



**USAC**  
TRICENTENARIA  
Universidad de San Carlos de Guatemala

ARQUITECTURA  
Diseño Gráfico



Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico

Presentado por  
Jorge Daniel Toj Yup  
para optar al título de  
Licenciado en Diseño Gráfico

# Material didáctico Multimedia

para facilitar el proceso de  
enseñanza aprendizaje del  
tema abuso sexual infantil

Egresado de la Facultad de Arquitectura de la  
Universidad de San Carlos  
Guatemala, marzo, 2014





# Título del proyecto

---

Material didáctico multimedia del tema abuso sexual infantil.

Material didáctico multimedia para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje del tema abuso sexual infantil.



# Índice

---

Nómina de autoridades	1
Dedicatoria	2
Presentación	3
Introducción	4
Objetivos	6
<b>CAPÍTULO 1</b>	8
1.1. Planteamiento del Problema	10
1.2. Justificación	12
1.3. Antecedentes de Comunicación Visual	15
1.4. Perfil de las Instituciones Relacionadas	16
1.5. Grupo Objetivo	18
<b>CAPÍTULO 2</b>	20
2.1. Diseño Gráfico Multimedia en el Contexto Nacional	22
2.2. Incidencia en la Problemática	22
2.3. Piezas a Diseñar	23
2.4. Conceptos Fundamentales	25
<b>CAPÍTULO 3</b>	34
3.1. Perfil del Usuario	36
3.2. Proceso Creativo	36
3.2.1. Insight	37
3.2.2. Concepto Creativo	38
3.3. Producción Gráfica	43
3.3.1. Primer nivel de Visualización	43
3.3.2. Segundo Nivel De Visualización	51
3.3.3. Tercer Nivel De Visualización	56
<b>CAPÍTULO 4</b>	66
4.1. Comprobación de Eficacia y Propuesta Gráfica	67
4.2. Propuesta Gráfica Final	74
4.3. Fundamentación de la Pieza Gráfica Final	80
5. Conclusiones, Lecciones aprendidas y Puesta en Práctica de la propuesta	85
6. Referencias	89
7. Anexos	90

# Nómina de autoridades

---

## ***Junta Directiva:***

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	Decano
Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea	Vocal I
Arq. Edgar Armando López Pazos	Vocal II
Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras	Vocal III
Br. Willian Josué Pérez Sazo	Vocal IV
Br. Carlos Alfredo Gusmán Lechuga	Vocal V
Arq. Alejandro Muñoz Calderón	Secretario Académico

## ***Tribunal Examinador y Asesores del Proyecto***

Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo	Decano
Arq. Alejandro Muñoz Calderón	Secretario Académico
Licda. Lourdes Eugenia Pérez Estrada	Asesora Metodológica
Lic. Luis Gustavo Jurado Duarte	Asesor Gráfico
Lic. Marco Antonio Morales Tomas	Tercer Asesor

# Dedicatoria

---

A mis asesores, sin su orientación, ayuda y andamiaje, no hubiera podido llegar hasta donde estoy. Cada uno dono parte de su tiempo, experiencia y conocimientos para asesorarme en diferentes especialidades.

A la institución: que confió en se lograría un buen resultado, y se alcanzó.

A mis padres Carlos y Cristina, porque durante estos años estuvieron apoyándome en lo que pudieron, y constantemente buscan que sea mejor.

***A mis amigos y amigas:*** especialmente por los que estuvieron conmigo en esta etapa, animándome cuando estaba a punto de botar la toalla, dando buenos consejos y apoyándome en esta etapa.

Aprendí mucho de ellos y por eso estoy agradecido.

# Presentación

---

La tecnología avanza día a día, como las formas de enseñar. Los niños nacen en un mundo donde la tecnología está al alcance junto a los peligros que los rodean, uno de ellos es el abuso sexual infantil.

Juvenfami es una ONG que vio una necesidad que cubrir, el abuso sexual infantil se da mayormente entre las edades de 7-9 años, ese es el grupo objetivo. La fundación produjo material didáctico para enseñar a los niños a prevenir el abuso sexual infantil.

Se plantea la adaptación del material escrito a un juego interactivo que facilite el aprendizaje del tema, y sea de apoyo para los adultos y educadores.

Luego de que los niños interactúan con el juego, se les facilita aprender tres elementos importantes: lo que deben y no permitir, lo que deben hacer en caso de un abuso sexual y finalmente detener el abuso a través de denunciarlo.

Esta es una manera diferente de aprender, una forma que está al día, que no es muy común y que los niños y niñas vuelven a jugar una y otra vez. Además, mientras juegan aprenden.

# Introducción

---

*Material didáctico multimedia para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje del tema abuso sexual infantil*, es un conjunto de animaciones, sonidos, contenido educativo para la prevención del abuso sexual infantil, enfocado en niños y niñas de 7 a 9 años de edad, para que a través de lo que el niño llama “juego” aprenda al menos tres aspectos importantes: identificar peligros potenciales, cómo defenderse y finalmente cómo denunciar un abuso sexual.

Para determinar la necesidad de comunicación a abordar se realizó un diagnóstico institucional, como herramienta se utilizó una guía de observación (Datos de identificación de la institución, características del entorno, localización de la sede e interior de las instalaciones) y una guía de entrevista (Actividades que realiza, fuente de ingresos, vías de comunicación, proyectos o necesidades actuales y a futuro).

Como resultado se encontraron tres necesidades (posicionamiento de identidad corporativa, interpretación de contenido escrito a material multimedia y simplificación de información) las soluciones fueron:

1. Juego Interactivo.
2. Infografía sobre prevención sexual.
3. Manual de identidad corporativa.

Se optó por desarrollar el material interactivo multimedia.

El problema elegido fue la falta de material multimedia que facilite el aprendizaje en niños en el tema de abuso sexual infantil.

La propuesta gráfica es material didáctico multimedia, usando el contenido escrito del material *Aprendiendo a Cuidarme*, que la institución previamente generó. Su estructura técnica está basada en el principio de “gamificación”, donde hay niveles, premios, desafíos y logros.

Se creó un identificado de juego, iconos, personajes y luego se consiguió la musicalización y efectos de sonido. Todo dentro de una plataforma flash, acompañado de un CD auto ejecutable, con su respectivo empaque.

Luego se validó el juego con un especialista en el campo de multimedia, un pedagogo, el representante de la ONG. A partir de estas validaciones se realizaron mejoras para finalmente validar el producto final con el usuario.

Como herramienta de validación se realizó un focus group con niños y niñas entre 7 y 9 años de edad. Luego de que cada niño utilizara el juego, el moderador realizaba una serie de preguntas para evaluar, la comprensión, la aceptación, involucramiento, persuasión y la legibilidad. Finalmente, se determinaba si recordaban el mensaje principal.

Los resultados fueron positivos. Luego de la validación se realizaron mejoras en la última etapa para reforzar el mensaje de “contarlo” y así cumplir con los objetivos del material interactivo.

# Objetivos

## **GENERAL**

---

Desarrollar material didáctico interactivo que contribuya a que las y los profesores de la institución puedan orientar a niños y niñas de 7 a 9 años de edad sobre el tema de prevención del Abuso sexual Infantil, en la ciudad capitalina.

## **Primer específico**

---

Informar a través del material didáctico interactivo multimedia, sobre las manera de prevenir el abuso sexual infantil en los en los niños de 7-9 años de edad.

## **Segundo específico**

---

Diseñar un juego didáctico interactivo multimedia, para que niños de 7-9 años de edad adopten medidas preventivas para facilitar el aprendizaje en el tema del abuso sexual infantil, con el apoyo de educadores o padres de familia.



# CAPÍTULO 1

Planteamiento del  
Problema



# 1.1

## Planteamiento del problema

---

El problema no es nuevo sino oculto. En respuesta al mismo, la institución publicó el libro “Aprendiendo a cuidarme” para capacitar a los padres y niños sobre el tema de prevención del abuso sexual infantil.

Por la época tecnológica en la que vivimos la institución ve la necesidad de enseñar —a través de un juego interactivo que enseñe a los niños, con el apoyo de un padre o profesor— cómo prevenir el abuso sexual infantil y qué hacer para defenderse.

El mensaje de abuso sexual no es muy agradable, de hecho es considerado un tema tabú. Por eso el tema no es tan popular y la falta de conocimiento promueve el acto de abuso sexual.

En la organización la carencia de recursos (financieros, mobiliario, equipo humano y de diseño gráfico) dificulta la difusión del material impreso “Aprendiendo a cuidarme”, para la prevención del abuso sexual infantil. Esto limita además el interés y la difusión del juego, que de realizarse, podría no solo ayudar a educar a los niños, sino también generar nuevos ingresos a la institución.

En su página, Unicef (United Nations Children’s Fund) publicó testimoniales de menores de edad que han sido abusado sexualmente, con el fin de sensibilizar a la población con el tema.

Conacmi (Comisión Nacional contra el Maltrato Infantil), en coordinación con el Ministerio de Salud Pública y Asistencia Social, permitió firmar un convenio de cooperación para la implementación del protocolo de atención en salud integral, con enfoque intercultural, de niñas y niños víctimas de maltrato infantil. Incluye la promulgación de un acuerdo ministerial que llama a la conformación de comités de prevención y atención al maltrato y abuso sexual a NNA (niños, niñas y adolescentes) y las unidades de atención psicosocial en todos los hospitales y centros de salud a nivel nacional.

Este trabajo permitió que agencias de cooperación internacional se interesaran en apoyar esta iniciativa y favorecieran acciones para ampliar la cobertura del trabajo de Conacmi. Dichas instancias están conformando una mesa técnica de seguimiento a la implementación del protocolo. La mesa está integrada por el Ministerio de Salud Pública, Plan Internacional, Unicef y la Embajada de Francia en Guatemala. Como parte de este trabajo también se han coordinado acciones con la Secretaría en Contra de la Violencia Sexual, la Explotación y la Trata de Personas –SVET–, Médicos Sin Fronteras y la Comisión de Prevención a la Violencia Intrafamiliar –CONAPREVI–.

