea y empática.

Tipología 4: Campaña Digital para Padres – YoungMinds

Figura 10
Captura de pantalla del instagram de YoungMinds



Nota. Imágenes tomadas de la cuenta oficial de Instagram de YoungMinds.

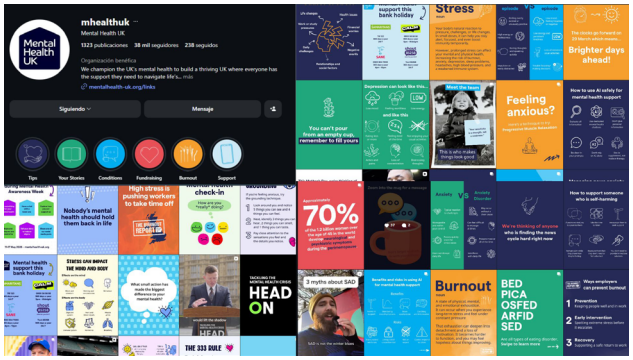
La comunicación digital desarrollada por YoungMinds representa un referente importante en el diseño de contenido visual orientado a padres y cuidadores sobre salud mental infantil. Su estrategia digital se enfoca en brindar acompañamiento emocional e información práctica mediante publicaciones educativas adaptadas a plataformas como Instagram. El contenido aborda temas relacionados con ansiedad, estrés, bienestar emocional y apoyo familiar desde una perspectiva accesible y cercana.

Visualmente, las piezas gráficas utilizan composiciones limpias, jerarquías tipográficas claras y colores vibrantes que permiten captar la atención del usuario sin generar saturación visual. Las publicaciones suelen estructurarse mediante carruseles informativos, ilustraciones simplificadas e íconos amigables que facilitan la comprensión rápida de los contenidos. Asimismo, las historias destacadas organizan los temas en categorías visuales coherentes que mejoran la navegación y el acceso a la información dentro del perfil digital.

Este referente aporta al proyecto la manera en que información psicológica compleja puede traducirse en microcontenidos visuales claros y emocionalmente cercanos. Además, evidencia la importancia de utilizar un tono comunicacional empático y tranquilizador dirigido a padres y docentes, evitando discursos alarmistas y favoreciendo una relación de acompañamiento y orientación emocional.

Tipología 5: Mental Health UK (Instagram, Reino Unido)

Figura 11
Captura de pantalla del instagram de Mentan Health UK



Nota. Imágenes tomadas de la cuenta oficial de Instagram de Mental Health UK.

La presencia digital de Mental Health UK constituye un referente relevante para el desarrollo de esta investigación debido a su enfoque en la representación visual de síntomas físicos relacionados con la salud mental y el estrés emocional. La organización desarrolla campañas digitales orientadas a informar y sensibilizar sobre problemáticas psicológicas mediante recursos gráficos accesibles y de rápida comprensión. Sus publicaciones buscan traducir conceptos clínicos complejos a un lenguaje visual cotidiano dirigido al público general.

En el aspecto visual, el perfil destaca por el uso de sistemas iconográficos organizados en cuadrículas y composiciones modulares que facilitan la identificación inmediata de síntomas y señales de alerta. La propuesta utiliza una paleta cromática funcional donde los tonos cálidos representan estrés o urgencia emocional, mientras que los colores fríos se relacionan con apoyo y bienestar. Además, la jerarquía tipográfica emplea fuentes Sans Serif modernas y de gran peso visual que aseguran legibilidad durante el consumo rápido en redes sociales.

Para la presente propuesta, este referente aporta especialmente el modelo de representación visual de síntomas físicos asociados a procesos emocionales, permitiendo comprender cómo el diseño gráfico puede transformar información psicológica en herramientas visuales claras y accesibles. Asimismo, aporta estrategias de organización visual y síntesis gráfica aplicables al desarrollo de contenidos dirigidos a padres y docentes sobre somatización infantil.

Tabla 4
Análisis de tipologías

CRITERIO DE ANÁLISIS	AURA AZUL (PROYECTO USFQ)	DÍAS NUBLADOS (PROYECTO PUC)	MENTAL HEALTH FUNDATION	YOUNGMINDS	MENTAL HEALTH FUNDATION UK
Forma y composición	Sistema de herramientas físicas e interactivas. Estructura pedagógica	Formato libro/diario. Composición orgánica, fluida y no lineal.	Modular y estructurada. Organizada en cuadrículas y carruseles informativos.	Dinámica y flexible. Basada en el uso de globos de diálogo como contenedores.	Iconografía descriptiva de síntomas físicos
Imagen	Ilustraciones amigables con síntesis gráfica adaptada a necesidades sensoriales.	Ilustración de autor. Uso de manchas, texturas y trazos libres.	Ilustraciones de estilo "doodle" y ganchos visuales simplificados.	Gráficos vectoriales vibrantes, fotos reales y piezas animadas.	Geométrica y clara con jerarquías de impacto.
Tipografía	Tipografía de alta legibilidad, sans-serif y con manejo de blancos generosos.	Mix de tipografías manuscritas y fuentes técnicas (Din Next).	Sans-serif bold para ganchos visuales de lectura rápida.	Mix de tipografías negritas modernas y fuentes estilo manuscrito.	Paletas funcionales (Naranja/Azul/ Morado)
Color	Paleta de azules y tonos calmantes. Contrastes controlados.	Paleta reducida y conceptual (grises, azules y acentos).	Paleta vibrante (morados, verdes y rosas) para captar atención.	Colores altamente saturados y contrastantes (amarillo #HelloYellow).	Identificación operativa de somatización.
Función Comunicativa	Inclusiva y de vinculación afectiva. Apoyo en la comunicación	Narrativa e introspectiva. Visibilizar el sentimiento.	Psicoeducación accesible y reducción del estigma social.	Movilización a la acción y fomento del diálogo familiar activo.	Psicoeducación accesible y reducción del estigma social.

1.4.2. Semejanzas, Diferencias y Aprendizajes

Semejanzas: Los cinco referentes coinciden en que la imagen es el vehículo principal para la traducción de realidades emocionales complejas. Todos utilizan la síntesis visual como estrategia central para evitar la fatiga cognitiva del adulto responsable. Asimismo, los proyectos digitales (YoungMinds, UK y Foundation) priorizan el formato vertical optimizado para el consumo en dispositivos móviles, reconociendo el celular como el canal primario de acceso a la información.

Diferencias: La distinción reside en el tono visual y el nivel de abstracción. Mientras Mental Health UK y Aura Azul mantienen una estructura analítica y técnica (iconos y sistemas), Días Nublados y Mental Health Foundation apuestan por una estética más artesanal y emocional (trazos manuales y doodles). YoungMinds se sitúa en un punto intermedio, utilizando el dinamismo digital para generar conversación.

Aprendizajes aplicables:

1. **YoungMinds UK:** El uso de elementos narrativos (globos de texto) para albergar mensajes, creando una sensación de conversación múltiple que puede facilitar la interacción entre docente y padre.
2. **Mental Health Foundation:** La importancia de jerarquizar ganchos visuales en los primeros 3 segundos de visualización para asegurar que el padre de familia no ignore el contenido.
3. **Aura Azul:** La aplicación de la síntesis gráfica para comunicar conceptos de salud mental sin abrumar visualmente al usuario.
4. **Días Nublados:** La capacidad de la metáfora visual para mostrar que el dolor físico del niño es el reflejo de una angustia emocional profunda, técnica central para visibilizar la somatización.
5. **Mental Health UK:** El uso de cuadrículas de iconos para listar síntomas físicos, permitiendo al padre un reconocimiento rápido de la somatización.

Este análisis tipológico es el que otorga rigor técnico a la propuesta gráfica. Tras observar los referentes, queda claro que, para tratar la somatización, el diseño no puede ser exclusivamente "alegre" o "infantil". Si los padres y docentes en Quito *(Anexos 2 y 3)* ya tienen una tendencia a minimizar el problema emocional, un diseño demasiado infantil podría reforzar esa idea de que "no es nada serio". Por tanto, la caracterización de estos referentes orienta el proyecto de diseño hacia un equilibrio entre lo técnico y lo sensible. La propuesta debe tener la claridad estructural y la síntesis visual de un sistema profesional (como Aura Azul o Hey Feelings) para ganar la confianza del docente, pero debe poseer la carga emotiva y la honestidad visual del referente editorial (Días Nublados) para movilizar la empatía del padre.

Bajo esta premisa, la conclusión más relevante es que el proyecto de diseño debe actuar como un dispositivo de mediación y traducción visual. Mientras que los referentes comerciales analizados suelen limitarse al etiquetado nominal de la emoción (por ejemplo, identificar simplemente el miedo o la tristeza), esta propuesta busca representar gráficamente el proceso de somatización: la

transición donde un estado emocional no gestionado se manifiesta como un síntoma físico real y recurrente en el niño.

Este estudio permite determinar que el lenguaje visual no será meramente decorativo, sino un componente informativo-expresivo de carácter técnico. En este sentido, la articulación entre la imagen y la tipografía debe converger para construir una narrativa que valide el malestar físico del infante, transformándolo de una queja ambigua en una señal objetiva y clara de salud mental ante los ojos del adulto responsable. De este modo, el proyecto de diseño asume la responsabilidad de proporcionar a los padres y docentes una herramienta de interpretación que actualmente es escasa en los productos estandarizados del mercado, facilitando una detección temprana y una respuesta empática basada en la evidencia visual.



1.5 Definición del problema gráfico

Para la estructuración y delimitación del problema de comunicación visual de la presente investigación, se empleó la metodología propuesta por Michael Johnson en su libro Problem Solved (2002). Esta herramienta analítica permite, a través de una serie de interrogantes estratégicas organizadas en diferentes ámbitos, identificar información crítica y vacíos de comunicación que fundamentan la necesidad del proyecto.

Mediante este ejercicio, se examina el comportamiento del público, la percepción del mensaje y las necesidades de aprendizaje, asegurando que la solución de diseño no sea solo una respuesta estética, sino una intervención funcional a la problemática de la somatización de la ansiedad infantil en la Unidad Educativa Miguel de Cervantes.

Ámbito: Comportamiento del público

1) ¿La información existente en el contexto es abundante, extensa, complicada y el público no la emplea, no la usa y la rechaza por lo cual es necesario filtrar todo y proponer información gráfica que se torne imprescindible?

En el contexto de Quito, si bien existe información clínica y protocolos gubernamentales sobre salud mental, esta se presenta de forma técnica, densa y fragmentada, lo que provoca que los padres y docentes la perciban como ajena o puramente médica.

El diagnóstico realizado en la UEMC indica que el 100% de los padres está dispuesto a usar recursos visuales, lo que confirma que el rechazo no es al tema, sino al formato informativo actual. Por tanto, es imprescindible filtrar la complejidad de la somatización y proponer una herramienta gráfica que transforme la teoría en un recurso operativo, de fácil consulta y adaptado a los tiempos de atención del usuario contemporáneo.

2) ¿Hay gran cantidad de palabras y es necesario simplificar para que la gente lea más, pero se necesita que no sea aburrido y lograr que sea útil e interesante?

Tanto docentes como padres enfrentan jornadas de alta presión y poco tiempo, lo que vuelve ineficientes las guías textuales extensas para detectar la ansiedad. Existe un vacío de materiales que logren conectar el síntoma físico con la

emoción sin caer en el lenguaje institucional monótono. El proyecto requiere una síntesis visual que utilice la metáfora y la narrativa interactiva para capturar la atención del adulto, convirtiendo la información en una experiencia de descubrimiento útil que facilite una respuesta proactiva ante el malestar del niño.

Ámbito: Afectar a la percepción

1) ¿Las formas de comunicación gráfica emplean medios y formatos tradicionales y con estilos predecibles que no asombran ni generan interés?

La comunicación actual sobre salud mental en el entorno escolar se limita a folletos estándar o charlas magistrales que han caído en la predictibilidad, fallando en su intento de movilizar emocionalmente al cuidador. Al proponer un proyecto de diseño que integre dinámicas de interacción y animación, se rompe con el formato tradicional para generar asombro.

Se busca utilizar la tecnología —ya sea a través de soportes digitales o Realidad Aumentada— no como un adorno, sino como un medio para visibilizar lo invisible (la angustia interna), obligando al usuario a confrontar la realidad del síntoma desde una perspectiva innovadora y de alto impacto emocional.

Ámbito: Aprender mejor

1) ¿Es necesario conquistar los corazones y las mentes de quienes no pueden aprender un contenido con facilidad mediante carteles, exhibiciones o libros educativos de impacto gráfico por ejemplo?

Sí, es fundamental apelar a la sensibilidad de padres y docentes que, debido a convenciones socioculturales locales, tienden a minimizar la ansiedad detrás de un síntoma físico recurrente. El impacto gráfico busca penetrar la barrera de la apatía cultural, utilizando la ilustración de autor para generar una “confrontación empática”. Esto permite que el usuario no solo entienda el concepto de somatización de forma racional, sino que lo reconozca emocionalmente como una señal de auxilio urgente que requiere validación y no solo medicación física.

2) ¿Qué conceptos, habilidades o destrezas se quiere mejorar en su aprendizaje?

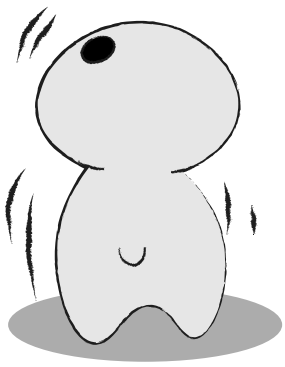
El proyecto busca que el usuario aprenda a descodificar el lenguaje corporal del niño, pasando de una observación reactiva a una identificación temprana de señales somáticas. Se pretende mejorar la destreza del adulto para diferenciar entre un síntoma puramente biológico y una manifestación psicofísica de la ansiedad, además de fortalecer la capacidad de validación emocional, dotando al cuidador de rutas de acción inmediata que reduzcan el estigma sobre el infante.

3) ¿Cómo funcionan y son utilizados los materiales existentes y qué problemas presentan?

Los materiales actuales son predominantemente textuales y su uso es reactivo, consultándose solo cuando el problema ya ha escalado a una crisis médica o académica. El principal problema es que estos recursos carecen de una conexión empática; son vistos como manuales de instrucciones fríos que no logran representar la vivencia interna de la angustia. Esto genera una brecha entre el conocimiento del síntoma y la comprensión de su origen emocional.

Problema gráfico

A partir del análisis realizado se concluye que el problema de comunicación visual no radica en la ausencia de información sobre la ansiedad infantil, sino en la forma en que esta es presentada y percibida por los usuarios. Los recursos existentes suelen ser extensos, técnicos y poco atractivos, lo que dificulta su comprensión y aplicación por parte de padres y docentes. En consecuencia, se evidencia la necesidad de desarrollar un sistema de comunicación visual que simplifique los contenidos mediante recursos gráficos, narrativas accesibles y formatos digitales capaces de captar la atención, favorecer la comprensión y promover la identificación temprana de la somatización de la ansiedad en niños de 7 a 9 años.



1.6 Requerimientos del proyecto

Los requerimientos constituyen el conjunto de condiciones que la propuesta gráfica debe satisfacer para responder a la problemática identificada. Según Rodríguez Morales (2004), estos requerimientos deben considerar los diferentes factores que intervienen en el proceso de diseño, ya que cada uno influye en la construcción de una solución adecuada al contexto y a las necesidades del usuario. En este sentido, la presente propuesta establece los requerimientos necesarios para resolver la falta de alfabetización visual sobre la somatización de la ansiedad. A continuación, se presenta el cuadro estructurado bajo los cinco factores fundamentales, considerando una solución híbrida que maximice la accesibilidad.

Tabla 5
Requerimientos del proyecto

REQUERIMIENTO (ASPECTO)	FACTOR DETERMINANTE (NORMA/PRINCIPIO)	FACTOR DETERMINADO (CRITERIO DEL PROYECTO)	SUBPARÁMETRO (DETALLE TÉCNICO)	RENDIMIENTO (RESULTADO MEDIBLE)
Factor de Uso: Interactividad y accesibilidad	Ergonomía cognitiva y usabilidad: El material debe facilitar el acceso a la información en tiempos cortos.	Integración de la tecnología como puente informativo.	Tiempo de carga / respuesta < 3 seg. Marcadores visuales o interfaces claras.	El usuario vincula el síntoma físico con la emoción en menos de 20 segundos de interacción.
Factor de Función: Legibilidad y jerarquía	Principios de Gestalt y jerarquía visual: Organización de niveles de lectura para usuarios con poco tiempo.	Tipografía sans serif para datos técnicos y serif o manuscrita para el relato emocional.	Cuerpo de texto: 12pt (mínimo). Títulos: 24pt. Contraste cromático 7:1.	Lectura clara a 40cm (físico) o en pantalla móvil sin fatiga visual.
Factor Conceptual: Eficiencia semiótica	Retórica de la imagen: Uso de la metáfora visual para representar lo invisible (la ansiedad).	Ilustraciones que generen "incomodidad empática" mediante metáforas orgánicas.	Uso de texturas, manchas y trazos gestuales.	El 90% de los padres identifica la somatización como una alerta de salud mental tras ver la imagen
Factor Estético: Estilo y tono visual	Psicología del color y unidad estilística: Generar respeto y seriedad ante el tema.	Paleta de colores fría y neutra (azules, grises) con acentos cálidos para síntomas.	Armonía cromática de tríada. Estilo de ilustración de autor contemporáneo.	El material es percibido como una "herramienta profesional" por los docentes.
Factor Técnico: Producción y durabilidad	Sistemas de impresión y resistencia: El material debe ser accesible en hogares y aulas de la UEMC.	Optimización para dispositivos móviles y/o impresión de alta calidad con acabado mate.	Formato digital (1080px) o Papel couché de 250g con laminado mate.	Resistencia al uso frecuente o alta tasa de compartición en redes sociales institucionales.

Explicación Estratégica de los Factores

1. Factor de Uso (Cómo se usará)

Dado que el diagnóstico indicó que los padres se sienten “poco preparados”, el sistema de comunicación debe ser auto explicativo e intuitivo. Ya sea en un soporte físico o digital, el diseño debe permitir una navegación no lineal, permitiendo que el docente o padre pueda saltar directamente al síntoma somático específico detectado en el aula o el hogar.

En este sentido, el uso de tecnologías como la Realidad Aumentada o la interactividad multimedia no se plantea como un adorno, sino como la herramienta estratégica que “hace hablar al cuerpo” del personaje ilustrado, facilitando una comprensión inmediata de la raíz emocional del síntoma.

2. Factor de Función (Cómo comunica)

Se implementará una doble narrativa para optimizar la eficacia del mensaje según el perfil de usuario. Se establecerá un nivel de texto técnico y operativo dirigido al docente (basado en datos de salud mental) y un nivel de narrativa visual metafórica centrado en la sensibilización del padre de familia. Esta dualidad asegura que la comunicación cumpla su función informativa de carácter profesional y su función sensibilizadora de impacto emocional simultáneamente, cerrando la brecha de comunicación detectada entre la escuela y la familia.

3. Factor Conceptual y Persuasivo (Qué transmite)

El requerimiento principal es romper la minimización cultural de los síntomas psicofísicos en la infancia. El discurso visual debe alejarse de la literalidad para evitar la saturación informativa. En lugar de representar gráficamente a un niño llorando, se utilizarán metáforas visuales orgánicas (por ejemplo, nudos en el estómago que se transforman en espinas o presión torácica representada mediante objetos pesados) para que el adulto dimensione la intensidad del dolor interno que el infante experimenta. Este enfoque persuasivo busca que el síntoma sea reconocido como una señal de auxilio legítima.

4. Factor Estético (Cómo se ve)

La estética se define bajo un enfoque “técnico-sensible”. Se evita estrictamen-

te el uso de colores excesivamente saturados o “alegres” que podrían restarle seriedad al trastorno de ansiedad infantil. El acabado visual debe poseer una alta calidad gráfica, siguiendo estilos contemporáneos de ilustración de autor, para que el docente cuente con un respaldo académico visual al presentar el material a los representantes legales.

El uso de texturas digitales o manuales busca generar una “atención asombrada” que detenga el consumo pasivo de información.

5. Factor Técnico (Cómo se construye)

Para garantizar la viabilidad del sistema en el contexto de la UEMC, el factor técnico determina una producción de alta resolución (1080px) optimizada para dispositivos móviles, dada la familiaridad detectada de los usuarios con estos medios. En el caso de que la propuesta incluya un componente físico, se prioriza el uso de superficies mate para asegurar que la interactividad y el reconocimiento de marcadores mediante la cámara del celular funcionen sin interferencias lumínicas. El formato debe ser versátil y de fácil distribución (proporciones cuadradas o verticales), asegurando su accesibilidad en las redes sociales institucionales o el entorno escolar.

Reflexión Final de los Requerimientos del Proyecto

Al analizar los factores de uso, función y persuasión, el diseño deja de ser un objeto pasivo para consolidarse como un dispositivo de mediación visual que traduce lo invisible. Este sistema permitirá que el docente cuente con una herramienta de respaldo técnico en el aula y, fundamentalmente, que los padres y representantes legales logren una conexión empática profunda con la realidad psicofísica de sus hijos.

La integración de interactividad multimedia y la metáfora visual responde a la necesidad urgente de romper el “silencio clínico” y otorgar una voz visual al malestar del niño ante sus cuidadores responsables. En última instancia, estos parámetros garantizan que la propuesta sea capaz de confrontar al adulto con la realidad de la somatización, facilitando una transición desde la minimización cultural hacia una cultura de prevención, validación emocional y cuidado integral de la infancia intermedia.

Desarrollo de la Propuesta de Diseño

2.1 Generación de la idea

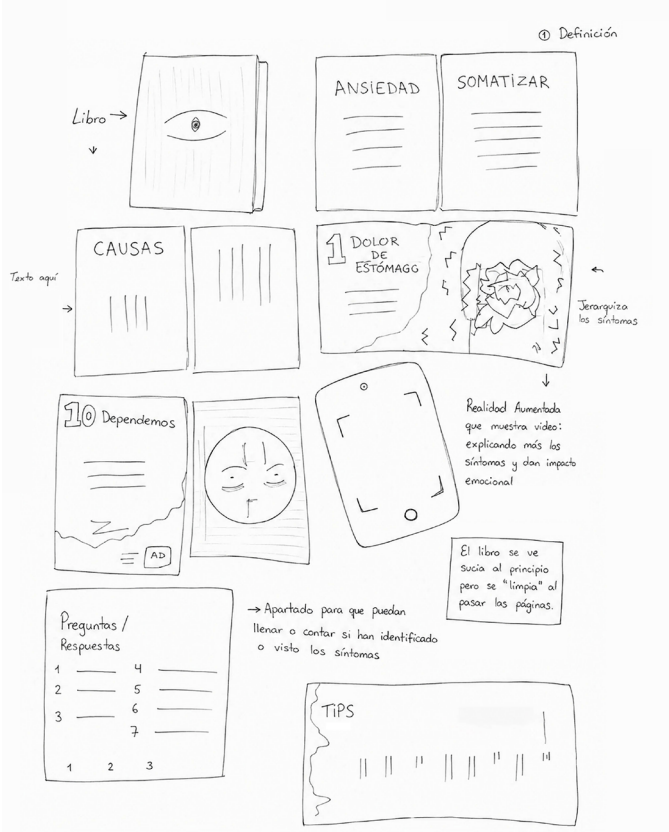
La generación conceptual del presente se fundamenta en la necesidad de traducir información clínica compleja en experiencias visuales significativas que permitan sensibilizar a padres y docentes sobre la somatización de la ansiedad infantil. En este sentido, la propuesta se articula a partir de cuatro ejes estratégicos: en primer lugar, la visibilización del malestar psicofísico a través de un lenguaje accesible y no técnico; en segundo lugar, el uso del recurso gráfico como principal medio comunicacional, priorizando imágenes que generen empatía e impacto emocional en el usuario; en tercer lugar, la estructuración narrativa de los contenidos, organizada de manera jerárquica para facilitar la comprensión progresiva del problema, sus causas y posibles acciones; y, finalmente, la incorporación de un componente interactivo y multimedia que integra recursos audiovisuales, promoviendo la participación activa del usuario. Bajo este enfoque, el diseño deja de ser únicamente un canal informativo y se consolida como un dispositivo experiencial que no solo comunica, sino que involucra al adulto en un proceso de reflexión y reconocimiento frente al bienestar emocional del niño.

Figura 12
Ejes Fundamentales



Propuesta 1: Libro ilustrado interactivo “El espacio habitado”

Figura 13
Boceto inicial de la primera propuesta



Nota. Elaboracion propia.

La propuesta corresponde al diseño de un libro ilustrado interactivo que emplea como eje conceptual la metáfora de una “el espacio habitado”. Para su desarrollo, se integran las técnicas de volcado visual de datos, la cual es un recurso que permite representar visualmente estados internos difíciles de verbalizar (Lupton, 2011).

Desde el punto de vista visual, el libro inicia con una estética saturada, caótica y de alta densidad gráfica, representando la desorganización emocional y física del niño. A medida que el usuario avanza en la lectura hacia las secciones informativas y de intervención, la composición evoluciona progresivamente hacia una limpieza visual, reducción de ruido gráfico y mayor estabilidad tipográfica, simbolizando el proceso de comprensión y acompañamiento adulto.

Estructuralmente, el contenido se organiza en cuatro bloques: definición de la

ansiedad y la somatización, identificación de causas, reconocimiento de síntomas y estrategias de actuación. La información se jerarquiza de manera clara y accesible, priorizando un lenguaje visual comprensible para padres y docentes. La integración de Realidad Aumentada permite que, mediante el escaneo de ilustraciones, se activen piezas audiovisuales que simulan la experiencia emocional del niño, generando empatía y facilitando la comprensión del problema. Finalmente, se incorpora un componente participativo basado en preguntas de reflexión y autodiagnóstico, vinculando la experiencia gráfica con la acción directa del usuario.

En conclusión, esta propuesta articula recursos gráficos, narrativos y tecnológicos para transformar la percepción del síntoma físico en una señal de alerta emocional. La evolución visual del caos hacia el orden no solo es estético, sino también pedagógica, reforzando la hipótesis de que la comprensión y el acompañamiento adulto son factores clave en la disminución del malestar infantil.

Propuesta 2: Campaña para redes sociales “Fragmentos de un espejo”

Figura 14
Boceto inicial de la segunda propuesta



Nota. Elaboracion propia.

