

Desenredando el nudo comunicacional



Diseño de narrativas visuales interactivas para mejorar la comunicación parental sobre temas de sexualidad con adolescentes de 15-16 años de la U.E. Sagrado Corazón de Jesús Hnas. Bethlemitas

Nombre:
Alison Vanessa Oña Leiva

Tutora:
Ing. Andrea Rivadeneira Cofre, M. D.

Resumen

Como antecedente, a pesar de los avances en educación sexual en Ecuador, las familias aún enfrentan factores sociales y culturales que obstaculizan la comunicación sobre sexualidad en el hogar, especialmente con las adolescentes. Gran parte de las personas ha sido influenciada por percepciones erróneas y tabúes, lo que ha resultado en el temor a hablar de sexualidad. Esto se debe a que, desde su concepción, el tema puede ir en contra de ciertas creencias o promover la iniciación sexual temprana. Abordar este problema es complejo, ya que implica deconstruir el significado que se le ha dado a la sexualidad. Por ello se plantea como objetivo transformar los contenidos teóricos tradicionales en contenidos comunicacionales adecuados para la discusión de temas de educación sexual entre padres, madres y adolescentes. Para lograrlo, se diseñaron carteles persuasivos e infografías interactivas que presentan narrativas visuales con las que los padres pueden identificarse, siguiendo los principios del diseño de información y la persuasión. Los resultados mostraron que, esta propuesta generó experiencias emocionales significativas que permitieron que los padres vean reflejadas sus propias vivencias y desafíos en las narrativas contadas, promoviendo así, una comunicación más abierta y saludable entre padres e hijas. Con esto se concluye que, la implementación del diseño para resolver estrategias comunicacionales, sobre temas sensibles en la educación, puede ofrecer experiencias que vayan más allá del ámbito informativo, es decir que, pueden ampliar a estados de sensibilización y empatía entre los actores del proyecto y con ello evidenciar que sí se puede cambiar el tratamiento de muchos temas susceptibles y delicados dentro del contexto social y cultural.



Abstract

As background, despite advances in sexuality education in Ecuador, families still face social and cultural factors that hinder communication about sexuality in the home, especially with adolescents. This is because, from its conception, the topic may go against certain beliefs or promote early sexual initiation. Addressing this problem is complex, as it implies deconstructing the meaning that has been given to sexuality. Therefore, the objective is to transform traditional theoretical contents into adequate communicational contents for the discussion of sexual education topics among fathers, mothers and adolescents. To achieve this, persuasive posters and interactive infographics were designed to present visual narratives that parents can identify with, following the principles of information design and persuasion. The results showed that this proposal generated significant emotional experiences that allowed parents to see their own experiences and challenges reflected in the narratives told, thus promoting a more open and healthy communication between parents and daughters. With this we conclude that the implementation of the design to solve communicational strategies on sensitive issues in education can offer experiences that go beyond the informative field, that is to say, they can expand to states of awareness and empathy among the actors of the project and thus demonstrate that it is possible to change the treatment of many sensitive and delicate issues within the social and cultural context.

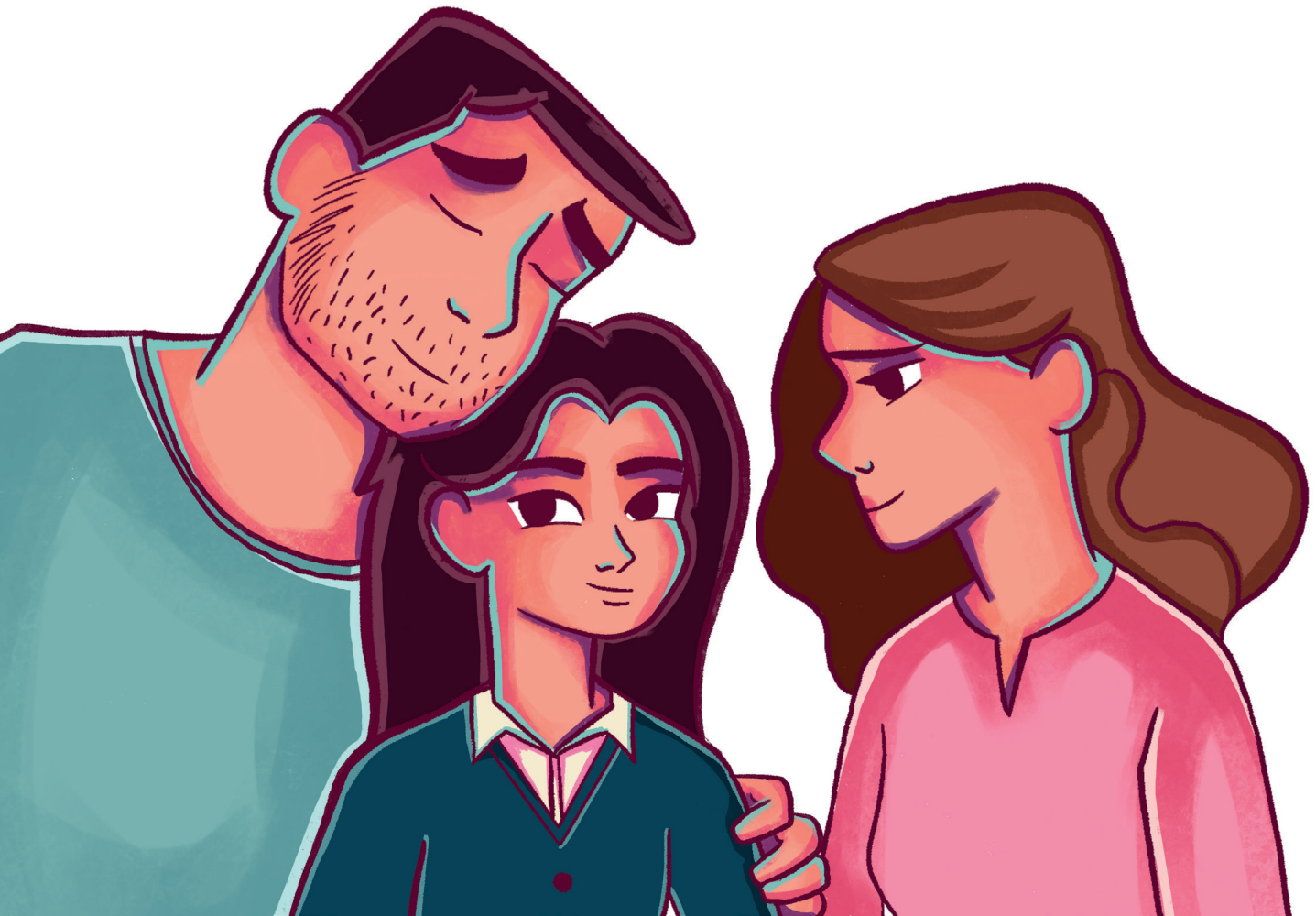


Agradecimiento

A mi mamá, papá y hermana, quienes han sido pilares fundamentales en mi trayectoria de vida. Gracias por su apoyo incondicional en todo momento, por impulsarme a seguir adelante a pesar de las dificultades y por ser mi soporte emocional.

A Daniel, mi pareja, por su comprensión, su amor incondicional y su compañía constante.

A mi tutora Andrea Rivadeneira, por acompañarme en este proceso y ser una excelente guía en el desarrollo del proyecto.



Índice de contenidos

Introducción	8
Antecedentes	9
Hipótesis y objetivos.....	13
1er Capítulo.....	14
Presentación del caso.....	15
Diagnóstico del caso.....	17
Caracterizar al usuario.....	21
Análisis tipológico	23
Problema gráfico	27
Requerimientos de proyecto.....	29
2do Capítulo	30
Generación de la idea y exploración de la forma.....	31
Evaluación concepto y estilo	36
Desarrollo del prototipo.....	38
Detalles técnicos y de producción.....	52
Evaluación de la propuesta.....	57
Conclusiones y Recomendaciones	61
Bibliografía:.....	62

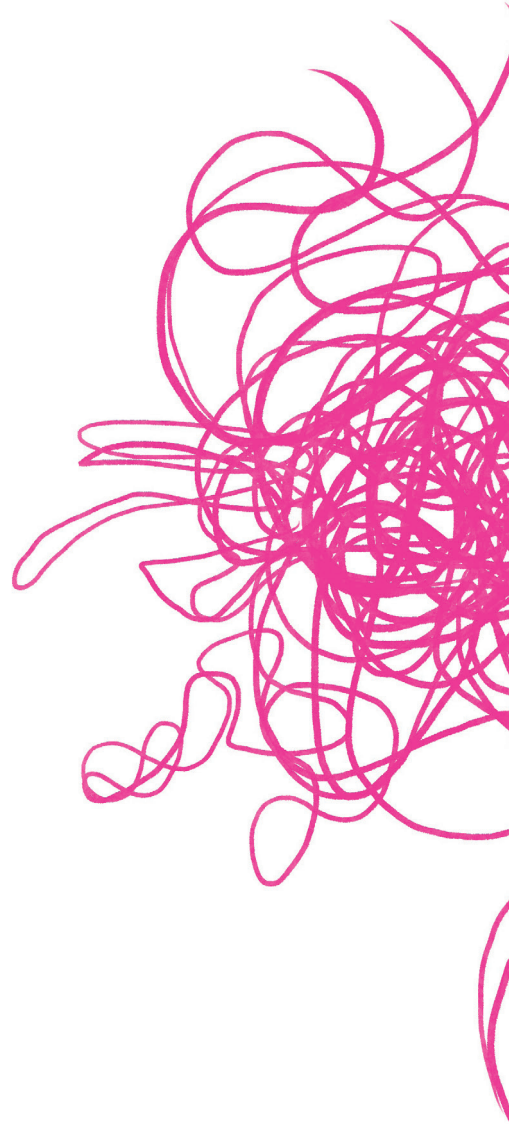
Índice de figuras

Figura 1. Árbol de problemas.....	11
Figura 2. Convivencia de padres de familia de 1ro y 2do bachillerato.....	16
Figura 3. Infografía sobre salud sexual.....	17
Figura 4. Consecuencias sobre hablar y no hablar de sexualidad.....	19
Figura 5. Estudiantes Bethlemitas.....	22
Figura 6. Tipología editorial.....	24
Figura 7. Tipología audiovisual.....	25
Figura 8. Tipología videojuego.....	26
Figura 9. Nudo comunicacional.....	33
Figura 10. Forma concepto 1.....	33
Figura 11. Las capas del diálogo.....	34
Figura 12. Forma concepto 2.....	34
Figura 13. Cultivando el jardín del diálogo.....	35
Figura 14. Forma concepto 3.....	35
Figura 15. Paleta cromática.....	39
Figura 16. Tipografía.....	40
Figura 17. Lettering.....	40
Figura 18. Emili.....	41
Figura 19. Arco narrativo.....	42
Figura 20. Proceso de diseño cartel 1.....	43
Figura 21. Diseño cartel 2.....	43
Figura 22. Diseño cartel 3.....	44
Figura 23. Diseño cartel 4.....	44
Figura 24. Diseño de íconos.....	46
Figura 25. Emili en situaciones cotidianas.....	47
Figura 26. Reticula modular.....	47
Figura 27. Infografía 1.....	48
Figura 28. Infografía 2.....	49
Figura 29. Infografía 3.....	49
Figura 30. Machote.....	50
Figura 31. Portada digitalizada.....	51
Figura 32. Páginas digitalizadas.....	51
Figura 33. Mockup carteles.....	52
Figura 34. Mockup infografías.....	53
Figura 35. Tarjeta.....	53
Figura 36. Mockup manual.....	54
Figura 37. Interacción con usuarios.....	58
Figura 38. Actividad de las infografías.....	59

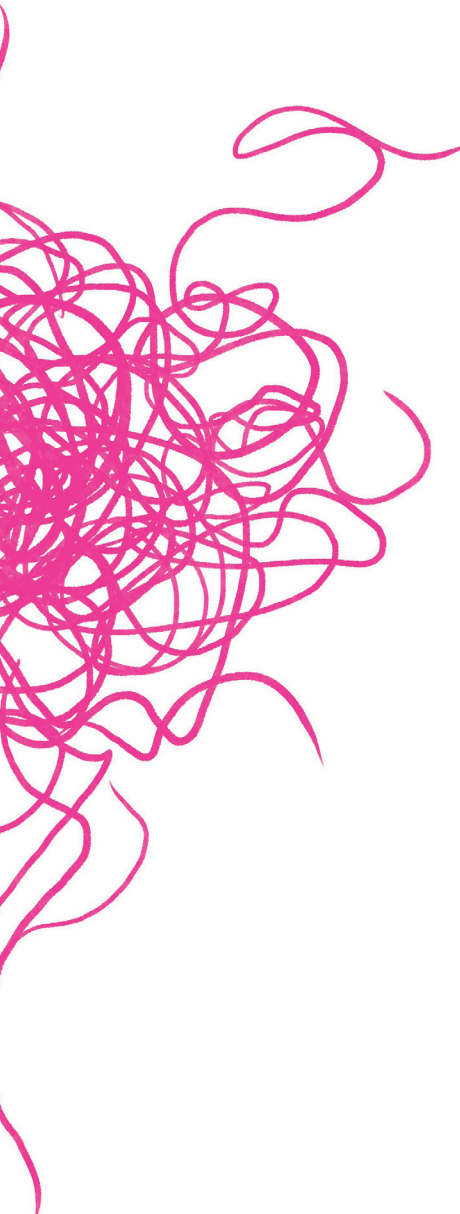
Índice de tablas

Tabla 1	
Análisis de contenidos	20
Tabla 2	
Cuadro comparativo desde la línea del autor Fejioó frente al producto editorial.....	24
Tabla 3	
Cuadro comparativo desde la línea del autor Fejioó frente al producto audiovisual	25
Tabla 4	
Cuadro comparativo desde la línea del autor Fejioó frente al producto del videojuego	26
Tabla 5	
Cuadro comparativo desde la línea del autor Fejioó frente a los carteles.....	32
Tabla 6	
Cuadro comparativo desde la línea del autor Fejioó frente a las infografías	32
Tabla 7	
Cuadro comparativo de validación del concepto nudo comunicacional.....	36
Tabla 8	
Cuadro comparativo de validación del concepto A través de las capas del diálogo.....	37
Tabla 9	
Cuadro comparativo de validación del concepto Cultivando el diálogo.....	37
Tabla 10	
Resumen del presupuesto del proyecto.....	55
Tabla 11	
Resumen del costo de producción de la propuesta final de diseño.....	55
Tabla 12	
Resumen del presupuesto de producción de 100 unidades.....	56

Intro ducción



Antecedentes



Según menciona la Organización Mundial de la Salud (OMS, s.f.) “La definición de salud sexual consiste en el bienestar con base en el respeto, seguridad y libertad ante la discriminación y la violencia, la misma conlleva temas de suma importancia, para ello se debe tener acceso a información verídica sobre sexo y sexualidad, acceso a la atención sexual y también un entorno en el que se promueva dicho tema de manera sana.”

Pero, desde la mitad del siglo XX, se inició la promoción de diferentes formas de trabajar la educación sexual. Uno de ellos es el enfoque conservador en dónde se centra el sexo a la reproducción propiciando la abstinencia. El segundo es el progresista que trata la sexualidad desde una condición científica y anatómica (Castro et al., 2016, p.04).

En los últimos tiempos en el Ecuador, según Castro. (2016) se han dictado políticas y programas estatales con el fin de disminuir la tasa de los embarazos no deseados. En este sentido, el gobierno ecuatoriano desde 1992 creó guías acerca de la salud sexual, estas han sido reformadas y editadas continuamente, la última actualización corresponde al 2018. Este contenido no es de uso escolar, sino que forma parte del programa Educando en familia del ministerio de salud pública (p.05). Uno de los enfoques para las ediciones de este texto ha sido la propuesta política y cultural del Sumak Kawsay en el cual mantiene una ideología en la que el punto de vista de la salud sexual se dará de manera integral en lo que respecta a la atención y promoción con base en principios de la interculturalidad, género y equidad.

Un hito significativo en el avance de la salud sexual en Ecuador ocurrió con la aprobación de la Ley Orgánica de Salud en 2006. Esta legislación estableció el derecho a cada individuo de acceder a una atención integral en cuestiones de salud sexual, mientras aseguraba la confidencialidad y el respeto a su autonomía en estos asuntos (Asamblea Constituyente, 2018, p.34). Respaldo en el art. 347, apartado 4 instaurando las obligaciones por parte del Estado de garantizar que todas las instituciones educativas proporcionen enseñanza sobre ciudadanía, sexualidad y medio ambiente, basada en la perspectiva de los derechos (Info Pa'lante Ecuador, 2023).

Con la finalidad de proporcionar a las personas la posibilidad de disfrutar de una vida sexual saludable con confianza, el artículo 363, apartado 6, estipula que el Estado se encargará de realizar programas y servicios centrados en la salud sexual, con el fin de proteger la salud y el bienestar de las mujeres durante el embarazo, parto y posparto (Constitución de la República del Ecuador, 2008, p.162).

Estas directrices que instaura el Ecuador son pertinentes con el tratamiento recomendado por la OMS (s.f) en la sección de salud sexual menciona que:

“La definición de salud sexual consiste en el bienestar con base en el respeto, seguridad y libertad ante la discriminación y la violencia, la misma conlleva temas de suma importancia, para ello se debe tener acceso a información verídica sobre sexo y sexualidad, acceso a la atención sexual y también un entorno en el que se promueva dicho tema de manera sana.”