## **PROBLEMA**

*“Desconocimiento en niños y padres de familia acerca de las medidas preventivas en el tema de abuso sexual infantil, en la ciudad de Guatemala”.*

## 1.2

# Justificación del proyecto

---

A mayor desconocimiento de cómo reaccionar ante un abuso sexual y qué hacer si está ocurriendo, mayor es el número de niños abusados.

Como consecuencia, los abusadores sienten que tienen el derecho de abusar por sus experiencias previas o por el hecho de sentirse poderosos. En su mayoría, los abusadores son varones (entre un 80 y un 95% de los casos) heterosexuales que utilizan la confianza y familiaridad, el engaño y la sorpresa, como estrategias más frecuentes para someter a la víctima.

Lameiras (2001) describe que la media de edad de la víctima ronda entre los 8 y 12 años. El número de niñas que sufren abusos es entre 1,5 y 3 veces mayor que el de niños.

### **1.2.1 Magnitud**

Es difícil dar una cifra exacta de los afectados. Usualmente, las víctimas no hablan al respecto por miedo o vergüenza; sin embargo, solo en el área metropolitana, en el año 2012 se registraron 153 procesos por maltratos sexuales contra menores de edad. Esta cantidad revela que en un año, en una sola región, se conoció casi la misma cantidad de casos que fueron diligenciados por los juzgados durante cuatro años.

García (2013) señala que datos del Departamento del Sistema Informático de Control de la Investigación del Ministerio Público (MP) señalan que entre enero de 2012 y los primeros diez días de marzo del 2013, en el ámbito nacional, la Fiscalía recibió 4 mil 495 denuncias de violación y agresión sexual contra niños y niñas.

### **1.2.2 *Trascendencia del problema***

Lo que uno da eso recibe. Los niños abusados son potenciales abusadores y si no se cuenta con la debida información no se puede ayudar. En el futuro, el problema aumentará porque la falta de conocimiento del tema será mayor.

Algunas de las consecuencias que se presentarán a lo largo de la vida de las personas abusadas tienen relación directa con el modo como vivirán su sexualidad, su vida amorosa y erótica. Otras se vincularán con problemas psicológicos como miedos, fobias y dificultades para enfrentar situaciones complicadas.

La institución plantea utilizar un juego interactivo basado en el material impreso para obtener mayor impacto en los niños capitalinos de 7-12 años, para que aprendan jugando a prevenir el abuso sexual infantil.

Los padres o tutores obtienen material que les sirve para educar y, a su vez, informarse sobre el tema.

### **1.2.3 Vulnerabilidad del problema**

Empoderar al niños a través de la información que da el material didáctico interactivo, acompañado del andamiaje de los facilitadores del aprendizaje, ayuda a los niños a contar con formas para prevenir el abuso sexual infantil y así reducir los índices de abusos sexual en los niños.

### **1.2.4 Factibilidad del proyecto**

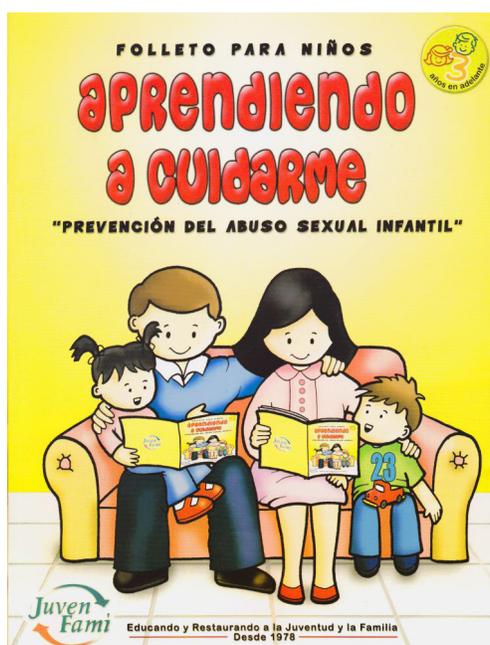
De acuerdo al presupuesto que la institución posee, se plantea trabajarlo por etapas y recaudar fondos al promocionar el material en los seminarios, capacitaciones, espacio en radio y prensa.

También se realizarán visitas a centros educativos para que implementen este material con sus estudiantes.

# 1.3

## Antecedentes de comunicación visual

“Aprendiendo a cuidarme” es un libro que fue publicado (patrocinado por colegios e interesados en apoyar), junto con un manual para padres y tutores con el fin de fortalecer el tema sobre la prevención del abuso sexual en los niños. Han promocionado el libro y sus servicios en espacios de canal 27, radio Cultural, capacitaciones y seminarios.



Garrido, 2007, *Aprendiendo a Cuidarme*. Copyright

# 1.4

## Perfil de las instituciones relacionadas

---

***Nombre: Juvenfami***

Dirección: 6ta. Calle 5-28 Zona 9 Edificio Torre Cristal, Of. 603

Sede: 1

Tipo de institución: Fundación

Propósito y actividades: vela por la orientación y restauración de la juventud, así como en el fortalecimiento de la familia a través de atención psicológica, capacitaciones, producción y distribución de materiales de apoyo.

Población que atiende: niños, jóvenes, adultos, padres de familia y parejas. Edades que estén atravesando alguna situación difícil o necesiten evaluación psicopedagógica o de personalidad.

**Nombre:**

**Ministerio de Educación**

Dirección: 6a. Calle 1-87 Zona 10

Sede: 1

Tipo de institución: gubernamental

Propósito y actividades: formar ciudadanos con carácter, capaces de aprender por sí mismos, empeñados en conseguir su desarrollo integral, con principios, valores y convicciones que fundamentan su conducta. Facilita recursos educativos; norma el contenido de enseñanza.

Población que atiende: niños, jóvenes, padres de familia y centros educativos.

**Nombre:**

**Fondo de Población de las Naciones Unidas,  
UNFPA Guatemala**

Dirección: 5a. Avenida 5-55, Zona 14, edificio Europlaza Torre 4, Nivel 10

Sede: 1

Tipo de institución: no gubernamental

Propósito y actividades: es una agencia de cooperación internacional para el desarrollo que promueve el derecho de cada mujer, hombre, niño y niña a disfrutar de una vida sana, con igualdad de oportunidades para todos. Apoya a los países para asegurar que los embarazos sean deseados, los partos seguros y que los jóvenes tengan acceso a servicios de salud reproductiva.

Población que atiende:  
juventud e interculturalidad.

# 1.5 Grupo objetivo

---

## **1.5.1 Perfil demográfico**

Residencia: ciudad Capital  
Rango de edades: 7 a 9 años de edad  
Sexo: femenino y masculino  
Oficio: estudiantes nivel primaria  
Grado académico: primero a tercero primaria  
Nivel socioeconómico: medio a alto  
Forma de ingresos: padres  
Religión: la de sus padres (usualmente católica o evangélica)

## **1.5.2 Perfil psicográfico**

Se levantan temprano, se bañan, desayunan, llegan a tiempo al colegio o escuela. Llegan caminando o en carro acompañados de sus padres; pasan la mañana interactuando con otros, formando lazos de amistad. Alrededor de medio día, regresan a su casa, juegan en la web, escuchan música, ven algún programa de televisión, juegan videojuegos y hacen sus tareas académicas. Los fines de semana acompañan a sus padres a centros comerciales, a hacer las compras del super y a la iglesia (algunos casos).

Suelen jugar con la pelota o algún juego tradicional mientras están en el colegio, colonia o barrio; usan juegos de mesa. Los programas de TV son por cable, tales como: iCarly, Victorious, Big Time Rush (Nikelodeon), Hora de aventura (Cartoon Network), Avengers, Phineas y Ferb, Kick Buttowski, Ultimate Spider-Man, Crash & Bernsein (Disney XD) Jesse, Austin & Ally, A todo Ritmo (Disney Channel). Estilo de vida: bienes que consume (cosas que utiliza).

Prefieren los juegos en la web 2D, dulces, comida chatarra, jugar con otros niños (sin importar si los conocen o no). Video juegos 3D (PSP, playstation, wii, xbox). Higiene personal (lavarse las manos). Los inquieta los niños de la calle y el trabajo infantil.

### **1.5.3 Perfil conductual - personalidad**

Dependientes de sus padres o tutores; sin embargo, pasan más tiempo navegando en la web o viendo TV que con sus padres. Impulsivos, extrovertidos o introvertidos, inmaduros, alegres y otras veces lloran por ser regañados o por berriche. Buscan afecto, sentido de seguridad, son curiosos, les encanta recibir un regalo por la emoción de satisfacer su curiosidad (“es una sorpresa”).

El sentido de familia como lo más importante; violencia en la familia, la escuela, calle o en su comunidad son sus preocupaciones. Tienen una mascota (perro, gato o ave son los más comunes).

### **1.5.4 Perfil cognitivo**

Su vocabulario está en formación. Aún así, son conversadores y con muchas ganas de aprender. A esta edad (7-9 años) les atrae mucho clasificar objetos, entienden la diferencia y relación de volumen, forma y tamaño. Aprenden con rapidez y facilidad muchas de las cosas no operacionales; esta parte la desarrollan después de los 12 años. En años previos aprendieron sin darse cuenta por medio de juegos.

# CAPÍTULO 2

Marco Teórico y  
Conceptual



## **2.1 Diseño grafico multimedia en el contexto nacional**

Se define como diseño multimedia a la combinación de diversas ramas, que engloban texto, fotografías, videos, sonido y animación, en un soporte digital. Muchas son las agencias, estudios y freelances en Guatemala que combinan este concepto (Pancho & Compañía, BBDO Guatemala, La Fototeca, Jorge Letona, Billy Aguilar).