La segunda propuesta consiste en el desarrollo de una campaña digital para redes sociales, basada en el concepto de un “espejo roto” que se reconstruye progresivamente. Para su ejecución, se emplean las técnicas de metáfora visual, la cual permite generar composiciones dinámicas y disruptivas dentro del entorno digital (Lupton, 2011). La ruptura de la retícula tradicional facilita una diagramación deconstructivista, donde los elementos gráficos se fragmentan y

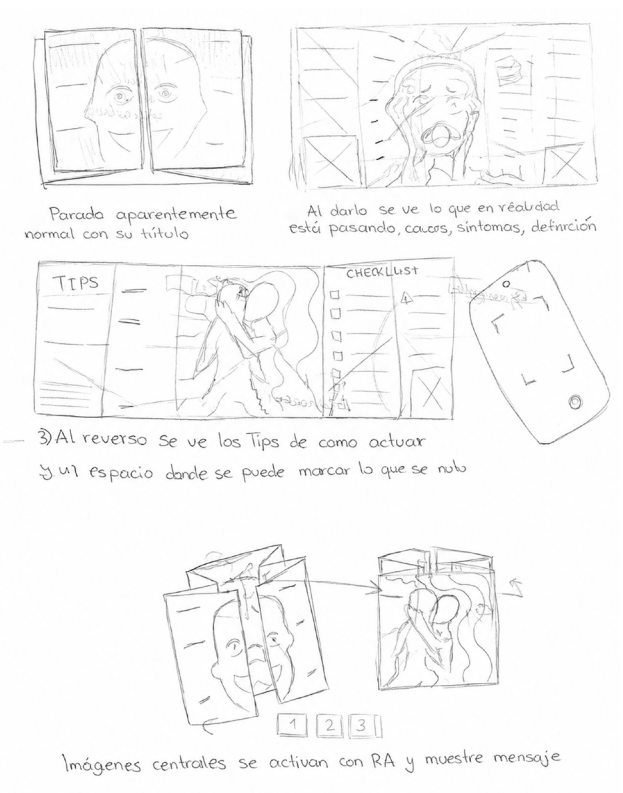
reorganizan, reforzando el concepto de distorsión emocional. El sistema visual integra texto e imagen mediante composiciones no lineales, en las que la tipografía se quiebra, se superpone o se desplaza fuera de los márgenes convencionales. Esta fragmentación actúa como una metáfora de la percepción alterada que experimenta el niño frente a la ansiedad. A su vez, el uso de GIFs introduce movimiento como recurso narrativo, permitiendo que las piezas evolucionen visualmente: elementos dispersos y caóticos se reorganizan gradualmente, simbolizando el proceso de comprensión del adulto frente al síntoma.

La estructura de la campaña sigue la lógica informativa del proyecto: qué es la somatización, cuáles son sus causas, cómo identificar sus síntomas y qué acciones tomar. Esta secuencia se distribuye en publicaciones que funcionan de manera independiente pero que, en conjunto, construyen una narrativa progresiva. El objetivo es transformar el consumo pasivo del contenido en redes sociales en una experiencia de aprendizaje breve pero significativa, adaptada a las dinámicas de atención del usuario digital.

En conclusión, esta propuesta aprovecha el lenguaje visual contemporáneo y las dinámicas propias de las redes sociales para generar conciencia de forma accesible e inmediata. La reconstrucción del "espejo" no solo representa un recurso gráfico, sino un proceso cognitivo que permite al adulto reinterpretar los síntomas del niño, fortaleciendo su capacidad de respuesta frente a la somatización.

Propuesta 3: Sistema de folletos desplegables "Lo que el silencio calla"

Figura 15
Boceto inicial de la tercera propuesta



Nota. Elaboracion propia.

La tercera propuesta se desarrolla a través de un sistema de folletos desplegables que abordan la problemática desde una lógica de dualidad visual. Para su construcción, se emplean la técnica de icono, símbolo e indicio, la cual permite generar una representación matérica, expresiva y semiótica del fenómeno (Lupton, 2011). Las herramientas insólitas introducen texturas orgánicas y accidentes visuales, mientras que el esprintar aporta trazos gestuales que evidencian tensión y sobrecarga emocional.

En su cara exterior, el folleto presenta una escena aparentemente normal y controlada, alineada con la percepción superficial del adulto. Sin embargo, al desplegarse, el interior revela un entorno visual caótico, donde la figura del niño se encuentra rodeada por elementos gráficos que representan las causas de la somatización, tales como la presión académica, las exigencias sociales o los conflictos interpersonales. La composición se organiza de manera "ordenadamente desordenada", generando un equilibrio entre legibilidad y expresividad.

El sistema incorpora elementos de interacción mediante marcadores de Realidad Aumentada, los cuales activan contenidos audiovisuales orientados a la sensibilización del usuario. Adicionalmente, el reverso del folleto funciona como una herramienta práctica, incluyendo un check-list de síntomas que permite al padre o docente registrar comportamientos observados. La narrativa visual culmina con una imagen simbólica de alivio y contención, reforzada por un mensaje que promueve la escucha activa y la validación emocional.

En conclusión, esta propuesta convierte un soporte tradicional en una experiencia significativa que combina información, emoción e interacción. La dualidad entre exterior e interior permite evidenciar la desconexión entre lo que el adulto percibe y lo que el niño realmente experimenta, fortaleciendo la toma de conciencia y promoviendo acciones concretas frente a la somatización.

2.2 Exploración de la forma

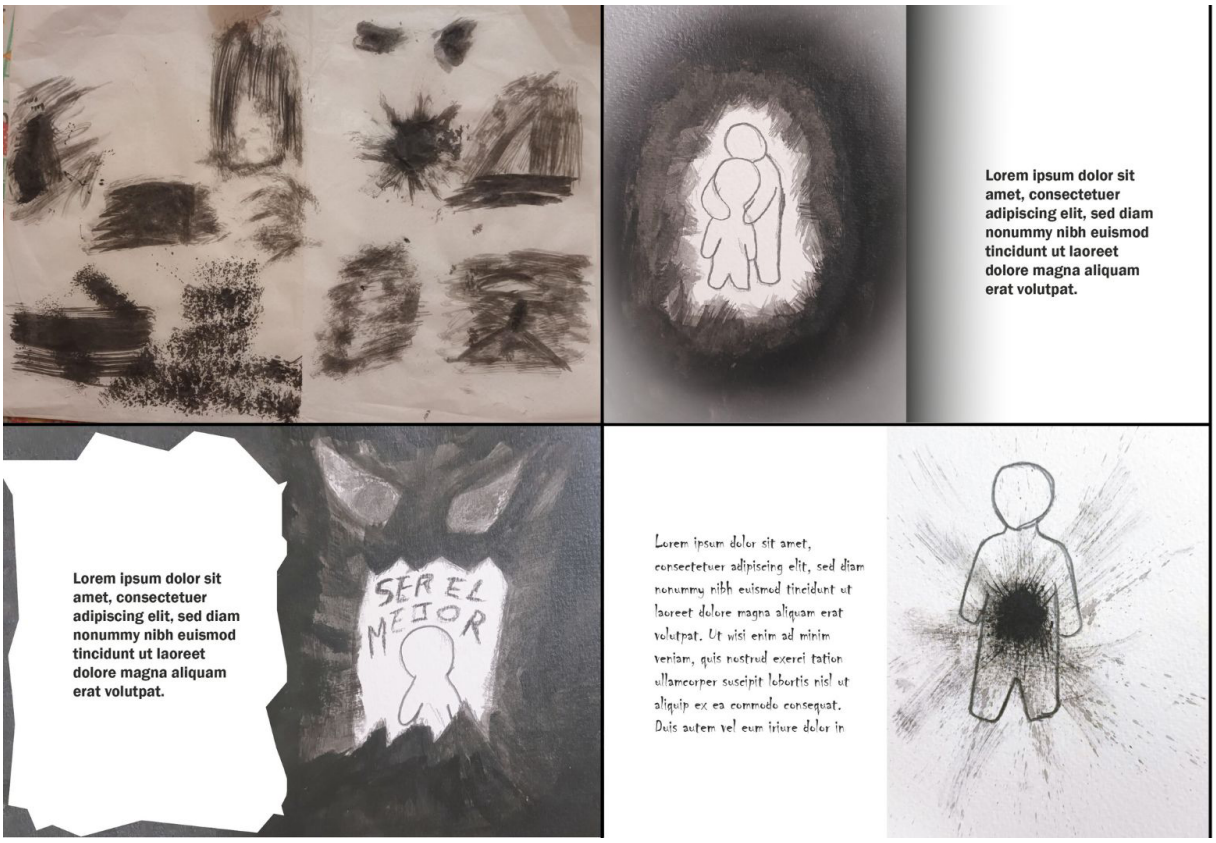
La exploración de la forma se enfoca en la búsqueda de un lenguaje visual que logre tangibilizar la complejidad de la ansiedad infantil. Para ello, se emplearon metodologías de ideación y prototipado rápido, apoyadas en la creación de moodboards que permitieron definir las atmósferas, paletas cromáticas y estilos gráficos de cada propuesta. Según Lupton (2011), estas herramientas de pensamiento visual permiten "generar conceptos y formas de manera fluida antes de llegar a la ejecución final" (p. 15), facilitando una conexión coherente entre la técnica y el mensaje.

Propuesta 1: Herramientas insólitas en el libro ilustrado

Para el desarrollo del libro ilustrado, se aplicó la técnica de herramientas insólitas, la cual consiste en sustituir los instrumentos de dibujo tradicionales por objetos o materiales no convencionales, generando resultados visuales impredecibles y altamente expresivos (Lupton, 2011). En este caso, la experimentación inició con el uso de témpera para tela aplicada sobre papel cometa, lo que permitió obtener manchas accidentales, bordes irregulares y texturas orgánicas. Estas formas no controladas funcionaron como punto de partida compositivo, configurándose posteriormente en personajes y escenarios dentro del libro.

El uso de esta técnica no responde únicamente a una decisión estética, sino a una intención conceptual alineada con el problema de investigación. Las manchas densas e invasivas permiten representar visualmente el dolor abdominal como una presencia opresiva, difícil de definir y de controlar, tal como ocurre en los procesos de somatización infantil. Desde esta perspectiva, el desorden matérico simboliza tanto la presión externa asociada a expectativas como "ser el mejor", como el caos interno que experimenta el niño al no poder expresar sus emociones de manera verbal.

Figura 16
Exploracion de forma de la primera propuesta



Nota. Elaboracion propia.

Además, al tratarse de un sistema multimedia, el libro integra recursos de Realidad Aumentada (RA), permitiendo que, al escanear determinadas manchas o personajes, se activen contenidos audiovisuales que profundizan en la experiencia emocional del niño. Esta interacción transforma la lectura en una experiencia inmersiva dirigida al adulto, facilitando la empatía y la comprensión del síntoma.

A medida que el usuario avanza en el contenido y reconoce las señales visuales, las composiciones gráficas evolucionan hacia formas más limpias y ordenadas, comunicando simbólicamente que el acompañamiento adulto y la atención oportuna contribuyen a aliviar el malestar.

Propuesta 2: Romper la retícula en el sistema multimedia para redes sociales

En el diseño de las piezas destinadas a redes sociales como Instagram y Facebook, se empleó la técnica de romper la retícula, la cual consiste en desafiar las estructuras modulares tradicionales para generar composiciones visuales más dinámicas, disruptivas y expresivas (Lupton, 2011). A partir del concepto del "espejo roto", se desarrolló una propuesta gráfica basada en la fragmentación de la retícula digital, permitiendo que tanto la imagen como la tipografía se dispongan de manera no lineal, construyendo una narrativa visual de carácter deconstructivista.

Esta decisión responde, por un lado, a la necesidad de captar la atención del usuario en entornos digitales altamente saturados y, por otro, a una intención simbólica vinculada con la problemática abordada. La fragmentación visual funciona como una metáfora de la distorsión de la realidad causada por la ansiedad, donde las experiencias no se perciben de forma clara ni organizada. En este sentido, la tipografía que se quiebra se desplaza o se superpone fuera de los márgenes tradicionales refuerza la idea de inestabilidad emocional y dificultad para procesar lo que el niño está sintiendo.

Figura 17
Exploracion de forma de la segunda propuesta



Nota. Elaboracion propia.

A diferencia de otros sistemas del proyecto, esta propuesta se apoya en el uso de piezas animadas en formato GIF, las cuales permiten introducir movimiento sin perder la inmediatez propia de las redes sociales. La animación se utiliza como recurso narrativo para evidenciar la transformación del mensaje: fragmentos visuales que inicialmente aparecen desordenados o incompletos se reorganizan progresivamente, simbolizando el proceso de comprensión por parte del adulto.

De esta manera, el paso de una imagen caótica a una composición más estruc-

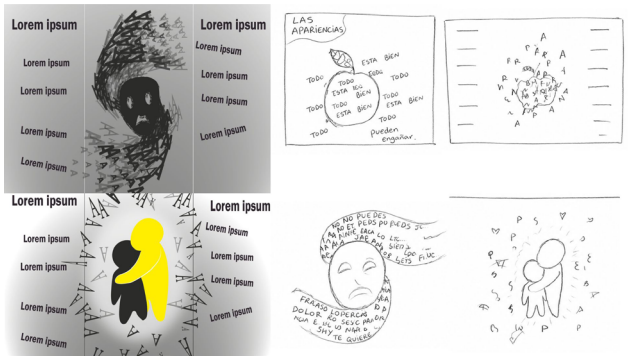
turada representa la transición desde la confusión hacia la claridad frente al síntoma.

Finalmente, el uso de GIFs transforma el consumo pasivo del "scroll" en una experiencia más dinámica y reflexiva, donde el movimiento capta la atención y facilita la retención del mensaje. Así, la reconstrucción visual no solo cumple una función estética, sino también pedagógica, ya que acompaña el proceso cognitivo del usuario, permitiéndole reinterpretar los síntomas físicos del niño como manifestaciones de un estado emocional que requiere atención y acompañamiento.

Propuesta 3: La técnica de esprintar en el sistema de folletos

Para el desarrollo del sistema de folletos desplegables, se utilizó la técnica de esprintar, definida como un ejercicio de dibujo rápido, espontáneo y gestual que prioriza la expresión emocional por encima de la precisión formal (Lupton, 2011). Esta técnica permitió explorar trazos irregulares, líneas tensas y composiciones cargadas de energía, las cuales fueron empleadas para representar visualmente la presión interna que experimenta el niño frente a estímulos externos.

Figura 18
Exploracion de forma de la tercera propuesta



Nota. Elaboracion propia.

La aplicación del esprintar se articula con el concepto "lo que el silencio calla", generando un contraste entre el exterior y el interior del folleto. En su cara externa, la composición mantiene una apariencia ordenada y tranquila, reflejando la percepción superficial que tienen los adultos frente al comportamiento del niño. Sin embargo, al desplegar el folleto, se revela un interior caótico, compuesto por líneas nerviosas, superposiciones y tensiones visuales que evidencian el conflicto emocional oculto.

Este recurso gráfico no solo aporta expresividad, sino que también introduce una sensación de urgencia e incomodi-

dad visual que busca activar la atención del usuario. La iconografía utilizada para representar las causas (presión académica, entorno familiar, exigencias sociales) se integra dentro de este sistema como un ruido visual constante, reforzando la idea de saturación emocional. Complementariamente, la incorporación de Realidad Aumentada permite que el folleto trascienda su formato físico, activando contenidos audiovisuales que profundizan en la sensibilización del adulto. De esta manera, se justifica la necesidad de una intervención basada en la escucha activa, la observación y la validación emocional como estrategias clave para abordar la somatización en la infancia.

2.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico

El proceso de validación de las propuestas se realizó mediante la aplicación de instrumentos de evaluación a cuatro perfiles clave: una madre de familia, una psicóloga del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE), quien además cumple funciones docentes, y dos docentes universitarias de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE). Este enfoque permitió obtener una visión integral desde el ámbito familiar, institucional y académico. Durante la validación, se emplearon tablas estructuradas que valoraban criterios como pertinencia conceptual, claridad comunicativa, experiencia de usuario, atractivo visual e innovación. Los resultados obtenidos, así como los instrumentos aplicados, se presentan en los *Anexos 5 al 8*, mientras que las transcripciones completas de las entrevistas realizadas se encuentran disponibles en los *Anexos 9 y 10,* lo que garantiza la trazabilidad y sustento cualitativo del proceso. Los resultados evidencian una clara inclinación hacia la propuesta digital (Propuesta 2), debido a su mayor accesibilidad y adecuación a los hábitos actuales de consumo de información. La madre de familia destacó que los contenidos en redes sociales resultan más factibles y accesibles, señalando que constituyen un medio cotidiano de consulta. Asimismo, valoró el carácter llamativo del estilo gráfico propuesto y el uso de animación en formato GIF, el cual favorece la captación de la

atención. Aunque reconoció el interés visual del libro ilustrado y del sistema de folletos, indicó que estos formatos presentan limitaciones de uso en la práctica, debido a que no todos los usuarios adquieren libros o conservan materiales impresos, lo que reduce su alcance.

Por su parte, la psicóloga del DECE validó la pertinencia de la propuesta digital, destacando que los padres de familia presentan un alto nivel de interacción con dispositivos móviles incluso en espacios formativos. En este sentido, señaló que las redes sociales constituyen un canal efectivo para la difusión de información. Sin embargo, propuso complementar esta estrategia con la Propuesta 1, sugiriendo la adaptación del libro ilustrado a un formato digital. De esta manera, los posts funcionarían como un recurso de entrada o sensibilización, mientras que el libro permitiría profundizar en la información. Además, enfatizó la importancia de presentar contenidos breves, claros y no técnicos, en concordancia con las necesidades del público objetivo.

Desde el ámbito académico, la docente Lourdes Montaño (PUCE) valoró positivamente el potencial conceptual de la Propuesta 1, especialmente la metáfora del "espacio habitado", destacando su capacidad para representar la relación entre lo interno (emocional) y lo externo (síntomas físicos). No obstante, sugirió reforzar la claridad conceptual en las piezas digitales y explorar referentes gráficos del diseño de los años noventa, particularmente en el uso experimental de la tipografía y la ruptura de retícula. Asimismo, advirtió sobre la necesidad de equilibrar la carga visual para evitar que las ilustraciones opaquen el contenido informativo. En su análisis, coincidió en la viabilidad de articular la Propuesta 1 con la Propuesta 2 como un sistema complementario.

Por otro lado, la docente Soraya Quelal (PUCE) señaló la necesidad de profundizar en la exploración formal del estilo gráfico de la Propuesta 2, reconociendo, sin embargo, su potencial comunicativo y su viabilidad dentro del contexto actual. En relación con la Propuesta 3, destacó el valor del uso de recursos como la ingeniería de papel, considerándolo innovador y visualmente atractivo. No obstante, indicó que su impacto podría

potenciarse mediante la integración con otros formatos. Finalmente, resaltó que la Propuesta 1 posee una mayor capacidad persuasiva a nivel emocional, lo cual refuerza su pertinencia dentro del sistema general de comunicación.

2.3.1 Resultados cuantitativos de la validación

A partir de la sistematización de las evaluaciones realizadas, se obtuvieron los siguientes puntajes totales por propuesta:

1. **Propuesta 1 (Libro ilustrado interactivo):** 120 puntos
2. **Propuesta 2 (Posts para redes sociales):** 131 puntos
3. **Propuesta 3 (Sistema de folletos):** 96 puntos

Estos resultados evidencian que la Propuesta 2 alcanza el mayor nivel de aceptación entre los evaluadores, principalmente por su accesibilidad, inmediatez y adecuación a los hábitos digitales del público objetivo. La Propuesta 1 presenta una valoración alta, destacando por su solidez conceptual y capacidad narrativa. Por su parte, la Propuesta 3 obtiene una puntuación menor, lo que sugiere limitaciones en su aplicabilidad y alcance en comparación con las otras propuestas.

2.3.2 Conclusión del proceso de validación

A partir del análisis cualitativo y cuantitativo realizado en el proceso de validación con la madre de familia, la psicóloga del DECE y los lectores académicos, se determina como estrategia definitiva la integración sistémica de la Propuesta 1 y la Propuesta 2. Esta decisión responde a la necesidad de equilibrar la profundidad narrativa con la accesibilidad inmediata que demanda el usuario contemporáneo.



Tabla 6
Resumen puntaje de cada proyecto

PROPUESTA 1	Libro ilustrado interactivo	120 puntos
PROPUESTA 2	Posts para redes sociales	131 puntos
PROPUESTA 3	Sistema de folletos	96 puntos

La selección de un sistema de comunicación basado en redes sociales frente a un soporte físico se justifica técnica y sociológicamente a través de tres ejes fundamentales:

1. **Hábitos de consumo y búsqueda de información:** El análisis de la encuesta inicial (Anexo 2) reveló que el 100% de los padres utiliza Internet y las redes sociales como su fuente primaria para consultar temas de bienestar infantil. Durante la validación, la psicóloga del DECE confirmó que este canal es el más pertinente para la realidad institucional de la UEMC, ya que la tecnología posee un alto nivel de integración en las dinámicas familiares actuales. Por tanto, el uso de redes sociales no es solo una elección de formato, sino una respuesta directa a la conducta real del usuario, asegurando que el contenido sea de fácil acceso y rápida consulta.
2. **Eficiencia frente a la brecha de tiempo:** Tanto docentes como representantes legales enfrentan jornadas con altos niveles de saturación. La validación cualitativa evidenció que un producto físico corre el riesgo de tener un alcance limitado debido a que no todos los cuidadores conservan materiales impresos. En contraste, el micro-storytelling y las piezas animadas para redes sociales permiten fragmentar la complejidad de la somatización en contenidos breves y de alto impacto que pueden ser compartidos y consultados de forma asincrónica, adaptándose a los

tiempos de atención fragmentada del público objetivo.

3. **Sinergia Conceptual (Narrativa + Alcance):** La propuesta final fusiona los aportes de ambas alternativas. De la Propuesta 1, se conserva la potencia metafórica del “espacio habitado” y su capacidad para representar visualmente la dimensión interna de la somatización mediante recursos simbólicos y secuenciales. Esta profundidad narrativa es la que permite que el fenómeno deje de ser una abstracción clínica y se convierta en una experiencia emocionalmente significativa. De la Propuesta 2, se retoma la estructura de difusión digital, la síntesis informativa y el uso de la animación como recurso pedagógico para captar la atención en el entorno móvil.



2.4 Desarrollo de la propuesta

Tomando en cuenta los resultados obtenidos durante el proceso de validación, se realizaron ajustes a la propuesta inicial con el fin de fortalecer su enfoque comunicacional y visual. Entre las principales observaciones se identificó la necesidad de desarrollar un estilo gráfico más pertinente con la identidad visual y la comunicación digital de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes, manteniendo al mismo tiempo una propuesta diferenciada y adecuada para la temática abordada.

A partir de estas observaciones se desarrolló una nueva propuesta, dando lugar a la campaña de sensibilización denominada “Comprender también es acompañar”, orientada a docentes y representantes legales de la institución. Su propósito es favorecer la comprensión de la ansiedad infantil y su manifestación mediante procesos de somatización en niños de 7 a 9 años a través de contenidos gráficos y audiovisuales difundidos en redes sociales institucionales. La campaña se desarrollará en colaboración con el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE), garantizando que los contenidos respondan a criterios pedagógicos y psicológicos pertinentes para el público objetivo.

2.4.1 Desarrollo del concepto gráfico

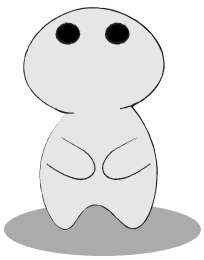
La propuesta se fundamenta en el concepto “Espacio Habitado”, entendido como la manera en que las emociones influyen en la percepción y experiencia de los espacios cotidianos. Desde esta perspectiva, la ansiedad y la somatización no se representan únicamente como procesos internos, sino como experiencias que modifican la forma en que el niño interpreta, recorre y habita los entornos que forman parte de su vida diaria.

Este concepto se aplica principalmente en los reels de la campaña, donde se desarrolla una narrativa visual construida a partir de escenarios escolares, familiares y cotidianos que funcionan como metáforas emocionales. Espacios que parecen demasiado grandes, elementos que generan presión visual o ambientes que transmiten tensión permiten representar gráficamente experiencias asociadas a la

ansiedad infantil desde la perspectiva del niño. De esta manera, los reels buscan generar identificación y empatía al mostrar situaciones cercanas a la realidad cotidiana de los estudiantes.

Para facilitar la identificación por parte de la audiencia, se desarrolló un sistema de personajes simplificados compuesto por figuras geométricas básicas que representan al niño y a los adultos significativos que intervienen en su proceso de acompañamiento. Este recurso visual permite abordar una temática compleja desde una perspectiva empática y accesible.

La propuesta utiliza ilustración digital, metáforas visuales, composición espacial y recursos narrativos que permiten comunicar conceptos psicológicos de manera sencilla, favoreciendo la comprensión por parte de docentes y representantes legales. En el caso de los carruseles, la función principal es informativa; aunque incorporan ilustraciones que mantienen la identidad visual de la campaña, su objetivo es presentar conceptos, datos y recomendaciones de manera clara y estructurada. No obstante, el concepto de “Espacio Habitado” también se encuentra presente mediante el uso de formas orgánicas y manchas gráficas que invaden progresivamente determinadas áreas de la composición, representando visualmente cómo la ansiedad puede ocupar espacios físicos y emocionales dentro de la experiencia cotidiana del niño. Por su parte, las historias complementan el contenido mediante dinámicas de interacción y participación, conservando los recursos visuales que articulan la identidad gráfica de la campaña.



2.4.2 Estructura temática de la campaña

La campaña “Comprender también es acompañar” se organiza en cuatro bloques temáticos principales que permiten abordar progresivamente la problemática estudiada. Esta estructura responde a los hallazgos obtenidos durante la investigación y a las observaciones realizadas por la psicóloga del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE), quien participó en la validación de los contenidos.

Con el fin de organizar la información de manera progresiva y facilitar su comprensión por parte de la audiencia, cada bloque responde a un objetivo comunicacional específico y se desarrolla mediante diversos subtemas que posteriormente se traducen en contenidos para reels, carruseles e historias interactivas. Esta organización permite abordar la problemática desde una perspectiva gradual, comenzando por la comprensión de la ansiedad infantil, continuando con sus posibles causas y manifestaciones físicas, y finalizando con estrategias de acompañamiento dirigidas a docentes y representantes.

La secuencia propuesta busca acompañar al usuario a través de un proceso de sensibilización progresivo, donde primero comprende qué es la ansiedad, posteriormente identifica los factores que pueden generarla, reconoce cómo puede manifestarse a través del cuerpo y finalmente adquiere herramientas para brindar acompañamiento. Esta estructura se relaciona directamente con el propósito general de la campaña sintetizado en la frase: “Comprender también es acompañar”.

La organización temática de la campaña se presenta en la tabla que se encuentra en el *Anexo 11*. A partir de esa a estructura temática se desarrollan las distintas piezas comunicacionales de la campaña, adaptando cada contenido a los formatos de reels, carruseles e historias interactivas según los objetivos comunicacionales definidos para cada bloque.