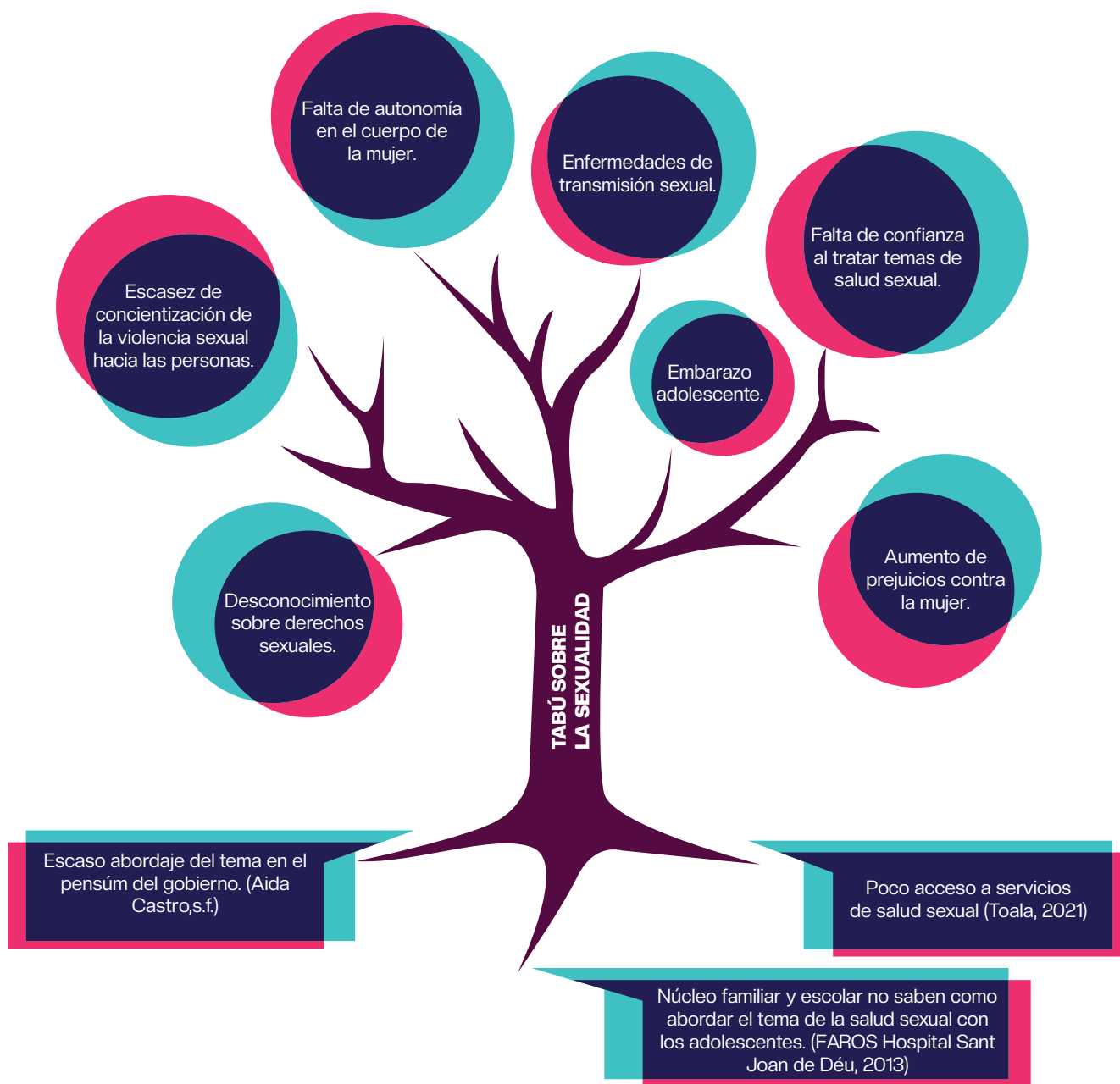
A pesar de que existe avances en la educación sexual, Ecuador ocupa el segundo lugar con más casos de embarazo adolescente en la región andina según las cifras por parte del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) siendo un problema de salud pública. En el diario virtual El Universo. (2023) en la sección de política se menciona que, según el ministro de Salud Pública, José Ruales en el año 2021 se produjeron 1,843 nacimientos de madres de 10 a 14 años, y 39,486 en el grupo de 14 a 19 años, estos números muestran la falta de autonomía de los adolescentes en decisiones sobre embarazo y parto.

Por lo que los adolescentes deberían recibir conocimientos, capacitación para que puedan desarrollar su autonomía, recibir apoyo al tomar decisiones y actuar de manera consecuente. Asimismo, los jóvenes requieren de servicios de bienestar social, educativos y de atención médica. Bajo esta premisa, la Convención sobre los Derechos del Niño instaura que los menores de 18 años, en particular, los adolescentes deben tener acceso a estos servicios. A pesar de que los derechos humanos deberían ser una condición intrínseca al ser humano, cabe recalcar que según la OMS el acceso a los derechos

humanos puede variar según las particularidades de la cultura, tradiciones y normas sociales donde se desarrolle cada comunidad, ya que estas pueden influenciar en pro o en contra sobre la sexualidad de los adolescentes (OMS, s.f.).

A partir de la información mencionada se aplicó la metodología del árbol de problemas, este, implica generar ideas innovadoras para discernir las posibles causas de un conflicto, creando de manera estructurada un modelo que detalle las razones y resultados del problema. Similar a un árbol, el problema central se asemeja al tronco, las causas se comparan con las raíces, y los efectos se representan como las ramas, evidenciando una conexión entre todos los componentes (Hernández et al., 2015, p.40).

Figura 1
Árbol de problemas



Nota. El gráfico representa las causas y consecuencias desde varias aristas del problema principal: Tabú sobre la sexualidad. Adaptado de Conciencia tecnológica (p.42), por N. Hernández, 2015, Instituto Tecnológico de Aguascalientes México

La problemática identificada es: Desafíos en la comunicación parental con adolescentes de 15 años acerca de la sexualidad. Parte de esta problemática se encuentra en el tabú de la sexualidad, que ha sido obviado a lo largo de la historia humana y esto, no ha sido diferente en el contexto ecuatoriano, que, a pesar de ser un país netamente laico, la religión ha tenido un papel significativo en muchas áreas importantes del estado, entre ellas la educación. Gran parte de las personas que se han educado bajo estas estrictas normas, hoy en día no saben cómo abordar el tema de la sexualidad dentro del núcleo familiar, produciendo ignorancia en un tema importante.

La falta de diálogo ante estos temas, resultan en experiencias de incomodidad y vergüenza para las personas involucradas, puesto que, hablar acerca de este tabú puede significar el ir en contra de sus creencias, o malentender el diálogo, creyendo que hablar sobre la sexualidad con sus hijos va a promover la iniciación sexual a una edad temprana, lo que pudiera resultar en embarazos y la propagación de ETS (Enfermedades de Transmisión Sexual) (MayoClinic, 2023).

Una de las formas de obtener información cuando la comunicación falla, es la tecnología. Hoy en día el alcance de contenidos, de cualquier tipo, es totalmente libre, además, no toda esta información que se encuentra en la red es verídica. Esta ingente y en ocasiones dudosa información colocada a los adolescentes en una situación de vulnerabilidad. Material multimedia como películas, series con temas sexuales sin censura han construido un mundo ficticio sobre la sexualidad. De esta forma se han presentado diferentes perspectivas en cuanto a su interpretación llevando a la creación de mitos y miedos (Jordan et al., 2018).

Otra de las fuentes de información suele ser el círculo social más cercano. Los contenidos que se generen dentro de este no son necesariamente los más adecuados, pues pueden propiciar ideas erróneas sobre la sexualidad. Amigos, primos, vecinos, influencers pueden llenar las dudas de un o una adolescente sin tener el conocimiento ni la experticia requerida ante un dilema que puede afectar directamente al desarrollo propio de esta etapa.

En este sentido, los padres deben ser el primer contacto para poder evitar información que no sea verídica o ser el vínculo o el medio para buscar a un profesional o entrar en un aprendizaje compartido entre padre, madres e hijos e hijas. Este tipo de diálogos debe ser realizado de forma regular y lo más claro posible, esto con el fin de evitar confusiones en lo que se refiere a la vida sexual (Andrade, 2018).

Con estos antecedentes, muchos profesionales destacan la importancia de hablar sobre la salud sexual con los adolescentes porque según lo establecido por la OMS, citado por (Acosta et al., 2020, p.12) "La etapa de la adolescencia es en donde es preciso prestar atención en las variantes físicas, emocionales y sociales ya que en la actualidad establecen un cambio significativo en la salud, comportamiento y hábitos los cuales tienen repercusión en su estilo de vida." Es decir, acompañar la educación sexual de nuestros adolescentes permitirá tener seres capacitados para tomar sus propias decisiones y ser los artífices de su crecimiento personal y social.

Hipótesis

Considerando la problemática que se ha planteado sobre la salud sexual de las adolescentes y los problemas comunicacionales para obtener la información adecuada este trabajo propone que mediante el diseño de información emplear narrativas basadas en experiencias, para mejorar la comunicación parental en un entorno seguro sin prejuicios.

Objetivos

General: Transformar los contenidos sobre sexualidad, actualmente de enfoque teórico, hacia la generación de narrativas y diseño de información dirigido a los padres de familia de las estudiantes de primero y segundo año de bachillerato del colegio Sagrado Corazón de Jesús "Hnas. Bethlemitas", para la mejora de la comunicación entre padres y adolescentes.

Específicos:

1

Analizar los factores sociales y culturales que influyen en la comunicación parental sobre la salud sexual, para la identificación de estrategias de información, herramientas, consejos y métodos efectivos mediante la investigación de fuentes primarias y secundarias para la mejora de recursos gráficos dirigidos hacia padres de familia.

2

Diseñar material informativo y persuasivo. Integrando contenido a través de la narrativa visual, de este modo involucrando emocionalmente a los padres de familia con relación a la comunicación que mantienen con sus hijas.

3

Evaluar la eficacia del material diseñado para padres en la promoción de una nueva perspectiva sobre la sexualidad y el desarrollo de habilidades para abordar este tema de manera efectiva en el hogar.

1er Capítulo



1.1 Presentación del caso

A nivel mundial existe una problemática de salud pública en relación con la salud sexual y Ecuador no es la excepción. Según datos del INEC evidencian que Ecuador ocupa el segundo lugar con más casos de embarazo adolescente en la región andina (El Universo, 2023). Debido a esto, el Estado a través del Plan Nacional de Salud Sexual y Reproductiva teoriza y comenta que la educación sexual es imprescindible y que la responsabilidad de esta es una tarea compartida de toda la sociedad en la que se desenvuelven integralmente los individuos. En este sentido, educar a los adolescentes sobre salud sexual es un tema familiar, social y del Estado.

Como menciona Erazo (2010) "Existen problemas de comunicación entre padres e hijos al momento de tratar temas sobre la sexualidad, además, se le ha delegado socialmente este tema a las instituciones educativas, desentendiéndose la responsabilidad de los padres en esta labor." (p.44).

Considerando esta premisa se tomó la decisión de realizar el caso de estudio en la Unidad Educativa Sagrado Corazón de Jesús Hnas. Bethlemitas un colegio católico exclusivamente para mujeres cuya misión es "formar mujeres dignas, fraternas, competentes, justas, solidarias, misericordiosas y comprometidas con la Paz capaz de liderar procesos de cambio en la familia y sociedad, para una Patria nueva y un mundo más humano" (Bethlemitas, s.f.).

Para lograr un mejor enfoque se entrevistó a Sandro Flores, quien es miembro de la pastoral y profesor de la institución en los cursos de bachillerato. Explicó que los temas sobre sexualidad se abordan a partir del 3ro de bachillerato a través de 2 asignaturas. Primero, la asignatura de orientación cristiana aborda la sexualidad desde un matiz de perpetuar los roles de género, el sexo como pecado y la reproducción humana, esta información se asienta en libros teológicos y la biblia. La segunda materia es biología y mantienen un enfoque hacia el estudio de la anatomía y un acercamiento a los métodos anticonceptivos a través de un trabajo autónomo de las estudiantes basado en un formato informativo trabajado por el profesor.

Figura 2

Convivencia de padres de familia de 1ro y 2do bachillerato



Nota. Adaptado de Repositorio de Fotos Bethlemitas [Fotografía], por Bethlemitas Quito, 2024, Facebook (https://www.facebook.com/bethlemitas.quito.1/photos_by).

En apoyo a esta condición educativa el DECE funciona como una segunda opción para las estudiantes, ofreciendo entrevistas privadas con la psicóloga del colegio en caso de que las adolescentes puedan tener dudas.

Otra de las formas en que el colegio apoya es a través de La Pastoral. Este se encarga de asesorar espiritualmente a los padres con el objetivo de llevar la reflexión espiritual al entorno familiar. En este sentido realiza convivencias para padres una vez al año para tratar temas relacionados a Dios, la familia, el hogar y la sociedad y dentro de estos puntos se encuentra como un tema minúsculo el campo de la sexualidad.

Sin embargo, el profesor Sandro reconoce que al ser un colegio católico la infor-

mación tiene un filtro y restricciones. Tomando en cuenta estos aspectos, el proyecto busca profundizar y mejorar cómo abordan el tema de la salud sexual con los padres y madres de las estudiantes de 1ro y 2do bachillerato. Para lograr una comunicación funcional se busca brindar información sin prejuicios a través de medios idóneos dentro de la relación familiar. (S. Flores, comunicación personal, 2023)

12 Diagnóstico del caso

Para la recopilación de información se empleó la herramienta del cuadro de métodos y técnicas de producción de datos, el cual nos ayudará a la organización y visualización de manera sistémica las diferentes formas en que se puede obtener los datos del proyecto. En este caso nos permitió elegir a las personas idóneas para realizar la investigación y analizar el método pertinente para cada una de ellas considerando que responden a un rol diferente dentro de la problemática. Ver anexo 1.

En primera instancia se mantuvo entrevistas con expertos en la salud cuyas respuestas reflejaron la falta de entendimiento de parte de la población con relación al concepto de la sexualidad, naturalmente esto proviene de lo complicado que resulta para los padres y madres abordar esta temática. Siguiendo con el tema, los profesionales en el área enfatizan al momento de las charlas que, sexualidad no es igual que actividad sexual. Dicho esto, es importante reconocer que hablar sobre sexualidad no le pertenece solamente a la adolescencia, es un tema de toda la vida que debe iniciar desde la etapa de la infancia.

Figura 3

Infografía sobre salud sexual



- Desde la gestación.
- Característica inherente del humano.
- Depende de la cultura de cada país



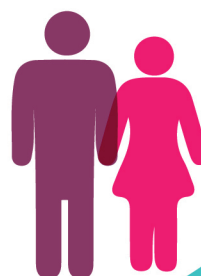
Niñez

- Dar los nombres correctos a las partes del cuerpo (genitales)
- Prevención de violencia sexual.



Adolescencia

- Orientaciones sexuales en un espectro más amplio (comunidad lgbtqi+)



Adultos

- Anticoncepción.
- Salud reproductiva.

Asimismo, es importante entender el comportamiento de los padres para ello se realizó una entrevista con la Lic. Pamela Yáñez socióloga del Instituto de Salud Pública de la PUCE, ella señaló que, el tabú al hablar sobre salud sexual en el contexto de Ecuador está atravesado por la religión ya que ha marcado a lo largo del tiempo lo correcto y lo incorrecto para la sociedad. Considerando que para las generaciones anteriores la religión tenía más presencia que hoy en día, como consecuencia se fomentaron conceptos como la virginidad, el rol reproductivo y conceptos machistas. Por consiguiente, una generación de padres que crecieron y vivieron a través de esta comprensión de la masculinidad, del género y de la sexualidad ha contribuido a la idea de que los temas de sexualidad sean de carácter privado. (P. Yáñez, comunicación personal, 2023)

Del mismo modo, señala que, en el pasado, el acceso a información sobre salud sexual era significativamente limitado debido a la accesibilidad a contenido pertinente, a comparación de la situación actual. Dando como resultado que numerosos aspectos fundamentales, como las identidades sexuales, ámbitos, entre otros, quedaran relegados al ostracismo debido a las restricciones de la época.

De manera que, la generación de padres y madres actuales se basa en lo que aprendieron en términos de roles de género, los cuales estaban influenciados por consideraciones religiosas. Fomentando mitos como, por ejemplo: el hablar de sexualidad, promueve la práctica sexual o hablar de sexualidad roba la inocencia de las jóvenes, siendo afirmaciones equivocadas. Aun así, los padres suelen hacer uso o creer en estas frases, ya que fue lo que marcó su desarrollo y su crianza. Pero ellos deben entender y recordar que también vivieron esta etapa de la adolescencia y que de igual forma tuvieron dudas durante su desarrollo físico y emocional. Por lo tanto, deben asumir el rol de ser los formadores de un ser humano que tiene más oportunidades

de tener una condición más clara al tener la información de su lado, reforzando su autonomía de escoger entre lo bueno y lo malo. Durante la transición hacia la adolescencia, según la Dra. Peñaherrera, las adolescentes buscan mayor autonomía en sus decisiones. En este sentido, padres y madres dejan de ser un referente para ellas, conllevando a que enfrenten tensiones e incomodidades en la comunicación sobre temas sexuales. Este alejamiento puede llevar a los adolescentes a buscar información en fuentes precarias, donde pueden encontrar contenido tanto positivo como negativo, generando percepciones equivocadas sobre la sexualidad y con el grave riesgo de reforzar estereotipos. (G. Peñaherrera, comunicación vía zoom, 2023)

La Dr. Mantilla señala que la búsqueda de información errónea puede llevar a prácticas sexuales riesgosas en donde las jóvenes pueden experimentar secuelas psicológicas, por ejemplo: confusión sobre su cuerpo, relaciones sexuales y prácticas de riesgo, generando ansiedad y miedo en relación con su desarrollo sexual y expectativas culturales y familiares. En este contexto, es esencial crear un espacio de diálogo donde los y las adolescentes compartan sus inquietudes y los adultos estén dispuestos a escuchar y comprender su realidad. (F. Mantilla, comunicación personal, 2023)

El Dr. José Ocaña comparte esta última opinión, destaca la importancia de comprender las experiencias y perspectivas de las hijas sin juzgar para establecer un ambiente de comunicación abierto y seguro sobre sexualidad. Impartiendo la empatía y cultivando una relación positiva con los adolescentes. (J. Ocaña, comunicación personal, 2023) Ponerse en el lugar del otro crea un ambiente donde las adolescentes se sienten cómodas compartiendo sus pensamientos y preguntas. La falta de empatía puede hacer que las adolescentes perciban que sus opiniones no son valoradas y experimenten incompreensión y soledad (PAD, 2017).

Figura 4

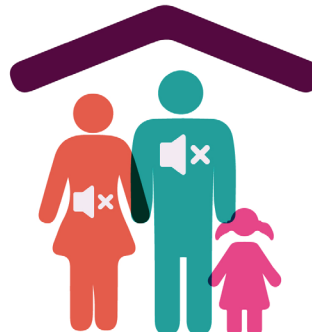
Consecuencias sobre hablar y no hablar de sexualidad

Quando hablas de sexualidad



- Empoderamiento
- Fortalece la relación padres-hijos
- Fomenta la autoestima
- Desarrolla habilidades de toma de decisiones
- Promueve relaciones saludables
- Preparación para la vida adulta

Quando no hablas de sexualidad



- Abuso sexual
- Comportamiento de riesgo
- Estigmatización y vergüenza
- Falta de autonomía
- Discriminación y desigualdad de género
- Embarazos no deseados

En un focus group con las estudiantes de 15 a 16 años del colegio Sagrado Corazón de Jesús Hnas. Bethlemitas, se identificó que las jóvenes mantienen 3 fuentes de información. La primera es el hogar, se comienza a abordar con las madres a la edad, aproximada de 12 años. Los temas frecuentes son menstruación, anticonceptivos, ETS y embarazos no deseados. La explicación de esto es la relación de símiles que las adolescentes entablan con las progenitoras, por ser del mismo género.