Solo en un grupo de Facebook llamado “Diseñadores Gráficos de Guatemala” hay 1,816 diseñadores gráficos. Cada uno diferente, en habilidades y conocimiento; algunos son estudiantes y otros, profesionales. Muchos se dedican a producción de audiovisuales; otros, a animaciones y páginas web, pero pocos a la creación de juegos interactivos.

## **2.2 Incidencia en la problemática del material interactivo para facilitar el aprendizaje del abuso sexual en niños:**

Pocas son las personas que se han atrevido a explorar lo nuevo y diferente en juegos interactivos, entre ellos, Mayan Pitz. Son los ganadores del concurso “Emprender con cultura” en el V Congreso Iberoamérica de la cultura, diseño, innovación y entretenimiento móvil.

El juego comprende una sección educativa y una comercial. Combina el entretenimiento, la cultura y el turismo. En la sección educativa, el usuario encuentra vínculos que describen los sitios arqueológicos y sus milenarias historias.

Entre las tesis de licenciatura en diseño gráfico de la biblioteca de la Facultad de Arquitectura, dos personas han abordado los juegos interactivos. María Barillas desarrolló un juego que refuerza y apoya el aprendizaje sobre el tema de la lectura, a través de un juego en CD para una escuela en la zona 21 de Guatemala.

Para ayudar a prevenir el abuso sexual infantil, Juvenfami se han apoyado en materiales impresos didácticos, como los de “Aprendiendo a cuidarme”, así como algunas conferencias, volantes o trifolios informativos.

## **2.3 Piezas a diseñar**

### **2.3.1 Juego interactivo multimedia**

Actividad recreativa y recíproca que tiene como fin entretener y divertir al usuario a través de gráficas animadas, sonido, interacción entre las decisiones del usuario y el juego. Por ser tecnológico, está de moda; llama la atención porque saben que se trata de jugar y no de hacer alguna tarea. Algunos incluso lo consideran como un escape de la realidad.

No todos cuentan con una computadora, incluso en esta era tecnológica, y se limita a ciertos grupos con un nivel adquisitivo pudiente. Siempre están los café internet donde resulta un medio accesible. Requiere de ciertos parámetros para que el juego corra, ya que las computadoras necesitan estar actualizadas o actualizarse.

### **2.3.2 Juego**

Es una actividad recreativa con el fin de entretener. Existen diferentes tipos de juegos:

De rol, donde el participante asume un determinado papel o personalidad concreta; de estrategia (que requieren de inteligencia y de planificación, como el ajedrez o las damas); de mesa, de naipes (poker, blackjack) y videojuegos (programas informáticos que necesitan de un aparato electrónico), entre otros.

También se encuentran los juegos populares o tradicionales. Son aquellos que han ido pasando de generación en generación a lo largo del tiempo y que, a pesar de todo, siguen divirtiéndolo y entreteniendo a los pequeños de todas las edades.

Entre los juegos más conocidos que se pueden incluir en dicha categoría está saltar a la cuerda, tonta, policías y ladrones, canicas, trompo, yoyo, etc

### **2.3.3 Interactividad**

Londoño (2006) describe interactividad como un esfuerzo de diseño para planificar una navegación entre pantallas, en las que el usuario sienta que realmente controla y maneja la aplicación.

Es la respuesta del usuario hacia el producto.

### **2.3.4 Material didáctico**

Es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas.

Debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico. Un libro no siempre es un material didáctico. Por ejemplo, leer una novela sin realizar ningún tipo de análisis o trabajo al respecto, no supone que el libro actúe como material didáctico, aún cuando puede aportar datos de la cultura general y ampliar la cultura literaria del lector.

En cambio, si esa misma novela es analizada con ayuda de un docente y estudiada de acuerdo a ciertas pautas, se convierte en un material didáctico que permite el aprendizaje. Para resultar una actividad didáctica, una obra debe ser comunicativa (de fácil comprensión), tener una estructura (es decir, ser coherente en sus partes y en su desarrollo).

## **2.4. Conceptos Fundamentales**

### **2.4.1 Abuso sexual**

Es toda acción sexual que una persona adulta, hombre o mujer, impone, ya sea con engaños, chantajes o fuerza, a un niño o niña que no tiene la madurez para saber de lo que se trata. Esto va desde caricias sexuales hasta actividad sexual. Los niños (la mayoría) conocen a sus abusadores, ya que son gente cercana o familiares.

Las niñas son afectadas con más frecuencia que los niños; muchos de ellos callan por vergüenza o temor. Los efectos son daños psicológicos, físicos, tendencia suicida, tendencia homosexual, prostitución y propensión a convertirse en abusadores sexuales.

### **2.4.2 Prevención abuso sexual**

Es dar a conocer qué es y cómo se da, aumentar el conocimiento acerca de cómo identificar a los genitales por su nombre, identificar a posibles abusadores sexuales, conocer las cosas que no deben permitir (besos en cualquier parte del cuerpo de manera erótica), conocer la diferencia entre secretos buenos y malos, cuándo hay que contarlos y cuándo no. Notar los indicadores del abuso sexual, para poder detenerlo.

Según Garrido (2007), son indicadores: resistencia a recibir ayuda para cambiarse de ropa, cambio drástico de comportamiento con algún miembro o amigo cercano de la familia, cambio de estado de ánimo habitual, bajo rendimiento escolar, cambios de hábitos de alimentación y sueño, juegos con muñecos u otros niños, donde haya diálogos, expresiones o acercamientos eróticos, quejas de molestias anales y/o vaginales, infecciones de transmisión sexual (herpes genital, VIH/SIDA, etc).

Se recomienda buscar asesoría de un profesional sobre el tema para evaluar y determinar el tipo de abuso, también para recibir orientación sobre cómo reaccionar sobre el asunto (p.14). El niño debe aprender cómo reaccionar ante un intento de abuso sexual (defenderse físicamente moviendo los brazos y piernas, gritar pidiendo auxilio y, si el abusador logró su objetivo, denunciarlo para que no vuelva a suceder).

### **2.4.3 Desarrollo cognitivo**

Woolfolk (2006) describe el desarrollo cognitivo como las capacidades que se desarrollan desde la niñez hasta la adultez. Comprende procesos tales como la memoria, la atención, el lenguaje, la percepción, la solución de problemas o inteligencia y la planificación. Piaget propuso una tabla por edades:

Sensomotriz (0-2 años), preoperacional (2-7 años), de operaciones concretas (7-11 años), de operaciones formales (11 años a adulto).

#### **2.4.3.1 Etapa operacional concreta**

(7-11 años de edad)

Santrock (2002) menciona que en esta etapa el niño reemplaza la intuición por la lógica en situaciones concretas. Sus destrezas por clasificación se hacen presentes y conceptos abstractos resultan difíciles.

Pueden resolver problemas mentales, como imaginar a la inversa. Pone el ejemplo de dos pelotas de arcilla idénticas, donde una se enrolla hasta formar una tira delgada y larga. Luego se pregunta a un niño operacional si las dos arcillas tienen la misma cantidad. Usualmente el niño responde que sí. Para llegar a esta respuesta, el niño tuvo que haber imaginado la arcilla delgada como pelota de nuevo.

Para estos niños los juegos se resumen en: clasificación, comparación, de interacción social y de análisis.

#### **2.4.4 Pedagogía**

Su raíz quiere decir “conducir al niño”, que fue la razón inicial por la cual la escuela fue creada. Su función es orientar, organizar, educar y enseñar en los saberes de la educación. Su objetivo es proporcionar guías para planificar, ejecutar y evaluar procesos de enseñanza y aprendizaje.

#### **2.4.5 Aprendizaje asistido**

Es dar ayuda en la primeras etapas del aprendizaje (sobre conocimiento nuevo), tal como información, indicadores, recordatorio y motivación, para luego disminuir la ayuda conforme el estudiante logra dominar el tema.

#### **2.4.6 Estrategias didácticas**

El docente planifica acciones que pone en marcha de forma sistemática para lograr determinados objetivos de aprendizaje en los estudiantes. Las distintas estrategias se dividen en tres grupos:

#### **2.4.7 Cognitivas**

Integración de lo que el estudiante ya sabe con lo nuevo que se le va a enseñar. Utiliza experiencias previas para comprender el conocimiento nuevo.

#### **2.4.8 Metacognitivas**

“Aprender a aprender”, planificación, control y evaluación por parte de los estudiantes de su propia cognición. Aquí se utilizan las estrategias de aprendizaje.

#### **2.4.9 Socioafectivas**

Una serie de estrategias de apoyo que incluyen diferentes tipos de recursos (como la motivación, las actitudes y el afecto), que contribuyen a la resolución de la tarea que se lleva a buen término. Tiene como finalidad sensibilizar al estudiante con lo que va a aprender. Se da cuando hay una representación mental del pensamiento verbal; es como aprender en grupo o con un mentor, donde hay un vínculo emocional, o cuando se conecta o asocia el tema a aprender con alguna experiencia previa.

### **2.4.10 Estilos de aprendizaje (visuales, auditivos, kinestésicos)**

Las personas aprenden de distintas maneras; estructuran los contenidos, utilizan conceptos e interpretan la información (con diferentes estrategias). Aprenden con diferentes velocidades e incluso con mayor o menor eficacia, aunque tengan las mismas motivaciones, el mismo nivel de instrucción, la misma edad o estén estudiando el mismo tema.

Estos estilos no son para clasificar a las personas en categorías, ya que la forma de enseñar cambia; sin embargo, resulta eficiente cuando se les enseña según su propio estilo de aprendizaje.

Las personas aprenden de manera visual, auditiva o kinestésica. La mezcla se le llama VAK y aprenden con más facilidad con el medio que más tengan desarrollado.

#### **2.4.10.1 Los visuales**

Tienden a utilizar representación visual siempre que recuerden imágenes abstractas (como letras y números) y concretas. Aprenden mejor cuando leen, ven la información, ven imágenes, infografías, etc. Ayuda a establecer relaciones entre ideas y conceptos.