Estrategia de la campaña

La estrategia de difusión contempla una implementación principal a través de los canales digitales oficiales de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes Saavedra, especialmente Instagram, Facebook y los medios institucionales de comunicación utilizados por la comunidad educativa. La campaña se apoya en una estrategia de publicación periódica compuesta por reels, carruseles e historias interactivas, con el objetivo de mantener una comunicación constante con docentes, representantes y demás miembros de la comunidad educativa.

De manera complementaria, se plantea la utilización de pauta segmentada mediante Meta Ads con el propósito de ampliar el alcance de los contenidos. La segmentación fue configurada para usuarios ubicados en la ciudad de Quito, mayores de 25 años y vinculados a intereses relacionados con educación, crianza y bienestar infantil.

De acuerdo con la estimación proporcionada por la plataforma, la audiencia potencial alcanzada mediante esta segmentación oscila entre 636.300 y 748.600 personas. Este resultado evidencia la capacidad de la propuesta para trascender el entorno institucional y ampliar la difusión del mensaje hacia otros padres, representantes y profesionales interesados en la temática.

La pauta publicitaria se plantea como una estrategia complementaria de fortalecimiento comunicacional, mientras que la difusión orgánica mediante los canales institucionales constituye el principal medio de implementación de la campaña.

Figura 19
Audiencia de Instagram y Facebook



Estrategia de contenido

La estrategia de contenido se fundamenta en las recomendaciones emitidas por Meta para la creación de contenido en Facebook e Instagram. Los reels destacan como uno de los formatos con mayor potencial de alcance e interacción debido a su capacidad para captar la atención de los usuarios durante los primeros segundos de visualización y comunicar mensajes de manera rápida y efectiva (Meta, 2025).

En la presente propuesta, este formato resulta especialmente adecuado para representar situaciones relacionadas con la ansiedad infantil y la somatización desde la perspectiva emocional del niño, favoreciendo procesos de identificación y empatía por parte de docentes y representantes legales. Asimismo, las características propias de los reels permiten desarrollar narrativas breves, claras y emocionalmente significativas, facilitando la comprensión y retención de los mensajes por parte de la audiencia (Meta, 2025).

Es en este formato donde se desarrolla principalmente el concepto de Espacio Habitado, utilizando escenarios cotidianos y recursos narrativos para representar visualmente las experiencias emocionales asociadas a la ansiedad. A través de metáforas visuales, ilustraciones y elementos audiovisuales, se busca acercar a la audiencia a realidades que muchas veces permanecen invisibles dentro del entorno escolar y familiar. Los datos de interacción reportados por Meta (2023) evidencian el potencial de difusión de los formatos audiovisuales cortos dentro de las plataformas digitales, favoreciendo la circulación orgánica de los contenidos y ampliando las posibilidades de alcance hacia audiencias interesadas en temas relacionados con la educación y el bienestar infantil.

Por esta razón, los reels desarrollados para la propuesta incorporan narrativas breves, textos de apoyo en pantalla, ilustraciones simplificadas, música y efectos sonoros ambientales que fortalecen la construcción de la atmósfera emocional representada. Además, su duración reducida favorece la visualización completa del contenido y contribuye a mantener

la atención del usuario durante todo el recorrido narrativo. Asimismo, la campaña combina distintos tipos de contenido digital con el fin de responder a diferentes necesidades comunicacionales de la audiencia. Ribadeneira (2025) señala que la utilización de diversos formatos favorece el interés de los usuarios y promueve una mayor interacción con los contenidos. En este sentido, los reels cumplen una función de sensibilización y acercamiento emocional; los carruseles desarrollan contenidos informativos y educativos; mientras que las historias interactivas fomentan la participación y la reflexión de docentes y representantes legales.

Complementariamente, la campaña incorpora carruseles informativos que permiten profundizar los conceptos abordados en cada tema y subtema de la propuesta. Estos contenidos presentan información estructurada sobre la ansiedad infantil, sus causas, la somatización y las estrategias de acompañamiento, apoyándose en ilustraciones que refuerzan la identidad visual sin perder su carácter principalmente informativo.

A su vez, las historias interactivas promueven la participación de la audiencia mediante encuestas, preguntas de reflexión, ejercicios de asociación y dinámicas educativas relacionadas con los contenidos previamente abordados. Estos recursos permiten reforzar el aprendizaje y mantener una interacción constante con los usuarios.

La combinación de estos formatos responde a las recomendaciones actuales para la planificación de contenidos digitales (Meta, 2023; Meta, 2025), permitiendo construir una experiencia comunicacional progresiva donde cada pieza cumple una función específica dentro del proceso de información, sensibilización y acompañamiento.

Además, la secuencia de reels, carruseles e historias permite desarrollar de manera ordenada cada uno de los subtemas derivados de los bloques temáticos principales, favoreciendo una comprensión gradual y continua por parte de la audiencia.

2.4.2 Desarrollo de bocetos

Con el propósito de definir los recursos visuales que formarían parte de la propuesta final, se desarrolló una fase de exploración gráfica mediante la elaboración de bocetos preliminares. Este proceso permitió visualizar la estructura general de las piezas comunicacionales, explorar alternativas de composición y establecer la relación entre los contenidos informativos y los elementos visuales que conforman la campaña. Los bocetos fueron desarrollados para los principales formatos que integran la propuesta: reels, carruseles informativos, historias interactivas y personajes ilustrados. Esta etapa permitió identificar oportunidades de mejora antes de la digitalización de las piezas, optimizando la organización de la información, la narrativa visual y la coherencia del sistema gráfico.

Bocetación de reels mediante storyboard

Para el desarrollo de los reels se utilizó la técnica del storyboard, representada en la Figura 20. Debido a que estos contenidos incorporan secuencias animadas y recursos de narrativa visual, fue necesario planificar previamente la estructura de cada escena, la disposición de los elementos gráficos y la progresión del mensaje.

De acuerdo con Crook (2017), el storyboard constituye una herramienta fundamental dentro de los procesos de animación y motion graphics, ya que permite organizar visualmente la secuencia de acontecimientos, anticipar movimientos, definir encuadres y comprender la manera en que se desarrollará la narrativa antes de la producción final. Más que una representación estética acabada, su función principal es servir como una guía visual para la construcción de la animación.

En la presente propuesta, los storyboards permitieron estructurar los reels introductorios de la campaña, los cuales tienen como finalidad generar interés inicial sobre la temática de la ansiedad infantil y la somatización mediante situaciones cotidianas representadas desde la perspectiva emocional del niño.

Figura 20
Storyboard de reel



Nota. Elaboración propia

Bocetación de carruseles informativos

La Figura 21 muestra la estructura preliminar desarrollada para los carruseles informativos de la campaña. Estos contenidos fueron concebidos como piezas de lectura breve cuyo objetivo es profundizar en los conceptos abordados dentro de cada temática, proporcionando información clara y accesible para docentes y representantes legales. La decisión de priorizar el contenido textual sobre una excesiva carga ilustrativa responde a la necesidad de favorecer la comprensión de información educativa relacionada con la salud emocional infantil. La teoría de la carga cognitiva propuesta por Sweller (2023) señala que el aprendizaje resulta más efectivo cuando la información es presentada de forma organizada y se reducen los elementos que pueden distraer la atención del usuario.

De manera complementaria, estudios recientes sobre consumo de información en redes sociales advierten que la exposición constante a grandes cantidades de estímulos visuales puede dificultar los procesos de lectura y reflexión profunda (ResearchGate Literature Review, 2025). Por esta razón, los carruseles fueron diseñados buscando un equilibrio entre texto e ilustración, permitiendo que la audiencia centre su atención en los mensajes principales sin perder la identidad visual.

Figura 21
Bocetaje de carruseles



Nota. Elaboración propia

Bocetación de historias interactivas

La Figura 22 presenta la estructura inicial desarrollada para las historias interactivas. Estas piezas fueron concebidas como un complemento de los carruseles informativos y tienen como objetivo reforzar el aprendizaje mediante dinámicas de participación dentro de la plataforma digital. Las historias incorporan actividades como preguntas de opción múltiple, ejercicios de completar frases, verdadero o falso y espacios de reflexión que permiten a docentes y representantes relacionar los contenidos abordados con situaciones de la vida cotidiana. Su función principal no es evaluar formalmente el conocimiento adquirido, sino favorecer la recordación de conceptos clave y promover la interacción con la campaña.

Al ser publicadas posteriormente a los carruseles informativos, estas piezas permiten reforzar los contenidos previamente presentados y generar una participación más activa por parte de la audiencia.

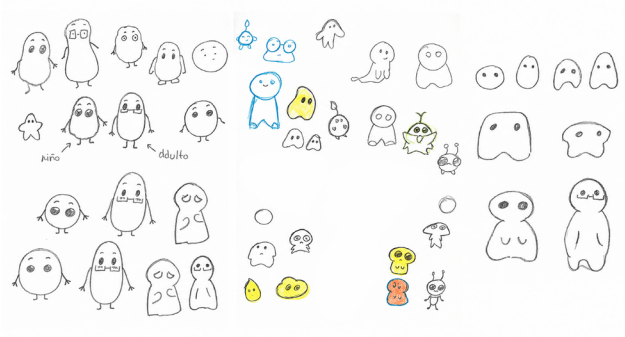
Figura 22
Bocetaje de historia interactiva



Nota. Elaboración propia

Exploración formal y desarrollo de personajes

Figura 23
Bocetaje y exploración de forma de personajes



Nota. Elaboración propia

Como parte del proceso de construcción de la identidad visual de la campaña, se realizó una fase de exploración gráfica orientada al desarrollo de los personajes que acompañan las diferentes piezas comunicacionales. La Figura 23 muestra parte de los bocetos y variaciones exploradas antes de definir la propuesta final.

Para la construcción de los personajes se tomó como referencia la metodología propuesta por Barrios Gutiérrez (2019), quien plantea la importancia de analizar los personajes desde dimensiones narrativas, psicológicas, físicas y pictóricas con el fin de garantizar coherencia entre su apariencia visual y la función comunicativa que desempeñan dentro de una narrativa.

A partir de este enfoque se desarrollaron dos personajes principales. El primero representa al niño que experimenta ansiedad y procesos de somatización. Su diseño se construyó mediante formas redondeadas y orgánicas que transmiten vulnerabilidad, cercanía e inocencia. Asimismo, se optó por una apariencia agénero y minimalista con el propósito de favorecer la identificación de diferentes usuarios con el personaje y evitar asociaciones culturales o sociales específicas.

El segundo personaje representa a las figuras adultas de acompañamiento, incluyendo padres, madres y docentes. Su diseño conserva la simplicidad formal del sistema gráfico, pero incorpora una silueta más alargada y estable que simboliza protección, orientación y apoyo emocional.

Mediante la exploración de siluetas y expresiones se definieron los personajes finales, asegurando una coherencia sólida entre la propuesta gráfica, la narrativa y los objetivos comunicacionales.

Tabla 7
Tabla de Apoyo para Diseño de Personaje Infante

	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
NARRATIVA	Escuela o el hogar; momentos cotidianos de crisis o somatización.	Comunicar y exteriorizar el malestar interno de la ansiedad.	Un infante vive en silencio su ansiedad hasta lograr expresarla.	Retraído y abrumado; reacciona con tensión ante los estímulos.	Vulnerabilidad, somatización, silencio, universalidad, tensión.
	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN/ CAUSA	INTROVERSIÓN/ ESTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
PSICOLOGÍA	Ansioso, temeroso y en estado de alerta constante.	Ansiedad y frustración al no poder nombrar lo que siente.	Estresores escolares/familiares y falta de herramientas verbales.	Altamente introvertido; encapsula sus emociones por el síntoma.	Postura encogida, hombros retraídos y manos juntas al pecho.
	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	IDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
FÍSICO	Etapa infantil escolar. Agénero para una empatía universal.	Ojos grandes caídos. Sin boca, indicando bloqueo verbal.	Baja estatura, silueta redondeada y compacta (fragilidad).	Sin ropa ni accesorios; cuerpo abstracto y minimalista.	Planos bajos o reducidos, denotando el peso del entorno.
	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
PICTÓRICO	Síntesis lineal extrema con líneas cinéticas de temblor.	Curva cerrada e interna, reforzando el repliegue emocional.	Formas circulares y ovoides suaves pero constreñidas.	Gris neutro: Simboliza la apatía y el bloqueo mental.	Estilo contemporáneo con textura de lápiz en contornos.

Nota. Adaptado de Guía básica para el ilustrador en diseño de personaje (p. 109), por K. M. Barrios Gutiérrez, 2019, Universidad Nacional Autónoma de México.

Tabla 8
Tabla de Apoyo para Diseño de Personaje Adulto

	CONTEXTO ESPACIAL Y TEMPORAL	OBJETIVO PRINCIPAL	PREMISA NARRATIVA	INTERACCIÓN CON SU ENTORNO	PALABRAS IDENTITARIAS
NARRATIVA	Aulas de clase, hogar o zonas de cuidado en tiempo presente.	Identificar alertas, contener y guiar la comunicación infantil.	El adulto actúa como puente de contención y guía del niño.	Activo y receptivo; busca intervenir positivamente en el espacio.	Guía, contención, comunicación, empatía, sabiduría.
	ESTADO DE ÁNIMO	EMOCIÓN PRINCIPAL	MOTIVACIÓN/ CAUSA	INTROVERSIÓN/ ESTROVERSIÓN	LENGUAJE CORPORAL Y FACIAL
PSICOLOGÍA	Sereno, empático, protector y dispuesto a escuchar.	Compasión y responsabilidad afectiva o pedagógica.	Bienestar integral del infante como figura de apego seguro.	Extrovertido empático; canaliza el diálogo hacia afuera.	Postura erguida pero cercana; expresión facial de calma.
	EDAD Y SEXO	RASGOS DEL ROSTRO	TIPO DE COMPLEXIÓN	IDUMENTARIA, OBJETOS	POSICIÓN EN EL ESPACIO
FÍSICO	Etapa adulta. Agénero para representar cualquier tutor.	Ojos amables. Con boca, denotando capacidad de hablar.	Estatura alta, silueta alargada que transmite protección.	Lentes como único elemento para denotar rol observador.	Plano superior o de aproximación, envolviendo al infante.
	DATOS DEL DIBUJO GESTUAL	LÍNEA DE ACCIÓN	FORMAS Y DIRECCIONES	PALETA DE COLOR	TÉCNICA ILUSTRATIVA
PICTÓRICO	Líneas fluidas y controladas en posturas de interacción.	Vertical o inclinada al frente, indicando acercamiento.	Signos que muestra que tiene preguntas, respuestas e información.	Amarillo cálido: Transmite luz, claridad y seguridad.	Trazo analógico de lápiz, manteniendo la coherencia visual.

Nota. Adaptado de Guía básica para el ilustrador en diseño de personaje (p. 109), por K. M. Barrios Gutiérrez, 2019, Universidad Nacional Autónoma de México.

2.4.3 Línea gráfica

Tipografía

Como tipografía principal se seleccionó Nunito Sans Figurra 24, utilizada en los textos informativos, párrafos y contenidos de lectura continua. Esta elección responde a sus características de legibilidad, claridad y simplicidad formal, permitiendo que la información sea fácilmente comprendida por docentes y representantes legales dentro de formatos digitales como carruseles e historias. Su estructura sans serif favorece la lectura en pantalla y facilita la organización jerárquica de los contenidos.

De manera complementaria, se incorporó Patrick Hand Figrua 25 para destacar palabras clave, conceptos importantes y algunos títulos específicos dentro de las piezas comunicacionales. Su apariencia inspirada en la escritura manual aporta cercanía y calidez visual, permitiendo enfatizar elementos relevantes sin afectar la legibilidad general del mensaje.
La combinación de ambas familias tipográficas responde al principio de contención visual propuesto por Samara (2008), quien recomienda limitar la cantidad de tipografías utilizadas dentro de un mismo sistema gráfico con el fin de mantener la coherencia visual y evitar distracciones innecesarias. En este caso, cada tipografía cumple una función específica dentro de la jerarquía informativa, permitiendo organizar el contenido y dirigir la atención del usuario hacia los elementos de mayor relevancia.

Asimismo, López López (2013) señala que la tipografía no solo cumple una función informativa, sino que también constituye un recurso visual capaz de reforzar la composición y facilitar el recorrido de lectura. Por esta razón, la propuesta utiliza variaciones de tamaño, peso y contraste para establecer niveles jerárquicos que permitan identificar rápidamente títulos, conceptos destacados y contenidos explicativos.

Figura 24
Tipografía Nunnito Sans

Nunito Sans

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Á É Í Ó Ú Ü á é í ó ú ü

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

. , ; : … ? ! ¡ ¿ ' " " ' ' ( ) [ ] { } ⟨ ⟩ - — _ – / \ | * & % + $

€ £ ¥ • @ # ~ ^ § ¶ † ‡ ¤ © ® ™ ° ¦ ¬ ~ + = < > ÷ × ±

Figura 25
Tipografía Patrick Hand

Patrick Hand

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

Á É Í Ó Ú Ü á é í ó ú ü

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

. , ; : … ? ! ¡ ¿ ' " " ' ' ( ) [ ] { } ⟨ ⟩ - — _ - / \ | * & % + $

€ £ ¥ • @ # ~ ^ § ¶ † ‡ ¤ © ® ™ ° ¦ ¬ ~ + = < > ÷ × ±

Paleta Cromática

La selección cromática de la propuesta responde a una función comunicacional y narrativa que permite diferenciar los bloques temáticos de la campaña, al mismo tiempo que refuerza la progresión de los contenidos abordados. Para ello, se desarrolló un sistema de color basado en escalas tonales que varían desde tonos más claros hasta tonalidades más oscuras, generando una lectura visual coherente entre los distintos temas (Figura 26).

Para el bloque de ansiedad se empleó una gama de naranjas que transita desde tonos cálidos y luminosos hasta versiones más saturadas y profundas. Esta progresión busca representar cómo una emoción inicialmente natural puede intensificarse cuando permanece en el tiempo y comienza a afectar el bienestar del niño. Los tonos cálidos permiten transmitir activación, atención y tensión emocional, conceptos directamente relacionados con los estados de alerta característicos de la ansiedad.

La somatización se representa mediante una escala de rojos que continúa visualmente la transición iniciada por la paleta de ansiedad. Esta decisión busca evidenciar la evolución del malestar emocional hacia manifestaciones corporales, utilizando tonalidades progresivamente más intensas para comunicar una mayor sensación de carga física y emocional. Al-Harthy (2020) señala que el color rojo suele asociarse con emociones de alta activación, tensión y malestar, razón por la cual resulta pertinente para representar los síntomas físicos derivados de la ansiedad.

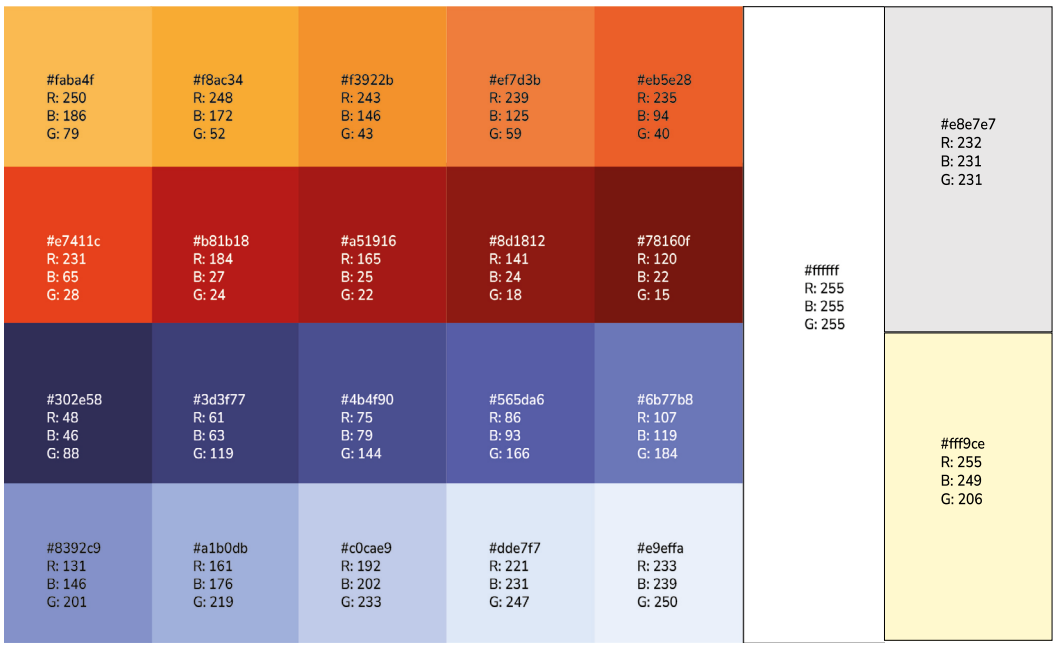
Para el bloque de causas de la ansiedad se empleó una gama de azules oscuros y violetas azulados. Estas tonalidades permiten diferenciar visualmente esta sección del resto de contenidos y simbolizan aquellos factores que pueden influir en el desarrollo de la ansiedad infantil.

La elección de esta paleta responde además a la relación complementaria existente entre los tonos azules y naranjas dentro del círculo cromático, generando equilibrio visual dentro del sistema gráfico.

Por otra parte, las secciones relacionadas con estrategias de acompañamiento y recomendaciones para padres y docentes utilizan tonalidades celestes y azules claros. Estos colores buscan transmitir sensaciones asociadas con la calma, la confianza y la seguridad emocional. Según Sanz (2019), los tonos azules suelen relacionarse con estados de tranquilidad y bienestar psicológico, por lo que su utilización resulta adecuada para representar acciones orientadas al apoyo, la comprensión y el acompañamiento infantil. Adicionalmente, los personajes emplean una paleta de colores neutra compuesta por gris claro y amarillo claro . El gris permite representar a los niños de manera universal, evitando asociaciones con características particulares y favoreciendo la identificación por parte de la audiencia. Por su parte, el amarillo aporta una sensación de cercanía, calidez y acompañamiento, reforzando visualmente los mensajes relacionados con el apoyo emocional y la comprensión.

Finalmente, el color blanco se incorpora como un elemento transversal dentro de toda la propuesta. Su función consiste en generar espacios de descanso visual, mejorar la legibilidad de los contenidos y representar simbólicamente la idea de contención y tranquilidad. De esta manera, el blanco actúa como un contrapunto visual frente a las tonalidades más intensas, reforzando la narrativa de la campaña y permitiendo equilibrar la carga emocional presente en cada temática.

Figura 26
Paleta Cromática



Formas, linea y recursos gráficos

La propuesta incorpora un sistema de formas orgánicas, líneas gestuales y fondos texturizados que funcionan como elementos de apoyo visual dentro de las diferentes piezas de la campaña. Estos recursos permiten reforzar la identidad gráfica del proyecto y complementar la narrativa relacionada con la ansiedad infantil y la somatización.

Para el desarrollo de los fondos (Figura 27) se retomaron los resultados obtenidos durante la exploración formal realizada en las primeras etapas del proyecto, donde se aplicó la técnica de herramientas insólitas propuesta por Lupton (2011). Esta metodología consiste en sustituir los instrumentos tradicionales de dibujo por materiales no convencionales con el objetivo de obtener resultados visuales más expresivos y espontáneos. A partir de esta experimentación se generaron manchas, bordes irregulares y texturas orgánicas que posteriormente fueron reinterpretadas y adaptadas al lenguaje gráfico de la campaña.

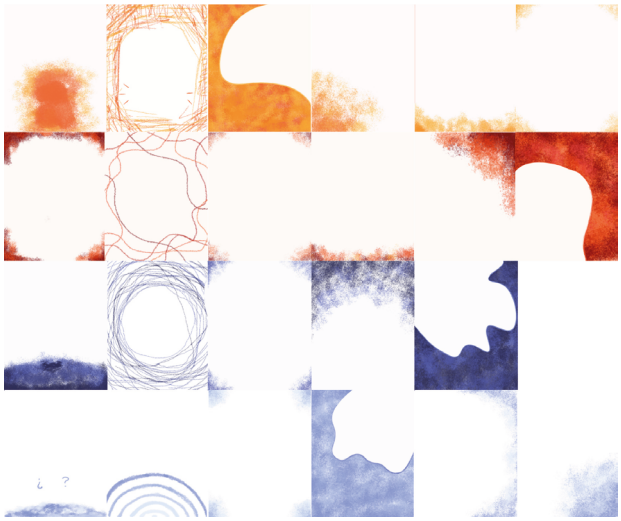
El uso de estas formas responde a una intención conceptual vinculada con el concepto “Espacio Habitado”. Dentro de los carruseles, las manchas funcionan como representaciones simbólicas de emociones y experiencias que comienzan a ocupar progresivamente el espacio visual. De esta manera, los fondos no actúan únicamente como elementos decorativos, sino como metáforas gráficas de aquellas emociones que invaden, transforman o condicionan la manera en que los niños perciben y habitan sus entornos cotidianos.

La distribución de estas formas varía según la temática abordada. En algunos casos aparecen de manera sutil ocupando pequeñas áreas de la composición, mientras que en otros adquieren mayor presencia visual para representar procesos emocionales más intensos. Esta progresión permite establecer una relación entre el contenido informativo y la carga emocional asociada a cada tema.

Complementariamente, se incorporó un sistema de líneas dibujadas manualmente que incluye subrayados, círculos, trazos de énfasis, ondas y marcas gestuales (Figura 28). Estos elementos cumplen una función jerárquica dentro de la composición, ya que permiten destacar conceptos clave, dirigir la atención hacia determinadas palabras o reforzar visualmente algunas ilustraciones y mensajes importantes.

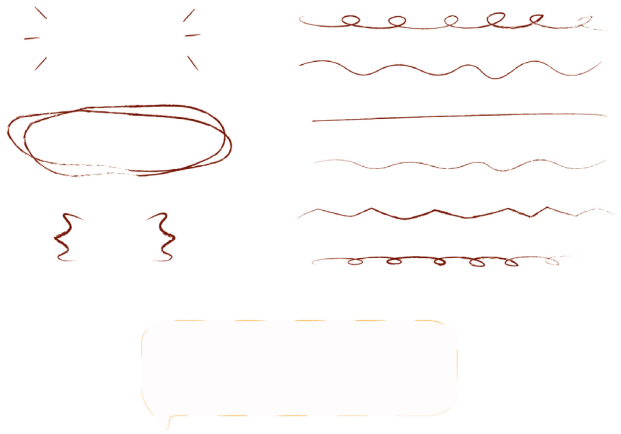
Su apariencia irregular y espontánea busca conservar la cercanía del dibujo manual, generando un lenguaje visual más humano y accesible para la audiencia. Asimismo, estos recursos aportan dinamismo a las composiciones y contribuyen a establecer un vínculo visual coherente entre reels, carruseles e historias interactivas, fortaleciendo la unidad gráfica de toda la campaña.