Las jóvenes también hacen referencia al enfoque de sus padres en la educación sexual, el cual se basa en el uso de ejemplos que ilustran la relación causa y efecto de los actos, abordando situaciones que han ocurrido en la familia. En este proceso, se pone un énfasis particular en destacar las posibles consecuencias negativas (embarazos prematuros) de llevar a cabo acciones específicas.

El entorno escolar también se convierte en una segunda fuente. Sin embargo, como se señaló anteriormente, la inclusión de la educación sexual en el plan de estudio escolar es tardía. Este tema solo se aborda con énfasis en el tercer año de bachillerato, mientras que en los dos primeros años no se proporciona ninguna introducción o información relevante sobre estos temas. Esta falta de contenido adecuado a lo largo del período escolar se percibe como insuficiente para abordar de manera integral la educación sexual de los estudiantes.

Finalmente, se estableció que otro foco de información es su círculo social. Las estudiantes mencionan que existe mayor confianza con sus compañeras o amigas, porque se relacionan de forma más natural y sin restricciones. No obstante, reconocen el valor de recurrir a un adulto con experiencia, es imprescindible, pero no es fácil realizarlo debido a los cambios generacionales, las diferencias en la aprensión de la información y los roles que mantienen sus padres.

Para tener mayor entendimiento sobre esta problemática comunicacional se realizaron entrevistas a 5 parejas de padres, por cuestiones de horarios laborales, se realizó un Google forms para recolectar la información. En las respuestas obtenidas, la mayoría mantienen un nivel de comunicación reducido. Esto a causa de la incomodidad que sienten al abordar temas de sexualidad, puesto que, al ser un tema delicado, les resulta difícil el encontrar las palabras adecuadas para establecer un diálogo adecuado. Al pronunciar el tema de la sexualidad, lo han llegado a tratar superficialmente, enfocándose en los anticonceptivos, incitando directamente a las estudiantes en tener precauciones para evitar los embarazos a temprana edad.


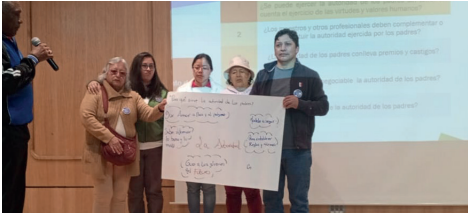

Por otro lado, el 30% de los padres afirman que en el entorno familiar existe una comunicación un poco más abierta. Aunque estas conversaciones no ocurren con gran frecuencia, se abordan desde una perspectiva en la que se evita herir los sentimientos de sus hijas o hacer que se sientan incómodas enfatizando que pueden hablar con ellos

sobre cualquier tema. En este entorno, una de las estrategias que han implementado los padres es ver videos o películas relacionados con el tema, a través de los cuales destacan los errores cometidos por los protagonistas, lo que conduce a momentos de reflexión.

Por último, Se realizó nuevamente una entrevista a Sandro Flores, con el objetivo de conocer más sobre las convivencias para padres y el tipo de material gráfico que se emplea. Él menciona que son planificadas por el colegio y se encuentran en función del año que cursan las estudiantes. Por ejemplo, este año, según la institución los padres de las estudiantes de 1ro y 2do bachillerato deben abordar el tema: El rol de los padres en casa.

Es decir, los contenidos sobre sexualidad quedan abiertamente excluidos debido a que pertenece a los padres de las estudiantes de 3ro bachillerato. (S. Flores, comunicación personal, 2023) Durante el taller realizan actividades con apoyo de diapositivas realizadas en PowerPoint. El respectivo análisis se lo visualiza en la tabla 1.

Tabla 1
Análisis de contenidos

Imagen	Tratamiento de la imagen en el colegio
	<p>Son imágenes vectoriales no pertinentes con el público al que se dirige ya que tiene una línea más infantil tal como la tipografía. El uso cromático no es armonioso ya que no evocan el tema al que se está tratando. La retícula no tiene una lógica siendo difícil ver dónde está el punto de interés.</p>
	<p>Los contenidos se los presenta dentro del formato predeterminado de PowerPoint por ende no existe una línea gráfica definida para la dinámica. En este sentido no llama la atención del usuario ya que se lo presenta en un formato académico monótono.</p>
	<p>La actividad se la hace de forma grupal la cual consiste en que cada grupo realice un cartel en el que incluya palabras, dibujos sobre el tema tratado. Pero el espacio no es idóneo para esta actividad ya que resulta incómodo y no todos los padres son incluidos.</p>

1.3 Caracterizar al usuario

En base en la investigación preliminar se identificaron 2 usuarios. El usuario principal siendo los padres de familia y como usuario secundario las adolescentes.

Los padres, son residentes de la ciudad de Quito, su edad ronda los 40 años. Son individuos que han culminado sus estudios universitarios. Una de sus prioridades es la convivencia familiar en fines de semana ya que, de lunes a viernes cumplen horarios laborales. Dentro de sus responsabilidades educativas, siendo parte de la comunidad de padres Bethlemita deben acatar lo siguiente:

- Pago de la pensión mensual, cuyo valor va en el intervalo de 90 dólares.
- Asistir a las convivencias de familia 1 vez al año en sábado.
- Asistir obligatoriamente a las reuniones mensuales para entrega de notas.
- Dar donaciones (domund)
- Participar activamente en la Pambamesa y eventos deportivos.

Los padres y madres entrevistados reconocen la necesidad de establecer límites y reglas claras en

la convivencia, al mismo tiempo que buscan crear un ambiente de confianza para que sus hijas expresen libremente sus pensamientos y emociones. Igualmente, son conscientes de la importancia de utilizar estrategias de comunicación eficaces, especialmente en asuntos delicados como la educación sexual, donde pueden surgir incomodidades y temores de ser malinterpretados.

Las adolescentes, de 15 a 16 años de la ciudad de Quito, pertenecen a una generación que ha crecido en un entorno digital por lo que poseen un acceso a una vasta cantidad de información en redes sociales y herramientas de comunicación, lo que influye en la manera en que se relacionan con el mundo y en cómo construyen su propia imagen.

Se encuentran cursando la secundaria, 1ro y 2do de bachillerato formando parte de la comunidad estudiantil Bethlemita. Entre sus obligaciones como estudiante son:

- Asistir a misa obligatoriamente dada por el colegio 1 vez al mes
- Presentarse a los encuentros con Cristo.
- Ser partícipes en actividades como el minuto cívico y el consejo estudiantil.
- Dentro del aula deben usar mandil de color blanco hasta finalizar las clases y la falda debe estar 4 dedos bajo la rodilla.

En medio de esta etapa, se ven enfrentadas a diversas preocupaciones.

Por un lado, en el ámbito escolar se presenta la consolidación de su rendimiento escolar y su futuro académico mientras que en su entorno familiar muestran desafíos en la comunicación con sus padres. Pertenecen a una generación que ha crecido en un entorno digital. Poseen un acceso a una vasta cantidad de información, redes sociales y herramientas de comunicación, lo que influye en la manera en que se relacionan con el mundo y en cómo construyen su propia imagen.



Figura 5
Estudiantes Bethlemitas

1/4 Análisis Tipológico

Mediante el análisis tipológico se busca identificar los referentes gráficos sobre la educación sexual y afines, dirigidos a padres y madres de familia. Para este fin, se han considerado los pilares del diseño que según (Fejioó, 2019, p.22) incluye el pilar emocional, matemático y narrativo, siendo aspectos importantes para el desarrollo idóneo de una historia.

En el pilar emocional el autor argumenta que las emociones son fundamentales para captar la atención y el interés del público, pero, no solo se refiere a la inclusión explícita de estas, sino también la capacidad de una respuesta emocional que puede influir en la percepción, actitudes y comportamientos. Al incorporar elementos emocionales en el diseño narrativo, ya sea en forma de personajes, situaciones o conflictos, se crea una experiencia más memorable y significativa para el espectador o lector (p.61-63).

El pilar matemático menciona que, así como las ecuaciones siguen un orden y una lógica para resolver problemas, las historias también deben seguir una estructura y un flujo narrativo coherentes. Implica la aplicación de principios como la secuencia temporal, la causalidad, la relación entre personajes y eventos, y otros elementos que conforman la arquitectura de la historia (p. 96-99).

Por último, el pilar narrativo que se compone de diversos aspectos como, por ejemplo: la estructura de la historia, arco narrativo, temática, coherencia y consistencia, enganchar al público, es decir, la estructura los elementos esenciales y las características que hacen que una narrativa sea efectiva y envolvente. Este pilar proporciona un marco sólido para la creación de historias que comuniquen mensajes de manera clara y convincente (p. 194-198).

Entonces, teniendo en cuenta los pilares, se hizo el análisis de tipologías sobre material gráfico de educación sexual y afines. El primer referente gráfico va desde la disciplina editorial que según Costa. (2021) "Se trata de un proceso holístico que va más allá de la creación de libros y revistas (...) En diseño gráfico, se destaca la importancia de la disposición, la maquetación, la elección de tipografías, colores y elementos visuales..." Se presenta como una guía metodológica llamada Hablemos en familia sobre sexualidad, cuya extensión es de 4 capítulos y 32 páginas dirigido a los padres de familia. Este recurso está disponible de forma gratuita en formato digital, siendo accesible para quien lo necesite. El contexto en el que se asienta es la pandemia del año 2020 por la covid-19. Explora las dinámicas familiares, específicamente cuando la convivencia era constante las 24 horas del día.

Figura 6
Tipología editorial



Tabla 2

Cuadro comparativo desde la línea del autor Fejió frente al producto editorial

Pilar emocional	Pilar matemático	Pilar narrativo
<p>No genera aspectos emocionales, ya que la información textual está distribuida en una columna, limitando el uso de recursos gráficos.</p> <p>Si bien, existe una línea gráfica relacionada con el deporte, llega a ser limitada, ya que solo se las ubica en las portadas de los capítulos. De manera que la composición del diseño no aporte innovación y visualmente resulte monótono.</p>	<p>Los temas se los aborda de manera teórica, manteniendo un orden lineal en la estructura de los contenidos.</p>	<p>Este material hace una analogía con el mundo del deporte, creando una narrativa en donde explica que la preparación para hablar de sexualidad es similar a la que se requiere para practicar cualquier actividad deportiva. La estructura del arco narrativo funciona de la siguiente manera: preparación, entrenamiento, superación de obstáculos y dar lo mejor de sí mismo.</p>

Prosiguiendo con el segundo referente, se rige bajo la disciplina audiovisual. Consiste en la creación de contenido que combina elementos visuales y auditivos para transmitir información, contar una historia o expresar ideas. La composición de imágenes en movimiento, sonido, música, diálogo y efectos especiales crea una experiencia multisensorial para el espectador. (Bohórquez, 2011, p.155)

El psicólogo y coach Fernando Pineda realiza videos explicativos de una duración de 10 minutos dirigidos a padres de adolescentes, uno de ellos titulado: ¿Cómo hablar con los adolescentes de los temas complicados de la sexualidad? Abordando las siguientes temáticas: a) Embarazo no deseado. b) Las primeras experiencias sexuales. c) Comunidad LGBTQI+ y d) La masturbación.

Figura 7
Tipología audiovisual

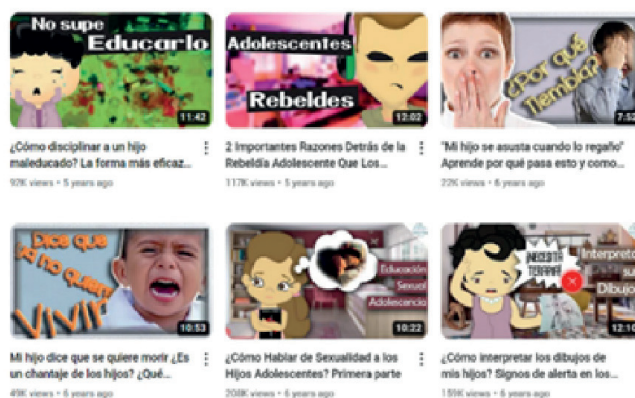


Tabla 3

Cuadro comparativo desde la línea del autor Fejioó frente al producto audiovisual

Pilar emocional	Pilar matemático	Pilar narrativo
<p>En la representación gráfica, se construye personajes de padres y adolescentes en los que enfatiza las emociones que desarrollan en cada tema, brindando una experiencia genuina, sin embargo, la gráfica que se emplea es inconsistente, ya que utiliza una gran cantidad de estilos ocasionando ruido visual.</p>	<p>Mantiene una narrativa explicativa a modo de clase utilizando un lenguaje técnico y un flujo coherente en el abordaje de los temas.</p>	<p>La estructura del arco narrativo funciona de la siguiente manera: saludo, ¿Quién le va a hablar a los padres de sexualidad?, cambios físicos y hormonales y desgenitalizar y finalmente aborda estrategias y consejos prácticos para iniciar conversaciones de manera efectiva.</p>

Por último, el tercer referente gráfico viene de la disciplina del diseño de videojuegos, en el que implica crear la estructura, las reglas y el contenido, considerando aspectos como la apariencia visual, el funcionamiento del juego y la historia, con el propósito de ofrecer una experiencia de juego significativa y memorable para el jugador (Schell, 2008, p. 115).

El juego: *Life is Strange* encapsula en 5 episodios la historia de Max Caulfield, una estudiante de fotografía que descubre que tiene el poder de retroceder en el tiempo. A medida que explora esta nueva habilidad, se encuentra enredada en varios misterios y dilemas éticos en su ciudad natal, incluyendo elementos de exploración y resolución de acertijos. En esta historia toca temas como la amistad, el bullying, la depresión y la pérdida. El funcionamiento del juego consiste en poner a los jugadores en los zapatos de los personajes. (Square Enix, s/f)

Figura 8

Tipología videojuego



Tabla 4

Cuadro comparativo desde la línea del autor Fejió frente al producto del videojuego

Pilar emocional	Pilar matemático	Pilar narrativo
<p>La narrativa del juego y sus personajes complejos conectan con las experiencias de los adolescentes, validando y comprendiendo sus vivencias. La parte gráfica, que incluye una variedad de escenarios, desde paisajes costeros hasta lugares abandonados y decadentes, crea una atmósfera inmersiva que evoca emociones en el usuario.</p>	<p>Mantiene una narrativa ramificada conllevando a que el flujo de la historia no sea de manera lineal, sino que se va adaptando a las decisiones del jugador.</p>	<p>Las decisiones que se tomen dentro de la narrativa conllevan nuevos escenarios con la opción de retroceder en el tiempo para cambiar las elecciones en el pasado, presente y futuro, llevando a un efecto mariposa. Esto genera como un enganche en el usuario para que continúe con la estructura de la historia</p>

En resumen, la elección de estas tipologías se fundamenta en su capacidad para enriquecer la experiencia del usuario a través de múltiples aspectos, como el lenguaje empleado, la interactividad ofrecida y la narrativa desarrollada. Al integrar estas características, los productos no solo facilitan la conexión del usuario con el contenido, sino que también fomentan una identificación más profunda y significativa.

1.5 Problema gráfico

Para poder definir el problema gráfico es importante hacer uso del recurso de Johnson. (2004) quien menciona que abordar un problema gráfico implica considerar una serie de aspectos clave que cubren una variedad de áreas. Al analizar estudios de casos y tipologías, se observa que el problema gráfico está vinculado al: comportamiento del público, innovación, la percepción y aprender mejor.

Comenzando con el apartado del comportamiento, el autor lo define como el conjunto de reacciones, percepciones y preferencias que tienen los usuarios (p.122). Con esto en mente se ha identificado que la información dentro del contexto es abundante tanto en el ámbito editorial como: guías y libros, por otro lado, en formatos digitales se encuentran los sitios web y redes sociales, sin embargo, pasa por desapercibido, ya que el usuario no dispone del tiempo suficiente para hacer uso de este recurso, siendo necesario filtrar la información y proponer un lenguaje gráfico que genere novedad, adaptándose al contexto de Ecuador y al que atraviesan los padres y adolescentes.

Bajo el aspecto de innovación, el autor lo define como un proceso que implica la exploración de nuevas técnicas, tecnologías o enfoques conceptuales para resolver problemas de diseño de manera original y creativa (p.92). Con ello, dentro del mercado se identificó que está saturado de productos editoriales proporcionados por diversas organizaciones en favor de que se imparta la educación sexual, pero mantiene un aspecto que no aporta innovación gráfica, sin embargo, es posible generar una idea que rompa el paradigma.

En el siguiente punto de educación se lo define sobre cómo utilizar la jerarquía visual, la organización del contenido y la claridad en la presentación para mejorar la comprensión y retención de la información por parte del espectador (p.192). Enfatiza que la gráfica comunicacional mantiene un formato tradicional, es decir, tiene un estilo académico en el que carecen de imágenes explicativas que logren empatizar con el usuario, resultando en un material aburrido que no genera interés. La mayoría de los elementos gráficos que posee estas características son de la rama editorial.

Finalmente, según el ámbito de la percepción, el autor menciona que es sobre cómo los elementos visuales, como el color, la tipografía, la composición y el estilo, pueden afectar la percepción del espectador y generar ciertas emociones o impresiones (p.106). Para ello es necesario generar una conexión emocional con el usuario, ya que con el material se busca que aprendan fácilmente y pongan en marcha las destrezas y habilidades que adquieran. De modo que Arbeláez. (2018) avala que el aprendizaje que incorpora elementos humorísticos tiende a ser recordado durante más tiempo. Además, promueve una relación marcada por una comunicación abierta y efectiva, fomentando así la reciprocidad en el proceso. Algunas herramientas comúnmente utilizadas en este tipo de enfoque incluyen anécdotas personales y relatos breves.

Entonces, en el contexto ecuatoriano, se observa una abundancia de formatos editoriales que carecen de un enfoque innovador y atractivo para los usuarios. Por ello es crucial romper con el paradigma del formato tradicional y académico. Implementando actividades lúdicas para un aprendizaje efectivo con la inclusión de elementos humorísticos para fortalecer la conexión emocional con el usuario y promover una comunicación abierta y efectiva, facilitando así el proceso de aprendizaje y la aplicación de habilidades adquiridas.