#### **2.4.10.2 Los auditivos**

Escuchan y repiten en sus mentes las voces, sonidos, música. Es como cuando recordamos una melodía o una conversación, o cuando reconocemos la voz de la persona que nos habla por teléfono. Estamos utilizando el sistema de representación auditivo.

Aprenden cuando las ondas auditivas son transmitidas en secuencia y de forma ordenada, cuando reciben explicaciones oralmente, cuando pueden hablar y explicar esa información a otra persona. Pueden grabar mentalmente, un pedazo de información y repetirlo cuando lo necesite.

### **2.4.10.3 Los kinestésicos**

Registran la información y aprenden a través del cuerpo, como cuando recuerdan el sabor de su comida favorita, sienten la textura de la madera o evocan la primera impresión de una persona que han visto por primera vez. Aprenden al procesar la información, asociando sensaciones y movimientos.

Esto ocurre cuando se aprende algún deporte o a escribir a máquina: aunque no se sepa exactamente dónde está cada tecla, los dedos lo saben. Es lo que se llama “memoria muscular”. Ocurre también cuando, después de dominar parte de la ortografía, a la persona le resulta molesto físicamente ver un error ortográfico.

Este tipo de aprendizaje es más lento, en comparación con el visual y auditivo; sin embargo, resulta más profundo. Una vez aprendido es muy difícil de olvidar, como andar en bicicleta.

### **2.4.11 Gamificación**

Es aplicar el concepto de juego en diferentes ámbitos, para potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo y la fidelización a través de mecánicas de juegos.

Su objetivo es influir y motivar a los usuarios para que logren adquirir hábitos y alcanzar objetivos. Para ello, se incentiva al jugador a participar, compartir e interactuar en alguna actividad de forma individual o con la comunidad.

Su aplicación es relativamente nueva. Las empresas la están utilizando para mejorar el compromiso del cliente, fidelizar e incentivar a los empleados y socios, así como para obtener altos rendimientos.

El juego tiene el potencial para resolver una variedad de problemas, mediante la aplicación de mecánicas y dinámicas de juego en áreas como: arte, comercio, educación, empresa, entretenimiento, medio ambiente, diseño, gobierno, salud y deporte, vida, marketing, móvil, noticias, bien social, webs. Su estructura es: mecánicas y dinámicas de juego  
Su estructura es: mecánicas y dinámicas de juego.

### **2.4.12 Mecánica de juego**

Darle propiedades de juego a una materia o actividad no lúdica, para incrementar la motivación y compromiso y con el fin de obtener reconocimiento de la comunidad.

Esta mecánica se compone de herramientas, técnicas y programas que se utilizan de forma complementaria entre ellos, para lograr que la obtención de objetivos sea precisa y completa. Su fin es motivar al usuario a través de:

#### **2.4.12.1 Puntos**

Ganarlos y conservarlos es lo que atrae. Así se consigue que aumente la motivación ante ellos. La puntuación puede ser utilizada para recompensar a los usuarios por sus diferentes comportamientos u objetivos conseguidos en una aplicación.

Los puntos también pueden ser utilizados como indicadores de estatus, gastarse para desbloquear acceso a nuevos contenidos o invertirlos para obtener bienes y regalos, así como sentirse recompensado por algo.

#### **2.4.12.2 Niveles**

Son indicadores que aportan reconocimiento y respeto una vez se han cumplido unos objetivos determinados. A menudo se definen como objetivos o umbrales que, al ser cumplidos, permiten subir de nivel con base en la participación, subir de estatus o acceder a nuevo contenido de la aplicación. Los niveles son unas de las motivaciones más fuertes para los jugadores.

#### **2.4.12.3 Premios**

Los retos y misiones que plantea un juego intentan hacer sentir al usuario que tiene una meta por cumplir. Una vez alcanzada, recibe los premios, que son la recompensa tangible (física o virtual). Los premios pueden clasificarse en trofeos, medallas o logros que suelen ser visibles para otros usuarios, con el fin de obtener reconocimiento y alimentar la motivación del resto de jugadores.

#### **2.4.12.4 Bienes virtuales**

Son activos (puntos, monedas, barras de oro, estrellas, etc.) que el usuario puede gastar o canjear para adquirir nuevas habilidades, personalizarla propia identidad, cambiar su entorno, conseguir nuevas armas, etc. Esto motiva e incentiva la obtención de puntos por parte del jugador.

Los bienes virtuales también pueden ser utilizados para realizar ventas reales con moneda real.

#### **2.4.12.5 Clasificaciones**

La mecánica del tablero de puntaje proporciona deseo de aspiración, fama y que el nombre del usuario aparezca resaltado por encima de otros. A través del mismo se compara con otros jugadores y se motiva a ser el mejor.

#### **2.4.12.6 Desafíos**

Motiva a jugadores a que se reten entre ellos mismos para superar sus hazañas por indicadores como tiempo, puntaje o misiones completadas.

#### **2.4.12.7 Misiones o retos**

Los retos y misiones intentan hacer sentir al usuario que el juego tiene una meta y, al alcanzarla, recibe un premio especial. Un juego está compuesto de una suma de misiones o retos a través de los cuales se adquieren habilidades, se progresa en la curva de aprendizaje y adaptación, se realizan acciones y desarrollan capacidades inherentes al objetivo final del juego. Se trata, pues, de mini juegos con pequeños objetivos, que sumados todos ellos, conforman el juego al completo.

### **2.4.12.8 Regalos**

Es un objeto que se recibe de forma gratuita; a veces se recibe diariamente, semanalmente, de manera aleatoria o por compartir el juego en alguna red social. Regalar es una poderosa mecánica de adquisición y retención. Quien recibe un regalo se siente incentivado a enviar regalos a todos sus amigos, creando un gran bucle de ofrecimientos y adquisición.

### **2.4.13 Dinámicas de Juego**

Son motivadores para alcanzar metas que satisfacen necesidades o inquietudes humanas. Para alcanzarlas se realizan distintas mecánicas de juego.

#### **2.4.13.1 Recompensa**

Woolfolk (2006) describe la motivación como estimulación y orientación del interés que tiene el alumno por un tema o actividad para su propio aprendizaje. La persona se motiva al recibir recompensas o premios por alcanzar algún tipo de acción. En los juegos es ganar puntos, subir de nivel, etc.

#### **2.4.13.2 Estatus**

Es el reconocimiento, posicionamiento, fama, prestigio, atención, estima y respeto de los otros. El aumento de niveles es uno de los principales motivadores para alcanzar el reconocimiento y atrapa al jugador, porque ahora se quiere mantener el primer lugar.

### **2.4.13.3 Logro**

Es completar una tarea luego de esfuerzo y varios intentos. A veces no es terminar el juego, sino cómo se terminó el juego. Por ejemplo: se puede concluir todas las misiones y finalizar el juego, pero también se puede terminar el juego en *challenge mode*, donde resulta más difícil terminar el juego pero se recibe más puntos, objetos o premios secretos. La recompensa más gratificante es el reconocimiento de sus logros.

### **2.4.13.4 Expresión (o auto-expresión)**

Es el deseo humano de presumir del estilo, identidad y personalidad propia. Es crear la propia identidad en el juego, como cuando se encarna a un personaje o se adquiere bienes por medio de recompensas, retos o misiones cumplidas.

### **2.4.13.5 Competición**

Un ambiente competitivo es un motivador para seguir jugando, es la satisfacción de comparar los logros propios con los de otro jugador y saber que es mejor. Hace uso de tablas de clasificación (*ranking*), para saber quién tiene el primer lugar.

### **2.4.13.6 Altruismo**

Es realizar un pequeño sacrificio o trabajo por el beneficio de otros. Es una dinámica del juego que puede atraer y motivar a muchos jugadores.

# CAPÍTULO 3

Proceso Creativo y  
Producción Gráfica



**3.1 Perfil del Usuario**

**Niños y niñas**  
7 a 9 años de edad

**Estudiantes**  
de primero a cuarto primaria

**Viven en sectores**  
residenciales o colonias,  
disponen de 1 carro por familia.

**Servicios básicos**  
servicio de internet y cable.

**Compras**  
a través del dinero de sus  
padres.

**Interactúan con**  
su familia, amigos, facilidad  
para hacer nuevos amigos y  
trabajar en grupos.

## 3.2

# Proceso creativo

Para identificar características únicas y establecer empatía con el grupo objetivo se utilizó las herramientas metodológicas SPICE, POEMS y 6 W (por sus siglas en inglés: *what, why, where, when, who* y *whom*), las cuales contribuyeron a comprender el comportamiento y a identificar *insights* de donde se puede partir para generar un concepto creativo de diseño, para luego saber los medios por los cuales llegar al usuario.

## 3.2.1

# Insight

Haciendo uso de la metodología llamada SPICE, se interactuó con dos niños Omar (8 años de edad) y Alison (7 años). Se profundizó en cómo es el usuario, sus gustos, identidad y emociones.

A partir de esta información se procede a interpretar los datos e identificar el *insight*.



### **Social:**

Amor, protección, seguridad, instrucción, ejemplo, ser proveídos materialmente.



### **Físico:**

Le gusta escuchar música desde su celular, pasar tiempo navegando y jugando en la internet, ver programas de tv, ver películas en casa, ir al cine, comer comida chatarra.



### **Identidad:**

Es estudiante a nivel primaria, infante.



## SPICE



### **Comunicación:**

Los nuevos video juegos, ver televisión.



### **Emocional:**

Afecto, sentido de seguridad, auto estima, necesidad de conocimiento (curiosos), desarrollo cognitivo. (destrezas o habilidades).

## **Insight**

Se realiza una lluvia de ideas de manera grupal, definida por Avenue A. como atacar el problema desde diferentes posiciones a la vez, mediante el bombardeo con preguntas rápidas para encontrar soluciones viables.