Figura 27
Fondos



Nota. Elaboración propia.

Figura 28
Formas y lineas



Nota. Elaboración propia.

2.4.4 Contenido gráfico

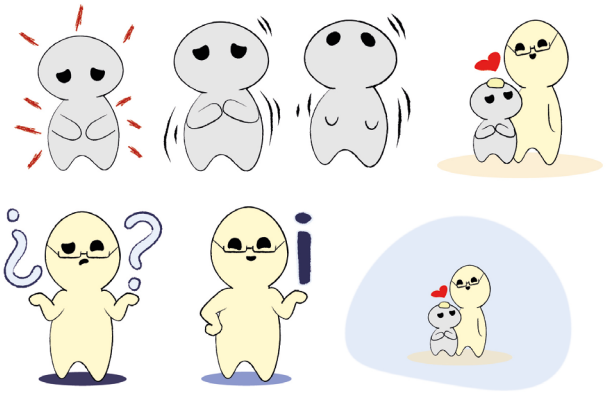
Imágen

La ilustración constituye el recurso visual principal de la propuesta gráfica, ya que permite representar conceptos relacionados con la ansiedad infantil y la somatización mediante un lenguaje visual accesible, empático y fácilmente comprensible para docentes y representantes legales. Según López López (2013), las imágenes cumplen una función comunicativa que facilita la comprensión de los mensajes y contribuye a captar la atención del receptor dentro de una composición gráfica.

Asimismo, Samara (2008) señala que la imagen puede simplificar información compleja y fortalecer la transmisión de conceptos a través de recursos visuales capaces de generar asociaciones inmediatas. En este proyecto, la ilustración permite representar experiencias emocionales y situaciones cotidianas vinculadas a la ansiedad infantil sin recurrir a representaciones realistas, favoreciendo la identificación y la sensibilización de la audiencia.

Como parte del sistema visual se desarrolló un conjunto de personajes ilustrados que funcionan como elementos narrativos recurrentes dentro de la campaña. Estos personajes acompañan los contenidos informativos, las piezas audiovisuales y las dinámicas interactivas, contribuyendo a generar coherencia gráfica entre los distintos formatos de comunicación.

Figura 29
Personajes finales de la propuesta gráfica.



Nota. Elaboración propia.

Los personajes fueron construidos mediante formas simples y orgánicas que representan de manera simbólica al niño y a las figuras de acompañamiento. Su diseño permite adaptarse a distintas emociones y situaciones sin perder la coherencia visual de la campaña.

Textos

Los textos utilizados en las diferentes piezas gráficas y audiovisuales de la propuesta fueron desarrollados en función de los objetivos comunicacionales de cada contenido y adaptados a las características de la audiencia objetivo. La recopilación completa de los textos empleados en reels, carruseles, historias interactivas y demás piezas de la campaña se encuentra disponible en el *Anexo 12.*

Sonido

El componente sonoro se incorpora como un recurso complementario para fortalecer la narrativa emocional desarrollada en los reels. Ochoa (2022) señala que el audio desempeña un papel importante dentro de las estrategias de contenido digital, ya que contribuye a captar la atención de la audiencia y reforzar la conexión emocional con los mensajes.

En la presente propuesta se emplea música instrumental de carácter emocional acompañada por efectos de sonido ambientales que contribuyen a contextualizar las situaciones representadas. Entre ellos se incluyen el sonido de una respiración agitada, el ambiente escolar y el tic-tac de un reloj, elementos que permiten reforzar sensaciones de tensión, preocupación y presión temporal asociadas a las experiencias de ansiedad infantil.

La combinación de música y sonidos ambientales busca generar una experiencia más inmersiva, favoreciendo la comprensión emocional de los contenidos y fortaleciendo el impacto comunicacional de la narrativa visual presentada.

2.4.5 Estructura

Zona de seguridad

Con el fin de garantizar la correcta visualización de los contenidos en los diferentes formatos de Instagram, se establecieron zonas de seguridad para los reels, historias y publicaciones utilizadas dentro de la campaña. Estas áreas permiten mantener visibles los elementos más importantes de la composición, evitando que textos, ilustraciones o llamadas de atención queden ocultos por la interfaz de la plataforma. De acuerdo con Rawat (2026), Instagram incorpora distintos elementos de interfaz como nombres de usuario, bo-

tones de interacción, barras de respuesta y descripciones que pueden cubrir parte del contenido visual. Por esta razón, los mensajes principales, personajes, ilustraciones y elementos informativos fueron ubicados dentro de las áreas seguras recomendadas para cada formato, garantizando una adecuada legibilidad y experiencia de visualización en dispositivos móviles. Esta consideración técnica resulta especialmente importante debido a que la propuesta se difunde principalmente a través de redes sociales y depende de una correcta lectura de los contenidos para cumplir sus objetivos comunicacionales.

Tabla 9
Zonas de seguridad utilizadas en la propuesta

FORMATO	TAMAÑO DEL LIENZO	ZONA DE SEGURIDAD RECOMENDADA	CONSIDERACIONES
Reels	1080 × 1920 px	Mantener información importante dentro del área central	Dejar aproximadamente 108 px arriba, 320 px abajo, 60 px a la izquierda y 120 px a la derecha para evitar que el contenido sea cubierto por botones y descripciones.
Historias	1080 × 1920 px	Mantener textos e ilustraciones en la zona central	Dejar aproximadamente 250 px libres en la parte superior e inferior debido a la presencia de elementos de interfaz.
Carruseles / Posts	1080 × 1350 px	Mantener elementos importantes en el centro de la composición	Considerar que en la cuadrícula del perfil Instagram muestra un recorte cuadrado (1080 × 1080 px), por lo que los elementos relevantes no deben ubicarse cerca de los bordes superior e inferior.

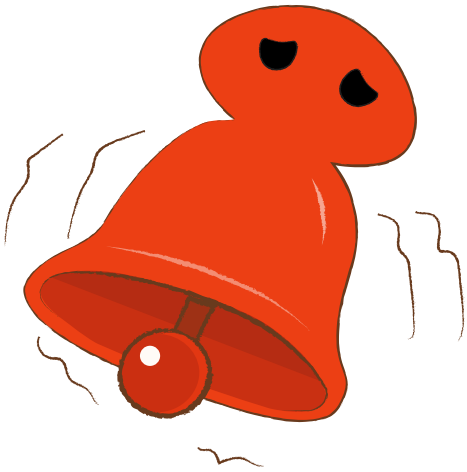
Nota. Tabla resumen realizada tomando en cuenta datos Rawat.

2.4.6 Parrilla de contenidos/ Chronopost

Con el propósito de organizar y planificar la difusión de los contenidos de la campaña, se desarrolló una parrilla de contenidos (chronopost) para la red social Instagram. Esta herramienta permite estructurar las publicaciones de manera secuencial, definiendo fechas, horarios, formatos y temáticas de acuerdo con los objetivos comunicacionales establecidos para cada bloque temático.

La planificación contempla la distribución progresiva de reels, carruseles e historias interactivas, permitiendo desarrollar de forma ordenada los contenidos relacionados con la ansiedad infantil, sus causas, la somatización y las estrategias de acompañamiento. Asimismo, la parrilla facilita mantener una comunicación constante con la audiencia y garantizar la coherencia entre las distintas piezas que conforman la campaña.

La planificación completa de publicaciones puede consultarse en el *Anexo 13.*



2.4.7 Aplicación final de la propuesta

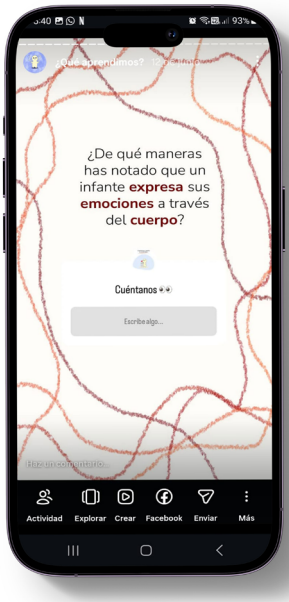
Una vez definidos el sistema gráfico, la estructura de los contenidos y la planificación de publicaciones, se presenta la aplicación final de la propuesta. En este apartado se muestran las principales piezas gráficas y audiovisuales desarrolladas para la campaña "Comprender también es acompañar", las cuales integran los lineamientos conceptuales, visuales y técnicos establecidos durante el proceso de diseño. Estas piezas fueron concebidas para su difusión en Instagram y Facebook, manteniendo coherencia gráfica, narrativa y comunicacional entre los diferentes formatos que conforman la campaña.

Para visualizar las piezas gráficas y audiovisuales en su totalidad, así como sus respectivas aplicaciones finales, consultar el Anexo 14.

Figura 30
Reel



Figura 31
Stories









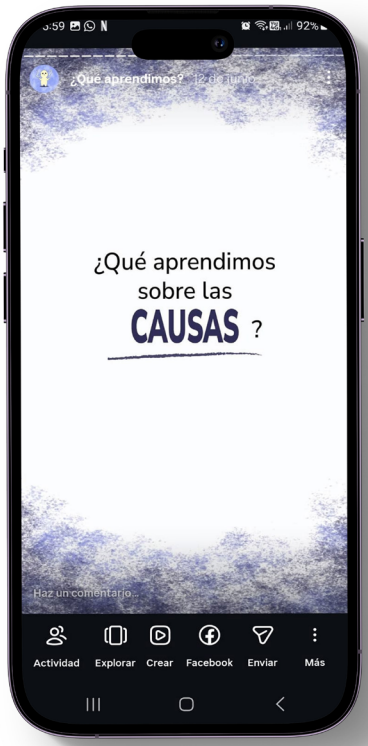




Figura 32
Carruseles



2.5 Detalles técnicos y de producción

La propuesta fue desarrollada principalmente para su difusión a través de las redes sociales institucionales de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes, priorizando Instagram como canal principal de comunicación. No obstante, debido a la compatibilidad existente entre ambas plataformas, las piezas también pueden ser implementadas en Facebook sin requerir modificaciones significativas en sus formatos o especificaciones técnicas.

Para garantizar una correcta visualización de los contenidos, se consideraron las recomendaciones técnicas establecidas por Meta para la publicación de contenido en Facebook e Instagram, así como las zonas seguras de visualización recomendadas para formatos verticales y carruseles (Meta, 2025; Rawat, 2026). Estas especificaciones permiten optimizar la legibilidad de los textos, la visualización de los elementos gráficos y la experiencia de navegación de los usuarios.

Asimismo, para la organización de los contenidos visuales se empleó una retícula modular simple compuesta por módulos de 22 × 22 px, utilizada como sistema de apoyo para la distribución de textos, ilustraciones y elementos gráficos dentro de las distintas piezas que conforman la campaña. La elección de este tipo de retícula responde a su capacidad para organizar la información de manera ordenada y flexible, facilitando la alineación de los elementos y manteniendo una estructura visual coherente entre las diferentes composiciones. Según INESEM Business School (2023), la retícula constituye un sistema de organización que permite distribuir los elementos gráficos de forma equilibrada, favoreciendo la jerarquía visual, la legibilidad y la consistencia en el diseño. Su aplicación contribuye a mantener consistencia visual, equilibrio compositivo y coherencia entre los diferentes formatos desarrollados.

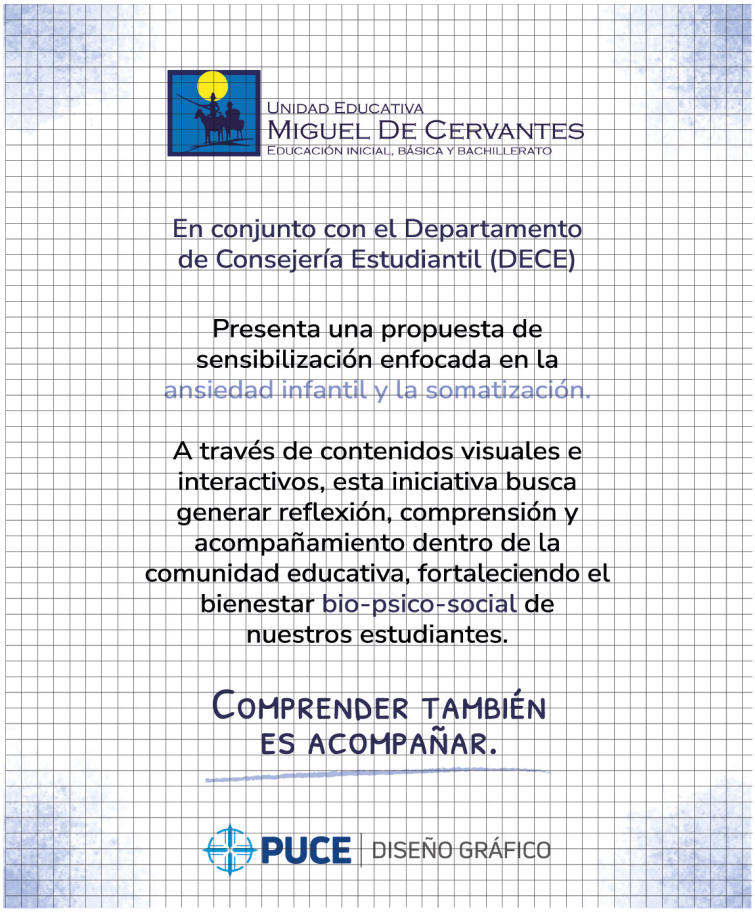
A continuación, se presentan las especificaciones técnicas consideradas para la producción de las piezas gráficas y audiovisuales de la campaña.

Tabla 10
Especificaciones técnicas

PLATAFORMA	RELACIÓN DE ASPECTO	RESOLUCIÓN RECOMENDADA	TIPO DE ARCHIVO	PESO
INSTAGRAM Y FACEBOOK	9:16 (REELS Y STORIES) 4:5 (CARRUSELES)	1080x1920 PX (REELS Y STORIES) 1080x1350 (CARRUSELES INSTAGRAM) 1080x1080 MIN–1200x1200 MAX (CARRUSEL FACEBOOK)	MP4/MOV (H.264, AAC > 128 KBPS)	REELS: 50 MB GIF:15 MB IMÁGENES: 400 KB

Nota. Especificaciones técnicas de los formatos de publicación para Instagram y Facebook, elaboradas a partir de las recomendaciones de Meta (2025) y las zonas seguras de visualización propuestas por Rawat (2026).

Figura 33
Retícula



Campaña en Meta Pauta

La campaña contempla una modalidad complementaria de difusión mediante pauta publicitaria en Meta (Instagram y Facebook), con el propósito de ampliar el alcance de los contenidos hacia docentes, representantes legales y miembros de la comunidad educativa. Esta estrategia permitiría incrementar la visibilidad de los reels, carruseles informativos e historias interactivas, favoreciendo la exposición del mensaje a usuarios que no forman parte de la comunidad digital actual de la institución. La inversión estimada considera los procesos básicos necesarios para la configuración, segmentación y promoción de contenidos dentro del ecosistema publicitario de Meta. Debido a que se trata de una propuesta académica, los valores presentados corresponden a una proyección referencial orientada a estimar los recursos requeridos para fortalecer la difusión de la campaña durante su periodo de implementación.

Tabla 11
Presupuesto de la campaña con pauta en Meta

RUBRO	VALOR ESTIMADO (UDS)
CONFIGURACIÓN DE CAMPAÑA EN META ADS	$20
SEGMENTACIÓN Y CONFIGURACIÓN DE AUDIEN-CIA	$15
INVERSIÓN PUBLICITARIA EN META	$140
MONITOREO Y AJUSTES BÁSICOS	$25
REPORTE DE MÉTRICAS Y RESULTADOS	$20
FONDO PARA IMPREVISTOS	$20
TOTAL ESTIMADO	$220

Estrategia orgánica en Meta

Como modalidad principal de implementación, la campaña puede desarrollarse mediante una estrategia orgánica a través de las cuentas institucionales de Instagram y Facebook de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes. Esta alternativa se fundamenta en la publicación planificada de contenidos educativos y de sensibilización, aprovechando los canales digitales que actualmente utiliza la institución para comunicarse con docentes, representantes legales y miembros de la comunidad educativa.

La estrategia orgánica permite desarrollar de manera progresiva los diferentes bloques temáticos de la campaña mediante reels, carruseles informativos e historias interactivas, favoreciendo procesos de información, reflexión y acompañamiento en torno a la ansiedad infantil y la somatización. Asimismo, promueve una comunicación constante con la audiencia, fortaleciendo la interacción y el alcance natural de los contenidos dentro del entorno digital institucional.

Aunque esta modalidad no contempla inversión en publicidad pagada, requiere actividades de planificación estratégica, organización de contenidos, programación de publicaciones y seguimiento de resultados. Debido a que se trata de una propuesta académica, los valores presentados corresponden a una estimación referencial de los recursos necesarios para gestionar la campaña de manera orgánica durante su periodo de ejecución.

Tabla 12
Presupuesto de la campaña orgánica en Meta

RUBRO	VALOR ESTIMADO (UDS)
PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA DE CONTENIDO	$120
DESARROLLO DE CHRONOPOST/PARRILLA DE CONTENIDOS	$8
GESTIÓN Y PROGRAMACIÓN	$90
SEGUIMIENTO Y ANÁLISIS DE MÉTRICAS	$60
ELABORACIÓN DE INFORME Y RECOMENDACIONES	$60
TOTAL ESTIMADO	$400

Además de los costos asociados a la implementación de la campaña, se realizó una estimación del valor profesional correspondiente al desarrollo del proyecto gráfico. Este cálculo contempla las actividades de investigación, planificación, validación, conceptualización, diseño y producción de las piezas que conforman la propuesta.

La valoración se realizó considerando las horas de trabajo invertidas en cada etapa del proyecto, diferenciando las actividades de gestión, diseño creativo y producción operativa. Esta estimación permite dimensionar el alcance profesional del trabajo desarrollado y los recursos necesarios para una posible implementación en un contexto

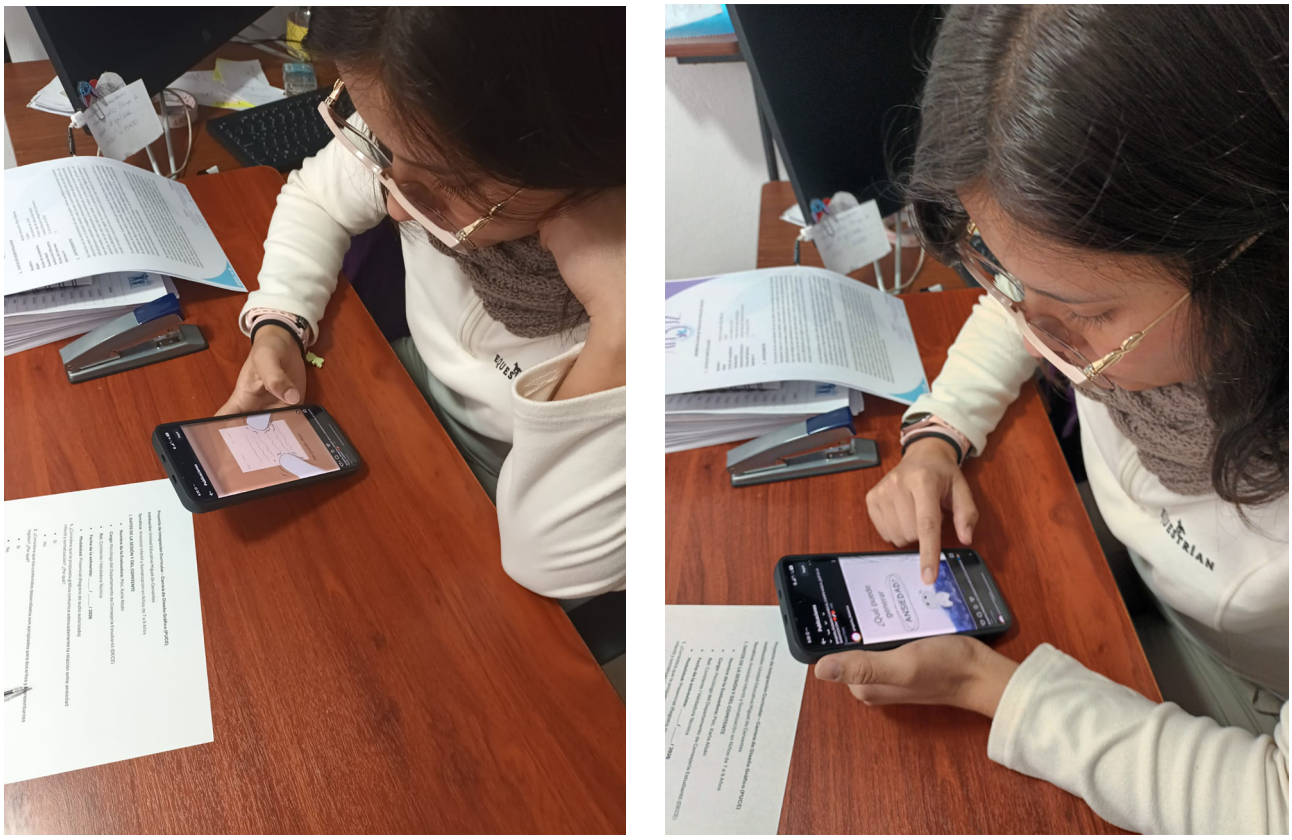
Tabla 13
Presupuesto de horas de trabajo

VALORES DE HORAS DE TRABAJO		
GESTIÓN	VALOR BASE PARA EL CÁLCULO	$ 2,880.00
TOTAL HORAS LABORALES AL MES		160
VALOR HORA		$ 18
HORAS ESTIMADAS DE TRABAJO		35
VALOR BRUTO POR GESTIÓN		$ 630,00
DISEÑO CREATIVO	VALOR BASE PARA EL CÁLCULO	$ 1,440.00
TOTAL HORAS LABORALES AL MES		160
VALOR HORA		$9
HORAS ESTIMADAS DE TRABAJO		90
VALOR BRUTO POR DISEÑO CREATIVO		$ 810.00
OPERATIVO	VALOR BASE PARA EL CÁLCULO	$ 720,00
TOTAL HORAS LABORALES AL MES		160
VALOR HORA		$ 4,50
HORAS ESTIMADAS DE TRABAJO		40
VALOR BRUTO POR PRODUCCIÓN OPERATIVA		$ 180,00
TOTAL DE HORAS TRABAJADAS		165
VALOR TOTAL DEL PROYECTO		$ 1,620,00

2.6 Evaluación de la propuesta

Validación Comitente / Experto

Figura 34
Fotografías Comitente / Experto



a) *b)*

Nota. Registro fotográfico propio realizado durante la etapa de validación.

El proceso de validación técnica y de efectividad comunicacional de la propuesta gráfica se llevó a cabo de manera presencial junto a la Psic. Karla Albán, especialista del DECE de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes. En el instrumento cuantitativo (*ver Anexo 15*), basado en una escala de Likert de 5 puntos, el proyecto obtuvo una calificación perfecta de 5/5 en todas las variables evaluadas. La comitente certificó que el sistema prescinde de tecnicismos abstractos y emplea un lenguaje claro y accesible para padres y docentes, garantizando la comprensión inmediata del mensaje, tal como consta en el registro escrito y en la transcripción íntegra de la sesión (*ver Anexo 16*).

Asimismo, según se detalla en el documento de validación (Anexo 15), los recursos morfológicos, cromáticos y sintác-

ticos alcanzaron la máxima puntuación, confirmando que la estructura transmedia de reels, carruseles e historias funciona como un facilitador cognitivo que promueve el aprendizaje progresivo de la ansiedad infantil y la somatización.

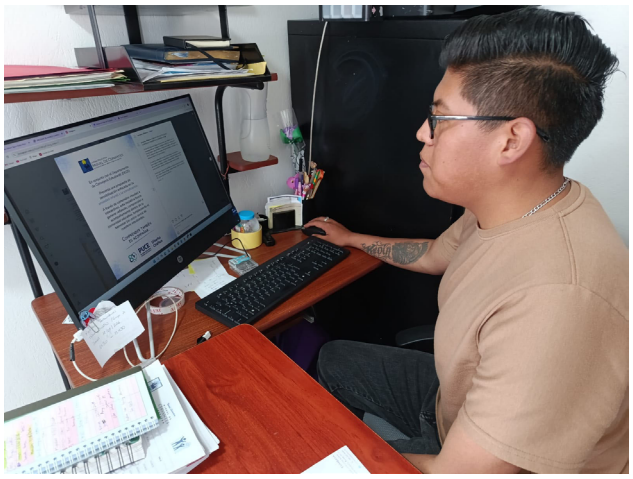
La experta validó que las piezas dinamizan la identificación temprana de las manifestaciones físicas del estrés emocional en las aulas. De esta manera, el proyecto reúne las condiciones técnicas indispensables para integrarse como un recurso de apoyo preventivo dentro de las acciones oficiales del departamento.

A nivel cualitativo, y de acuerdo con el análisis de la transcripción (*Anexo 16)*, se destacó que la simplicidad formal y la naturaleza llamativa de la gráfica optimizan el tiempo de lectura de la audiencia frente a la saturación digital actual. El formato corto de los reels logra captar la atención tanto del adulto como del niño. Visualmente, se valoró el manejo estratégico de la cromática basado en un uso controlado del color rojo para generar impacto sin causar alarma, así como la neutralidad del personaje conceptual, cuyas características independientes de un género específico eliminan sesgos y facilitan una proyección empática universal.

En conclusión, los resultados cruzados entre el documento de validación (*Anexo 15*) y su respectiva transcripción (*Anexo 16*) demuestran que la abstracción geométrica y el micro-storytelling reducen la brecha entre la psicología clínica y el entorno escolar a través de un enfoque sensible y cotidiano. Tras la revisión definitiva, la comitente otorgó la aprobación final para la futura implementación del proyecto en los canales institucionales de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes. Se dictaminó así que la campaña posee la claridad y el blindaje metodológico necesarios para sensibilizar con éxito a la comunidad educativa.