1.6 Requerimientos de proyecto

A partir de la definición del problema gráfico, se realizó un listado de requisitos para el proyecto:

- Material lúdico y de acompañamiento.
- Mejorar el estilo gráfico.
- Incluir elementos emocionales.
- Información adaptada para la comprensión de los adultos.
- Implementar historias y ejemplos realistas que puedan resonar con la vida cotidiana de los padres.
- Estrategias de comunicación de padres y madres a hijas.

Entonces, teniendo en cuenta estos aspectos, se empleó la herramienta vector de la forma, con el objetivo de analizar la expresión, función, tecnología y comercialización para darle al diseño una ventaja competitiva en el mercado (Morales, 2014) Ver anexo 2.

A partir del análisis, se identificó que el material gráfico lo debe proporcionar el colegio desde el departamento del DECE, para utilizarlo en las convivencias de familia debido a que funciona como detonante al cual los padres deben acudir obligatoriamente. Por ello surge la necesidad de desarrollar un producto lúdico y de acompañamiento con elementos visuales que respalden y mejoren la experiencia del aprendizaje, de modo que sea más efectivo. (Moreno, 2009, p.18)

Parte del proceso es la forma en que se presentan los contenidos. La información debe ser legible y concisa para asegurar la comprensión adecuada de los temas. Entre la gran cantidad de texto que existe es importante filtrar los de mayor relevancia, siendo en este caso:

- La sexualidad en la adolescencia.
- Presión social desde la sexualidad.
- Consentimiento desde la sexualidad.
- Herramientas comunicacionales

Deben brindar una experiencia que apele a los sentimientos de empatía y comprensión. Por lo que se implementa historias y ejemplos realistas que puedan resonar con la vida cotidiana de los padres. De manera similar a lo que menciona Fejioó. (2019) en los 3 pilares: emocional, matemático y narrativa para generar una estructura y contar historias visuales de manera coherente y atractiva.

Del mismo modo, parte fundamental del recurso gráfico es el desarrollo de la estrategia lúdica para las actividades interactivas de modo que los padres y madres de familia tengan compromiso y motivación al tomar decisiones y resolver problemas, generando una experiencia innovadora y de mayor comprensión y retención de la información, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo y duradero. (E-Learning Specialist, 2023)

2do Capítulo



2.1 Generación

de la idea y exploración de la forma

La generación de la idea parte del pensamiento creativo, el cual implica analizar y comprender una necesidad o un tema específico. Este proceso nos permite proponer diversas soluciones que puedan ofrecer respuestas efectivas para abordar un problema. En este proceso, es fundamental explorar diferentes enfoques, considerar diversas perspectivas y buscar inspiración en distintas fuentes para encontrar la solución más adecuada y creativa (Euroinnova, s.f.).

Con base en los requerimientos se planteó un material interactivo, en este aspecto Cela, et al. (2012) afirma, que es crucial para fomentar una participación, aprendizaje práctico y apoyo mutuo permitiendo comprender mejor las preocupaciones y desafíos que enfrentan sus hijos e hijas en relación con la sexualidad y ayuda a romper los tabúes y estigmas asociados. Posteriormente, se analizaron cuáles deberían ser los mejores elementos para construir la dinámica.

En este sentido se determinaron carteles e infografías. Debido a que permiten representar visualmente la información sobre temas complejos, facilitando la comprensión mediante actividades en las que los participantes pueden analizar la información presentada.

Para la construcción de la estructura de este material se propone seguir los 3 pilares de Fejioó. (2019) esta estrategia establece que, para una narrativa es importante la estructura, la secuencia y el elemento emocional. Considerando esto, los carteles e infografía se desarrollan de la siguiente manera:

- **Narrativa y orden de los carteles:** Tiene el primer contacto con el usuario. El objetivo es identificar cómo se sienten los padres ante experiencias que tarde o temprano tendrán que enfrentar con sus hijas adolescentes.

Tabla 5

Cuadro comparativo desde la línea del autor Fejioó frente a los carteles.

Pilar emocional	Pilar matemático	Pilar narrativo
Utilizar personajes que conecten con los padres. En este sentido se destaca a la adolescente dentro de la narrativa, incluyendo escenarios cercanos a ella para poder dar un nuevo punto de vista a los padres.	Mantiene una narrativa lineal conservando un flujo coherente.	El arco narrativo funciona de la siguiente manera: Inquietudes, Privacidad, Discusión y Aislamiento.

- **Infografías:** Este material es informativo en el que se abordan temas con relación a la sexualidad en la adolescencia, las relaciones interpersonales y las herramientas comunicacionales para que los padres puedan tener la noción de cómo hablar con sus hijas.

Tabla 6

Cuadro comparativo desde la línea del autor Fejioó frente a las infografías

Pilar emocional	Pilar matemático	Pilar narrativo
Mantener el personaje del adolescente dentro de escenarios con los que los padres puedan sentirse identificados.	Mantiene una narrativa lineal conservando un flujo coherente.	El arco narrativo funciona de la siguiente manera: Sexualidad en la adolescencia, relaciones interpersonales y herramientas comunicacionales.

Finalmente, como parte del proceso de diseño es explorar la forma gráfica que tendrá el producto final, se emplearon las herramientas presentadas por Lupton (2012) en su libro "Intuición, Acción, Creación", las cuales abordan los procesos creativos en el diseño gráfico y resaltan la importancia de cómo los diseñadores pueden utilizar su intuición para tomar decisiones creativas de manera rápida y efectiva llevando a cabo proyectos exitosos. El libro proporciona ejemplos concretos, casos de estudio y ejercicios para ayudar a los diseñadores a mejorar su proceso creativo y encontrar inspiración en su entorno.

De las técnicas que propone Lupton. (2012) se hace uso de herramientas insólitas. Se refiere a enfoques y métodos no convencionales que se utilizan para inspirar el trabajo y desarrollar nuevas ideas. Estas herramientas se centran en fomentar la creatividad y la innovación a través de medios no tradicionales como el collage, dibujo a ciegas, y juegos de palabras (p.148).

•Concepto 1:

A partir de ello, la primera propuesta se la denomina Nudo comunicacional. Según Congost. (2023) muchos de los problemas que existen entre padres e hijas, radica en los obstáculos lingüísticos y la falta de empatía que surge de la convivencia diaria, estos problemas dentro de la psicología de la comunicación se la conocen como el punto crítico, este estado muchas veces se la puede visualizar, desde una perspectiva metafórica como un nudo en el cual se puede identificar los miedos a los que se enfrentan los padres y las barreras que impiden el flujo comunicacional.

Figura 9

Nudo comunicacional

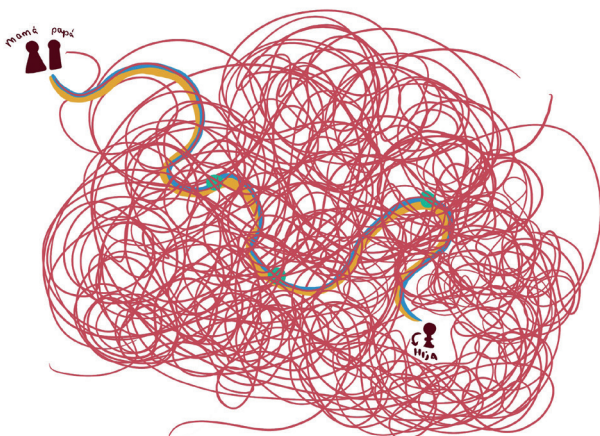
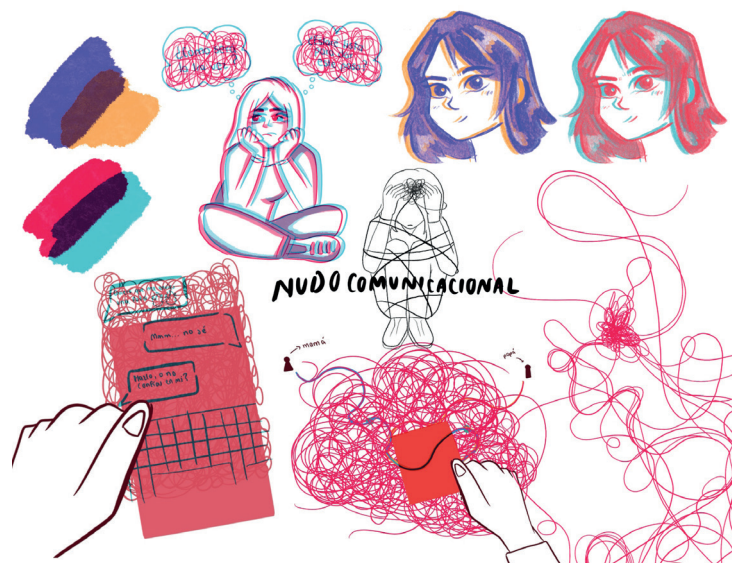


Figura 10

Forma concepto 1



•Exploración de la forma:

Se empezó a efectuar texturas de tinta similar a la risografía la cual es una técnica de impresión en la que el papel pasa por unos rodillos de tinta dando un efecto de transparencia de la tinta, permitiendo generar nuevos colores cuando se superponen (Matoses, 2021). Este recurso permite presentar 2 imágenes en una composición que a simple vista genera una doble exposición de color, pero con las herramientas adecuadas se puede tener una imagen más limpia.

¿Cómo obtenemos una imagen más limpia? Por medio de un mecanismo de revelado, que consiste en el uso de los modos de fusión del color, permitiendo variar las formas en que los colores de los objetos se mezclan con los colores de los objetos subyacentes. En este caso, utilizando modo oscurecer, que según un blog de Adobe (2022) es "Seleccionar el color base o de fusión (el que sea más oscuro) como color resultante. Las áreas más claras que el color de fusión se reemplazarán. Las áreas más oscuras que el color de fusión no cambian." Simbolizando este nuevo punto de vista que pueden tener los padres con respecto a la importancia de la comunicación con sus hijas. De este modo, el lenguaje visual es pertinente para la identificación del nudo comunicacional y cómo desatarlo.

•Concepto 2:

La segunda idea sostiene que la comunicación es un proceso complejo que implica múltiples niveles de comprensión y significado. Congost. (2023) explica que la comunicación entre dos personas puede involucrar diferentes niveles de profundidad, desde simples intercambios de información hasta diálogos profundos y significativos que abordan temas complejos como la sexualidad. De este modo nace el concepto: Travesía por las capas del diálogo. En el que se visualiza la comunicación entre padres e hijas como un viaje a través de diferentes niveles, donde cada capa representa un nivel de profundidad y comprensión. En este contexto, la dinámica busca alentar a los padres a adentrarse en las distintas capas del diálogo, comenzando desde la superficie, donde existe incomodidad y/o temores, hasta alcanzar niveles más profundos de entendimiento.

Figura 11

Las capas del diálogo



Figura 12

Forma concepto 2



•Exploración de la forma:

En el contexto de esta propuesta, el collage representa las diversas capas del diálogo mediante la superposición de imágenes, simbolizando diferentes aspectos de la comunicación parental sobre sexualidad. En este sentido, el collage como concepto artístico, permite anclar distintas capas de significados y referencias en un mismo plano, ofreciendo una expresión disruptiva en donde difumina los límites y nos lleva a un nuevo espacio imaginario con una visión de la sociedad diferente a la habitual, rompiendo el paradigma del tabú comunicacional proporcionando una nueva perspectiva para abordar esta conversación (Erazo, 2023).

•Concepto 3:

La tercera y última idea brinda un enfoque positivo desde la perspectiva de educar con amor que según Rull. (2023) está basada en la psicología positiva, destacando las fortalezas para desarrollar vínculos respetuosos, siendo idónea para los adolescentes, ya que requieren respaldo, dirección y comprensión. A pesar de que los adolescentes pueden presentar desafíos como cambios de ánimo y actitudes desafiantes, la educación positiva brinda un método eficaz para enfrentar estas circunstancias difíciles.

Con esto en mente, el concepto resultante es: Cultivando el jardín del diálogo. Utilizando la metáfora de que, así como el jardín requiere tierra fértil, agua y luz para crecer, las conversaciones sobre temas sensibles necesitan un entorno seguro y abierto en donde ambas partes se sientan escuchadas y validadas. Pero, ¿qué sucede cuando a nuestro jardín lo atacan las plagas? Este se daña, pierde sus nutrientes y se marchita. Estas plagas representan los temores e incomodidades que se pueden sentir en el diálogo. Por ello, los padres, como jardineros, deben estar atentos a las necesidades de sus hijas, proporcionando el cuidado y la orientación necesarios para que estas conversaciones se desarrollen de manera saludable.

Figura 13

Cultivando el jardín del diálogo



Figura 14

Forma concepto 3



•Exploración de la forma:

Para su forma gráfica se realizó la experimentación con la acuarela debido a que es una técnica muy versátil que permite crear capas translúcidas de color. Esto significa que los colores se pueden aplicar uno sobre otro de manera gradual, lo que resulta en una superposición de tonos que pueden producir una amplia variedad de efectos visuales y emocionales. Lo que permite crear tonos más claros generando una atmósfera relajada y acogedora, siendo el ambiente que se busca para abordar temas delicados como lo es la sexualidad.

La acuarela también es capaz de crear capas translúcidas de color. Esto significa que los colores se pueden superponer uno sobre otro para crear nuevos efectos, permitiendo reflejar las sensaciones y los estados de ánimo en la narrativa. Por ejemplo, al utilizar colores cálidos y vibrantes para representar la alegría y la felicidad, y luego superponer capas más oscuras o tonos fríos para representar la melancolía o la tristeza, se pueden transmitir emociones complejas y sutiles a través de la pintura (Formas Futuro, 2022).

2 Evaluación

concepto y estilo

Una vez delimitada las ideas, los conceptos y propuestas de línea gráfica, el siguiente paso es la validación con expertos de diseño, el comitente y con el profesional de psicología. Para ello se realizó una presentación de las 3 ideas del producto a nivel conceptual y gráfico. Ver anexo 3. Con la finalidad de registrar conclusiones que nutran el proyecto en relación con la información que se brinde en las entrevistas. Ver anexo 4-7.

Tabla 7

Cuadro comparativo de validación del concepto nudo comunicacional.

Aspectos positivos	Aspectos negativos
<p>El estilo gráfico es pertinente, ya que permite descubrir lo que hay detrás de los pensamientos de la hija. Por lo que responde de forma novedosa al problema planteado y propone una experiencia visual atractiva.</p> <p>El uso resulta pertinente, ya que es lúdico e invita a los padres a ser partícipes en el proceso de aprendizaje.</p> <p>Plantea la posibilidad a abrir el diálogo con las adolescentes en un sentido más concreto y práctico.</p> <p>Se destaca que no se ha trabajado de esta manera antes en la institución, siendo un aporte significativo en la manera en como utilizan los recursos en las convivencias para padres.</p>	<p>El concepto no se atañe directamente a la propuesta debido a que el nombre sugiere que no existe la comunicación y no hay indicios del intento de esta comunicación, dando como resultado que no responda al objetivo general ni a las expectativas del usuario al que se dirige.</p>

Tabla 8

Cuadro comparativo de validación del concepto A través de las capas del diálogo

Aspectos positivos	Aspectos negativos
Es más aplicable y entendible con relación al objetivo y a las expectativas del usuario ya que explora la deconstrucción del concepto que se tiene de la sexualidad, permitiendo a los padres romper el estigma y abordar la comunicación a un nivel más profundo.	Responde de forma tradicional a la dinámica de idea-pensamiento y emoción.

Tabla 9

Cuadro comparativo de validación del concepto Cultivando el diálogo

Aspectos positivos	Aspectos negativos
<p>Permite abordar el tema desde una idea acogedora y cercana, siendo acertado con el objetivo general.</p> <p>La idea se relaciona a la forma de educar en la institución, permitiendo una amplia gama de aplicación de contenidos ya que, aparte de la sexualidad, puede ser aprovechado hacia lo que se trabaja en la institución con relación a los temas de religión y valores.</p>	La gráfica connota a un producto que será dirigido a las adolescentes más no a los padres de familia

Sugerencias y/u observaciones:

Para las tres propuestas, se recomienda crear personajes que representen a las estudiantes o un personaje único que represente a todas, con el objetivo de generar una experiencia visual atractiva. Las estrategias de comunicación deben denominarse "herramientas de la comunicación" para utilizar el término correcto. Además, es crucial asignar títulos más cotidianos a los contenidos, evitando mantener un enfoque teórico. Asimismo, en cada propuesta, es esencial incluir un manual de uso para la institución, que detalle cómo utilizar los materiales, los objetivos y la dinámica, garantizando así un mejor entendimiento y aplicación del proyecto.

Conclusión:

Después de analizar la información recolectada, y por recomendación del comitente y de la especialista, se llegó a la conclusión de que el concepto con más potencial es el nudo comunicacional. Por lo que, con base en estos datos y recomendaciones el material final utilizará este concepto como eje principal en su desarrollo tomando en cuenta también elementos como el diseño de un personaje que represente a las estudiantes y las sugerencias en la construcción de los contenidos.

2.3 Desarrollo del prototipo

Para la propuesta final de diseño se lleva a cabo el desarrollo de carteles persuasivos e infografías interactivas, con la finalidad de aplicarlos dentro de las convivencias de padres de familia, a través de varias experiencias interactivas y lúdicas. Este contenido será expuesto a través de una capacitación por parte del departamento del DECE. El objetivo de la propuesta es lograr que los padres adquieran destrezas sobre cómo abordar temas de sexualidad con sus hijas ya que existe un nudo comunicacional, arraigado culturalmente, que es necesario romper, para con ello lograr, una comunicación más asertiva y efectiva.

Códigos gráficos:

• Forma:

Se refiere a los elementos visuales que conforman un diseño, como figuras, líneas, colores, texturas y patrones. Estos elementos se organizan y combinan de manera tal que crean una estructura visual y comunican un significado. En este sentido se busca dar una textura de tinta similar a la risografía, brindando un efecto de transparencia generando nuevos colores cuando se superponen (Matoses, 2021).

En una técnica digital se emplea el pincel Tinderbox el cual crea capas de profundidad formando transiciones de color naturales y efectos de degradado (Procreate, s.f). Esta característica puede evocar una sensación de profundidad y dinamismo agregando interés visual y expresividad.