Con esta técnica se encontraron los siguientes *insight*:

1. Así no juego
2. Si me hace sentir mal, mejor no juego
3. No se vale quedarse quieto
4. Si no lo puedo contar, mejor ya no juego
5. Cariño que incomoda
6. ¡Abri los ojos patojo!
7. ¡Pilas! Que esto no es juego
8. Te pasaste de la raya

Ambos fueron evaluados y sobre el número 8 se construyó el *insight* y concepto creativo

## **3.2.2**

# Concepto creativo

Por cada *insight* se encontró un concepto creativo, entre ellos:

1. Secretos que no son secretos
2. El juego que no quiero jugar
3. Que te cuenten lo que tú no ves
4. Lo que tus ojos no ven, tus hijos lo sufren

## **Insight**

“No me gusta que se pasen de la raya conmigo”.

## **Concepto Creativo:**

Aguas que se pasen de la raya contigo.

## **Observación**

Nacidos en la edad tecnológica, conocen la tecnología casi desde la cuna, por lo que aprenden y se adaptan a ella sin mayor problema.

Pasan más tiempo navegando en la internet y viendo programas de TV que tiempo con sus padres, aunque salen con ellos los fines de semana (especialmente los días domingo) a centros comerciales, para realizar las compras en el supermercado.

Tiene mascota (gato, perro, o algún ave) o les gustaría tener una.

Los niños más grandes (7-9) van a los café internet o permanecen en sus casas para jugar en la web. A los 11 se preocupan por las relaciones interpersonales y utilizan Facebook.

**El nombre final y es:**

Aprendiendo a Cuidarme

Eslogan:

Para jugar existen limites

**Nombre del Juego #1**

El poder escondido

Eslogan: Para jugar existe limites

**Nombre del Juego #2**

Así no juego

Eslogan: ¡Abrí los ojos patojo!

**Nombre del Juego #3**

1,2,3 por mi

Eslogan: Poniendo limites al juego

Luego se valido con el grupo objetivo.

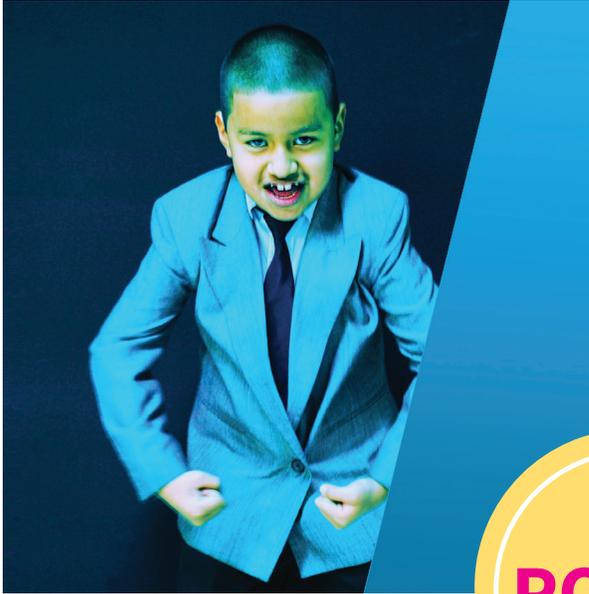
Sin embargo, la ONG prefirió descartar lo anterior, aludiendo que ya tienen un nombre que es parte del material escrito y conferencias. Lo único que aprobaron fue una frase al nombre “Aprendiendo a cuidarme”.

Para que el concepto creativo estuviera presente se fundamentó la importancia del eslogan al representante de la ONG.

Se valido por segunda vez, con los cambios hechos.

**POEMS y 6 W**

Se utilizaron estas dos metodologías para identificar y definir la estrategia de cómo llegar al usuario, su estilo de vida y posibles aliados en el plan de marketing.



## POEMS

### **Gente:**

Educadores, padres de familia, psicólogos, otros niños, la familia.



### **Objetos:**

Ordenadores, laptop, celulares inteligentes, audifonos, consolas de juego, internet, juegos digitales, programas de tv, cine, películas en casa, comidas dulces, comida chatarra, casa, escuela, centros comerciales, abarrotería



### **Ambientes:**

Casa, escuela, web, facebook, Juvenfami.



### **Mensajes y medios:**

Libros, cortometraje, animación, juegos digitales, internet, mensaje de texto, audio o canción, cuentos, programas de tv.

### **Servicios:**

Capacitaciones para los padres, facilitación de aprendizaje dentro de la institución, material existente de Aprendiendo a cuidarme.

# 6 “W”

## Comprensión del cliente

Se levantan temprano, se bañan, desayunan, llegan a tiempo al colegio o escuela. Llegan a pie o en carro, acompañados de sus padres; pasan la mañana interactuando con otros, formando lazos de amistad.

Regresan a casa alrededor de medio día, juegan en la web, escuchan música, ven algún programa de televisión y hacen sus tareas académicas. Los fines de semana acompañan a sus padres a centros comerciales, a hacer las compras al supermercado y a la iglesia (algunos casos).

### **What / Problema**

Desconocimiento de las medidas preventivas en el tema de abuso sexual infantil en niños y padres de familia, de la ciudad capitalina de Guatemala.

### **Why / Justificación**

Falta de recursos económicos, de personal y de difusión. Mejores plataformas de aprendizaje. Falta de uso de materiales digitales.

### **Where / Contexto**

Medios Digitales e impresos. Material didáctico interactivo. Presentación ppt - institucional. Banner digitales. Empaque de CD. Brochure informativo. Publicidad en Facebook. Presentaciones en escuelas.

### **When / Cronograma**

Reuniones programadas con representante de ONG, educadores y representantes de centros educativos. Visitas a centros educativos. Conferencias o seminarios impartidos por la ONG. Promoción en espacio en radio. Espacio en prensa.

### **Who / Socios**

Representantes de centros educativos.

Otras ONG con temas en común (UNFPA y Ministerio de Educación).

Radio Cultural.

Suplemento La Palabra.

### **Whom / Grupo objetivo**

Estudiantes de 1º a 4º primaria.

Entre 7-9 años de edad.

Con acceso a una computadora.

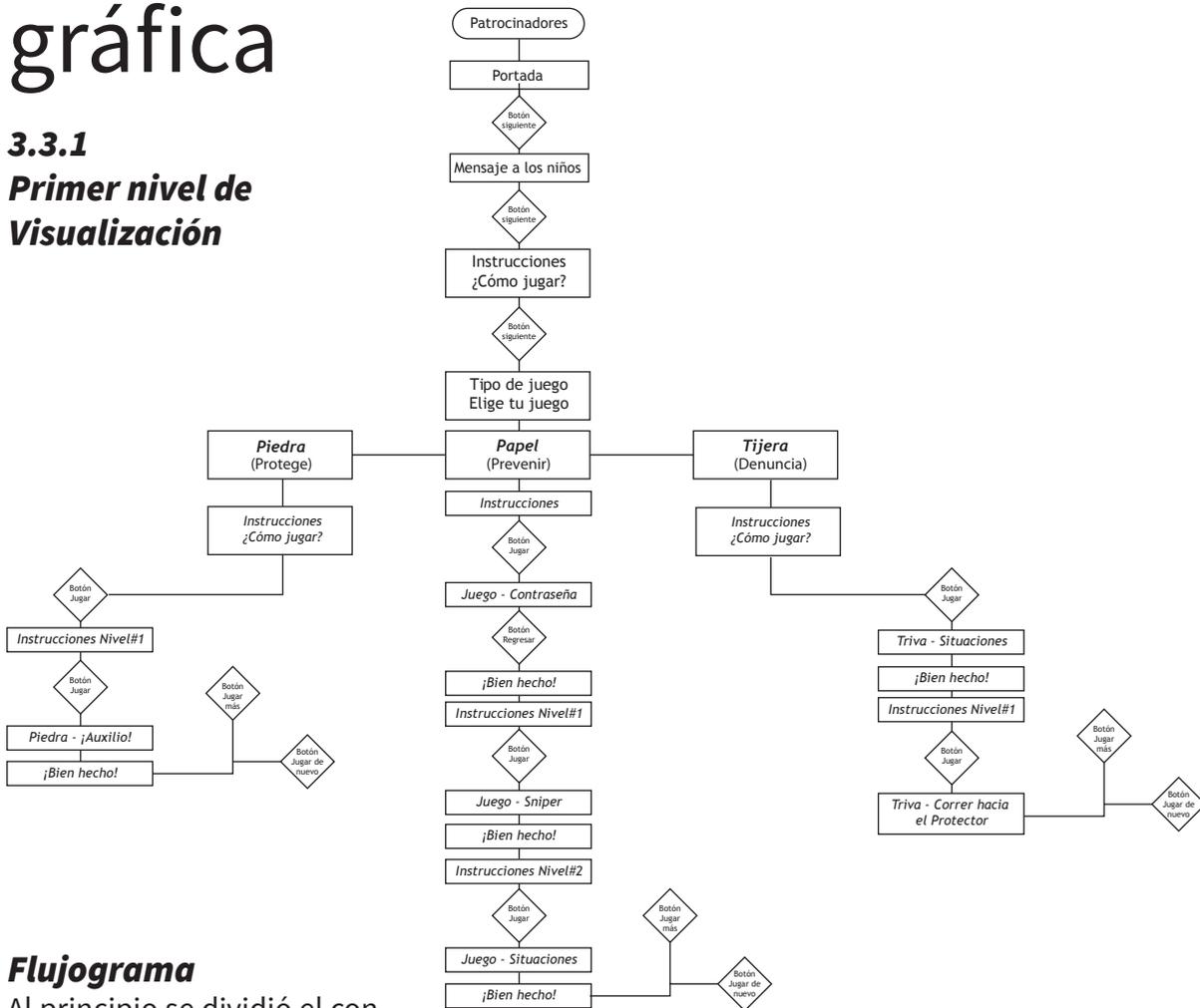
*Instrumento a utilizados:*

- *Observación de campo en centro comercial (comportamiento)*
- *Encuesta virtual*
- *Investigación en internet*
- *Teoría Piaget, "Psicología de la educación", John W. Santrock*