Validación con los Docentes

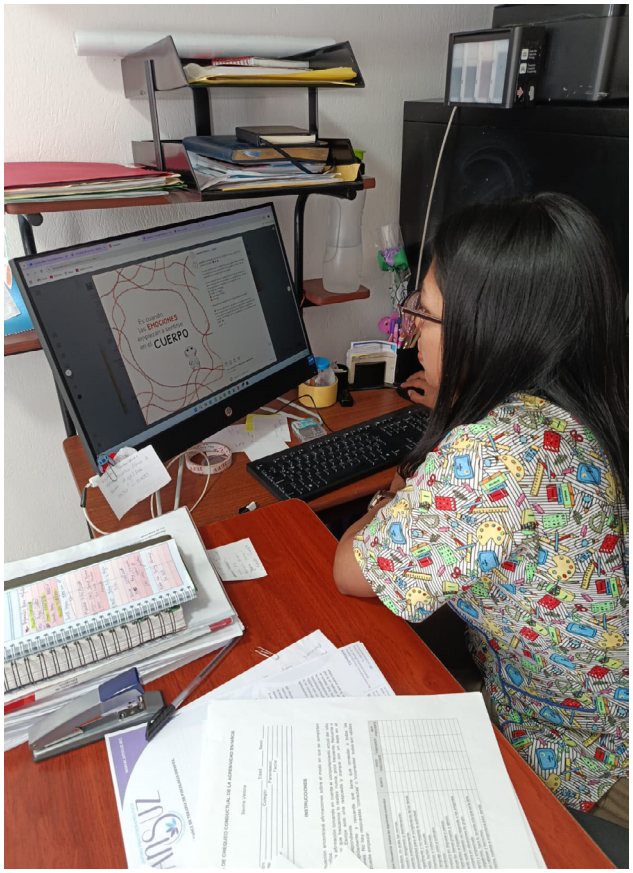
Figura 35
Fotografías Docentes



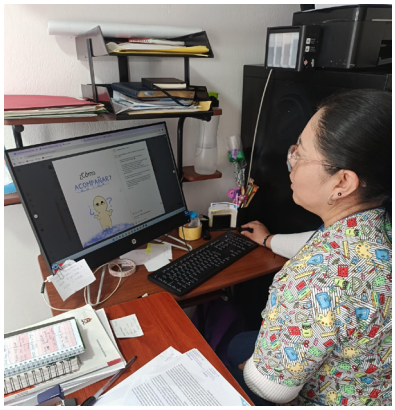
a)



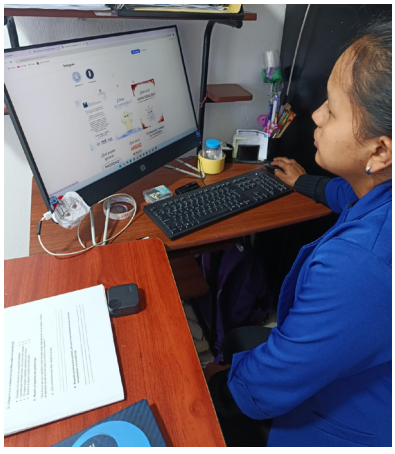
b)



c)



d)



e)

Nota. Registro fotográfico propio realizado durante la etapa de validación.

El proceso de validación técnica y de efectividad comunicacional con el cuerpo docente se estructuró a partir de una encuesta de evaluación final aplicada a una muestra de 5 docentes lectores de la institución (ver *Anexo 17*). En el primer eje de atención y permanencia, la totalidad de los evaluados (100%) afirmó que los contenidos gráficos captaron por completo su atención, mientras que el 80% confirmó haber revisado la mayor parte de la información desplegada en las publicaciones. Respecto a la escala psicométrica de Likert (donde 1 representa "Muy en desacuerdo" y 5 "Muy de acuerdo"), las variables asociadas a la claridad de la información, la pertinencia de las ilustraciones, la legibilidad de los textos y el nivel de profundidad de los contenidos obtuvieron una tendencia unánime de aprobación en los rangos de "De acuerdo" (4) y "Muy de acuerdo" (5), respaldando el rigor metodológico y visual de la propuesta.

En cuanto a la eficiencia formativa del ecosistema digital, el 60% de los docentes dictaminó que todos los formatos del proyecto (reels, carruseles e historias interactivas) resultaron útiles por igual para comprender la problemática planteada. El 40% restante dividió su preferencia de manera equitativa (20% cada uno) entre el impacto dinámico del reel y el valor de la historia interactiva. Estos datos cuantitativos demuestran la efectividad de una estrategia de contenidos diversificada, donde cada formato de Instagram coadyuva a resolver la asimilación del mensaje desde diferentes canales de recepción visual sin saturar pedagógicamente a la audiencia.

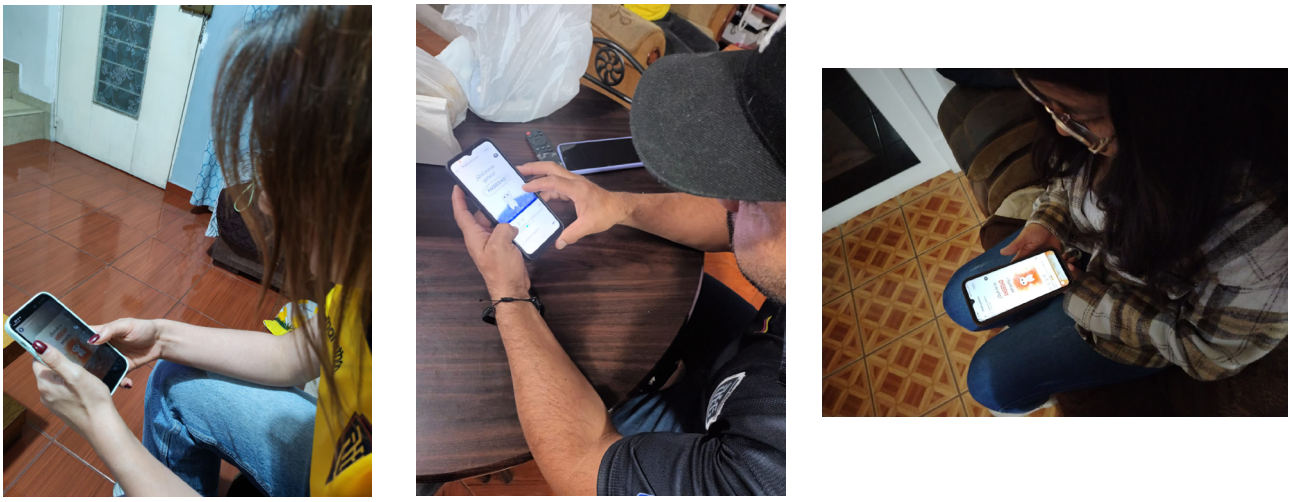
A nivel cualitativo, el análisis de las respuestas abiertas evidenció que los docentes perciben el producto gráfico como un soporte valioso para propiciar la expresión emocional en los estudiantes y guiar los procesos de reflexión dentro del aula. Los evaluadores destacaron que las ilustraciones simplificadas actúan como un estímulo directo para la observación diaria, sirviendo como un catalizador para que el profesor adopte una postura más atenta y crítica ante el comportamiento y los síntomas físicos de la somatización del estrés en el entorno escolar.

En conclusión, los resultados consolidados en el formulario de evaluación ratifican la viabilidad práctica de la campaña dentro del ejercicio docente actual. La propuesta gráfica cumple satisfactoriamente con los objetivos de diseño al transformar conceptos psicológicos complejos en herramientas visuales didácticas y reflexivas.

El veredicto del cuerpo de profesores lectores confirma que el sistema transmedia basado en el concepto de "Espacio Habitado" no solo cumple con las exigencias estéticas y conceptuales de la carrera, sino que se consolida como un recurso de apoyo preventivo real y de alta pertinencia para el acompañamiento estudiantil en los salones de clase.

Validación con los Representantes legales

Figura 36
Fotografía Representantes legales



a) *b)* *c)*

Nota. Registro fotográfico realizado durante la etapa de validación.

El proceso de validación final con los padres de familia y representantes legales se realizó mediante una encuesta aplicada a una muestra de la institución (ver *Anexo 18)*. En el primer bloque, los representantes afirmaron de manera unánime que las piezas llamaron su atención y que revisaron la mayor parte de las publicaciones. En la escala de valoración, los criterios sobre la claridad de la información, pertinencia de las ilustraciones y legibilidad de los textos obtuvieron puntuaciones concentradas entre "De acuerdo" y "Muy de acuerdo". Esto se replicó al evaluar el diseño visual, donde la paleta cromática, el personaje, las imágenes y la tipografía alcanzaron los niveles superiores de aceptación.

Respecto a la recordación de la campaña, las respuestas se distribuyeron de manera equitativa entre los ejes conceptuales sobre la definición de la ansiedad, sus causas y la somatización. Esta uniformidad demuestra que el producto gráfico no generó confusión, permitiendo que los diferentes bloques temáticos se fijaran con la misma claridad en los usuarios.

A nivel cualitativo, las respuestas abiertas evidenciaron que los representantes perciben el producto gráfico como una herramienta preventiva de gran utilidad para la dinámica familiar. Los padres manifestaron que el diseño les permite mantenerse alerta y reconocer tempranamente signos o comportamientos extraños ante posibles cuadros de estrés emocional en sus hijos, fortaleciendo el vínculo afectivo en el hogar.

En conclusión, la validación reafirma la efectividad de la campaña visual para transformar un mensaje complejo en un recurso cotidiano. El veredicto favorable demuestra que la propuesta basada en el "Espacio Habitado" conecta de forma empática con los representantes legales, dotándolos de herramientas visuales accesibles para el cuidado de la salud mental infantil.



Validación con Docentes lectores

El proceso de validación final con la docente lectora Lourdes Montaño (ver *Anexo 19)*. En la evaluación, los criterios sobre la efectividad para sensibilizar, la pertinencia de formatos, la secuencia y la coherencia del producto gráfico obtuvieron la máxima calificación de "Muy de acuerdo". Por otro lado, la visibilización de la ansiedad, la atención y la asimilación se situaron en "De acuerdo", mientras que las metáforas visuales y la transición cromática quedaron en una postura "Neutral".

A nivel cualitativo (ver *Anexo 20*), la docente destacó como fortalezas el uso de redes sociales, el personaje neutro sin sesgo de género y la claridad de los textos. Como mejoras, enfatizó potenciar la jerarquía tipográfica para manejar la densidad del texto, dando más expresividad y variaciones de tamaño a palabras clave como "ansiedad" o "somatización" para facilitar la lectura en móviles.

En cuanto al color, recomendó bajar el magenta al naranja para que tienda al amarillo y se diferencien mejor los temas, además de usar una tipografía más geométrica que evite confusiones visuales. En conclusión, la primera docente determina que el concepto del producto gráfico está bien logrado, recomendando aplicar estos ajustes antes de la entrega final.

Por otro lado, se sumó al análisis el proceso de validación con la docente Soraya Quelal (ver Anexo 21 y Anexo 22). En la evaluación cuantitativa, la propuesta obtuvo la calificación de "Muy de acuerdo" en la totalidad de los indicadores. Esto significa que, desde la perspectiva de la evaluadora, el sistema gráfico cumple con el objetivo de visibilizar la relación entre los síntomas físicos y la ansiedad infantil, utilizando una secuencia temática y unos formatos digitales (reels, carruseles e historias) que facilitan que el público objetivo asimile la información sin tropiezos.

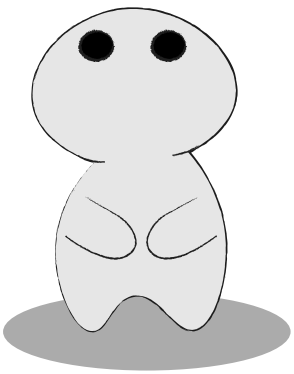
A nivel cualitativo (ver Anexo 22), la docente destacó como una fortaleza el uso estratégico de las redes sociales, argumentando que es un gran acierto debido

al tiempo que los usuarios pasan en estas plataformas. Asimismo, valoró positivamente el estilo visual y el tratamiento de los recursos gráficos para abordar el tema. Sin embargo, el punto central de la retroalimentación giró en torno a la morfología y la percepción de género de los personajes.

Aunque el proyecto plantea un diseño de personajes unisex con el fin de representar de manera abierta a cualquier adulto a cargo (sea un padre, una madre, un abuelo o un tutor legal), la docente observó que en la práctica la gráfica se sigue leyendo de forma binaria, identificando específicamente a un papá y a un niño.

Ante esto, sugirió que dentro de las recomendaciones de diseño se contemple trabajar más a fondo esta neutralidad o, por el contrario, integrar explícitamente personajes con rasgos claramente femeninos y otros masculinos. Según su criterio, la identificación visual es un factor clave tanto para los adultos como para los niños, y dar apertura a la diversidad de figuras de cuidado responde mejor a las realidades familiares actuales.

En conclusión, la docente determina que el sistema gráfico está bien estructurado y es funcional, dejando esta observación como un punto de mejora para afinar la empatía visual del proyecto.



Conclusiones y recomendaciones

Conclusiones

El desarrollo del presente proyecto permitió abordar la problemática de la somatización de la ansiedad infantil desde la perspectiva del Diseño Gráfico, demostrando el potencial de la comunicación visual digital como herramienta de sensibilización dentro del contexto educativo. A través de contenidos difundidos en redes sociales, se buscó visibilizar la relación existente entre la ansiedad y sus manifestaciones físicas en niños de 7 a 9 años, facilitando la comprensión de una temática que suele pasar desapercibida por docentes y representantes legales.

En relación con el primer objetivo específico, la fase de investigación permitió identificar que existían vacíos de información respecto a la ansiedad infantil y la somatización, así como dificultades para reconocer las señales físicas asociadas a esta problemática. Estos hallazgos evidenciaron la necesidad de desarrollar recursos comunicacionales accesibles que permitieran acercar la información a la comunidad educativa de una manera más clara y comprensible.

Respecto al segundo objetivo, se desarrolló un sistema visual digital compuesto por reels, carruseles informativos e historias interactivas, articulados mediante una propuesta gráfica basada en metáforas visuales, ilustración y narrativa emocional. Esta estrategia permitió representar conceptos abstractos relacionados con la ansiedad infantil a través de recursos visuales capaces de generar identificación, comprensión y empatía en los usuarios.

Finalmente, las validaciones realizadas permitieron evidenciar que la propuesta cumplió con su propósito comunicacional. Los participantes valoraron positivamente la claridad de los mensajes, la comprensión de los contenidos, la efectividad de los recursos visuales y la capacidad del sistema para captar la atención y promover la reflexión sobre la importancia del acompañamiento emocional. En consecuencia, se concluye que la propuesta posee potencial como recurso de sensibilización y apoyo dentro de procesos de identificación temprana de la somatización de la ansiedad infantil.

Recomendaciones

Se recomienda mantener una estrategia de publicación continua que permita reforzar los contenidos desarrollados y ampliar progresivamente su alcance dentro de la comunidad educativa. La permanencia de los mensajes en el tiempo puede contribuir a fortalecer los procesos de sensibilización y aprendizaje sobre la ansiedad infantil y sus manifestaciones físicas.Asimismo, se sugiere ampliar el sistema visual mediante la incorporación de nuevos contenidos relacionados con otras temáticas vinculadas al bienestar emocional infantil, como la regulación emocional, el estrés escolar, la autoestima, las habilidades socioemocionales y las estrategias de afrontamiento adaptadas a la infancia.

A partir de las observaciones obtenidas durante las validaciones, resulta pertinente continuar explorando recursos gráficos e interactivos que favorezcan la atención de los usuarios y promuevan pausas de lectura dentro de entornos digitales. Bajo esta misma línea, se recomienda refinar la construcción visual de los personajes para potenciar la neutralidad de género o integrar explícitamente rasgos tanto femeninos como masculinos, asegurando que una mayor diversidad de figuras de cuidado y de infantes logre sentirse identificada con la gráfica. Del mismo modo, se recomienda complementar la difusión digital con actividades desarrolladas en el entorno educativo, favoreciendo espacios de diálogo y reflexión entre docentes, representantes legales y profesionales del área psicológica. Esta articulación podría fortalecer los procesos de prevención e identificación temprana de señales asociadas a la ansiedad infantil.

Finalmente, se considera pertinente realizar evaluaciones posteriores a la implementación de la propuesta con el fin de analizar posibles cambios en los niveles de conocimiento, comprensión y sensibilización de los participantes. Esto permitiría obtener información adicional para optimizar futuras versiones del sistema visual y ampliar su aplicación en otros contextos educativos.

Referencias

Al-Harthy, A. (2020, 27 de enero). *'Anger is red, sadness is blue': Researchers explore how we depict and perceive emotions.* Faculty of Arts & Science, University of Toronto. https://www.artsci.utoronto.ca/news/anger-red-sadness-blue-researchers-explore-how-we-depict-and-perceive-emotions

American Academy of Pediatrics. (2022). *Ayude a su hijo a manejar la ansiedad: Consejos para el hogar y la escuela.* HealthyChildren.org. https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/family-dynamics/Paginas/help-your-child-manage-fears-and-anxieties.aspx

Acurio, M., & Vaca, J. (2023). *Aura Azul: Herramientas para aprender y conectar con niños dentro del espectro autista [Proyecto de titulación, Universidad San Francisco de Quito].* Repositorio Institucional USFQ. https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/13916/1/321707-214345.pdf

Atena Estudi. (2025). *Tendencias en diseño gráfico para 2025.* https://atenaestudi.com/tendencias-en-diseno-grafico-para-2025/

Buzan, T., & Buzan, B. (1996). *El libro de los mapas mentales: Cómo utilizar al máximo las capacidades de la mente.* Urano.

Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades. (s.f.). *La ansiedad y la depresión en los niños.* https://www.cdc.gov/children-mental-health/es/about/la-ansiedad-y-la-depresion-en-los-ninos.html

Charpentier, A. (2025). *Ansiedad infantil: detección, intervención y diferenciación con otras problemáticas.* Universidad Internacional de La Rioja. https://www.unir.net/salud/revista/ansiedad-infantil/

Child Mind Institute. (s.f.). *Guía para maestros sobre la ansiedad en el salón de clases.* https://childmind.org/es/guia/guia-para-maestros-sobre-la-ansiedad-en-el-salon-de-clases/

Confederación Salud Mental España. (2025). *Informe y hoja de ruta 2025.* https://consaludmental.org/publicaciones/

Cullen, K. (2019). Composición y creatividad: La guía del diseño gráfico. Anaya Multimedia.

Díaz-Caneja, P., et al. (2014). *Trastornos de ansiedad en niños.* SciELO Uruguay. https://scielo.edu.uy/

Díez-Suárez, A., & Hernández-González, C. (2025). *Somatizaciones en la infancia y en la adolescencia: Una guía para comprenderlas mejor.* Anales de Pediatría, 102(2). https://www.analesdepediatria.org/es-somatizaciones-infancia-adolescencia-una-guia-articulo-S1695403324002315

Domínguez Muñoz, J. (2024). *Diseño de contenidos didácticos para la creación de una plataforma digital dirigida a niños que presentan indicadores de ansiedad y fobías, utilizando la gamificación y la realidad aumentada [Tesis].* Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=327702

Ekos Negocios. (2025). *20 % de los niños y adolescentes ecuatorianos presentan síntomas de ansiedad o depresión: ¿cómo tratar este tema en vacaciones?* https://ekosnegocios.com/

El Comercio. (2025). *La salud mental de los niños en Ecuador tras la pandemia.* https://www.elcomercio.com/

Emotions Pack. (s.f.). I*nteligencia emocional sin complicaciones.* https://emotionspack.com/

freesound_community. (s.f.). *School [Efecto de sonido]*. Pixabay. https://pixabay.com/sound-effects/freesound_community-school-104993/

Gasca, J. y Zaragozá, R. (2021). Designpedia: 80 herramientas para construir tus ideas. LID Editorial.

Hand, M. (2016). *Exposed to a deluge of digital photos, we're feeling the psychological effects of image overload.* The Conversation. https://theconversation.com/exposed-to-a-deluge-of-digital-photos-were-feeling-the-psychological-effects-of-image-overload-2025 (Adaptado según tu referencia)

hasin2004. (s.f.). *Breathing fast [Efecto de sonido].* Pixabay. https://pixabay.com/sound-effects/breathing-fast-247449/

Herskovic, V., & Matamala, M. (2020). *Somatización, ansiedad y depresión en niños y adolescentes.* Revista Médica Clínica Las Condes, 31(2), 183–187. https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2020.01.006

IACAPAP. (s.f.). *Trastornos de ansiedad en niños y adolescentes.* https://iacapap.org/

Illinois Early Learning Project. (s.f.). *Los maestros pueden apoyar la salud mental de los niños pequeños.* https://illinoisearlylearning.org/

INESEM Business School. (2023). ¿Qué es la retícula en diseño gráfico? Revista Digital INESEM. https://www.inesem.es/revistadigital/diseno-y-artes-graficas/que-es-la-reticula-en-diseno-grafico

Isabel Arostegui. (s.f.). *Qué es la somatización infantil y cómo actuar para evitarla.* https://www.isabelarostegi.com/somatizacion-infantil/

ITA Salud Mental. (2025). *Somatización infantil: Cuando las emociones se expresan a través del cuerpo.* https://itasaludmental.com/

Jhonson, M. (2002). Problem solved. New York: PHAIDON.

Lalueza, F., et al. (2026). *Viralizar para implicar: redes sociales y alfabetización adolescente en salud mental*. Revista Latina de Comunicación Social. https://nuevaepoca.revistalatinacs.org/

López López, A. M. (2013). *Curso diseño gráfico: Fundamentos y técnicas. Anaya Multimedia.*

Lupton, E. (2011). I*ntuición, acción, creación: Graphic Design Thinking. Gustavo Gili.*

Mayo Clinic. (2023). *Ansiedad en niños: síntomas y causas.* https://www.mayoclinic.org/

Mediactiu. (2025). *Las principales tendencias en diseño gráfico para 2025: Una mirada hacia el futuro creativo.* https://mediactiu.com/

Mental Health Foundation. (s.f.). *Mental Health Foundation.* https://www.mentalhealth.org.uk/

Mental Health UK. (s.f.). *Mental Health UK.* https://mentalhealth-uk.org/

Meta. (2023). *Facebook and Instagram Advertising Benchmarks.* Meta for Business. https://www.facebook.com/business

Meta. (2023). *Guía de estudio para el examen de profesional en estrategia de contenido (Versión agosto 2023).* Meta for Business. https://www.facebook.com/business/learn/certification

Meta. (2025). *Guía de recomendaciones para contenido publicitario en redes sociales.* https://www.facebook.com/business/ads-guide

Nemours KidsHealth. (s.f.). *Ansiedad en niños.* https://kidshealth.org/

New York City Department of Health. (s.f.). *Las redes sociales y la salud mental en los jóvenes.* https://www.nyc.gov/

Nicklaus Children's Hospital. (s.f.). *Cómo influyen las redes sociales en la salud mental de nuestros hijos.* https://www.nicklauschildrens.org/

Noble, I., & Bestley, R. (2004). *Visual research: An introduction to research methodologies in graphic design.* AVA Publishing.

Ochoa, J. (2022, 9 de mayo). *La importancia del audio para la estrategia de redes sociales.* SocialGest. https://socialgest.net/es/blog/la-importancia-del-audio-para-la-estrategia-de-redes-sociales/

Ophir, E., Nass, C., & Wagner, A. D. (2009). *Cognitive control in media multitaskers.* Proceedings of the National Academy of Sciences. https://www.pnas.org/doi/10.1073/pnas.0903620106

Osborn, A. F. (1953). *Applied imagination: Principles and procedures of creative thinking.* Scribner's.

Patnaik, D. (2009). *Wired to care: How companies prosper when they create widespread empathy.* FT Press.

Pepsic. (s.f.). *La ansiedad: Sus particularidades en niños de 7 a 10 años de edad con trastornos neuróticos.* https://pepsic.bvsalud.org/

Primicias. (2025). *La salud mental de los niños en Ecuador está marcada por los contrastes.* https://www.primicias.ec/

Psiconecta. (2023). *Protocolo de respuesta.* https://psiconecta.org/wp-content/uploads/2023/08/PROTOCOLO-DEC-2022-2-1.pdf

Psikids. (2022, 25 de febrero). *Cuando el cuerpo habla: Somatizaciones en niños y adolescentes.* https://psikids.es/2022/02/25/cuando-el-cuerpo-habla-somatizaciones-en-ninos-y-adolescentes/

Rawat, H. (2026, 6 de mayo). *Instagram Safe Zone Guide: Sizes & Best Practices (2026).* Outfy. https://www.outfy.com/blog/instagram-safe-zone/

ResearchGate Literature Review. (2025). *Information Overload or Information Ignorance? Addressing the Social Media Reading Crisis.* ResearchGate.

Ribadeneira, M. C. (2025, 7 de noviembre). *Contenido para redes sociales: qué es, tipos y ejemplos.* HubSpot. https://blog.hubspot.es/marketing/contenido-para-redes-sociales

Rodríguez Morales, L. (2004). Diseño: estrategia y tácticas. Siglo veintiuno.

Romero Valiente, J. A. (2018). *Días nublados: Retratando la ansiedad social [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica de Chile].* Repositorio Institucional UC.

Samara, T. (2008). *Los elementos del diseño: Manual de estilo para diseñadores gráficos.* Gustavo Gili.

Sanz, A. (2019, 14 de octubre). *Colores que calman la mente: Lo que revelan la psicología y la ciencia cognitiva*. CogniFit Blog. https://blog.cognifit.com/es/colores-que-calman-la-mente-lo-que-revelan-la-psicologia-y-la-ciencia-cognitiva/

Stout, G., & 2x4. (s.f.). *Investigación y documentación visual aplicada al diseño. [Referencia conceptual utilizada en Graphic Design Thinking].*

Sweller, J. (2023). *Cognitive load theory, educational technology, and instructional design.* Frontiers in Psychology. https://www.frontiersin.org/journals/psychology

Tomas_Herudek. (s.f.). *Clock ticking anxious minute [Efecto de sonido].* Pixabay. https://pixabay.com/sound-effects/tomas_herudek-clock-ticking-anxious-minute-482013/

UNICEF. (2020). *Ansiedad.* https://www.unicef.org/

UNICEF Ecuador. (2024). *Logros de UNICEF Ecuador en 2024.* https://www.unicef.org/ecuador/

Universidad Complutense de Madrid. (s.f.). *Uso didáctico de la realidad aumentada en la educación infantil: Una revisión sistemática.* https://revistas.ucm.es/

Universidad Internacional de La Rioja. (2025). *¿Cómo manejar la ansiedad infantil en contextos escolares?* https://colombia.unir.net/actualidad-unir/ansiedad-infantil/

Universidad Internacional de La Rioja. (2025). *Análisis de la identidad digital docente de los influencers educativos en Instagram. Re-Unir.* https://reunir.unir.net/

Universitat Oberta de Catalunya. (s. f.). Benchmarking: Toolkit de diseño. https://design-toolkit.recursos.uoc.edu/es/benchmarking/

World Vision Ecuador. (2025). *Salud mental en niños, niñas y adolescentes en Ecuador: 7 de cada 10 se sienten felices, pero el 20% enfrenta dificultades para identificar tristeza y estrés.* https://worldvision.org.ec/

YouTube. (s.f.). *Ansiedad y depresión en niños en la nueva realidad [Video].* https://www.youtube.com/watch?v=0kQXG8rWm0Q

Anexos

Anexo 1

Preguntas entrevista inicial DECE

ENTREVISTA AL ENCARGADO DEL DECE

Protocolos y procesos institucionales

1. ¿Qué protocolos o pasos generales aplica el DECE cuando un docente reporta cambios físicos o emocionales en un niño de 7 a 9 años?