• Cromática:

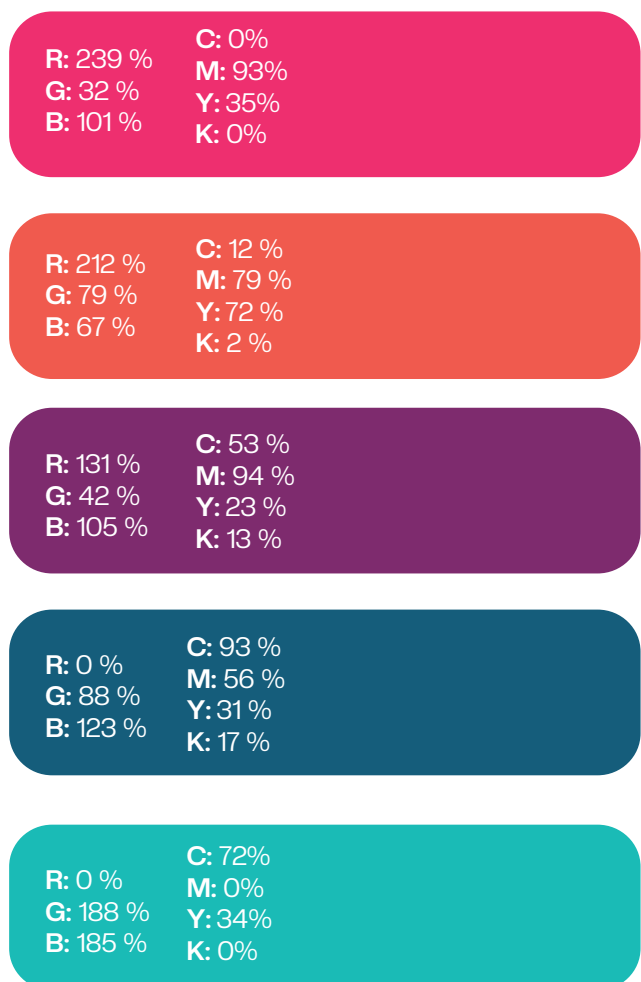
La paleta cromática para diapositivas, carteles y el manual consiste en utilizar como colores principales el cian y el magenta. El cian, desde la perspectiva de la psicología, combina energía y calma, captando la atención de los espectadores y estimulando la creatividad y nuevas ideas (Inti Audiovisual, s.f). El magenta, por otro lado, es utilizado en material relacionado a la sexualidad debido a su asociación con el amor, la esperanza, la pureza y la intuición. Además, ayuda a la expresión interior (Gómez. E, 2020).

Acompañando a estos colores principales, se emplean tonos análogos como el violeta, el anaranjado y el azul, para crear una paleta equilibrada y armoniosa.

Dentro del trabajo cromático se implementó una estrategia para demostrar que, aunque las cosas no sean visibles, están presentes. Para ello en el manejo técnico-tecnológico se busca tener una doble exposición de color. El proceso incluye el uso de máscaras de capa, *multiplicar* y *trama*, logrando manipular las tonalidades y la intensidad de cada color. Se lo realiza de este modo ya que con ayuda de una tarjeta decodificadora de color se busca que absorba la luz roja que refleja la tinta magenta, dejando solo visible la luz verde y azul que refleja la tinta cian (Adobe, 2022).

Figura 15

Paleta cromática



• Tipografía:

La selección de la tipografía es crucial, especialmente al abordar un tema tan sensible como la comunicación sobre sexualidad con adolescentes. Al ser dirigido a los padres se opta por un estilo de letra manuscrita porque esta se asemeja a la escritura a mano, lo que agrega un toque personal y cercano. En este sentido, la tipografía Southern Melody se convierte en la elección ideal. No solo es legible, sino que también es versátil, lo que la hace adecuada para una amplia gama de aplicaciones, desde títulos y encabezados hasta cajas de texto. Además de su aspecto atractivo, transmite una sensación de calidez y familiaridad, lo que contribuye a crear un ambiente acogedor (Dafont, s.f).

También para complementar la tipografía es necesario emplear una de tipo sans serif. En este caso, se ha seleccionado Creato Display en sus estilos regular, semibold y bold ya que, con su apariencia moderna y estilizada, ayuda a captar la atención, mantiene una alta legibilidad, incluso en tamaños pequeños (Myfonts, s.f).

Figura 16

Tipografía

Southern Melody

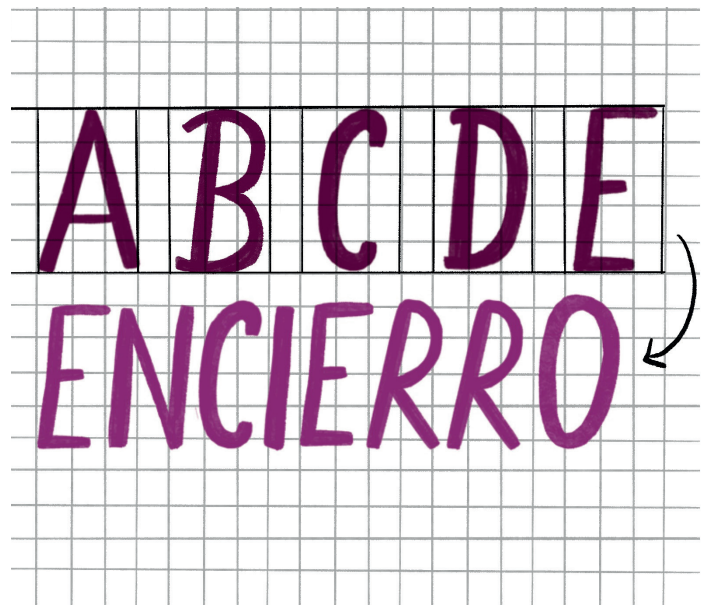
ABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijkl
mnopqrstuvwxyz
1234567890

Creato Display

ABCDEFGHIJKL
MNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijkl
mnopqrstuvwxyz
1234567890

Figura 17

Lettering



• Lettering:

Es el arte de dibujar letras, se distingue de la tipografía en varios aspectos fundamentales. Cada letra y palabra en el lettering se trata como una ilustración única, plasmando la personalidad y la intención del artista en cada trazo. A diferencia de la tipografía, que se basa en la reproducción repetitiva de formas de letras predefinidas, el lettering aporta un toque personal y creativo, siendo más artístico y personalizado (Hische. J, 2018, p.16).

• Estilos de lettering:

El hand lettering, caracterizado por su enfoque artístico y detallado. Cada letra se dibuja individualmente, combinando diversos estilos y tipos de letras en una única composición (Hische. J, 2018, p.40). Esta elección es pertinente para transmitir la idea de un mensaje escrito por una persona común y cercana, generando calidez y cercanía con el receptor. Estudios en diseño confirman que la tipografía personalizada puede afectar positivamente la percepción del mensaje, haciéndolo más humano y menos institucional.

• **Diseño de personaje:**

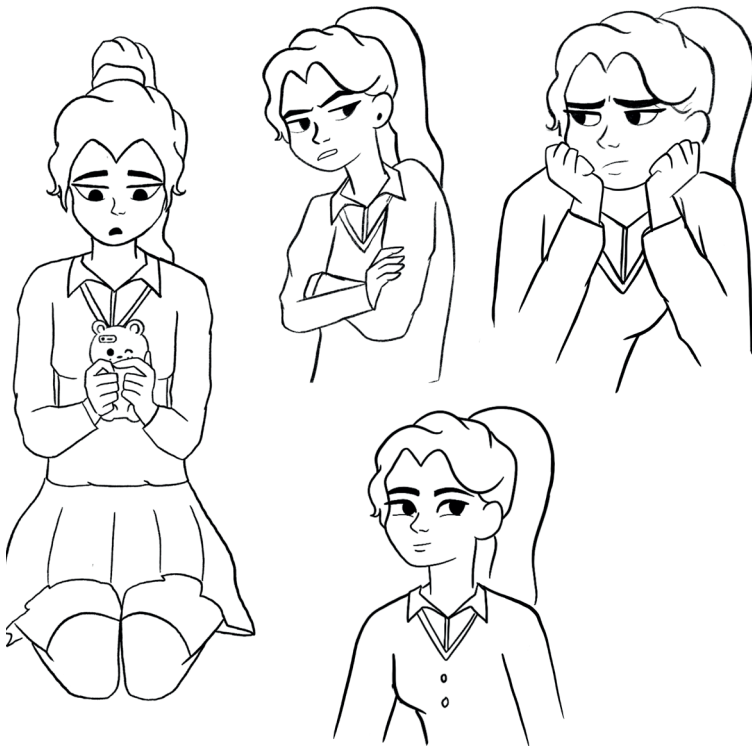
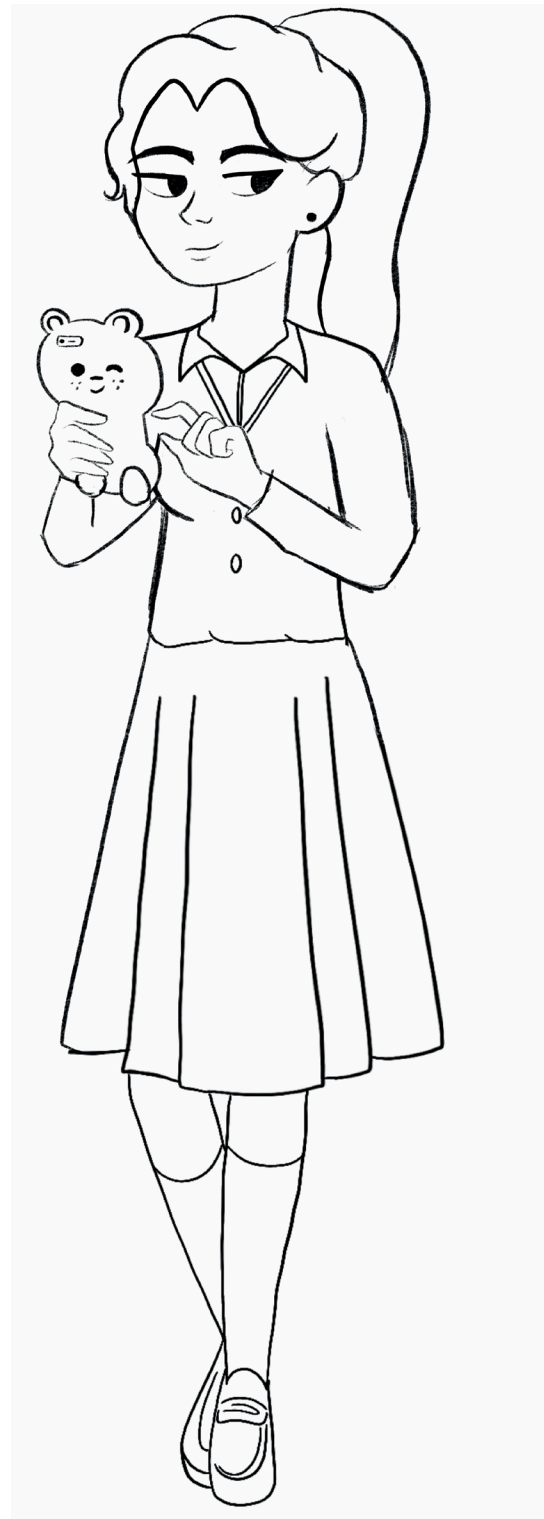
Uno de los elementos claves para poder apelar a los sentimientos del usuario es a través de la incorporación de un personaje con el cual puedan empatizar. Según Zuñiga. (2013) afirma que, los personajes pueden inspirarse en personas cercanas tomando características de varias personas y condensándose en personajes únicos. En este caso se propone el diseño de una adolescente para poder representar a las hijas del usuario permitiendo así una identificación más cercana y afectiva.

• **Descripción del personaje:**

Emili tiene 15 años, estudiante del colegio Bethlemitas, al ser parte de la comunidad estudiantil debe tener el cabello recogido, sin embargo, le gusta dejar mechones de cabello sueltos. Le gusta estar en el celular al cual lo ha personalizado a su gusto, colocándole una carcasa de oso ya que es su animal favorito. Tiene dos amigas y por el momento lleva una complicada comunicación con sus padres.

Figura 18

Emili



Carteles persuasivos:

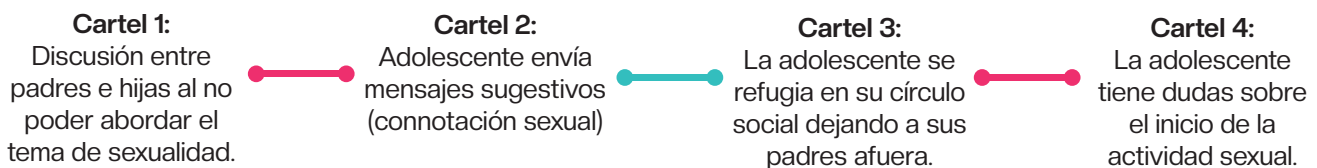
Son herramientas de comunicación visual diseñadas para influir en las actitudes, creencias o comportamientos de las personas, utilizando elementos gráficos para transmitir un mensaje específico de manera impactante y persuasiva. Dentro de la propuesta de diseño el objetivo principal es llamar la atención del usuario y persuadirlo a que tome acción en la comunicación sobre sexualidad de manera efectiva con sus hijas (Muñoz, 2020, p.24).

• Estructura narrativa:

Para generar un proceso de persuasión efectivo, el diseño de narrativas es fundamental, tal como lo propone Fejioó. En este sentido, recomienda que para contar una historia se debe apelar a las emociones, al uso lógico del arco narrativo y a la implementación de elementos narrativos que enriquezcan la experiencia del lector. Por lo que se plantea contar una historia en cuatro carteles a través de la cual los padres puedan sentirse identificados y empatizar, con el fin de lograr una comunicación parental efectiva.

Figura 19

Arco narrativo



• Figuras retóricas:

Las figuras retóricas son recursos estilísticos utilizados en el lenguaje, tanto en el lenguaje verbal y no verbal, para embellecer, enfatizar o dar mayor expresividad a un mensaje. Estas figuras juegan con el significado, la forma y el sonido de las palabras para crear efectos especiales y provocar diversas emociones o reflexiones en el lector o el oyente (Gallucci, 2011, p.06). Para cada cartel se le asignó una o dos figuras retóricas acordes a la temática que se está abordando:

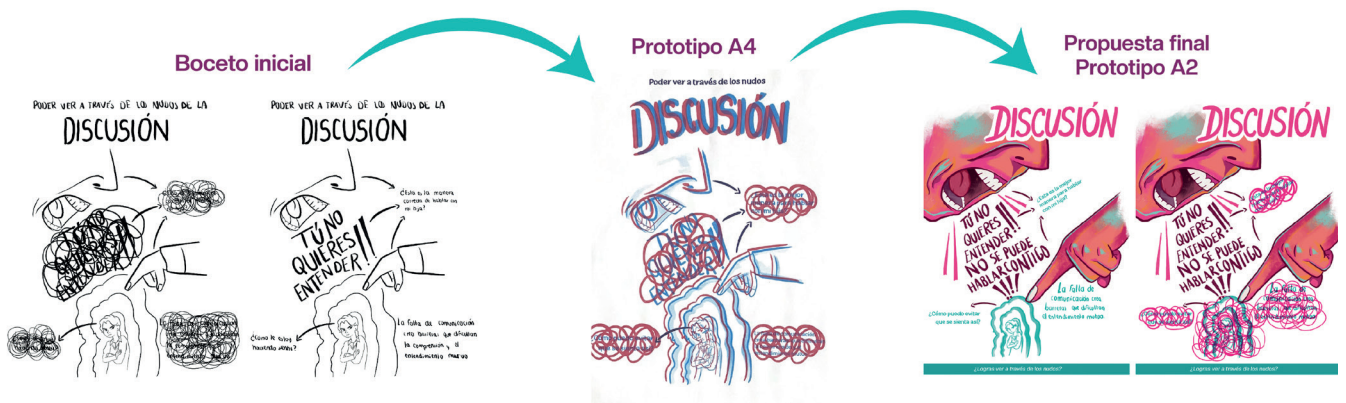
• Cartel Discusión:

Se hace uso de la hipérbole, siendo la exageración intencionada de elementos visuales para enfatizar, dramatizar o crear un impacto significativo en el espectador (Gallucci, 2011, p.08).

En este sentido, en la forma gráfica se la emplea en los rasgos faciales y físicos de los padres en un tamaño más grande a comparación de la adolescente, indicando la brecha que separa a los padres de su hija adolescente. En estas discusiones, por lo general, están cargadas de emociones intensas y tensiones latentes, por lo que son manifestaciones exageradas en conjunto de la incapacidad de ambos lados para comprenderse mutuamente.

Figura 20

Proceso de diseño cartel 1

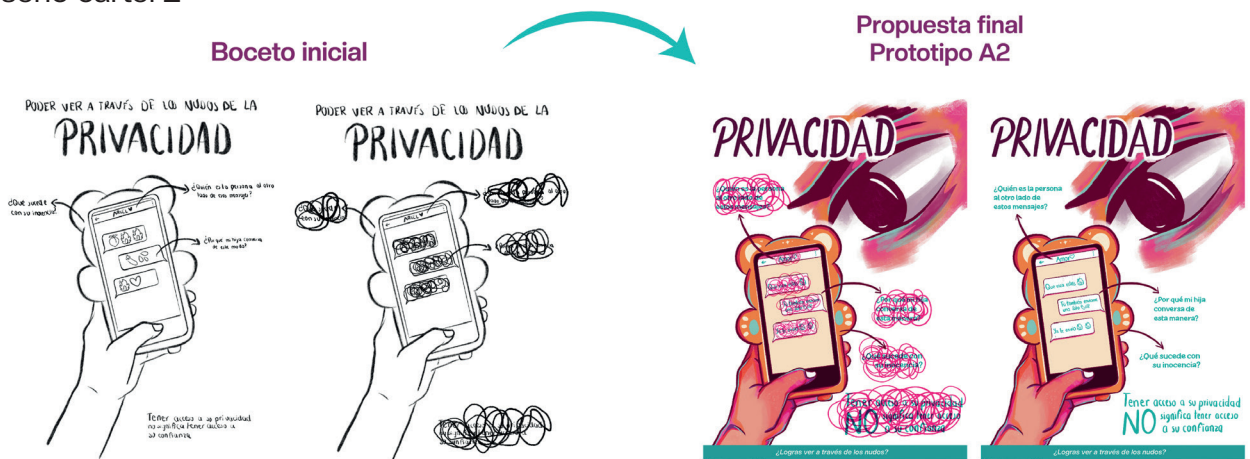


• Cartel Privacidad:

Se utiliza la ironía ya que se refiere al uso de elementos visuales de manera que expresa un significado contrario o diferente del mensaje literal. Este recurso se utiliza para crear contraste, humor, crítica o reflexión (Gallucci, 2011, p.08). De modo que se representa con el contraste entre el accesorio del celular simbolizando la inocencia y los mensajes sugestivos representados con emojis dando una connotación sexual que aluden a esta nueva etapa de curiosidad y exploración de su sexualidad. Además, se exagera el rasgo del ojo para simbolizar la invasión a la privacidad evocando a la intriga e incertidumbre.