# 3.3

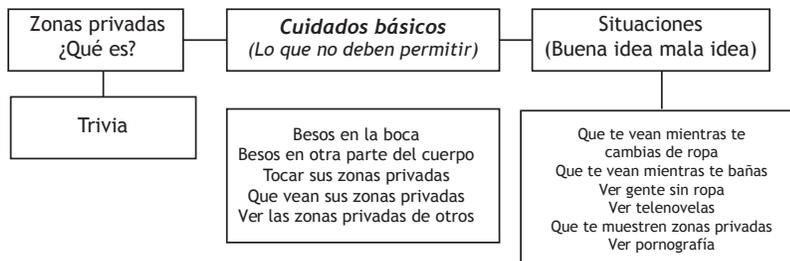
## Producción gráfica

### 3.3.1 Primer nivel de Visualización



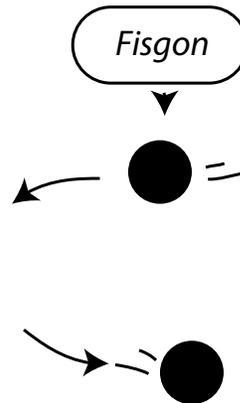
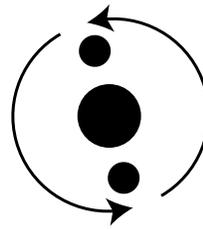
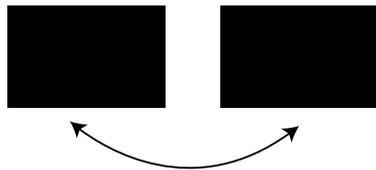
### Flujograma

Al principio se dividió el contenido en tres etapas y mini juegos con instrucciones y recompensas. Al finalizar cada juego se puede volver al inicio.



Boy en movimiento  
Sniper  
Pág 19-21, podría ser

Limites que personas  
no traspasan

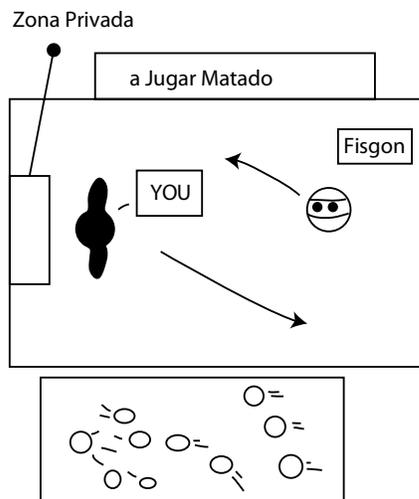


Personas / Pareja / que cuenten la historia

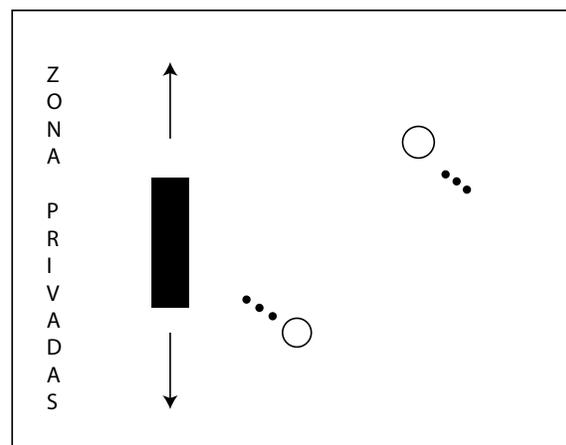
### Bocetaje

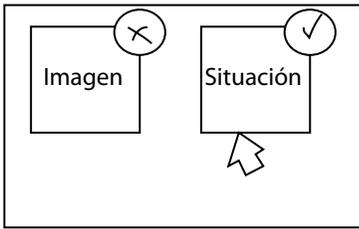
Bocetos de los posibles juegos, pensando en buscar la factibilidad de programación para cada juego.

De acuerdo a las limitantes y funcionalidad fue eliminado gradualmente cada juego.

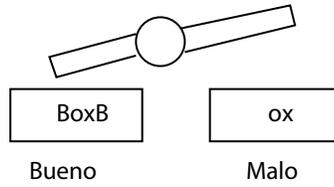


En este caso se buscó un juego para facilitar la enseñanza del tema “zonas privadas”.





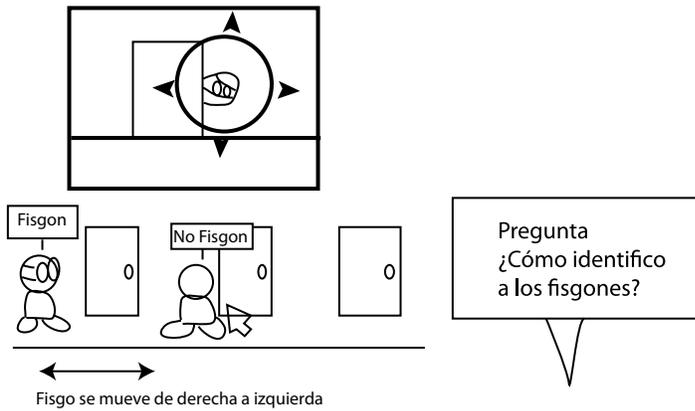
Para situaciones,  
para distinción de género.



Lista de posibles juegos:  
Diferenciar entre situaciones  
Buenas / Malas  
Correcto - Incorrecto

Señalar al fisgon de la  
ducha, cuarto.

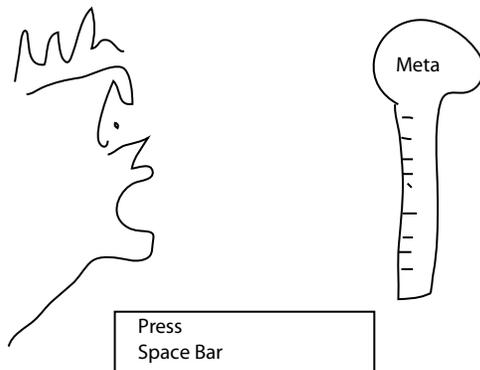
Juegos de Point and click



Se realizaron preguntas que  
luego fueron contestadas por  
el representante de la ONG.  
Se buscó un juego que ense-  
ñara a defenderse, siempre  
de la mano del contenido del  
material ya existente de la  
ONG.

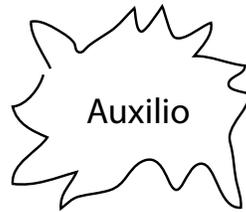
Defensa / Denuncia

Juego como  
"Ralf el demoledor"

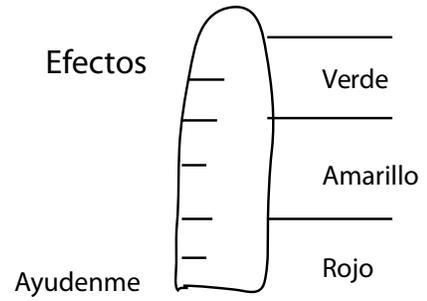


Por niveles  
cada nivel  
pide que grite  
más fuerte.

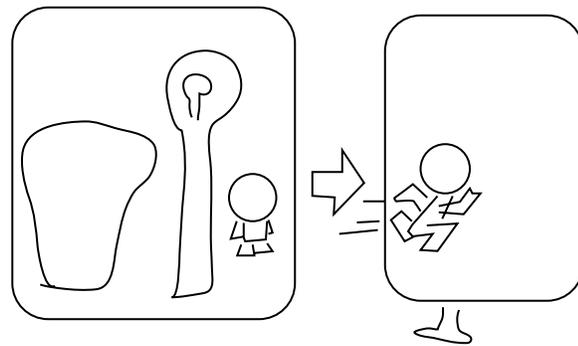
Unidad #5  
Defensa  
Nivel del grito



Fuerte y prolongado

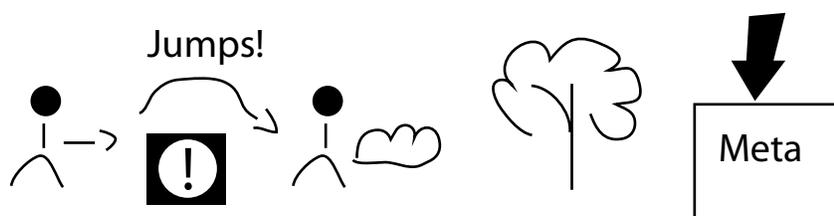
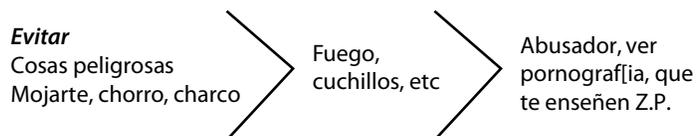


Botón en cada  
fotograma, el  
último despliega la  
animación



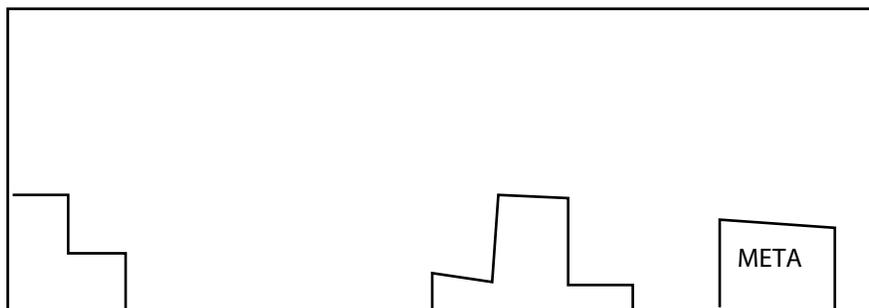
Felicidades  
Ahuyentaste

Evitar = Prevenir  
Para **evitar** tienes que saber que evitar = Identificar



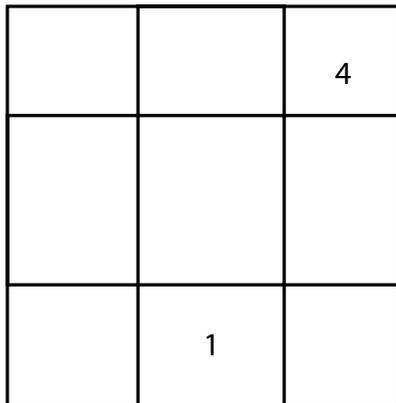
---

Reto, para ver quién llega primero.  
"Sin tiempo que perder llega a la meta antes que tu oponente"