2. ¿Qué tipo de información reciben comúnmente por parte de los docentes sobre estos casos?
   (¿Observaciones? ¿Registros? ¿Comentarios verbales?)

Señales observadas y comportamientos frecuentes

3. ¿Cuáles son las señales o comportamientos más frecuentes que observan en los estudiantes cuando están pasando por situaciones de tensión o malestar?
   (Puede incluir ejemplos como dolores de estómago, cabeza, irritabilidad, retraimiento, etc.)

4. ¿En qué momentos suelen aparecer estos malestares o cambios en el comportamiento?
   (Antes de evaluaciones, conflictos, llegada al aula, actividades específicas, etc.)

Preparación y desempeño docente

5. ¿Qué tan preparados considera que están los docentes para identificar señales emocionales o físicas relacionadas al malestar en los niños?

Comunicación y reacción de las familias

6. ¿Cómo suelen reaccionar las familias cuando el DECE comunica que un niño presenta malestares físicos recurrentes o cambios emocionales?

7. ¿Considera que los representantes legales suelen asociar estos malestares físicos con aspectos emocionales, o tienden más a pensar en causas médicas?

Recursos, materiales y herramientas disponibles

8. ¿Qué herramientas, materiales o recursos utiliza actualmente el DECE para orientar sobre emociones, bienestar o convivencia?

9. ¿Qué tipo de recurso visual o material cree usted que sería realmente útil para ayudar a docentes y familias a comprender estas señales en los niños?

Necesidades institucionales y vacíos existentes

10. Desde su experiencia, ¿qué necesidades o vacíos considera que aún existen en la institución para detectar y acompañar a tiempo este tipo de malestares en los niños?

Anexo 2

Encuesta a padres

ENCUESTA PARA PADRES Y REPRESENTANTES LEGALES

8 respuestas

Publicar análisis

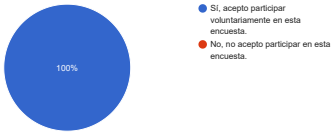
Consentimiento Informado

Declaración de Consentimiento Copiar

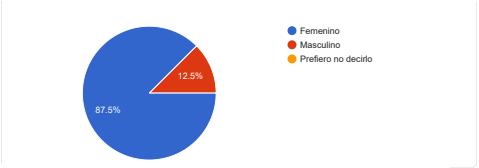
Yo, **en calidad de padre, madre o representante legal** , declaro que he leído el consentimiento informado y **estoy de acuerdo en participar de manera libre y voluntaria** en esta encuesta. Comprendo que la información que proporcione será utilizada **únicamente con fines académicos**, que **no implica ningún compromiso económico**, y que mi participación es **anónima**.

Por favor, seleccione una opción:

8 respuestas

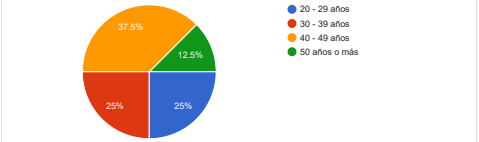


Conocimientos y percepciones sobre ansiedad infantil y somatización



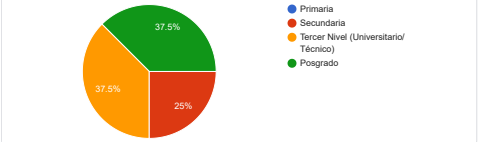
2. Rango de Edad Copiar

8 respuestas



3. Nivel de Educación Máximo Alcanzado Copiar

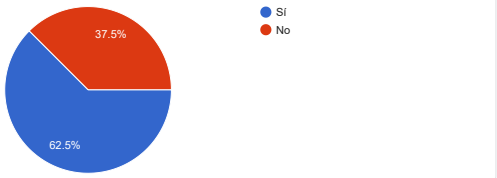
8 respuestas



CONOCIMIENTO GENERAL

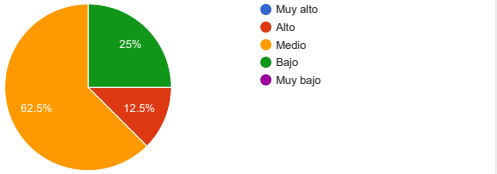
4. ¿Ha escuchado o leído el término "somatización" alguna vez? Copiar

8 respuestas



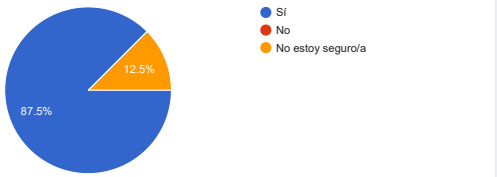
5. ¿Cómo calificaría su nivel de conocimiento sobre la ansiedad infantil? Copiar

8 respuestas



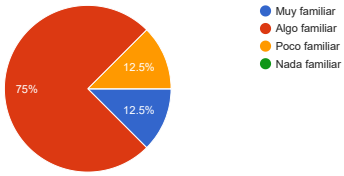
6. ¿Considera que la ansiedad puede manifestarse en síntomas físicos en los niños? Copiar

8 respuestas



7. ¿Qué tan familiar le resulta la idea de que las emociones no expresadas pueden reflejarse en molestias físicas? Copiar

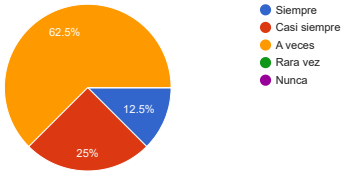
8 respuestas



PERCEPCIONES Y CREENCIAS

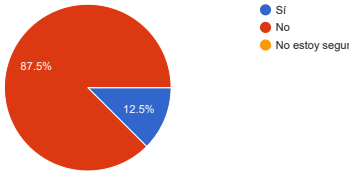
8. En su opinión, ¿cuándo un niño presenta molestias físicas recurrentes, esto podría estar relacionado con factores emocionales? Copiar

8 respuestas



9. ¿Cree que en la sociedad ecuatoriana se habla lo suficiente sobre la salud emocional infantil? Copiar

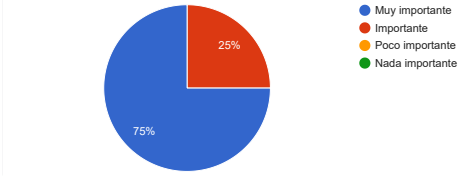
8 respuestas



10. ¿Qué tan importante le parece que los padres conozcan sobre ansiedad y somatización en la infancia?

Copiar

8 respuestas

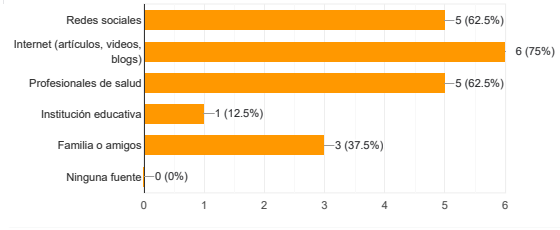


FUENTES DE INFORMACIÓN Y ACCESO

11. ¿Dónde obtiene usted información sobre la salud emocional infantil? (Puede elegir más de una)

Copiar

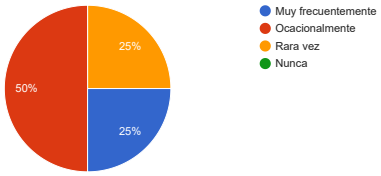
8 respuestas



12. ¿Con qué frecuencia busca información sobre bienestar emocional en la infancia?

Copiar

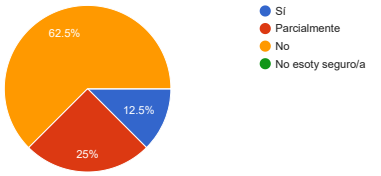
8 respuestas



13. ¿Considera que recibe suficiente orientación por parte de la institución educativa sobre temas emocionales?

Copiar

8 respuestas

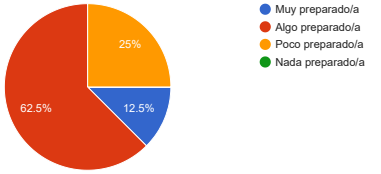


AUTOEVALUACIÓN Y APERTURA AL TEMA

14. ¿Qué tan preparado/a se siente para identificar señales de angustia emocional en su niño?

Copiar

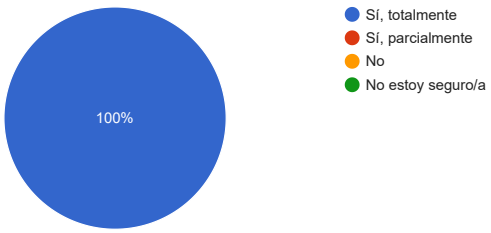
8 respuestas



15. ¿Estaría dispuesto/a a utilizar materiales informativos o recursos visuales sobre ansiedad y somatización?

Copiar

8 respuestas



Google no creó ni aprobó este contenido. - Comunicarse con el propietario del formulario - Condiciones del Servicio - Política de Privacidad

¿El formulario parece sospechoso? Informe

Google Formularios

Anexo 3
Encuesta a docentes

ENCUESTA PARA DOCENTES
8 respuestas

Publicar análisis

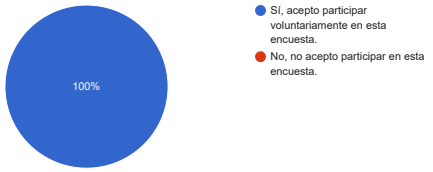
Consentimiento Informado

Copiar

Declaración de Consentimiento
Yo, **Docente de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes**, declaro que he leído el consentimiento informado y **estoy de acuerdo en participar de manera libre y voluntaria** en esta encuesta. Comprendo que la información proporcionada será utilizada **únicamente con fines académicos**, que **no implica ningún compromiso económico** y que mi participación es **anónima**.

Por favor, seleccione una opción:

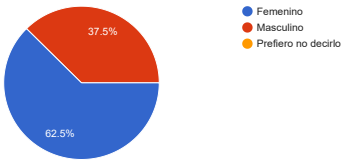
8 respuestas



Copiar

1. Género

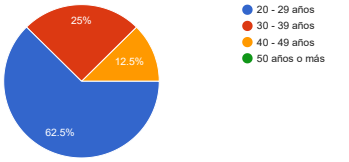
8 respuestas



Copiar

2. Rango de Edad

8 respuestas



Conocimientos, familiaridad profesional y capacitación sobre ansiedad infantil y somatización

3. Nivel de Educación Máximo Alcanzado

8 respuestas

Tercer nivel

Universitario

Tercer nivel

superior

Superior

Universitario

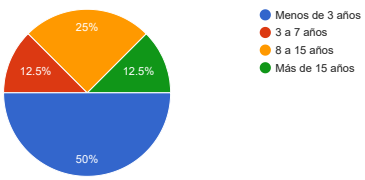
Superior

Tercer Nivel

Copiar

4. Años de Experiencia Laboral con Niños de 7 a 9 Años

8 respuestas

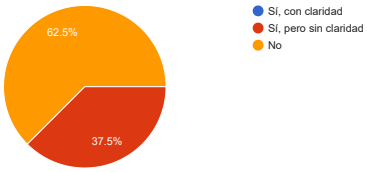


CONOCIMIENTO GENERAL

Copiar

5. ¿Había escuchado el término "somatización" antes de esta encuesta?

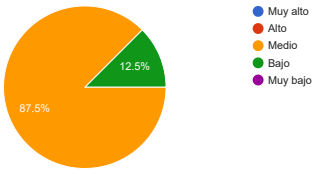
8 respuestas



Copiar

6. ¿Cómo calificaría su nivel de conocimiento sobre ansiedad infantil?

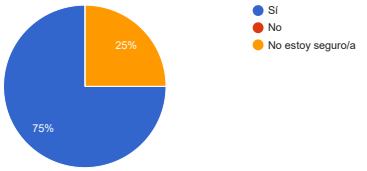
8 respuestas



Copiar

7. ¿Considera que la ansiedad infantil puede manifestarse como síntomas físicos?

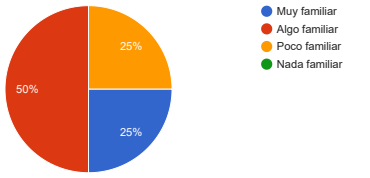
8 respuestas



Copiar

8. ¿Qué tan familiar le resulta el concepto de que los niños expresan emociones internamente a través de molestias físicas?

8 respuestas

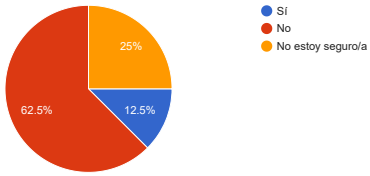


PRÁCTICA PROFESIONAL Y CREENCIAS

Copiar

9. ¿Cree que en el entorno educativo se conversa lo suficiente sobre salud emocional infantil?

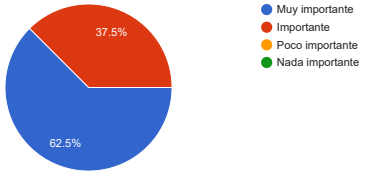
8 respuestas



Copiar

10. ¿Considera importante que los docentes estén informados sobre la relación entre emociones y síntomas físicos?

8 respuestas

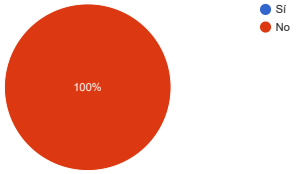


CAPACITACIÓN

Copiar

11. ¿Ha recibido capacitación formal sobre ansiedad infantil o somatización?

8 respuestas



Si su respuesta es sí ¿Qué temas o contenidos recuerda que fueron tratados durante la capacitación recibida?

0 respuestas

Todavía no hay respuestas para esta pregunta.

Si su respuesta es sí, ¿cuándo fue la última capacitación?

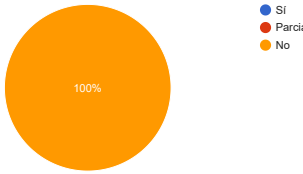
0 respuestas

Todavía no hay respuestas para esta pregunta.

Copiar

¿Considera suficiente la capacitación que ha recibido sobre salud emocional infantil?

1 respuesta

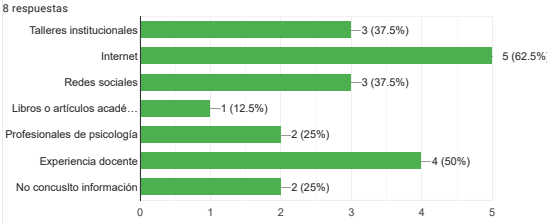


FUENTES DE INFORMACIÓN

Copiar

12. ¿Cuáles son sus principales fuentes de información sobre salud emocional infantil? (Puede seleccionar varias)

8 respuestas

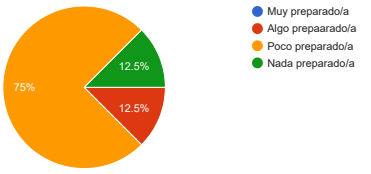


AUTOEVALUACIÓN PROFESIONAL

Copiar

13. ¿Qué tan preparado/a se siente para identificar señales emocionales relacionadas con ansiedad en el aula?

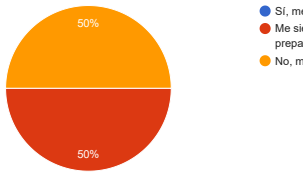
8 respuestas



Copiar

14. ¿Considera que tiene suficientes herramientas para identificar la relación entre los síntomas físicos de un niño y una posible causa emocional (ansiedad)?

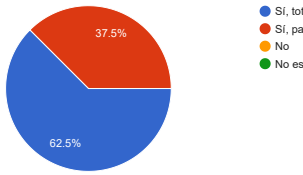
8 respuestas



Copiar

15. ¿Estaría dispuesto a utilizar materiales ilustrados o herramientas gráficas para mejorar la identificación y comprensión de la ansiedad infantil?

8 respuestas



Google no creó ni aprobó este contenido. - Comunicarse con el propietario del formulario - Condiciones del Servicio - Política de Privacidad

¿El formulario parece sospechoso? Informe

Google Formularios

Anexo 4
Transcripción entrevista al DECE

Archivo de audio

ENTREVISTA DECE.m4a

Transcripción

Orador 1

Ahorita estoy grabando, bueno, ahorita me encuentro con Karla Albán, psicóloga encargada del DC, entonces te voy a realizar unas preguntas de la entrevista para mi proyecto de titulación.

Orador 2

Dentro de los protocolos y procesos de institucionales, ¿qué protocolos o pasos generales aplica el DC cuando un docente reporta cambios físicos o emocionales en un niño de 7 a 9 años? Ya el primer protocolo que se maneja de manera interna dentro de la institución, cuando nosotros verificamos, por ejemplo, cambios emocionales. El primer punto que nosotros observamos es el cambio académico. Siempre van de la mano. Entonces, en este caso, el hay un documento, un formato donde se redactan las observaciones que ha tenido el profesor a lo largo del de las semanas o desde donde ha visto el cambio. Sí, entonces, en base a ese documento, lo que se solicita es la reunión con padres de familia, primero el docente, el primer protocolo, o sea, como que la ruta a seguir es primero el docente tutor. Llama al padre de familia y conversa la situación, que es el primer contacto que tuvo. Luego de eso, en base a lo que el padre de familia reporte, digamos, si es una situación en el cual tiene que ver con cambios en la estructura familiar, hay algún, por ejemplo, pérdidas familiares. O tal vez haya algún cambio en la conducta que el papá no pueda percibir porque es ahí sí derivan el caso a mi persona. Ya entonces ahí en ese en ese momento, o sea, el docente me informa a mí, me dice, sí, sabes qué, me indicaron que dentro de este círculo familiar están sucediendo. Entonces ahí en cambio yo nuevamente le llamo al papá, sí, y ahí en base a eso hacemos el seguimiento. En base a lo que el papá o lo que el representante legal me indique, dependiendo de la necesidad, pues en base a eso vamos trabajando ya.

Orador 1

¿Qué tipo de información reciben comúnmente por parte de los docentes sobre estos casos?

Orador 2

Observaciones, registros, comentarios verbales. Lo que usualmente de la forma más convencional es el comentario verbal. Siempre es Karlita. Tengo un estudiante que yo la estoy viendo, que no me está rindiendo en clase, que le veo que está un poco despistado. No sé qué le pasa. Tal vez yo intenté. Siempre los profes me dicen que intentan tener el contacto con los con los estudiantes, hablar con ellos. Y en ocasiones resulta porque como es el tutor el que está más tiempo con ellos, les da respuesta y puede en base a eso, ellos me preguntan y orientar, o sea, saber qué decir, cómo preguntar de otra forma, también cuando ya es una situación bastante compleja, por ejemplo. ¿Qué sucede tal vez en una situación de algún estudiante que tuvo una crisis de ansiedad? No me ha sucedido con estudiantes pequeñitos, me ha sucedido con estudiantes del bachillerato. Por ejemplo, cuando hay esta situación de crisis, por ejemplo, ahí necesitamos hacer una notificación de alerta. Es un documento en el cual el docente plasma qué fue la situación o cómo él percibió la situación de crisis. Entonces te decía que hay un documento que se llama notificación de alerta. En este documento se plasman los nombres del estudiante, el caso o la descripción de cómo se dio. ¿Cuál es el objetivo de este documento de que el profesor pueda comunicar de manera sigilosa el caso? ¿Por qué? Porque lo que yo siempre les digo es que no podemos divulgar información porque no sabemos por qué se dio la crisis ni tampoco por qué el estudiante tuvo este pico bien alto de ansiedad. Entonces, con esta notificación de alerta, lo que buscamos es que se maneje todo vía correo electrónico. Entonces, una vez que suceden estas cosas, me informan a mí. Entonces, en base a lo que ellos me hayan redactado, pues yo cito a los padres de familia en el caso de que son situaciones bastante complejas. Entonces, si vemos que es una situación en la cual implica apoyo psicológico externo, ahí sí necesitamos hacer una derivación externa. Son documentos ya estipulados por el Ministerio de Educación. Por ejemplo, en la derivación externa nosotros debemos colocar datos del estudiante y en el punto principal es la situación o historia actual. ¿Qué fue lo que pasó entonces? Obviamente, ahí yo pongo que me llegó una notificación de alerta por parte de un docente. Sucedió esto en la institución, tal vez por motivos personales. Como más bien de privacidad del estudiante, no queremos indagar más y buscamos la ayuda externa. Entonces de ahí, en ese documento, le entregamos al padre de familia y el padre de familia con ese documento base busca ayuda en un profesional externo. Siempre nosotros les damos la opción de que necesitan que puedan visitar un espacio público, porque nosotros no podemos derivar a lugares privados porque es totalmente prohibido por el tema de la. De que estuviéramos obteniendo beneficio económico, pero necesitamos hacerlo a un espacio privado, si es que en el caso el padre de familia nos dice a nosotros: no necesito que me que me atiendan en el espacio público porque se demora. Necesito un privado, ahí sí, nosotros en las observaciones. Colocamos que el padre de familia es quien pide la ayuda externa de forma privada. Entonces ahí sí nosotros podemos en este caso recomendar o tal vez si desconocemos buscar con ayuda de internet lugares que estén cerca a su domicilio, un poquito orientando del servicio que pueden obtener. Entonces de esa forma trabajamos, pero con niños más pequeñitos de este tema específico no hemos tenido más bien en el bachillerato, sí.

Orador 1

Dentro de la parte de señales observadas y comportamientos frecuentes, ¿cuáles son las señales o comportamientos más frecuentes que observan en los estudiantes cuando están pasando por situaciones de tensión o malestar?

Orador 2

Puede incluir ejemplos como dolores de estómago, cabeza, irritabilidad, retraimiento, entre otros. Lo que siempre pasa en los niños específicamente de esa edad cuando están pasando por alguna situación compleja en casa, que es la que más he visto. Cuando hay discusiones con padres, cuando hay problemas entre padres o discusiones entre abuelos que también han sucedido, lo que siempre pasa es que los niños tienen el dolor de la barriga, el dolor de la pancita. Eso es lo que más de ellos he visto reflejado. Profe, me duele la cabeza, profe, me duele la barriga, profe, me duele la cabeza, me duele la barriga. Eso es como que la sintomatología más común. A veces también me ha pasado que niños solamente reportan dolor de cabeza. Entonces yo a veces, cuando vienen a buscarme, trato de preguntar por qué te duele la cabeza, qué hiciste, qué estabas haciendo. En algunos casos me dicen, no, profe, es que estaba jugando mucho en el sol, pero cuando tiene que ver con temas emocionales, a veces se quedan callados, no mencionan mucho, no sólo me duele. O en otros casos, los niños sí indican, es que mi mami me habló o es que mis papás están peleados y a veces el dolor cesa solamente hablando. O sea, ellos conversan las cosas y va disminuyendo. Me ha pasado que después de que conversen y hablan y cuentan las cosas, les pregunto, ¿ya te sientes mejor? Sí, ya no me duele la cabeza o ya no me duele la barriga. A veces esa parte es donde los niños como que reprimen mucho sus emociones y su cuerpo tiene que expresarlo de alguna forma. Entonces ahí vemos reflejado el más común que siempre tengo es el dolor de la pancita y el de la cabeza.

Orador 1

Bastante interesante esa parte. ¿En qué momento suelen aparecer estos malestares o cambios en el comportamiento antes de las evaluaciones, conflictos, llegada al aula, actividades específicas?

Orador 2

Tuve un incidente hace aproximadamente como unos 2 meses y un estudiante que vino llorando después del recreo, entonces no había quien se hace ese llanto. Entonces siempre, usualmente cuando hay estas crisis de llanto. Es entendible que así como sube, tiene que bajar. Entonces es preferible esperar que se calme, brindar el espacio, no decirle no, ya no llores, sino más bien dejarlo que llore y ya cuando se calme, preguntar. Siempre estos cambios emocionales de lo que me pasó con esa niña genera ansiedad el tema de cómo te explico las expectativas que tienen los padres hacia los hijos. Esa niña ese día vino llorando porque en la prueba se había sacado de matemática cuatro y ella me dijo que en la tarde del día anterior había practicado con el papá y que el papá le había dicho, yo sé que te va a ir bien y tú me vas a traer un 10. Entonces el impacto que genere en ese momento es la responsabilidad de tengo que llevar 10 sí o sí, porque practiqué con mi papá. Entonces, ¿qué pasa con la niña que ya se frustró demasiado en la prueba? Estuvo todo el tiempo pensando, es que tengo que sacar 10, es que tengo que sacar 10, es que tengo que sacar 10 y obviamente le hizo la ansiedad que se olvidara todo lo que estaba, todo lo que estudió. Entonces, obviamente, cuando hay estos impactos emocionales en los niños, donde generamos muchas expectativas, es decir, los padres idealizan tanto a sus hijos de que yo quiero que mi hijo sea perfecto. Que en la perfección recaemos en que el niño genere cuadros de ansiedad bastante complejos, como me pasó con esta niña. Otro de los casos también pasa donde los padres amenazan a los pequeños. Entonces, si tú no me traes una buena calificación, no te va a venir un castigo. Obviamente, los niños también generan estos cuadros de ansiosos bajo las amenazas. Necesito una buena calificación porque si no me va a caer el guante. Entonces, en otras situaciones también ellos vienen y dicen, no es que tengo miedo de salir del colegio porque me vayan a golpear. Entonces ahí, en ese punto, lo que se busca es mediar un poco, tal vez llamar al padre de familia, conversar con él. Sabe que el niño está muy nervioso, está muy ansioso, ya no quiere entrar a la clase. Tratemos de conversar con él siempre, según los acuerdos ministeriales que nosotros tenemos. De mediación de conflictos siempre es el diálogo. Sí, la mediación entre padres, entre hijos. Si hay una situación compleja entre padres, lo que se busca tal vez es una conciliación, llamar al padre y al niño y conversar entre los 3 con mi persona. Sí, para buscar un poquito, un punto medio en el caso de que sea muy extremo. sí. Porque si en el caso nosotros evidenciamos cuadros ansiosos porque hay violencia intrafamiliar, porque hay casos de abuso sexual, ahí sí ya nosotros tendríamos que activar rutas y protocolos en caso de violencia. Sí, entonces ahí sí son fichas que llenamos con datos súper puntuales. Solamente colocamos información que tenga que ver con el niño o de lo que él te converse. No hay cómo poner información extra o tal vez tu. Pagar mucho más por el tema del morbo, sino más bien solamente con la información que te proporciona. Con eso tú redactas, levantas esa información y si es en el caso, por ejemplo, de un abuso sexual y por eso se dan estas sintomatologías ansiosas, en esa ficha se va directo a fiscalía y ponemos la denuncia. Sí, si es que el niño reporta en caso de un abuso, porque nosotros. Siempre nos basamos en el interés superior del niño, que es lo que él te diga, o sea, eso es la ley para nosotros. Tenemos sí en las en los 2 lados de que puede ser un arma de doble filo de que el niño puede haber mentido como que no, pero en el caso de abusos sexuales nosotros no omitimos información, creemos al 100%. Sí, nosotros colocamos la denuncia en fiscalía y hacemos el levantamiento de información en el distrito zonal, que es de Calderón. Ya entonces ahí, en base a eso, nosotros hacemos el plan de acompañamiento, que en el caso, por ejemplo, si el si el abusador es un, por ejemplo, un tío, nosotros tenemos que brindar acompañamiento al estudiante. Tenemos que hacer la derivación que te había mencionado anteriormente para un profesional externo. También necesitamos hacer dentro de esa derivación el apoyo al trabajo social. Sí, para que verifiquemos el tema de la familia y todo eso. Entonces ya el tema de fiscalía es quien se encarga de todo eso, pero nosotros brindamos el acompañamiento dentro del colegio, las reuniones con la familia, tal vez talleres en el caso de que fuera necesario, por ejemplo, de concientización o de apoyo hacia la hacia el estudiante, que sucedió esto, siempre tratando de guardar el sigilo profesional. Sí, de que no exponer mucho la información, sino más bien brindar el apoyo. Sí.