Figura 21

Diseño cartel 2



• Cartel Aislamiento:

En este caso es pertinente utilizar la metáfora. Esta figura sustituye un término real por uno imaginario, pero ambos términos comparten alguna característica o significado similar. (Gallucci, 2011, p.08). En la forma gráfica se representa la barrera de celulares que separa a la adolescente de sus padres ya que, al sentirse incomprendida por ellos, la adolescente busca consuelo y orientación en su círculo social, particularmente en sus amigos. Esta barrera simbólica es el resultado de una falta de comunicación efectiva entre padres e hija y la sensación de soledad o desconexión que puede experimentar.

Figura 22

Diseño cartel 3

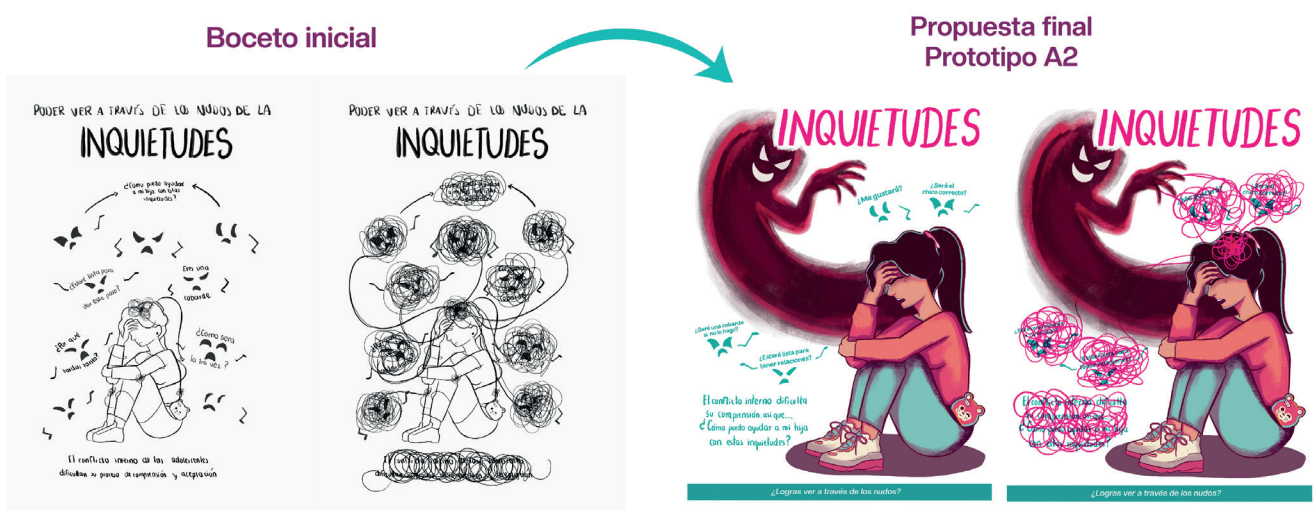


• Cartel Inquietudes:

Se usa la personificación siendo la técnica de atribuir cualidades, emociones o acciones humanas a objetos inanimados, elementos abstractos o personajes no humanos dentro de una composición visual (Gallucci, 2011, p.08). En este sentido, se dota de expresiones faciales a los pensamientos, reflejando así la intensidad de sus sentimientos y su impacto emocional. De igual manera se realiza la personificación del fantasma quien teje esos pensamientos.

Figura 23

Diseño cartel 4



Infografías:

Las infografías son una herramienta que combinan elementos gráficos, como imágenes e iconos con texto informativo para comunicar visualmente datos o conceptos complejos a través diseños creativos y estructuras visuales del contenido de manera intuitiva. Pero, estas infografías no serán estáticas, ya que se las desarrolla de forma interactiva con elementos dinámicos como botones, enlaces o elementos desplegados para obtener más detalles de la información o realizar acciones específicas con el fin de que el usuario explore la de manera más profunda y personalizada los contenidos (Cairo, 2011, p.14).

• Elementos que configuran las infografías interactivas:

El diseño de infografías se basa en la metodología de Cairo, tal como lo expone en su libro *El arte funcional de la infografía y la visualización de información* (2011). Según Cairo, para crear una infografía efectiva, es necesario seguir una serie de pasos fundamentales:

- *Definir el objetivo.*
- *Investigar y recopilar datos.*
- *Seleccionar los datos clave.*
- *Establecer una estructura.*
- *Crear un boceto inicial.*
- *Diseñar la infografía.*

Considerando que son dirigidas a padres y madres implica un enfoque cuidadoso y estratégico para asegurar que los temas sean accesibles y comprensibles para ellos. Es esencial abordar los temas desde una perspectiva cotidiana, ya que esto facilita la conexión emocional logrando relacionar fácilmente la información con sus propias experiencias y situaciones familiares, lo que les permite comprender mejor y asimilar la información.

En coherencia con lo anterior, los contenidos se han dividido en tres infografías. Esta estrategia permite organizar la información de manera clara y concisa, sin perder de vista el hilo narrativo propuesto por Fejioó. La primera infografía aborda el tema de la sexualidad en la adolescencia, con el objetivo de brindar a los padres una comprensión profunda de las vivencias y desafíos que enfrentan sus hijas en esta etapa. La segunda infografía se centra en las relaciones interpersonales, destacando el factor social que influye en el proceso comunicativo. Finalmente, la tercera infografía presenta herramientas de comunicación efectivas, incluyendo instrumentos persuasivos y empáticos que facilitan el diálogo entre padres e hijas.

• Interacción:

La interacción se define como la capacidad que tienen los usuarios de interactuar de forma dinámica con elementos dentro de una infografía. A diferencia de las infografías estáticas, las infografías interactivas brindan una experiencia enriquecida que permite a los usuarios explorar la información de manera más personalizada y profunda (Borges, 2020).

• Diseño de íconos:

Para poder representar algunos datos es necesario el diseño de íconos el cual consiste en representaciones visuales simples y reconocibles que comunican información, conceptos o acciones de manera efectiva. Estos elementos están diseñados para ser fácilmente identificables y comprensibles, lo que permite transmitir mensajes de forma rápida y eficiente. En este proceso, se tienen en cuenta aspectos como la claridad, la legibilidad, la consistencia y la estética para asegurar que cumplan su función comunicativa de manera efectiva (González, 2018, p.17).

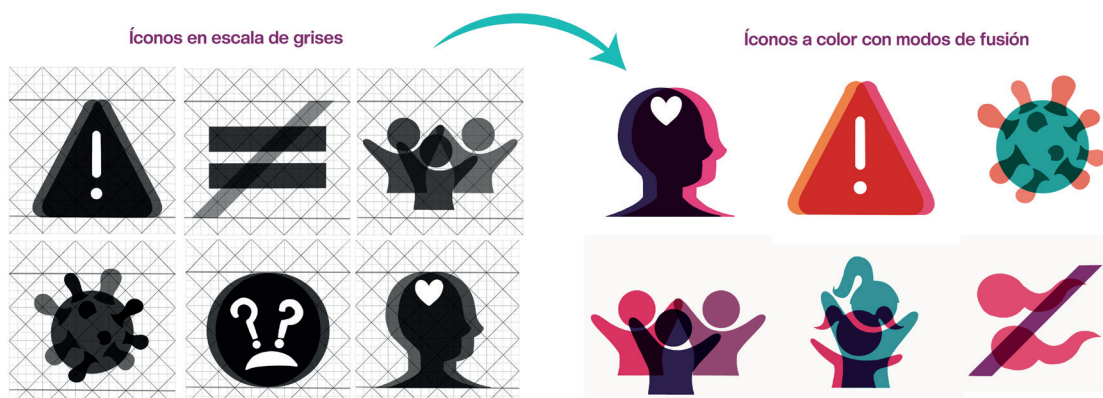
Tomando en cuenta que la infografía es interactiva, los íconos pueden funcionar como botones. Al hacer clic o tocar un ícono, puede activarse una determinada función, siendo en este caso la de ampliar información. Para que el usuario pueda deducir que se trata de un botón, es vital agregar efectos visuales que den la sensación de que se puede hacer clic en él. Esto incluye sombras, resaltados, bordes o contornos que señalen que el ícono es interactivo. Si es necesario, se pueden agregar textos visuales adicionales para indicar a los usuarios qué acción pueden realizar esto puede ser una palabra como "Clic aquí" o una animación en el ícono.

• Retícula de íconos:

Según Joan Costa citado por González (2018) menciona es necesario crear una estructura visual específica para la temática a la que se harán referencia los pictogramas. Es importante mantener una coherencia tanto en la forma como en la expresión visual (p.76). Por lo tanto, al diseñar estos pictogramas, se considera que la retícula debe ser isométrica ya que guía la colocación y proporciones de los elementos del ícono. De igual forma la línea gráfica incluye el uso de la opacidad del color para crear nuevas tonalidades a través de los modos de fusión. Para ver el proceso de diseño ir a anexo 9.

Figura 24

Diseño de íconos

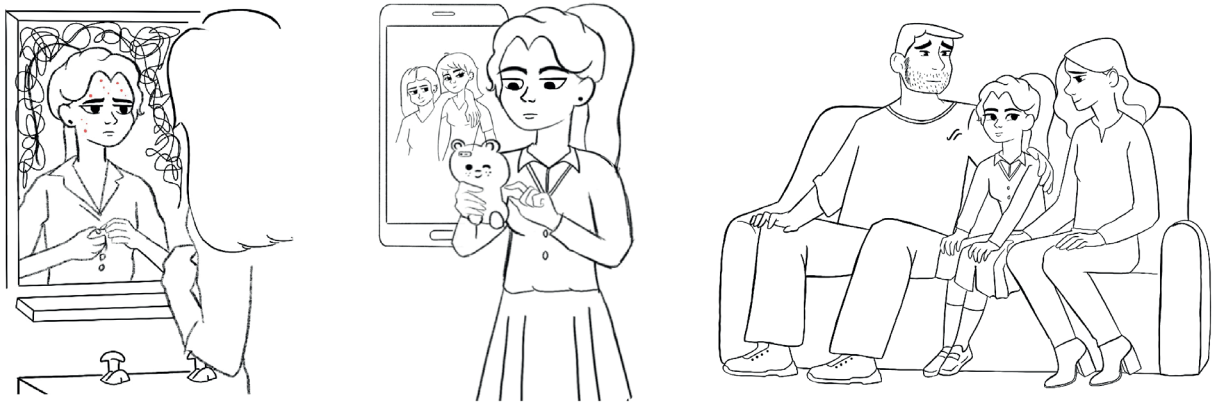


• **Ilustración:**

Las ilustraciones muestran el entorno personal, social y familiar de Emili y se encuentran en el centro del formato. Este enfoque busca mantener una conexión comunicativa que denote en un resultado emocional con el producto, permitiendo a los padres identificarse con las situaciones y desafíos que enfrenta el personaje en su vida diaria. Al mostrar a Emili en diferentes contextos, los padres pueden visualizar fácilmente cómo aplicar los conceptos presentados en la infografía a su propia experiencia y relación con sus hijas.

Figura 25

Emili en situaciones cotidianas

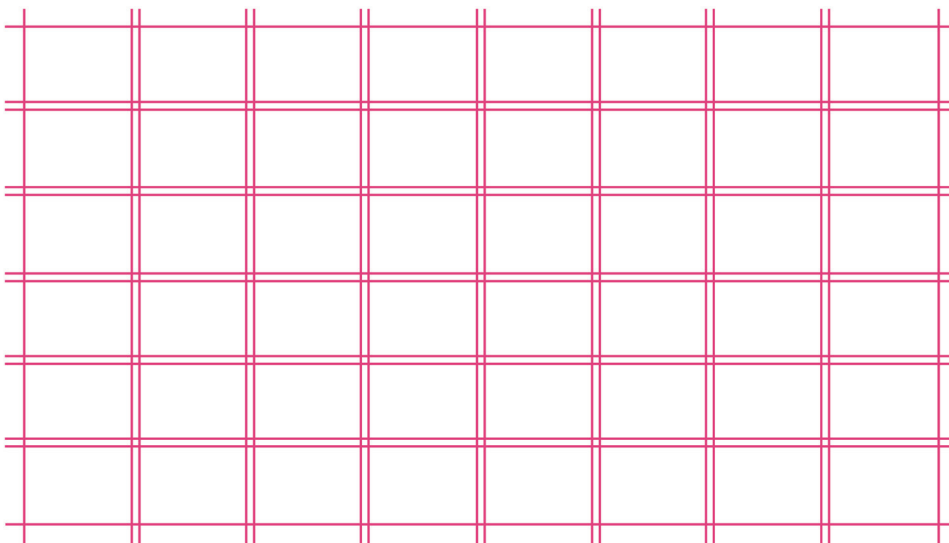


• **Retícula:**

Se utiliza una retícula modular con un sangrado de 5 mm conformado por 8 columnas y 6 filas. Permite una disposición de los elementos por módulos o celdas generando una distribución clara y ordenada de la información aportando a la experiencia del usuario al interactuar con la información presentada. (Carnero, 2023).

Figura 26

Retícula modular



• **Jerarquización de los textos:**

La jerarquía tipográfica se logra mediante una combinación estratégica de tamaño que oscila entre 28 puntos hasta 140 puntos, siendo idónea para la proyección en pantallas y legible a una distancia prudente. Además, se varía el peso y color del texto para títulos, intertítulos, subtítulos y cajas de texto, facilitando el orden de lectura, mejorando la comprensión del contenido y creando una experiencia de usuario más fluida y agradable.