Compite contra animación  
+Nivel + rápido

Prevenir es evitar,  
no debo dejar que me toquen



Niveles  
+ Cuadros  
+ Complejo



Respetar secuencia

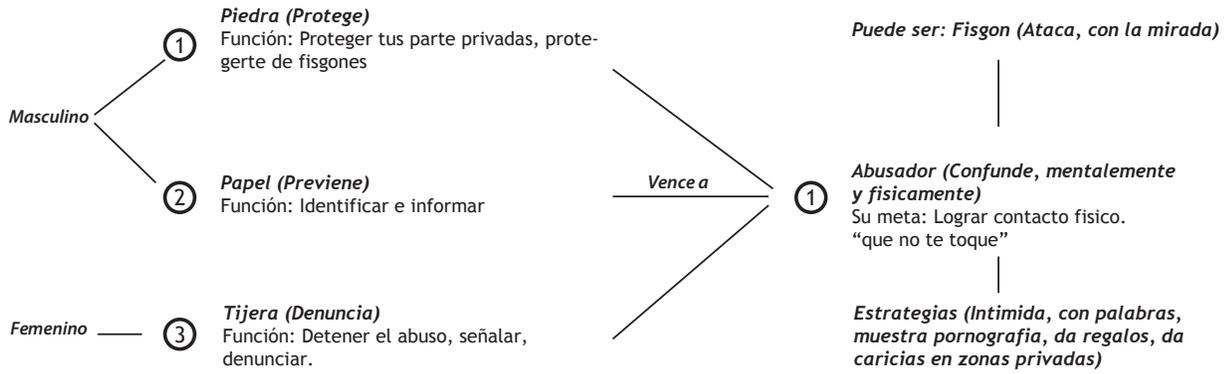
Luces de colores, con iconos de las cosas  
que no deben hacer ni permitir

---

3 etapas IDENTIFICAR

1. Prevenir / Juego: ¿Cuanto sabes?  
Respuestas multiples / limite de tiempo
2. Proteger / tus partes privadas / de fisgones
3. Denunciar / Sniper / Denunciar fisgones

Nivel 1 = Moverse N#2 = Morder N#3 = Gritar Auxilio



**«« Duelo »»**  
Piedra, papel o tijera

**Stage 1** Si un abusador te acorrala...  
...¿Qué haces?  
**Piedra** (Protege) **Gritas + pataleas + mueves las manos**

**Niveles**

Stage 1

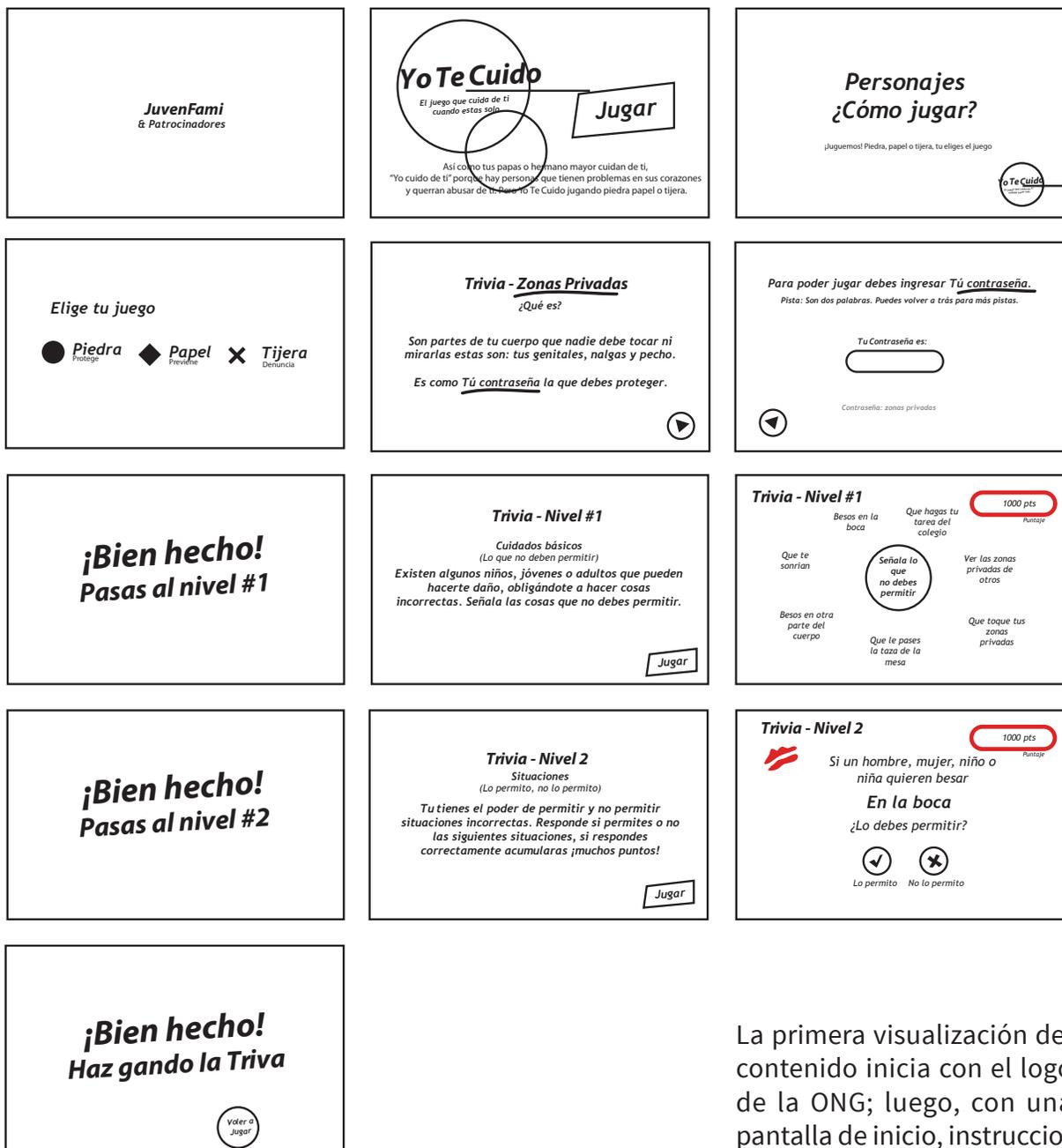
Stage 2  
 + «(?)»

Stage 3  
 + «(?)» +

Combos = pts

+ «(?)» +   
**50pts    150pts    300pts**

Se pensó en diferentes formas de presentar el juego; en este caso sería un solo juego pero con tres diferentes niveles que contuvieran el contenido del libro.



La primera visualización del contenido inicia con el logo de la ONG; luego, con una pantalla de inicio, instrucciones generales, y luego pasa al menú del juego.

Están consideradas la función de cada botón, instrucciones, recompensas y cómo podrían ser los juegos.

# Identificador del juego

---

## 3.3.2

### Segundo Nivel de Visualización

**APRENDIENDO  
A CUIDARME**

Se buscó dinamismo, variaciones, que transmitiera diferentes conceptos, aventura, acción e historia.



### **Segundo Nivel de Visualización**

Luego de una autoevaluación se agregó color, contornos, degradé, variaciones de forma y composición a las tipografías que se consideraron pertinentes.



Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación

## ¡Gracias por tu ayuda!

Elige tu imagen favorita, tienes 3 opciones.  
Escoge la que más te guste

Soy\*  Niño  
 Niña







¿Cuál te gusta más?\*

- 1. Para jugar existen límites
- 2. ¡Abri los ojos patojo!
- 3. El poder escondido

¿Por qué lo elegiste?

¿Algún comentario?

**¡GRACIAS!**

Submit

Se escogieron tres versiones, se realizaron mejoras y se validaron con el grupo objetivo de forma presencial y virtual por medio de una serie de preguntas.

Se validó de forma presencial y virtual por medio de una serie de preguntas.

Los resultados mostraron que el grupo objetivo prefirió la opción número 1.



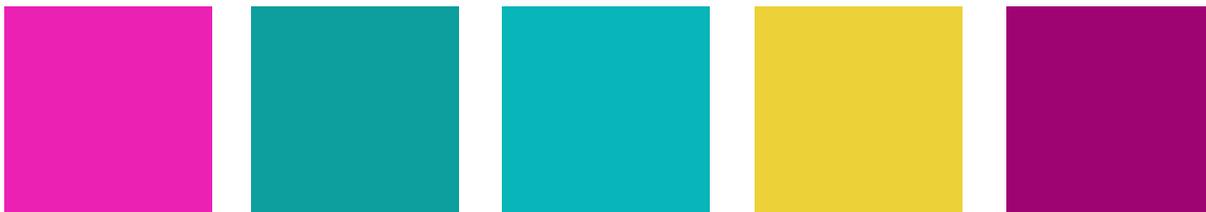
Se realizó una serie de modificaciones para mejorar el identificador hasta llegar a la solución final.

Se determinó que la tipografía podría ser más amigable y los colores más llamativos para el usuario.

Se desligó del fondo para que no dependiera del mismo.