Orador 1

Dentro de la parte de preparación y desempeño del docente, ¿qué tan preparados considera que están los docentes para identificar señales emocionales o físicas relacionadas al malestar con los niños?

Orador 2

Hay algo que los docentes me he dado cuenta, y es que ellos están muy enfocados en el ámbito pedagógico. Un docente es muy raro, un docente que está inclinado más a preocuparse como hasta el niño. Más sucede, por ejemplo, en los profesores que son de segundo, tercero, que son quienes pasan casi todo el día y no hay cambio de profesor, como en cuarto y en quinto, más bien desde quinto para arriba. Son ellos como los que están más preocupados, los que preguntan, los que dicen. Sabes que estoy viendo esto en este niño o tal vez conversar con el padre de familia, pero siento que un docente de bachillerato ya no está interesado en ese aspecto. Más bien se inclina mucho a la pedagogía a dar clases. Cuando hay un cambio brusco en la conducta de los estudiantes que son los más grandes, los catalogamos como malcriados o como estudiantes que solamente quieren hacer lo que les da la gana. Entonces, a veces el docente sí se excluye un poco de esa parte de tratar de ver un poquito más allá de la conducta. Entonces, por eso ellos se enfrascan mucho en el bueno, ese no es mi punto, de ese lo soluciona, de esa

pregunta, de ese verá y de ese siempre está en ese aspecto, porque obviamente el profesor quiere librarse de una carga más, porque usualmente pasa que. Que los docentes me dicen es que yo no sé qué decir, si me cuenta algo grave, no sé qué responder y con los adolescentes hay que. Ser bastante tinuosa en las cosas que se dice. En cambio, con los más pequeñitos, a veces hasta las demostraciones de afecto pueden ser un poco más, como sin que tenga un poco de morbo, porque con los adolescentes es mucho más complejo que con los niños pequeñitos. Entonces siento yo que un docente que esté preparado al 100% debe ser por instrucción propia, o sea, autoeducación, porque obviamente. Tratar de enfrascarlos a que de ese se encargue de estos aspectos, como que de socializar a los profesores se hace, sí, pero ya depende mucho de la visión que ellos tengan, de cómo quieren manejar su trabajo. Lo te digo, hay docentes que sí se preocupan y dicen, estoy viendo esto y voy a tratar de investigar un poquito para ver cómo le ayudo. Tratar de ver cómo gestiono este tema. De ahí hay el otro lado, donde hay un profesor que dice: 'No, yo no sé, tú dime qué tengo que hacer'. ¿Entonces hay esas 2 partes siempre en el ámbito docente?

Orador 1

Dentro de la comunicación y reacción de las familias, ¿cómo suelen reaccionar las familias con el Dece cuando se comunica que un niño presenta malestares físicos recurrentes o cambios emocionales.

Orador 2

A ver, cuando hay este tipo de cambios físicos, más bien. Se les indica primero que hagamos una revisión médica. Sí, siempre es importante en los niños verificar si en el ámbito médico estamos todo bien, entonces ahí sí podríamos empezar a pensar que sí tiene que ver con algo psicológico. Los padres mucho dependen de cómo ellos manejen sus estilos de crianza, por ejemplo, cuando hay estilos de crianza autoritativos. Donde toman la postura también del niño, donde hablan con ellos, donde tratan de enfrascar un poquito el tema de cómo se siente la familia en sí, preguntando a todos. Son padres que se preocupan. Sí, entonces dicen, ¿qué recomendaciones me da usted? Yo he visto esto en la casa, ¿de qué forma puedo guiar a mi hijo? ¿Qué actividades puedo hacer? Entonces son padres que se preocupan. Entonces, cuando tienen este estilo de crianza, donde buscan un poquito el tema de escuchar a su hijo, de también entender que los estilos, el estilo de crianza actual ya no es el mismo de antes, pero también ahí los otros donde se enfrascan mucho en el autoritario, por ejemplo. Entonces ahí es, no es que de seguro lo que me pasa a veces con algunos papás es que. O bien culpan a las otras personas de la conducta de su hijo y tratan como que de a ellos envolverles una burbuja. No, mi hijo no hace nada, él solo reacciona frente a las otras conductas. O puede ser de este otro lado, donde yo te digo que ellos asumen que sí hay algo que hacer, algo está pasando con mi hijo, algo le está sucediendo. Entonces hay estos 2 polos y hay otros papás en los cuales dicen es que yo no tengo tiempo. O sea, tal vez sí el cambio, digamos, sí hay un cambio psicológico. Por ejemplo, lo que pasa mucho y estoy viendo en la actualidad es que siempre vivimos apresurados y es porque los papás viven al límite en el trabajo, o sea, los 2 tienen que trabajar y obviamente es entendible. Y siempre les digo a los papás que si no trabajamos no comemos, o sea, y es una realidad, pero. ¿Qué tanto estamos? ¿Qué tiempo de vida le estamos dedicando mucho al trabajo que nos estamos olvidando de los hijos? Entonces siempre yo les digo a los papás, yo sé que las 8:00 diarias que les dedicamos al trabajo nos agota la batería que llegamos a la casa, pero hacer. Pero a veces necesariamente cuando ellos ven algo que impacta, genera una idea de que qué estoy haciendo yo o qué me está pasando. También el tema de los talleres un poco más vivenciales, no solamente expositivos, ayuda mucho a que en base tal vez a otras experiencias, ellos analicen la suya. Sí, entonces. Por ejemplo, lo que yo hago mucho con los con los pequeños es tal vez el uso de cuentos, tal vez de que hablen de las emociones, entregarles algún material. Entonces, en base a eso, que ellos puedan expresarse con los chicos más grandes, tal vez los juegos interactivos que hacen que ellos de alguna forma puedan expresarlo también. Alguna vez me pasó que cuando estuve haciendo un taller sobre emociones como un octavo, me salió el tema de que todos terminaran llorando y fue por el tema de que hay situaciones que los chicos por el cambio de la niñez a la adolescencia generan muchas dudas y a veces los padres como que no. No brindamos ese apoyo o nos hacemos como que de la vista gorda porque no sé qué decir. Entonces, a veces estos talleres o el uso de este material ayudan a que los estudiantes puedan aflorar emociones que están demasiado reprimidas y así trabajamos también con el tema de la pronunciación.

Orador 1

¿Qué tipo de recurso visual o material cree usted que sería realmente útil para ayudar a docentes y familias a comprender estas señales en los niños?

Orador 2

Yo creo que mucho tiene que ver con el tema de las carteleras dentro del colegio. A veces parece algo como que aburrido, pero a veces pasan y es esto, o sea, giro y leo por lo menos 1 poco de qué es lo que está tratando. Tal vez el siempre lo que se busca es utilizar información clara y concisa, como te había dicho, los padres y docentes viven al tiempo como que con las justas. Entonces, brindarles información así de extensa o mandarles un libro que me lean, no lo van a leer. Obviamente, tratar siempre de generar impacto grande, pero con cosas pequeñas. El hecho de las carteleras, tal vez el hecho de enviarles algún flyer, así como tú lo hiciste para comunicar lo de la tesis, también enviarles a los papás, súper claro y conciso. Yo trato de hacer eso. Cuando doy talleres de prevención en el tema de abuso sexual o en el tema de cambios de en el cuerpo de los chicos o en el tema de los más pequeñitos de las emociones, trato de siempre ser un flyer que tenga que ver con algo impactante, que llame la atención con poca información. Entonces ya abajo les doy redactando. Entonces esto ayuda a que los papás tengan un poco de conocimiento. Tal vez solo me lean el flyer y con eso se queden, pero ya sé que algo me llame. Entonces en base a eso también lo que también me ha ayudado es entrar por los niños en indicarles algún video, algún taller, entonces ellos van y comentan a la casa, entonces de esa forma los papás también no tienen información.

Orador 1

Y necesidades institucionales y vacías existentes. Bueno, desde su experiencia, ¿qué necesidades o vacías considera que aún existen en la institución para detectar y acompañar a tiempo este tipo de De malestares en los niños.

Orador 2

Yo siento que más bien desde el espacio, porque dentro de los colegios he visto que estamos muy enfrascados en el tema de la educación y solo la pedagogía. Entonces, a hay que entender que la familia es el único lugar donde vamos a ser irremplazables. Entonces tratar de guardar un poco de energía para esos niños que están ansiosos por ver sus papás en la tarde. A veces este tema de que los papás no están, son los que generan los cambios en los niños. Baja el rendimiento académico, baja también el tema de la conducta, se ponen más hiperactivos, más bulliciosos. Tratamos de llamar la atención. Entonces, cuando investigamos un poquito más allá, nos damos cuenta que el problema no es el niño, sino más bien el papá y es un poco el recomendar o el de guiar o el de psico educar a los papás en el tema de la crianza que están teniendo dentro del hogar.

Orador 1

¿Considera que los representantes legales suelen asociar estos malestares físicos con aspectos emocionales o tienen más a pensar que son causas médicas?

Orador 2

Creo que tengo de los 2 lados. Hay papás que dicen, yo creo que sí tiene que ver con algo emocional, ayúdeme usted porque yo la verdad no entiendo, o sea, qué está pasando. Entonces ahí guiamos y orientamos un poco al tema de las ayudas externas, de cómo podemos brindarle la ayuda, pero hay el otro lado donde muchos de los papás dicen. Ya le estoy haciendo exámenes, es que está un poquito enfermo y nosotros le catalogamos mucho al tema médico como el punto principal del cambio. O hay otros papás donde no se inclinan ni al médico ni al psicológico, sino dicen no es que no le da la gana y no nos ponemos a pensar que los niños en específico en la edad, en la de 7 a 9 años, son como una esponja. Y ellos absorben todo lo que los papás dicen dentro de lo que los papás ven y a veces no se dan cuenta que las conductas que tienen los niños aquí en la escuela son reflejo de lo que ellos también meten en casa. Entonces hay de los de ambos lados. Hay papás que se inclinan a lo médico, que están muy preocupados de que tal vez mi hijo tiene algo o se inclinan mucho a lo psicológico, de que no es que mi hijo tal vez necesita un profesor externo. Que necesita terapia psicopedagógica o tal vez decirlo al psicólogo o el otro, el tercer lado, donde dice no tiene que ver ni el uno ni el otro. ¿Entonces esas 3 partes tenemos?

Orador 1

Dentro de recursos materiales y herramientas disponibles, ¿qué herramientas materiales o recursos utilizadas actualmente del DC para orientar sobre emociones, bienestar o convivencia?

Orador 2

Siempre oriento las herramientas dependiendo de la edad. Por ejemplo, cuando trabajo con el cuerpo docente en el tema de del manejo de emociones, del tema de cómo hacer estas derivaciones, tiende a ser un poquito más directivo, es decir, doy información precisa y clara. Sí, información de un taller. Tal vez les comparto algún documento que necesiten leer de esa forma, porque obviamente el docente siempre anda con el tiempo o con las justas. Entonces, hacerle que se quede más tiempo de su horario, a veces por un taller o por alguna información. Me ha pasado que no es de su agrado ni tampoco de su gusto, pero dentro de mi trabajo está tratar de que ellos de alguna forma se informen. Sí, con el tema de los más chiquititos y del tema de los niños de la escuela o hasta del bachillerato también. Trato un poco de utilizar material audiovisual porque veces hablar de emociones, hablar del tema de tal vez de cambios del cuerpo, el tema de abuso sexual, como todavía lo vemos como un tabú. Entonces no nos dan el espacio. A veces es como que tengo yo también el tiempo limitado cuando tengo que hablar de algo en específico, por ejemplo, que son días súper importantes como el 8 de marzo, el Día de la Discapacidad, tal vez del tema de para hablar del bullying o de abusos sexuales. Entonces son fechas en las cuales yo necesito. Entonces son temas, por ejemplo, que tengo el tiempo muy acortado. Entonces tengo el tiempo muy acortado. O sea, siempre es el tonto de que mira, tenemos solamente 40 minutos. Entonces yo tengo que explotar esos 40 minutos a como del hogar. A veces busco tal vez juntar a más salones para optimizar el tiempo. Entonces siento yo que el tema de la salud mental en los niños no tiene mucho que ver con el tema de que tal vez el docente o de ese no hace, sino que las políticas mismo o la o como esté el esquema de la institución o de la educación como tal. Le brinda muy poco espacio y no solamente es en la educación, sino desde fuera, es el ámbito de la salud mental. Todavía estamos en la lucha de poderle dar mayor impacto. Ahora he visto que hay mayores fundaciones, mayor grupo de personas que se enfocan en el tema de la salud mental y sobre todo la de los niños, pero aún sigue siendo un problema porque no es como que le estamos dando el 100%. Sí, ahora estamos muy ensimismados en el tema de que no hay ni salud médica como tal. O sea, la salud mental va a estar resquebrajada al doble. Entonces, obviamente siento que sí hay que cambiar un poco la visión de las autoridades institucionales de qué tanto tiempo le estamos brindando a la salud mental de los niños. Yo sé que es importante que ellos aprendan. Pero también es importante la visión que nosotros les estamos dando a los niños. Yo siempre les digo a los niños que no necesito que sea un ser humano asombroso en el tema de la matemática, sino más bien necesito que sea asombroso en la forma de ser un buen ser humano. Entonces eso es lo que me ayuda a mí también a que ellos vean la perspectiva de la salud mental desde otro lado. Entonces, a veces no hace falta como que tener estos grandes espacios para poder hablarlos, sino más bien irlos generando nosotros mismos como profesionales en pequeños pasos, en el cómo te digo, el de brindar esta frase a los niños, el de brindarles el espacio cuando me dicen me duele la barriga o me duele la cabeza. Tratar de preguntar y qué pasó y por qué se dio esto. Entonces, esas pequeñas cositas ayudan a los niños también a entender que la emoción que están sintiendo no debe ser invalidable, sino más bien ayudarla a expresar y a veces no llega a ser algo patológico o algo complejo. Como te dije, a veces son emociones reprimidas del momento del contexto en el que están viviendo, que a veces solo hablando ayuda a aliviar un poco. Entonces, en base a eso, nosotros también podemos guiar y orientar a las familias para que sepan el impacto que está teniendo los hijos.

Orador 1

Sí, eso sería todo. Gracias, listo.

Anexo 5

Tabla de evalución del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estílos gráficos propuestos- Madre de familia

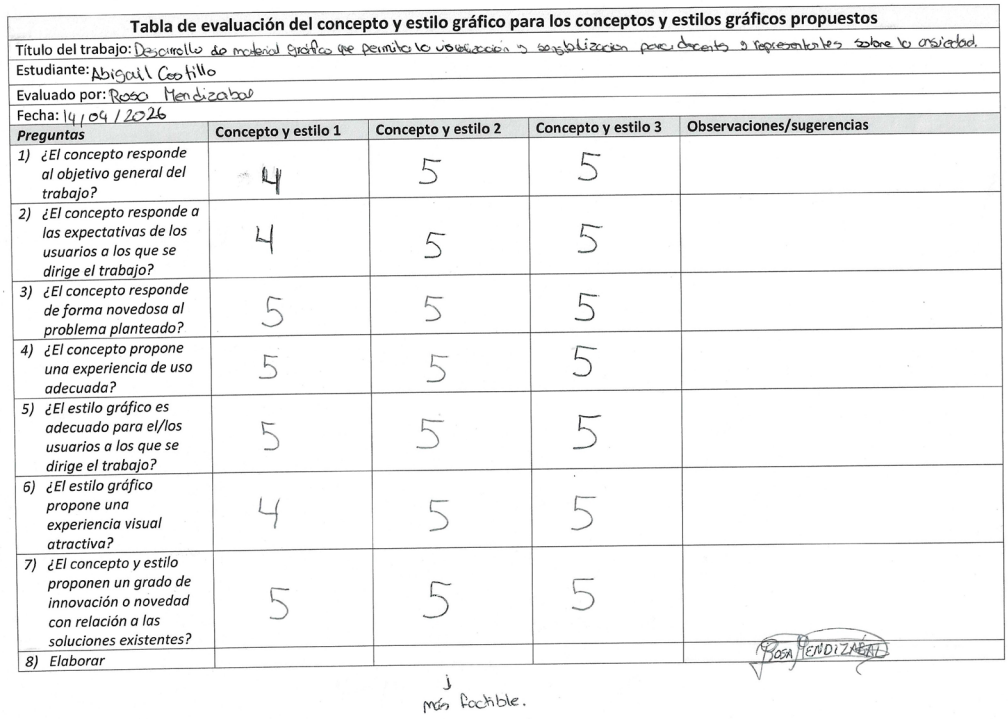


Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Desarrollo de material gráfico que permita la visualización y sensibilización para docentes y representantes sobre la ansiedad.				
Estudiante: Abigail Castillo				
Evaluado por: Rosa Mendizabal				
Fecha: 14/04/2026				
Preguntas	**Concepto y estilo 1**	**Concepto y estilo 2**	**Concepto y estilo 3**	**Observaciones/sugerencias**
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	4	5	5	
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	4	5	5	
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	5	5	5	
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	5	5	5	
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	5	5	5	
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	4	5	5	
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	5	5	5	
8) Elaborar				ROSA MENDIZABAL

j
más factible.

Anexo 6

Tabla de evalución del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estílos gráficos propuestos- Docente Lector 1

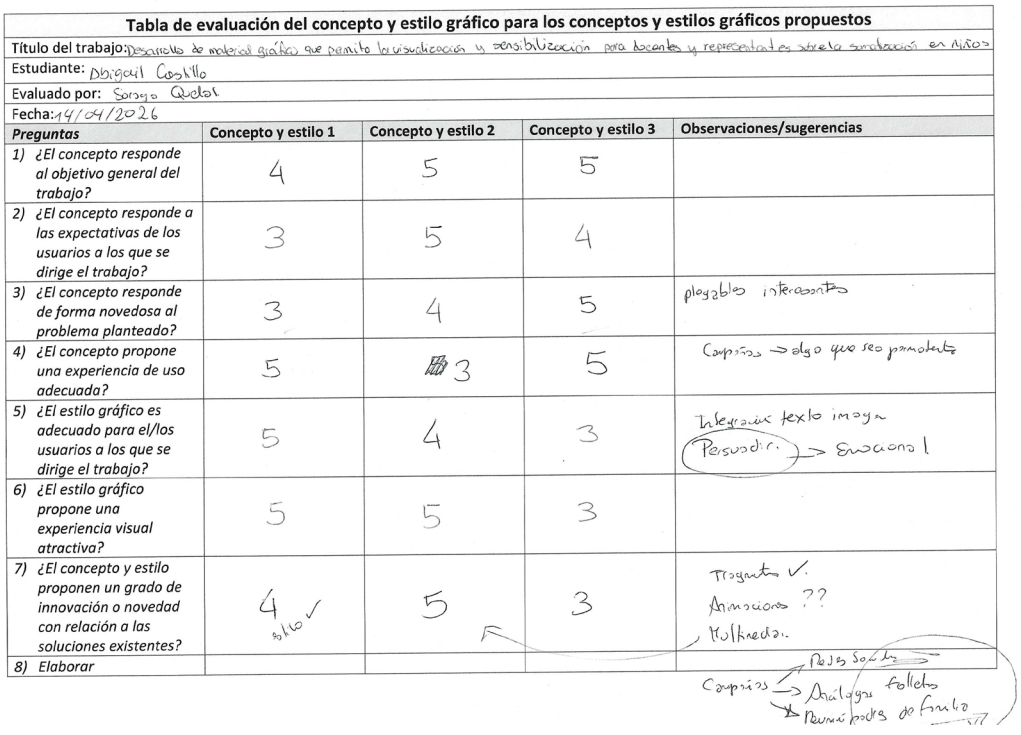


Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Desarrollo de material gráfico que permita la visualización y sensibilización para docentes y representantes sobre la ansiedad en Niños				
Estudiante: Abigail Castillo				
Evaluado por: Sonya Quelal				
Fecha: 14/04/2026				
Preguntas	**Concepto y estilo 1**	**Concepto y estilo 2**	**Concepto y estilo 3**	**Observaciones/sugerencias**
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	4	5	5	
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	3	5	4	
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	3	4	5	playables interesantes
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	5	3	5	Campañas → algo que sea promotente
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	5	4	3	Integración texto imagen Persuadir. → Emocional
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	5	5	3	
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	4 ✓ estilo	5	3	Tragante ✓ Animaciones ?? Multimedia.
8) Elaborar				Redes Sociales Campañas → Dípticos folletos Memorandos de Grupo

Anexo 7

Tabla de evalución del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estílos gráficos propuestos- Comitente

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Desarrollo de material gráfico que permita la visualización y sensibilización para docentes y representantes sobre la sexualización. en niños				
Estudiante: Abigail Castillo				
Evaluado por: Karla Albán				
Fecha: 14/09/2026				
Preguntas	**Concepto y estilo 1**	**Concepto y estilo 2**	**Concepto y estilo 3**	**Observaciones/sugerencias**
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	3	4	1	
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	4	5	2.	
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	4	5	1	
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	4	5	3.	
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	4	5	1	Concepto y estilo 1 es adecuado si maneja digital, luego de la información señalla con el estilo 2.
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	4	5	1	
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	4	5	1	Manejar en conjunto el estilo 1 y 2 de fima digital dando mayor peso al #2
8) Elaborar				

Anexo 8

Tabla de evalución del concpeto y estilo gráfico para los conceptos y estílos gráficos propuestos- Docente Lector 2

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Título del trabajo: Desarrollo de material gráfico que permita la visualización y sensibilización para docentes y representantes de la sexualización en niños				
Estudiante: Abigail Castillo				
Evaluado por: Lourdes				
Fecha: 14/09/2026				
Preguntas	**Concepto y estilo 1**	**Concepto y estilo 2**	**Concepto y estilo 3**	**Observaciones/sugerencias**
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	5	5	1	
2) ¿El concepto responde a las expectativas de los usuarios a los que se dirige el trabajo?	5	4	2	
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema planteado?	5	5	5	
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	4	4	2	
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	4	4	4	
6) ¿El estilo gráfico propone una experiencia visual atractiva?	4	4	4	
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?	5	5	5	
8) Elaborar				

Anexo 9
Tabla de evalución del concpeto y estilo gráfico para los conceptos y estílos gráficos propuestos- Audio-Comitente

Anexo 10
Tabla de evalución del concpeto y estilo gráfico para los conceptos y estílos gráficos propuestos- Audio-Docente Lector 1

Anexo 11
Desglose de temas para la propuesta

BLOQUE TEMÁTICO	OBJETIVO COMUNICACIONAL	CONTENIDO PRINCIPAL	SUBTEMAS / DESGLOSE
ANSIEDAD	Introducir y sensibilizar sobre el concepto.	¿Qué es la ansiedad infantil?	• Definición no técnica. • Ansiedad como respuesta natural. • Diferencia entre alerta normal y ansiedad persistente. • Manifestaciones iniciales emocionales, cognitivas y físicas.
CAUSAS	Explicar por qué ocurre la ansiedad en niños.	Factores asociados a la ansiedad infantil.	• Presión académica. • Expectativas familiares. • Miedo a equivocarse. • Exposición en clase. • Cambios en el entorno escolar o familiar. • Dificultad para expresar emociones. • Falta de acompañamiento emocional. • Comparación con otros niños. • Exigencia interna o perfeccionismo infantil.
SOMATIZACIÓN	Visibilizar cómo la ansiedad puede expresarse en el cuerpo.	Manifestaciones físicas asociadas a la ansiedad.	**Síntomas físicos frecuentes:** • Dolor de estómago. • Dolor de cabeza. • Cansancio constante. **Manifestaciones asociadas:** • Náuseas. • Problemas de sueño. • Falta de apetito. • Tensión corporal. **Señales de alerta:** • Llanto frecuente sin causa aparente.
			• Evitación escolar. • Bloqueo o dificultad para participar. • Crisis somáticas recurrentes.
CÓMO ACTUAR	Brindar herramientas prácticas de acompañamiento.	Estrategias para padres y docentes.	**Estrategias generales de acompañamiento:** • Escucha activa. • Validación emocional. • Nombrar emociones. • Anticipación de situaciones. • Observación de patrones. • Pausas de regulación. • Lenguaje claro y simple. • Refuerzo positivo. • Generar espacios seguros. • Comunicación entre adultos. **Para representantes legales:** • Generar espacios de confianza en casa. • Evitar minimizar síntomas. • Acompañamiento emocional constante. **Para docentes:** • Evitar exposición forzada. • Flexibilidad en evaluaciones. • Observación dentro del aula. **Acción conjunta:** • Comunicación familia–escuela. • Derivación profesional cuando sea necesario.

Anexo 12
Textos de los carruseles

Comunicado

Texto:

UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES EDUCACIÓN INICIAL, BÁSICA Y BACHILLERATO

En conjunto con el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) presenta una propuesta de sensibilización enfocada en la ansiedad infantil y la somatización.

A través de contenidos visuales e interactivos, esta iniciativa busca generar reflexión, comprensión y acompañamiento dentro de la comunidad educativa, fortaleciendo el bienestar bio-psico-social de nuestros estudiantes.

Comprender TAMBIÉN ES ACOMPAÑAR.