• **Aplicación en infografías:**

Figura 27

Infografía 1

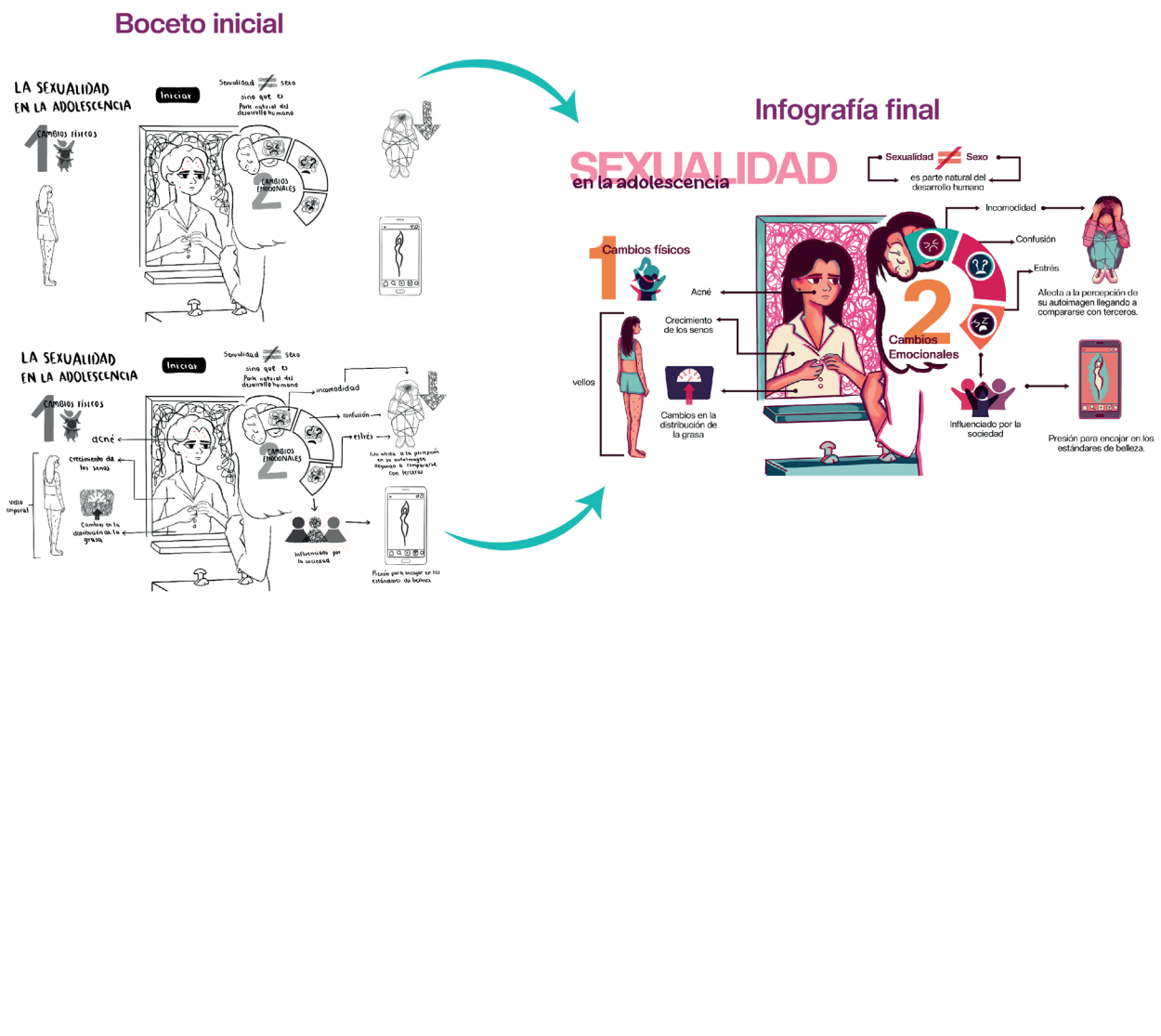


Figura 28
Infografía 2

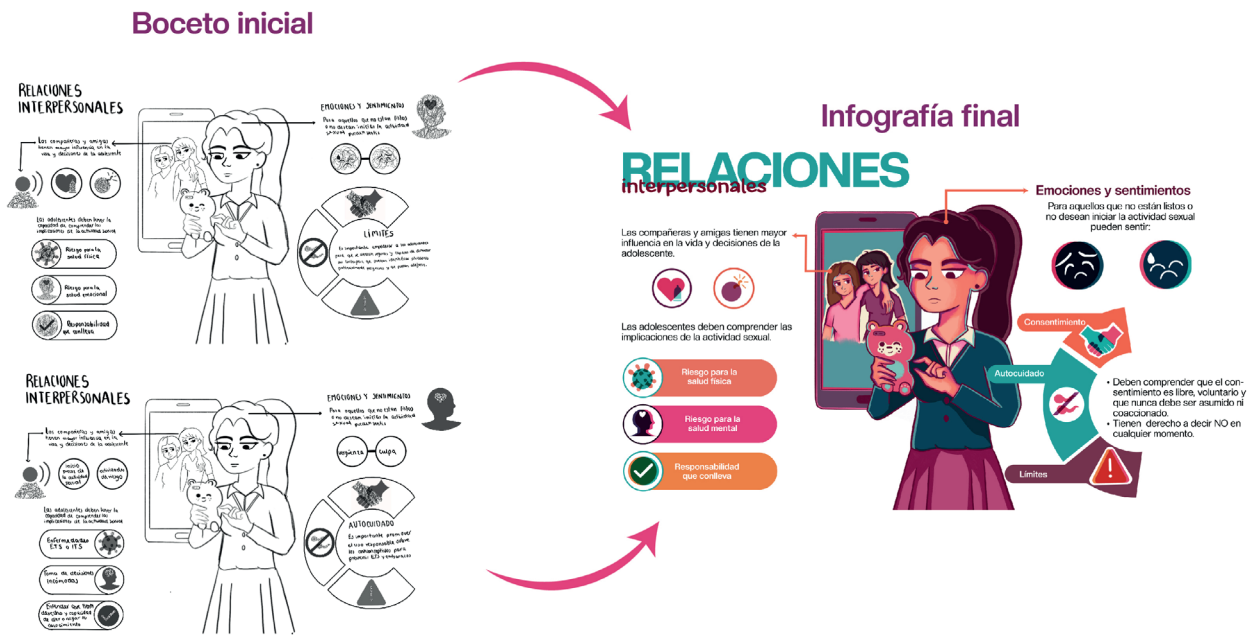
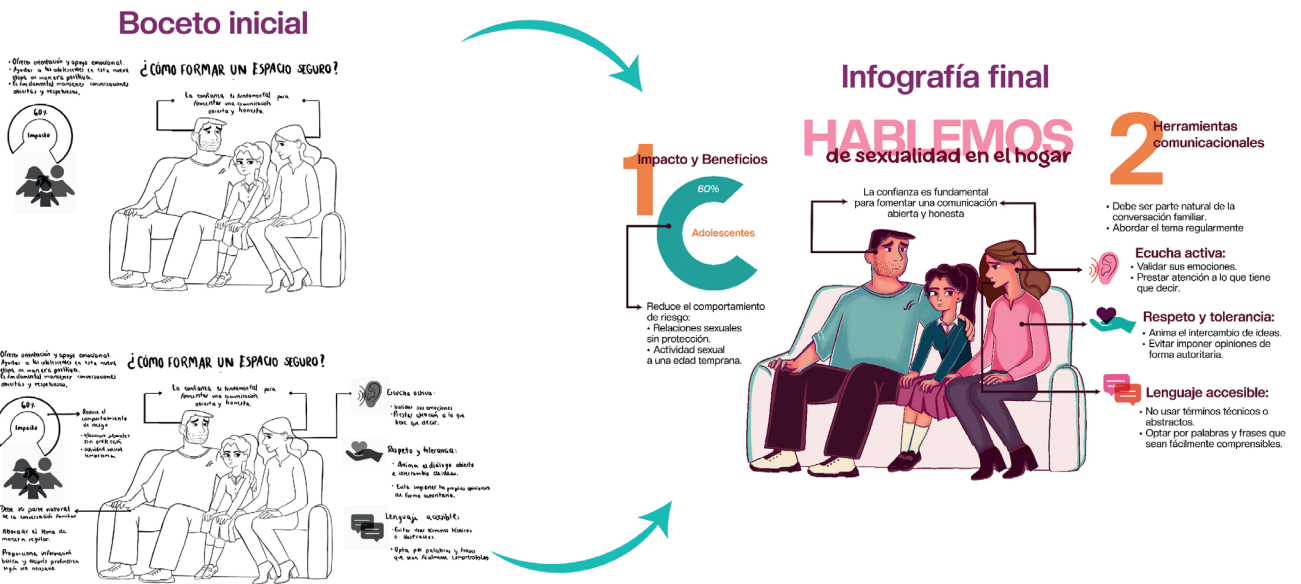


Figura 29
Infografía 3



Manual de uso:

Un manual es un documento que proporciona instrucciones, directrices o información detallada sobre un tema específico. Su propósito es guiar al usuario en la comprensión y ejecución de ciertas tareas o en el manejo de ciertos productos o procesos (Mestres. J, 2009).

• Características del manual:

Para garantizar que el material sea utilizado de manera efectiva, es fundamental proporcionar un manual de uso detallado para el capacitador miembro del DECE. Este manual no solo debe abordar la dinámica de las actividades, sino también ofrecer una descripción clara de cada una de ellas y establecer los objetivos específicos que se pretenden alcanzar. Ver anexo 10.

• Estructura de los contenidos:

1. Portada.
2. Imagen.
3. Créditos
4. Tema y objetivo.
5. Índice.
6. Portadilla: Exploración del nudo comunicacional.
7. Contenido: Objetivo, temas, materiales, instrucciones.
8. Portadilla: Infografías interactivas.
9. Contenido: Temas, glosario, instrucciones
10. Ilustración.
11. Contraportada.

• **Retícula:** Se maneja con un margen externo de 1 cm y 1,5 cm en el margen interno, conformada por 2 columnas separadas por un medianil de 0.5 cm permitiendo una distribución organizada de los contenidos.

Figura 30

Machote

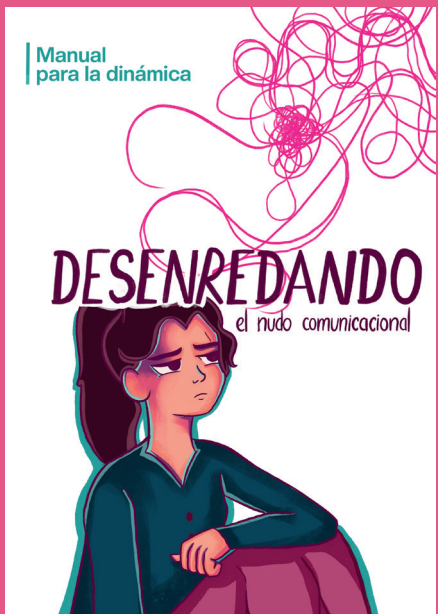


• Elementos del manual:

Portada: Se realiza una composición diagonal que va desde la parte inferior izquierda a la superior derecha, manteniendo el lettering para el título de la portada.

Figura 31

Portada digitalizada



Diseño de páginas internas:

Se usa los modos de fusión de color en títulos, intertítulos y portadillas lo que permite resaltar y distinguir cada sección de los contenidos. Además, se ha realizado un diseño de los nudos, para la representación gráfica de cómo la comunicación puede enredarse o tensarse, pero también de cómo es posible desentrañarlos y resolverlos mediante un esfuerzo consciente y reflexivo. Este diseño contribuye a una experiencia de lectura más significativa, proporcionando tanto valor estético como conceptual.

Figura 32

Páginas digitalizadas



2.4 Detalles

técnicos y de producción

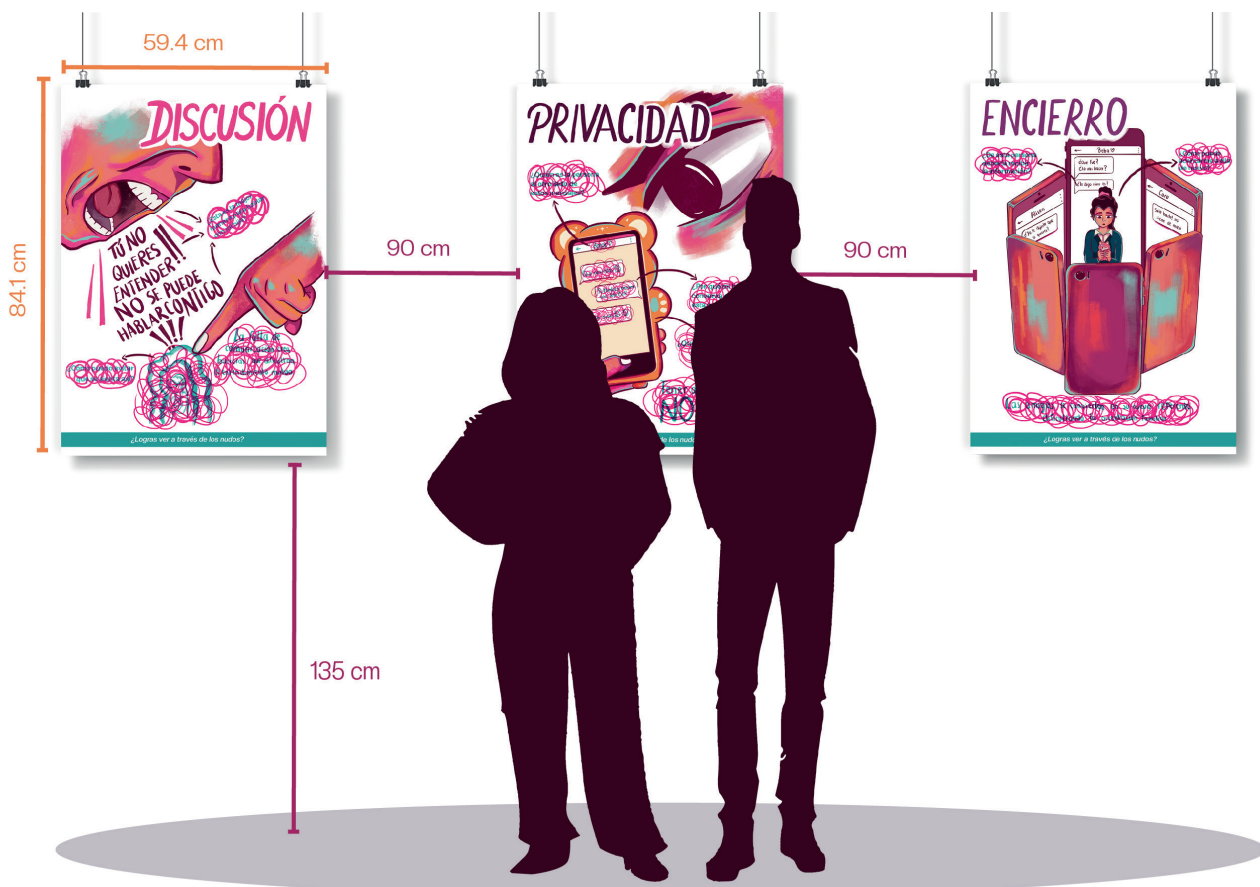
• Carteles:

Se propone que los carteles tengan un formato de 59.4 cm x 84.1 cm, lo que permite una legibilidad adecuada de los contenidos y también atrae el interés de los usuarios, ya que destaca visualmente en el espacio, capturando la atención de manera efectiva. El material ideal es la lona, debido a que es: ligero, duradero, fácil de manipular, permite una impresión de alta calidad y fácil instalación (ClickPrinting, s.f).

En el diseño, implementación y selección del tamaño de los carteles, se consideró la disponibilidad y accesibilidad de los espacios como aulas y auditorio de la institución. La altura ideal para su colocación es a 135 cm del suelo, manteniendo una separación de 90 cm entre cada cartel. Para su implementación, se requiere una barra de aluminio ubicada en la parte posterior del cartel, fijada a cada extremo en sentido vertical con cemento de contacto. La barra de aluminio en la parte superior permite la sujeción segura de los carteles mediante alambres delgados y ganchos, mientras que en la parte inferior ayuda como contrapeso para mantenerlos extendidos en todo momento.

Figura 33

Mockup carteles

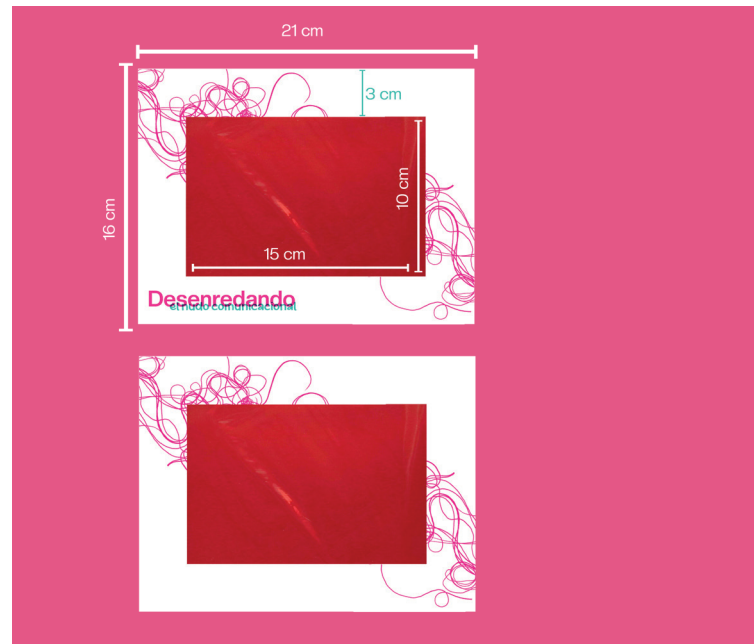


• **Tarjeta decodificadora de color:**

Se elabora en un formato rectangular con dimensiones de 16 cm x 21 cm exteriores y 10 cm x 15 cm interiores. La parte central está compuesta por dos capas de papel celofán, lo que permite una mayor nitidez en la visibilidad. Esta tarjeta está enmarcada en cartón paja con un grosor de 3 cm en cada lado, lo que le proporciona durabilidad y facilidad de uso. El diseño se imprime en vinilo adhesivo con laminado para mayor resistencia al desgaste.

Figura 35

Tarjeta



• **Infografías:**

Se plantea que sean diseñadas en un formato 1080px x 1920px para la proyección en un aula de clase por medio de un infocus. Este formato es fundamental para proporcionar una distribución equilibrada del contenido en la pantalla, lo que facilita la lectura y la asimilación de la información. Los elementos visuales, como botones, diagramas e ilustración, se pueden mostrar con mayor detalle y claridad, lo que aumenta la efectividad de la infografía como herramienta de enseñanza.

Escanea el QR para ver las infografías

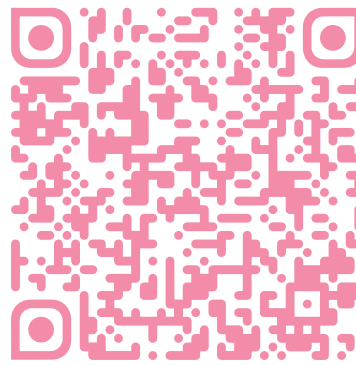
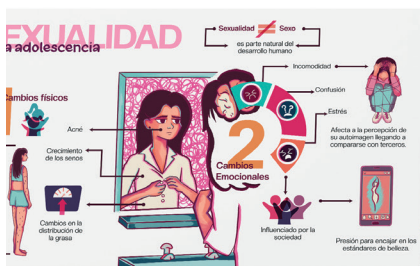


Figura 34

Mockup infografías



• Manual:

Se ha diseñado en formato A5 cerrado y A4 abierto, con un total de 14 páginas internas. Para su impresión, se recomienda utilizar papel tamaño A4, el cual será plegado y grapado posteriormente. El papel elegido es couché de 150 gramos, lo que garantiza una alta calidad de impresión con laminado brillante para portada y contraportada.

Figura 36

Mockup manual



• Factor de innovación de la propuesta:

Un aspecto innovador de este diseño es el empleo de figuras retóricas en la narrativa plasmada en los carteles. Estas figuras no solo informan o anuncian, sino que también permiten conectar emocionalmente con el espectador, creando una experiencia más profunda y memorable. Además, estos carteles incorporan un mecanismo innovador de revelado, que permite a los padres descubrir lo que existe detrás de los nudos comunicacionales ilustrados, ofreciendo una imagen más clara de lo que se oculta tras ellos. Este recurso se utiliza para que los padres identifiquen un nuevo punto de vista sobre la importancia de hablar sobre sexualidad con sus hijas.

Costos:

Es indispensable conocer la viabilidad y los costos de producción del proyecto mediante un análisis del trabajo de gestión (investigación, entrevistas), creativo (conceptualización, bocetos de carteles, infografías, manual) y operativo (Digitalización) pertenecientes a los honorarios profesionales. También se toma en cuenta la producción del prototipado y la licencia del software. Para ver a detalle el cálculo del presupuesto, ir a anexo 11.

Tabla 10

Resumen del presupuesto del proyecto

Resumen		
Honorarios profesionales		\$ 827,42
Licencias Software		\$ 14,99
Producción, modelos, prototipos		\$ 63,98
Subtotal Presupuesto		\$ 1.554,62
Imprevistos	10%	\$ 155,46
Total Presupuesto		\$ 1.710,09

Tabla 11

Resumen del costo de producción de la propuesta final de diseño

Resumen costos de producción	
1. Paquete de 4 carteles	\$ 35,11
2. Manual de uso	\$ 12,00
3. Tarjeta decodificadora	\$ 22,92
Total Presupuesto	\$ 70,03

Los costos se estimaron considerando un período de trabajo de 3 meses, lo que arrojó un total de \$1.030,04 para el desarrollo de la propuesta. Cabe destacar que el proyecto ofrece productos funcionales de larga duración gracias al empleo de materiales duraderos y de fácil montaje y desmontaje. Esto permite una única producción para la institución a un costo total de \$70,03 dólares lo que lo convierte en una opción accesible y viable. Además del costo de producción, se debe considerar el costo de la licencia del software de Adobe, ya que las infografías interactivas se almacenan en la nube de este programa, lo que permite compartirlas fácilmente mediante un enlace.



Tabla 12

Resumen del presupuesto de producción de 100 unidades

Resumen producción en masa	
1. Paquete de 4 carteles	\$ 2.656,00
2. Manual de uso	\$ 150,00
3. Tarjeta decodificadora	\$ 63,86
Total Presupuesto	\$ 2.869,86

Se propone la posibilidad de divulgar la propuesta en otras instituciones educativas. Para ello, se ha establecido la siguiente fórmula para calcular el precio de venta:

$$\text{Precio sin rentabilidad} = (\text{Costo total de producción en serie} + \text{Costo por diseño}) / 100$$

Aplicando esta fórmula, se obtiene un precio sin rentabilidad de \$45,94 dólares. Pero, si se considera una rentabilidad del 40% para este producto, la ganancia neta ascendería a \$18,37 dólares. Por lo tanto, el precio de venta al público se fijaría en \$64,31 dólares, posicionándolo como una opción accesible para las instituciones educativas.

Cabe destacar que, además de su precio competitivo, el proyecto ofrece un valor agregado significativo en las experiencias de aprendizaje, diferenciándose de otros materiales de educación sexual comunes en el mercado.

2.5 Evaluación de la propuesta

La validación final se llevó a cabo con el comitente, el usuario y los expertos porque permite comprobar si el material diseñado funciona y genera una experiencia positiva dentro del contexto de las dinámicas, de capacitación, para padres que ofrece el colegio. Este proceso es crucial porque asegura que todos los elementos diseñados cumplen con los objetivos y los requerimientos.

Para evaluar la funcionalidad del material, la validación del producto impreso se llevó a cabo con un prototipo previo en sustrato formato A2 bond.

La primera validación se la realizó a Karen Guerrero, miembro del departamento del DECE. A través de una encuesta se pudo conocer el grado de pertinencia del material didáctico y las actividades frente a línea pedagógica de la institución. Ella menciona que el diseño de la propuesta es adecuado para las convivencias de padres de familia, ya que la dinámica permite una participación activa donde pueden compartir sus dudas y experiencias, promoviendo la reflexión y el aprendizaje. Además, sugiere que este material, también, debe compararse con las estudiantes para que formen parte de la dinámica.



La segunda validación con los usuarios se la realizó con 14 padres de 1ro bachillerato dentro de la institución en el salón de catequesis. La psicóloga que impartió la charla estableció las directrices de la dinámica. La primera actividad, duró aproximadamente 10 minutos, consistió en el contacto con los carteles, adicional, se entregó a cada participante un decodificador de color para que pudieran observar a través de los nudos que es un contenido implícito, no visible a la lectura del ojo, pero perfectamente identificable a través del filtro decodificador de color, revelando, con ello, las fallas de la comunicación parental. A continuación, se presentaron las infografías interactivas, donde la psicóloga desglosó y compartió la información con los padres durante 40 minutos. En esta actividad, se observó que los padres asentían con la cabeza en señal de afirmación en diferentes puntos del conversatorio. Al culminar la charla, se les aplicó un cuestionario para conocer su experiencia, así como su comprensión del uso del material y de los contenidos.

Figura 37

Interacción con usuarios



Como parte de la retroalimentación, los padres destacan el hecho de que se identificaron con las situaciones presentadas en los carteles, reconociendo principalmente emociones de preocupación y curiosidad. Por ejemplo, dentro de las infografías, la emoción que predomina es la confianza y motivación para abordar los temas de sexualidad. En este sentido, se pudo observar que, la reacción emocional genera un impacto y la reflexión de los padres, mencionan que el material les dio conocimientos para dialogar con las hijas y afirman que sienten que tienen mucho por hablar en casa sobre sexualidad. Se logró llevar a reflexionar sobre la confianza que se debe tener en el hogar. Ver anexo 12.

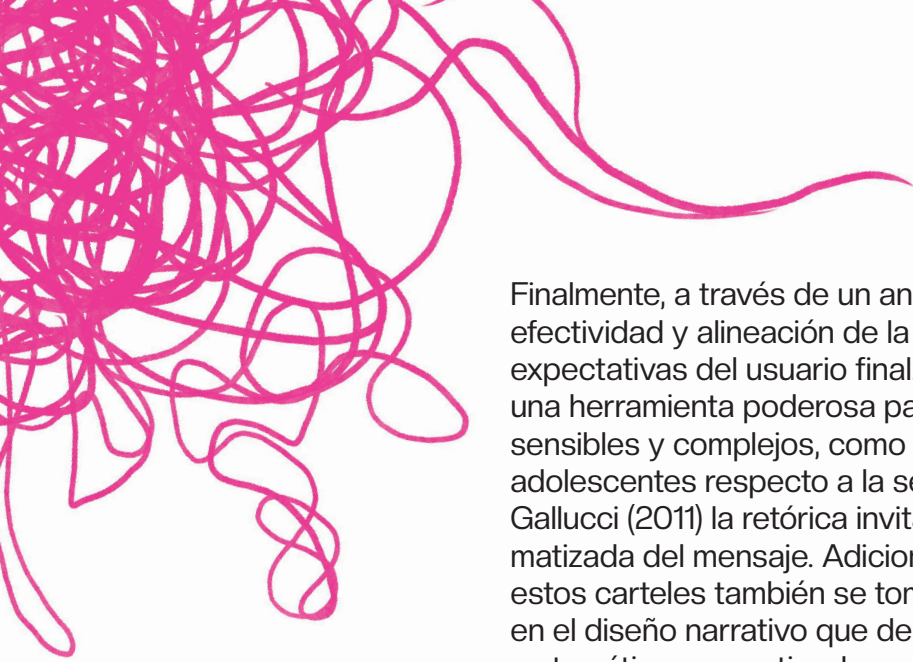
La tercera validación con la psicóloga nos permite evaluar los contenidos. La Lic. Aida menciona que se podría incluir temas referentes a la comunidad LGBTQI+, orientación e identificación para ampliar el espectro de la sexualidad, además de aumentar las herramientas de comunicación en las infografías. También menciona que la dinámica genera un ambiente positivo dentro de la institución. Del mismo modo, afirma que el uso de elementos emocionales ayuda a reducir la incomodidad del tema, logrando un acercamiento e iniciativa en la comunicación

Al culminar la validación se obtuvieron resultados que permiten concluir que los carteles e infografías son un material adecuado para trabajar con los padres. Aspectos como la interactividad, narrativa, ilustraciones, presentación de los datos, entendimiento del uso y factor de novedad permitieron obtener los resultados deseados frente al planteamiento de la hipótesis del proyecto. La aceptación del producto fue positiva cumpliendo los parámetros iniciales y adecuándose al formato de trabajo del colegio, pero también ofreciendo una nueva experiencia de aprendizaje para los padres y madres que forman parte de la comunidad Bethlehemita.

Figura 38

Actividad de las infografías





Finalmente, a través de un análisis teórico se busca demostrar la efectividad y alineación de la propuesta con las necesidades y expectativas del usuario final. Los carteles de persuasión son una herramienta poderosa para impulsar el diálogo sobre temas sensibles y complejos, como la comunicación entre padres e hijos adolescentes respecto a la sexualidad. Según lo que menciona Gallucci (2011) la retórica invita a una interpretación más rica y matizada del mensaje. Adicionalmente, para la construcción de estos carteles también se toma en cuenta lo que menciona Fejioó en el diseño narrativo que debe seguir los 3 pilares: emocionales, matemático y narrativo. La combinación de estos tres pilares es esencial para crear una narrativa bien equilibrada y poderosa.

En este caso, la retórica funciona en la imagen porque permite comunicar mensajes complejos de manera efectiva y memorable. Al utilizar la hipérbole, por ejemplo, se pueden dramatizar las diferencias y tensiones en la comunicación entre padres e hijos adolescentes. La ironía, por otro lado, resalta la dualidad entre la apariencia de inocencia y la realidad de la exploración sexual. La metáfora de una barrera de celulares simboliza la desconexión emocional y la falta de comunicación efectiva, mientras que la personificación de pensamientos y emociones permite visualizar el impacto psicológico de estas dinámicas.

En conjunto, estas técnicas retóricas se aplican los pilares de Fejioó, a través del personaje que representa a la hija, los nudos representando las barreras comunicacionales y una estructura narrativa de las vivencias y experiencias de padres. De este modo se logra una comunicación visual efectiva, siendo emocionalmente resonante, lógicamente estructurada y narrativamente poderosa. Sin embargo, quedó pendiente trabajar en la estructura de exhibición de los carteles, ya que en la fase de validación se realizó de manera casera.

El diseño de la información en infografías, según Cairo (2011), permite mejorar significativamente la comprensión de los datos. En este caso, se agregó la interacción, lo que no solo proporciona información de manera visualmente atractiva, sino que también invita a los usuarios a explorar los datos por sí mismos, fomentando una mayor participación y retención de la información. Al igual que en el producto anterior, aquí también se implementaron los pilares de Fejioó, creando una estructura lineal y utilizando al personaje de la hija para mantener la conexión emocional con el producto.

En definitiva, esta propuesta, fundamentada en un análisis teórico sólido y alineada con las necesidades del usuario final, tiene el potencial de generar un impacto positivo en la comunicación entre padres e hijos adolescentes sobre temas relacionados con la sexualidad.

2.6 Conclusiones

Recomendaciones

Tras el desarrollo del proceso de diseño, tomando como base la hipótesis y los objetivos planteados, se han obtenido las siguientes conclusiones:

- Tras el desarrollo del proyecto, se concluye que se logró modificar la condición teórica y tradicional de las charlas sobre sexualidad hacia una propuesta participativa, emocional y reflexiva por medio del diseño de información y persuasión. También se destaca que las narrativas funcionan como un elemento fundamental para transformar un discurso lineal en una disertación participativa. Lo que permitió la inclusión de todos los actores al verse reflejados en las dinámicas narrativas. Esto generó el reconocimiento de padres y madres, quienes encontraron espacios para la reflexión personal.
- Otro factor concluyente es la naturaleza investigativa del diseño. Reconocer los factores sociales y culturales que influyen en un tema tan complejo como la sexualidad, y la comunicación sobre este tema entre padres, madres e hijas, determinó las propuestas y la línea de diseño a desarrollar. En este sentido, el diseñador o la diseñadora se convierte en un eje dinámico fundamental para la integración de saberes y la resolución de problemas.
- La estrategia de implementar material informativo y persuasivo interactivo ha permitido generar un impacto emocional en los padres, permitiéndoles conectar con las experiencias y sentimientos de sus hijas, fomentando la empatía, la comprensión e impulsando el diálogo.
- La evaluación de la eficacia del material diseñado ha demostrado que este ha tenido un impacto positivo en los padres, permitiéndoles desarrollar herramientas para comunicarse con sus hijas sobre la sexualidad de manera abierta, honesta y respetuosa. Al hacerlo, se crea un espacio de diálogo seguro y confiable que promueve una visión más amplia de la sexualidad.

Además de esto se proponen las siguientes recomendaciones:

- Después de la experiencia y la retroalimentación de la propuesta de diseño comunicacional de sexualidad, se recomienda actualizar, constantemente, a través de la creación de más contenido narrativo que involucre vivencias reales sobre las experiencias y convivencia de padres, madre e hijas. Además, se reconoce la versatilidad del diseño de información y la persuasión para tratar temas complejos, por ello se recomienda ampliar el espectro temático a otros temas sensibles relacionados con la identidad de género y la comunidad LGBTIQ+.
- Se recomienda ampliar el horizonte del diseñador hacia espacios donde el diseño pueda actuar como un eficiente generador de contenidos, integrando diversos lenguajes en un discurso coherente. Un ejemplo de ello es el desarrollo de contenido curricular, donde los principios del diseño pueden ser incorporados para transformar el aprendizaje de contenidos de estrategias clásicas tradicionales a experiencias significativas, dentro de ambientes dinámicos y participativos.

Bibliografía

- Acosta, N., Aveiga, M., López, K. (2020). Conocimiento sobre salud sexual y reproductiva en adolescentes. <https://dominio-delasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1544>
- Adobe. (2022). Modos de fusión. <https://helpx.adobe.com/la/photoshop/using/blending-modes.html>
- Andrade, M. (2018). La educación sexual de sus hijas, un reto. EITelegrafo. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/septimo/1/la-educacion-sexual-de-sus-hijas-un-reto>
- Asamblea Constituyente. (2008). Constitución 2008, Sección Séptima. Registro Oficial No. 449 , 34.
- Bethlemitas. (s.f.). Sagrado Corazón de Jesús "Hnas. Bethlemitas" – Quito. <https://bethlemitas.edu.ec/portal2022/>
- Bohórquez, M. (2011). El diseño audiovisual. [Archivo PDF]. Core.ac.uk. <https://core.ac.uk/download/pdf/11862148.pdf>
- Cairo, A. (2011). EL ARTE FUNCIONAL infografía y visualización de información [Archivo PDF]. <https://acortar.link/5V8f5Z>
- Castro, A., Delgado, M y Pasos, A. (2022). La educación sexual en el Ecuador, una mirada crítica. <https://acortar.link/PmLIRB>
- Cela, J., Ballesteros, J. (2012). Educar para el amor: Guía para padres y educadores. Barcelona: Editorial Ariel.
- ClickPrinting. (s.f). Qué son las lonas y para qué sirven. <https://acortar.link/hM30gR>
- Congost, S. (2023). Cómo hablar de amor y sexualidad a tus hijos, según una experta. <https://www.elle.com/es/living/pareja-sexo/a43723315/como-hablar-de-sexualidad-con-los-hijos/>
- Congost, S. (2023). Cómo hablar de amor y sexualidad a tus hijos, según una experta.
- Constitución de la República. (2008). Registro Oficial No. 449, 162.
- Costa, J. (2021). Cara a cara con el diseño: por el progreso del diseño gráfico y de la sociedad. Madrid: Experimenta Editorial.
- Dafont. (s.f). Playful Font Southern Melody. <https://www.dafont.com/es/southern-melody.font>
- E-Learning Specialist. (2023). 5 beneficios de contenidos interactivos para la atención de los alumnos. CAE. <https://www.cae.net/es/beneficios-contenido-interactivo/>
- ElUniverso. (2023). En el 2022 nacieron 1.921 bebés de niñas entre 10 y 14 años en Ecuador, la mayoría tiene como antecedente que son casos de violencia y abuso. <https://acortar.link/xX8lmn>
- Erazo, A. (2023). Collage: Técnica artística que desafía las leyes del copyright. <https://radiococoa.com/collage-tecnica-artistica-que-desafia-las-leyes-del-copyright/>
- Erazo, P. (2010). La comunicación familiar y su incidencia en la comprensión de la sexualidad en la adolescencia. [Archivo PDF]. University of Cuenca. <https://acortar.link/LXVZ5S>
- Euroinnova. (s.f.). Conoce qué es generación de ideas y cómo implementarla. <https://www.euroinnova.edu.es/blog/que-es-generacion-de-ideas>
- Feijóo, J. (2019). Diseño narrativo: metodología para comunicar. Ediciones Anaya Multimedia.
- Formas Futuro. (2022). ¿En qué consiste la técnica de la acuarela? ¿Sobre qué se puede pintar?. <https://formasfuturo.com.co/tips/tecnica-de-acuarela/>
- Gallucci, L. (2011). Las figuras retóricas como técnica de creación publicitaria. [Archivo PDF]. <https://imgbiblio.vaneduc.edu.ar/fulltext/files/TC067915.pdf>
- Gómez, E. (2020). ¿Qué significa y representa el color magenta en Psicología?. <https://acortar.link/qIVfIU>
- González, Elena. 1962-. (2015). Diseño de iconos y pictogramas. Campgráfico.
- Hernández, N., Garnica, J. (2015). Árbol de Problemas del Análisis al Diseño y Desarrollo de Productos. Instituto Tecnológico de Aguascalientes.
- Hische, J. (2018). Inspiración & lettering : consulta en el interior el cuaderno de bocetos de tipografías de la artista y el proceso del lápiz vector. Anaya Multimedia.
- InfoPa'lante Ecuador. (2023). Conoce tus derechos sexuales y reproductivos. <https://www.infopalanteec.org/es/articles/5918631322653>

Inti Audiovisual. (s.f). Significado del color cian. <https://intiaudiovisual.com/significado-color-cian/>

Johnson, M. (2004). Problem solved. Phaidon. ELLE. <https://www.elle.com/es/living/pareja-sexo/a43723315/como-hablar-de-sexualidad-con-los-hijos/>

Jordán, J., Camacho, M. (2018). La educación sexual: como método para la prevención de embarazos no deseados en el bachillerato. Revista de Investigación Enlace Universitario. Vol. 17 <https://enlace.ueb.edu.ec/index.php/enlaceuniversitario/article/view/46/90>

Jordán, M. C. (2018). La educación sexual: como método para la prevención de embarazos no deseados en el bachillerato. Obtenido de Revista de Investigación Enlace Universitario: <https://acortar.link/AYcT6w>

Lupton, E. (2012). Intuición, Acción, Creación. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Matoses,D. (2021). ¿Sabes qué es la risografía? Resultados de serigrafía sin utilizar serigrafía. <https://grafica.info/risografia-2/>

MayoClinic. (2023). Educación sexual: cómo hablar sobre sexo con tu hijo adolescente. <https://acortar.link/4Ldl2H>

Mestres, J. M. (2009). Manual de edición y autoedición. Editorial UOC.

Morales, L. (2014). Diseño: estrategia y tácticas. Siglo XXI Editores México.

Moreno, C. (2009). El diseño gráfico en materiales didácticos. [Archivo PDF]. Estudio Caos. <https://acortar.link/bcyA3L>

Muñoz, J. (2020). Neurodiseño gráfico: neurociencias y fuentes para el diseño. [editor no identificado].

Myfonts. (s.f). Anugrah Pasau. <https://www.myfonts.com/es/collections/anugrah-pasau>

OMS. (s.f). Salud Sexual. https://www.who.int/es/health-topics/sexual-health#tab=tab_1

PAD. (2017). Empatía: el secreto para conocer a nuestras hijas e hijos. Servicio PAD. <https://serviciopad.es/empatia-el-secreto-para-conocer-a-nuestras-hijas-e-hijos/>

Procreate. (s.f). Brushes with Colour Dynamics. <https://folio.procreate.com/discussions/10/28/38201>

Procreate. (s.f). Brushes with Colour Dynamics. <https://folio.procreate.com/discussions/10/28/38201>

Rull, A. (2023). Educación positiva con adolescentes: así puedes aplicarla. <https://acortar.link/9dwtlE>

Schell, J. (2008). The Art of Game Design. [Archivo PDF]. Carnegie Mellon University. chrome- <https://www.inventoridigiochi.it/wp-content/uploads/2020/07/art-of-game-design.pdf>

Square Enix. (s.f). Videojuegos de life is strange: saga completa. Vandal. <https://vandal.elespanol.com/sagas/life-is-strange>

Zuñiga, G. (2013). Manual de creación de personajes. Bogotá. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/979>

Anexos:

https://puceeduec-my.sharepoint.com/:f/g/personal/avona_puce_edu_ec/EhQdrhm-jshGpteeBDVhvCkBxdOj-OtRB8MDilbWvLMJGMg?e=rnbODF