80 AÑOS (1946-2026) PUCE Diseño Gráfico - Pontificia Universidad Católica del Ecuador **Créditos del Proyecto Texto:** Proyecto de Integración Curricular

Autor: Brenda Abigail Castillo Tamayo **Tutor:** Dis. Xavier Jiménez Álvaro M.D

PUCE Diseño Gráfico (1946-2026) - Pontificia Universidad Católica del Ecuador UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES - EDUCACIÓN INICIAL, BÁSICA Y BACHILLERATO

Comunicado 2 story Texto:

1) ¿Y si un niño estuviera presente... pero NO REALMENTE ahí? 2) La ANSIEDAD no siempre se puede VER.

Comunicado Texto:

UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES EDUCACIÓN INICIAL, BÁSICA Y BACHILLERATO

En conjunto con el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) Iniciamos un espacio de sensibilización y acompañamiento sobre: ANSIEDAD INFANTIL Y SOMATIZACIÓN.

Proyecto de Integración Curricular **Autor:** Brenda Abigail Castillo Tamayo **Tutor:** Dis. Xavier Jiménez Álvaro M.D

PUCE Diseño Gráfico - Pontificia Universidad Católica del Ecuador (1946-2026) UNIDAD EDUCATIVA MIGUEL DE CERVANTES - EDUCACIÓN INICIAL, BÁSICA Y BACHILLERATO

Carrusel 1: Concepto de Ansiedad Infantil Texto:

1) ¿Qué es la ANSIEDAD INFANTIL?
2) Es una respuesta NATURAL DEL CUERPO ante situaciones que percibimos como AMENAZA.
3) Su función es ayudarnos a REACCIONAR y PROTEGERNOS.
4) EL PROBLEMA aparece cuando esta sensación permanece ACTIVA por MUCHO TIEMPO.
5) En la infancia no siempre es FÁCIL expresar lo que SIENTEN. 6) La ansiedad puede aparecer mediante:

    - PENSAMIENTOS
    - EMOCIONES
    - SÍNTOMAS FÍSICOS

7) Entender cómo se siente un niño, también es ACOMPAÑAR.

Carrusel 2: La Somatización Texto:

1) ¿Qué es la SOMATIZACIÓN?
2) Es cuando las EMOCIONES empiezan a sentirse en el CUERPO.
3) El cuerpo intenta AVISAR que algo no está BIEN.
4) A veces creemos que EXAGERAN o que lo inventan para no asistir a la escuela.
5) Pero su dolor es REAL. No lo controlan, es su cuerpo pidiendo AYUDA. 6) Pueden aparecer como:

- DOLOR DE ESTÓMAGO
- DOLOR DE CABEZA
- CANSANCIO
- NÁUSEAS

7) Observar estas señales también es CUIDAR.

Carrusel 3: ¿Qué puede generar Ansiedad?

Texto:

1) ¿Qué puede generar ANSIEDAD?
2) A veces... sentir que debe hacerlo TODO BIEN también pesa.
3) El miedo a EQUIVOCARSE puede hacer que el niño permanezca en -ALERTA-.
4) A veces... sentir que deben cumplir EXPECTATIVAS se vuelve una carga.
5) Algunos espacios pueden empezar a sentirse DEMASIADO GRANDES. 6) Algunas cargas no siempre son VISIBLES.

Carrusel 4: Guía de Acompañamiento

Imagen 9 (Pautas del Entorno) Texto:

1) ¿Cómo ACOMPAÑAR?
2) Escuchar sin MINIMIZAR ayuda mucho.
3) Prestar atención a las SEÑALES que da su cuerpo.
4) Decir: "ENTIENDO CÓMO TE SIENTES" puede generar seguridad.
5) El aula también puede convertirse en un espacio SEGURO.
6) Acompañar no siempre es tener respuestas. Es, simplemente, ESTAR PRESENTE.
7) Estas pequeñas acciones generan SEGURIDAD.

Story

Ansiedad Texto:

1) ¿Qué aprendimos sobre la ANSIEDAD?
2) ¿Crees que es fácil para un infante explicar lo que siente?
3) **COMPLETA LA FRASE:** La ansiedad es una respuesta natural del...
4) **ELIGE LA OPCIÓN CORRECTA:** La ansiedad puede sentirse en: a) pensamientos b) emociones c) en el cuerpo d) todas las anteriores
5) **VERDADERO O FALSO:** La ansiedad infantil siempre se nota. **Casusas**

Causas Texto:

1) ¿Qué aprendimos sobre las CAUSAS?
2) ¿Qué situaciones crees que generan más presión en la infancia?
3) ENCUENTRA LAS PALABRAS QUE PUEDEN CAUSAR ANSIEDAD:
(M-I-E-D-O-P / E-P-X-T-V-R / C-T-A-E-I / S-A-T-O-N-C / A-S-T-B-D-I / Z-S-O-V-H-O / BI-H-E-X-N)
4) **ELIGE LA OPCIÓN CORRECTA:** ¿Qué puede generar ansiedad en un niño? a) expectativas b) miedo a equivocarse c) todas las anteriores
5) **VERDADERO O FALSO:** El miedo a equivocarse no les afecta en nada. **Somatización Texto:**

1) ¿Qué aprendimos sobre la SOMATIZACIÓN?
1) ¿De qué maneras has notado que un infante expresa sus emociones a través del cuerpo?
2) **COMPLETA LA FRASE:** A veces el cuerpo expresa lo que las [palabras] no pueden decir.
3) **ELIGE LA OPCIÓN CORRECTA:** La ansiedad puede sentirse como: a) dolor de cabeza b) felicidad c) ganas de bailar
4) **VERDADERO O FALSO:** Somatizar significa que las emociones no empiezan a sentirse en el cuerpo.

Acompañar Texto:

1) ¿Qué aprendimos sobre cómo ACOMPAÑAR?
2) ¿Cómo podemos ayudar a un niño o niña a sentirse acompañado?
3) **ELIGE LA OPCIÓN CORRECTA:** ¿Qué ayuda más a un niño con ansiedad? a) ignorarlo b) escucharlo c) regañarlo
4) **COMPLETA LA FRASE:** Decir: [Entiendo cómo te sientes] puede generar seguridad.
5) **VERDADERO O FALSO:** El aula puede convertirse en un lugar seguro.

Anexo 13
Parrilla de contenidos

PARRILLA DE CONTENIDOS DE LA PROPUESTA

Orden	Formato	Título	Objetivo comunicacional	Copy principal	CTA	Recurso complementario
1	Historia	Comunicado institucional	Presentar el proyecto a la comunidad educativa	La Unidad Educativa Miguel de Cervantes, en conjunto con el DECE y la PUCE, presenta una propuesta de sensibilización sobre la ansiedad infantil y la somatización.	Desliza para conocer más.	Historia institucional
2	Reel	¿Sabías que la ansiedad infantil se siente en el cuerpo?	Sensibilizar sobre la relación entre ansiedad y síntomas físicos	A los 7, 8 o 9 años un niño no siempre sabe decir "me siento ansioso". Muchas veces es su cuerpo quien habla por él.	¿Has observado alguna de estas señales? Comparte tu experiencia.	Reel principal
3	Carrusel	Comunicado institucional	Presentar el proyecto a la comunidad educativa	COMUNICADO INSTITUCIONAL: COMPRENDER TAMBIÉN ES ACOMPAÑAR 📢🏛️ La Unidad Educativa Miguel de Cervantes, en conjunto con el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) y la carrera de Diseño Gráfico de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), presenta una propuesta de sensibilización enfocada en la ansiedad infantil y la somatización. A través de contenidos visuales e interactivos, esta iniciativa busca generar reflexión, comprensión y acompañamiento dentro de nuestra comunidad educativa, fortaleciendo el bienestar bio-psico-social de nuestros estudiantes de manera integral. Desliza para conocer los detalles de este proyecto desarrollado por la autora Brenda Abigail Castillo Tamayo, bajo la tutoría del Dis. Xavier Jiménez Álvaro M.D.	Desliza para conocer más.	Carrusel de inicio.

BLOQUE 1. ANSIEDAD

Orden	Formato	Título	Objetivo comunicacional	Copy principal	CTA	Recurso complementario
5	Carrusel	¿Qué es la ansiedad infantil?	Introducir el concepto de ansiedad infantil	La ansiedad es una respuesta natural del cuerpo ante situaciones que percibimos como amenazantes.	Desliza para conocer más.	https://educacion.gob.ec
6	Historia interactiva	Concepto de ansiedad	Reforzar el aprendizaje	¿Qué aprendimos sobre?	Responde	Encuesta
7	Historia interactiva	Verdadero o falso	Evaluar comprensión	¿Qué aprendimos sobre?	Responde.	Quiz
8	Historia interactiva	Situaciones cotidianas	Favorecer la reflexión	¿Qué aprendimos sobre?	Participa.	Encuesta
9	Historia interactiva	Identificación emocional	Relacionar contenido	¿Qué aprendimos sobre?	Reflexiona.	Historia

BLOQUE 2. CAUSAS

Orden	Formato	Título	Objetivo comunicacional	Copy principal	CTA	Recurso complementario
11	Carrusel	¿Qué puede generar ansiedad?	Explicar factores asociados a la ansiedad infantil	Algunas situaciones cotidianas pueden convertirse en cargas emocionales difíciles de gestionar para los niños.	Desliza para descubrirlas.	https://www.unicef.org
12	Historia interactiva	Presión académica	Reflexionar	¿Las tareas y evaluaciones pueden generar ansiedad?	Responde.	Encuesta
13	Historia interactiva	Expectativas familiares	Sensibilizar	Sentir que siempre deben hacerlo bien también puede convertirse en una carga.	Participa.	Encuesta
14	Historia interactiva	Miedo a equivocarse	Informar	Equivocarse forma parte del aprendizaje.	Continúa.	Historia

15	Historia interactiva	Comparación con otros	Reflexionar	Comparar constantemente también puede afectar emocionalmente.	Reflexiona.	Historia

BLOQUE 3. SOMATIZACIÓN

Orden	Formato	Título	Objetivo comunicacional	Copy principal	CTA	Recurso complementario
16	Carrusel	¿Qué es la somatización?	Visibilizar cómo la ansiedad puede expresarse físicamente	El cuerpo puede manifestar aquello que las emociones todavía no logran expresar con palabras.	Desliza para conocer más.	https://www.who.int
17	Historia interactiva	Dolor de estómago	Identificar síntomas	¿Un dolor recurrente puede estar relacionado con la ansiedad?	Responde.	Encuesta
18	Historia interactiva	Dolor de cabeza	Reconocer señales	Algunos síntomas físicos pueden tener un origen emocional.	Participa.	Historia
29	Historia interactiva	Náuseas y cansancio	Informar	La somatización puede manifestarse de diferentes formas.	Continúa.	Historia
20	Historia interactiva	Señales de alerta	Sensibilizar	Evitar la escuela o llorar con frecuencia también son señales importantes.	Reflexiona.	Historia

BLOQUE 4. CÓMO ACOMPAÑAR

Orden	Formato	Título	Objetivo comunicacional	Copy principal	CTA	Recurso complementario
21	Carrusel	¿Cómo acompañar?	Brindar estrategias de acompañamiento	Acompañar no significa tener todas las respuestas, sino estar presentes.	Desliza para aprender más.	https://www.salud.gob.ec
22	Historia interactiva	Escucha activa	Promover herramientas prácticas	Escuchar sin juzgar fortalece la confianza.	Participa.	Historia
23	Historia interactiva	Validación emocional	Promover herramientas prácticas	Todas las emociones merecen ser escuchadas.	Reflexiona.	Historia
24	Historia interactiva	Espacios seguros	Promover herramientas prácticas	Un entorno seguro favorece el bienestar emocional.	Continúa.	Historia
25	Historia interactiva	Trabajo conjunto	Sensibilizar	Familia y escuela pueden actuar de manera coordinada.	Comparte.	Historia

CONTENIDOS FUTUROS PLANTEADOS

Formato	Título	Objetivo comunicacional	Copy propuesto	CTA
Carrusel	Mitos sobre la ansiedad infantil	Desmentir creencias erróneas	No, la ansiedad infantil no es una exageración ni una falta de voluntad.	Desliza para descubrir la realidad.
Carrusel	¿Cuándo buscar ayuda profesional?	Orientar a docentes y representantes	Algunas señales requieren apoyo especializado y atención oportuna.	Conoce cuándo actuar.
Carrusel	El papel de la familia en el acompañamiento emocional	Fortalecer el apoyo familiar	El hogar puede convertirse en un espacio protector para el desarrollo emocional.	Descubre cómo hacerlo.
Carrusel	Estrategias de regulación emocional	Brindar herramientas prácticas	Pequeñas acciones cotidianas pueden ayudar a los niños a gestionar sus emociones.	Aprende más.
Reel	Un día en la vida de un niño con ansiedad	Generar empatía	Algunas experiencias cotidianas pueden sentirse mucho más grandes de lo que imaginamos.	Mira el video completo.
Reel	Lo que un niño quisiera decirnos	Sensibilizar desde la perspectiva infantil	A veces las emociones existen, aunque no logren expresarse con palabras.	Escucha este mensaje.
Historias interactivas	Verdadero o falso	Reforzar conocimientos	Pon a prueba lo que has aprendido sobre ansiedad infantil.	Participa.
Historias interactivas	¿Qué harías en esta situación?	Favorecer la reflexión	Analiza diferentes escenarios relacionados con la ansiedad y la somatización.	Responde.

QR/Link Instagram

@PROYECTO_TITULACION

(Escanee o haga clic en el código QR para acceder)

Anexo 15
Validación final- Comitente

Proyecto de Integración Curricular – Carrera de Diseño Gráfico (PUCE)

Institución: Unidad Educativa Miguel de Cervantes

Temática: Ansiedad Infantil y Somatización en Niños de 7 a 9 Años

I. DATOS DE LA SESIÓN Y DEL COMITENTE

- **Nombre de la Evaluadora:** Psic. Karla Albán
- **Cargo:** Psicóloga del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE)
- **Rol**: Comitente / Validadora Técnica
- **Fecha de la entrevista:** 12 / 06 **/ 2026**
- **Modalidad:** Presencial (Registro de audio autorizado)

1. ¿Considera que la propuesta gráfica comunica adecuadamente la relación entre ansiedad infantil y somatización? ¿Por qué?

- (Sí)
- No

2. ¿Considera que los contenidos desarrollados son apropiados para docentes y representantes legales? ¿Por qué?

- (Sí)
- No

ESCALA DE VALORACIÓN

(1 = Muy en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Neutral | 4 = De acuerdo | 5 = Muy de acuerdo)

3. Los contenidos presentados utilizan un lenguaje claro y comprensible para personas sin formación psicológica. [5]

4. Los recursos visuales utilizados facilitan la comprensión de los temas abordados. [5]

5. La propuesta gráfica favorece la identificación temprana de señales relacionadas con la ansiedad infantil. [5]

6. Los contenidos promueven una actitud de comprensión y acompañamiento hacia los niños. [5]

7. La estructura de reels, carruseles e historias permite un aprendizaje progresivo sobre la temática. [5]

8. Considera que la propuesta puede utilizarse como recurso de apoyo dentro de las acciones preventivas del DECE. [5]

PREGUNTAS ABIERTAS

9. ¿Qué aspecto considera más valioso dentro de la propuesta gráfica desarrollada?

10. ¿Qué recomendaciones realizaría para fortalecer la propuesta antes de una posible implementación institucional?

Anexo 15
Audio de validación final -Comitente

Anexo 17
Validación final -Docentes

Evaluación Final del Producto Gráfico

5 respuestas

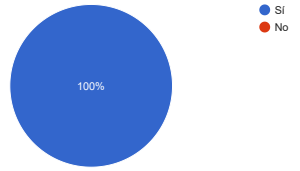
Publicar análisis

Objetivo de la evaluación

¿Los contenidos desarrollados captaron su atención?

Copiar gráfico

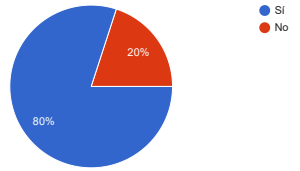
5 respuestas



¿Revisó la mayor parte de la información presentada en las publicaciones?

Copiar gráfico

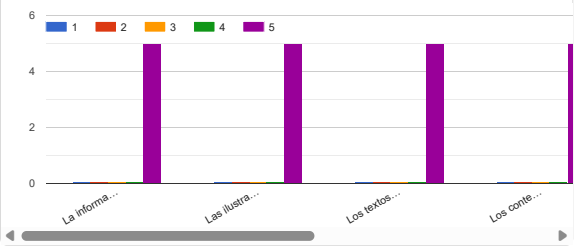
5 respuestas



Escala de valoración

Copiar gráfico

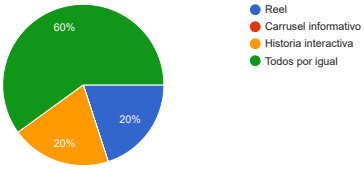
(1 = Muy en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Neutral | 4 = De acuerdo | 5 = Muy de acuerdo)



¿Qué formato le resultó más útil para comprender la información presentada?

Copiar gráfico

5 respuestas



¿Cómo considera que este producto gráfico podría contribuir a su práctica docente o al acompañamiento de estudiantes dentro del entorno educativo?

5 respuestas

Son un apoyo muy valioso para llegar a los niños y que ellos logren expresar sus emociones.

Tomar mas en cuenta las acciones y el comportamiento de cada estudiante

Considero que el producto es muy bueno , especialmente porque los gráficos llaman la atención y pueden generar adquisición de conocimientos reflexivos para su propio beneficio.

Es muy impórtate ya que los estudiantes son muy observadores y estas ilustraciones les ayudaran en su día a día.

prestando mas atención, ser crítico en cada síntoma que presentan los estudiantes

Google no creó ni aprobó este contenido. - Comunicarse con el propietario del formulario - Condiciones del Servicio - Política de Privacidad

¿El formulario parece sospechoso? Informe

Google Formularios

Anexo 18
Validación final -Padres

Evaluación Final del Producto Gráfico

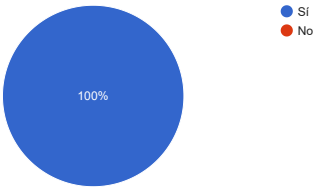
3 respuestas

Publicar análisis

Objetivo de la evaluación

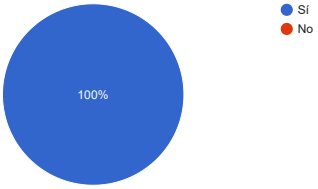
¿Los contenidos desarrollados llamaron su atención? Copiar gráfico

3 respuestas

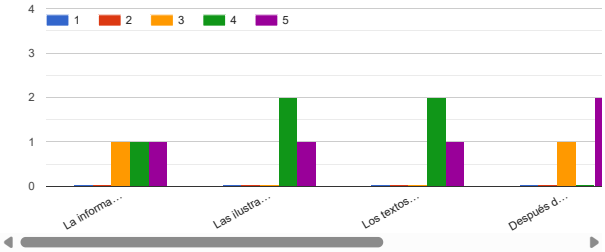


¿Revisó la mayor parte de la información presentada en las publicaciones? Copiar gráfico

3 respuestas

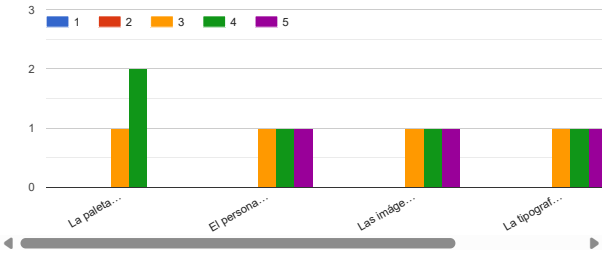


(1 = Muy en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Neutral | 4 = De acuerdo | 5 = Muy de acuerdo) Copiar gráfico



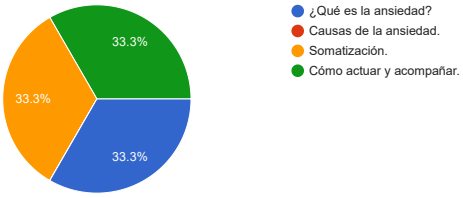
Valoración del diseño visual Copiar gráfico

(1 = Muy en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Neutral | 4 = De acuerdo | 5 = Muy de acuerdo)



¿Qué tema recuerda con mayor claridad después de revisar los contenidos? Copiar gráfico

3 respuestas



¿Cómo cree que esta información puede ayudarle a fortalecer el vínculo emocional con su hijo y actuar de manera preventiva ante situaciones de ansiedad?

3 respuestas

Estar muy pendiente de cambios o compartimento extraños de mi hijo

Reconocer signos de alerta para saber cuando tenga problemas de ansiedad

El transcurso de cada año, se aprendiendo algo nuevo, por consiguiente la herramienta es útil en cualquier momento para consultar y fortalecer el vínculo

Google no creó ni aprobó este contenido. - Comunicarse con el propietario del formulario - Condiciones del Servicio - Política de Privacidad

¿El formulario parece sospechoso? Informe

Google Formularios

Anexo 19
Validación final -Docente 1

Proyecto de Integración Curricular – Carrera de Diseño Gráfico (PUCE)

Temática: Ansiedad Infantil y Somatización en Niños de 7 a 9 Años

I. DATOS DE LA SESIÓN Y DEL COMITENTE

- **Nombre de la Evaluadora:** Lourdes Montaño
- **Fecha de la entrevista:** 16 / 06 / **2026**
- **Modalidad:** Presencial (Registro de audio autorizado)

Propósito del proyecto: El presente proyecto de diseño tiene como propósito visibilizar la somatización de la ansiedad en niños de 7 a 9 años mediante un sistema de comunicación visual digital. La problemática radica en la dificultad de docentes y representantes legales para identificar las señales físicas sutiles del estrés emocional infantil debido a la saturación informativa y los tecnicismos clínicos. Ante esto, la propuesta integra un ecosistema gráfico en redes sociales (*reels*, carruseles e historias interactivas) basado en el concepto narrativo de "Espacio Habitado", utilizando la ilustración simplificada, texturas orgánicas y metáforas visuales como recursos didácticos y preventivos.

Escala de valoración: *(1 = Muy en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Neutral | 4 = De acuerdo | 5 = Muy de acuerdo)*

Eje 1: Propósito del Proyecto y Efectividad Comunicacional

1. ¿El sistema de comunicación visual logra visibilizar la relación entre los síntomas físicos y la ansiedad emocional en niños de 7 a 9 años? [4]

2. ¿Los contenidos y el enfoque del proyecto son efectivos para sensibilizar a docentes y representantes legales de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes sobre esta problemática? [5]

3. ¿El nivel de atención y la comprensión generada por las piezas gráficas son adecuados para que el público objetivo asimile la información sin dificultad? [4]

Eje 2: Componentes del Diseño

4. ¿La incorporación de metáforas visuales en el producto ilustrado facilita la decodificación de conceptos psicológicos complejos? 3

5. ¿La transición cromática (paletas de color) y los recursos gráficos aplicados aportan un significado claro que guía la narrativa visual de manera coherente? 3

Eje 3: Estructura de Contenidos

6. ¿La distribución de los contenidos en formatos diferenciados (Reels, Carruseles e Historias) resulta pertinente para alcanzar los fines informativos del producto gráfico? 5

7. ¿La estructura y la secuencia temática de las publicaciones favorecen una asimilación progresiva y fluida de la información? 5

Eje 4: Viabilidad Coherente

8. ¿En qué medida la propuesta final demuestra coherencia entre el diagnóstico del problema identificado, los objetivos planteados y la solución gráfica desarrollada? 5

Preguntas de Desarrollo Abierto

9. ¿Qué aspectos identifica como relevantes o qué fortalezas reconoce dentro de la propuesta de diseño planteada?

10. ¿Qué aspectos específicos considera que se podrían fortalecer para optimizar la implementación final en la institución educativa?

11. ¿Tiene alguna sugerencia adicional o recomendación técnica para el perfeccionamiento del sistema gráfico desarrollado?

Anexo 19
Audio Validación final -Docente 1

Anexo 21
Validación final -Docente 2

Proyecto de Integración Curricular – Carrera de Diseño Gráfico (PUCE)

Temática: Ansiedad Infantil y Somatización en Niños de 7 a 9 Años

I. DATOS DE LA SESIÓN Y DEL COMITENTE

- **Nombre de la Evaluadora:** Soraya Quelal
- **Fecha de la entrevista:** 18 / 06 / 2026
- **Modalidad:** Presencial (Registro de audio autorizado)

Propósito del proyecto: El presente proyecto de diseño tiene como propósito visibilizar la somatización de la ansiedad en niños de 7 a 9 años mediante un sistema de comunicación visual digital. La problemática radica en la dificultad de docentes y representantes legales para identificar las señales físicas sutiles de la ansiedad infantil debido a la saturación informativa y los tecnicismos clínicos. Ante esto, la propuesta integra un ecosistema gráfico en redes sociales (*reels*, carruseles e historias interactivas) basado en el concepto narrativo de "Espacio Habitado", utilizando la ilustración simplificada, texturas orgánicas y metáforas visuales como recursos didácticos y preventivos.

Escala de valoración: *(1 = Muy en desacuerdo | 2 = En desacuerdo | 3 = Neutral | 4 = De acuerdo | 5 = Muy de acuerdo)*

Eje 1: Propósito del Proyecto y Efectividad Comunicacional

1. ¿El sistema de comunicación visual logra visibilizar la relación entre los síntomas físicos y la ansiedad emocional en niños de 7 a 9 años? 5
2. ¿Los contenidos y el enfoque del proyecto son efectivos para sensibilizar a docentes y representantes legales de la Unidad Educativa Miguel de Cervantes sobre esta problemática? 5
3. ¿El nivel de atención y la comprensión generada por las piezas gráficas son adecuados para que el público objetivo asimile la información sin dificultad? 5

Eje 2: Componentes del Diseño

4. ¿La incorporación de metáforas visuales en el producto ilustrado facilita la decodificación de conceptos psicológicos complejos? 5
5. ¿La transición cromática (paletas de color) y los recursos gráficos aplicados aportan un significado claro que guía la narrativa visual de manera coherente? 5

Eje 3: Estructura de Contenidos

6. ¿La distribución de los contenidos en formatos diferenciados (Reels, Carruseles e Historias) resulta pertinente para alcanzar los fines informativos del producto gráfico? 5
7. ¿La estructura y la secuencia temática de las publicaciones favorecen una asimilación progresiva y fluida de la información? 5

Eje 4: Viabilidad Coherente

8. ¿En qué medida la propuesta final demuestra coherencia entre el diagnóstico del problema identificado, los objetivos planteados y la solución gráfica desarrollada? 5

Preguntas abiertas

9. ¿Qué aspectos identifica como relevantes o qué fortalezas reconoce dentro de la propuesta de diseño planteada? Acierto redes sociales. Gráfico. Si es padre madre o es un representante.
10. ¿Tiene alguna sugerencia adicional o recomendación técnica para el perfeccionamiento del sistema gráfico desarrollado?
    Género de los personajes.

Anexo 22
Audio Validación final -Docente 2