# Aprendiendo a cuidarme

Para jugar existen límites



▲  
Color base

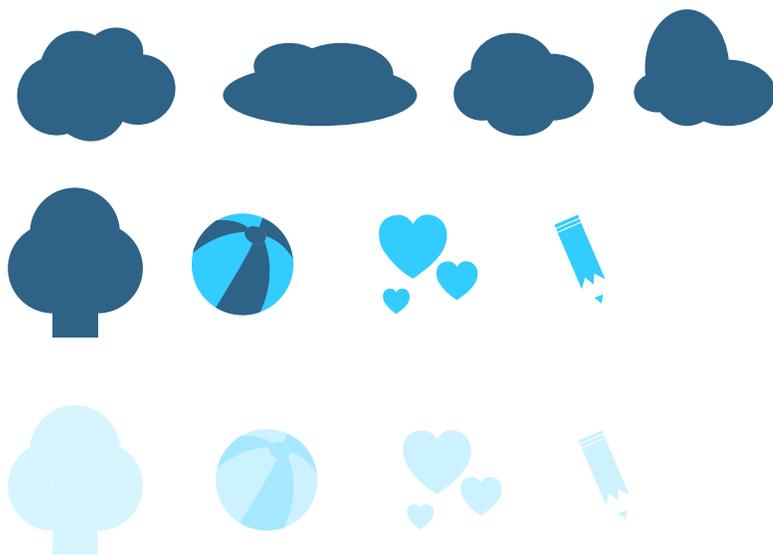
## **Identificador final**

A partir del color base se trabajó una tríada de colores, para que fuera atractivo y existiera armonía.

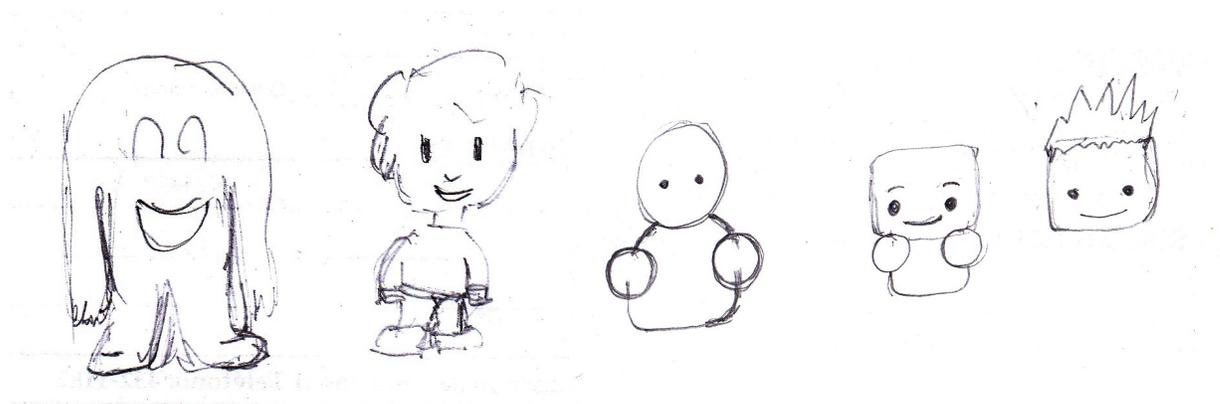
# Iconos y personajes

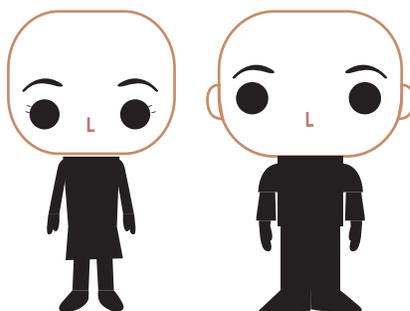
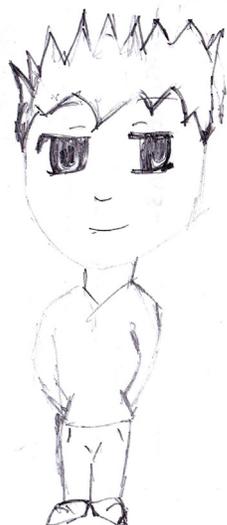
## 3.3.3

### *Tercer Nivel de Visualización*



Se bocetaron diferentes personajes en función de los gustos y tendencias del grupo objetivo.





### **Estructura**

Basado en figuras geométricas

### **Arquetipo**

De cada boceto se tomó características para formar un arquetipo genérico que permitiera generar diferentes personajes, con unidad visual. Son personajes de sexo masculino y femenino, para crear empatía con el usuario.



### **Personajes Primarios** **(nombre): Billy y Lilly**

Edad: 9 y 8 años

Entorno: Viven en el casco urbano, junto a sus padres, familiares y amigos. Van al colegio por las mañanas y por las tardes juegan al aire libre, hacen sus tareas y descansan para levantarse temprano al siguiente día.

### **Cómo son:**

Son muy activos, optimistas, sonrientes y juegan al aire libre.

Usualmente, comen frutas y verduras; pero de vez en cuando comen golosinas y frituras.

### **Ilustración**

Vectorial y geométrica, simple, fácil de asimilar y amigable para poder interactuar.

Las ilustraciones permiten dinamismo en la forma y expresión de los personajes.



Hermano



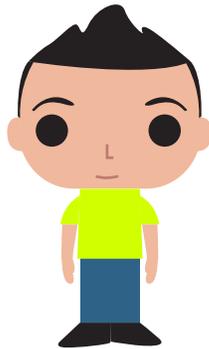
Primo



Hermano



Primo



Primo



Novio de mamá



Abuelo



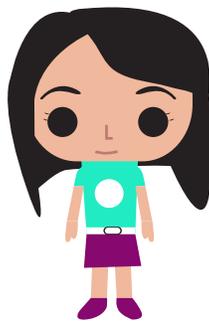
Maestro



Papá



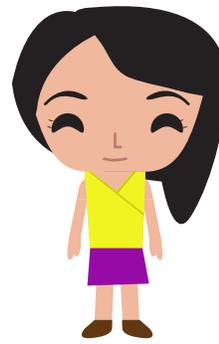
Prima



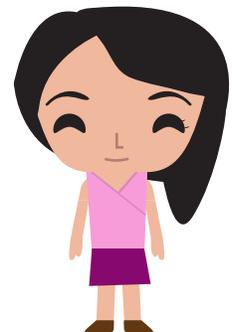
Prima



Empleada Doméstica



Tía



Mamá



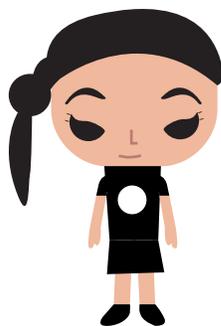
Hermana

### **Personajes Secundarios**

Son parte del entorno de la vida de los personajes principales, con los que ellos tienen relación.



## Desconocido

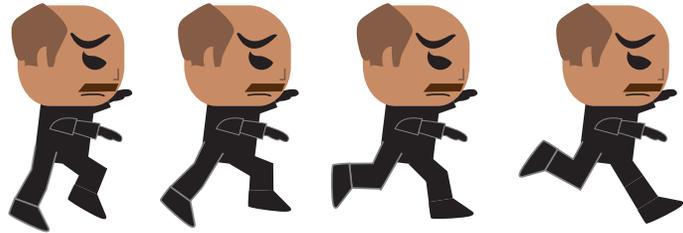
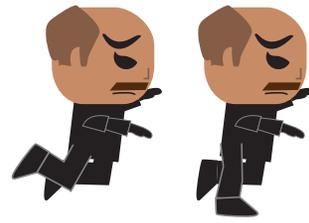


## Desconocida

### **Personajes Negativos**

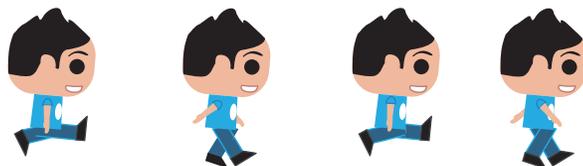
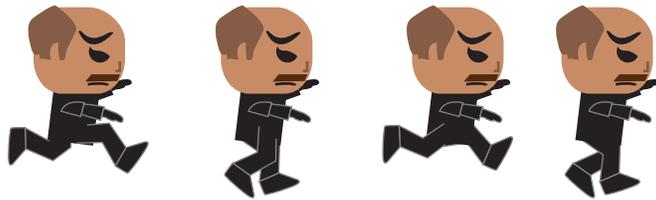
Son personajes que cumplen la función de “abusador”, con diferente aspecto físico pero conservando la unidad de la ropa.

Son dos versiones femenina y masculina, porque en ambos casos pueden ser abusadores.



### **Animación**

Se desarrollaron distintas secuencias para las animaciones de caminar, correr y saltar.



# Ambientes



El ambiente es acorde al entorno de los personajes primarios: un ambiente natural o dentro de un casco urbano.

Se generaron diferentes ambientes, con una línea vectorial geométrica, para mantener el dinamismo y la simpleza.

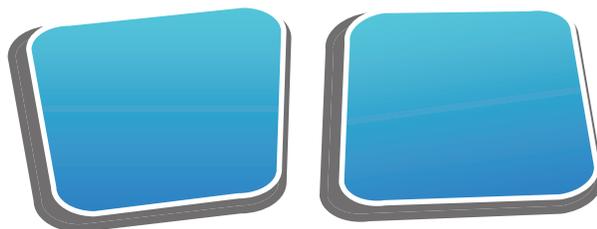


Algunas estructuras tiene como base la figura rectangular con las esquinas modificadas, para dar dinamismo al ambiente, y se sienta que no es rígido.

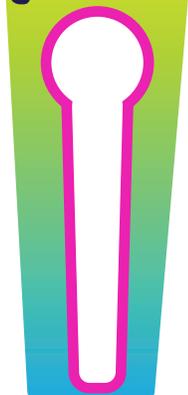
# Botones y elementos

La estructura de los botones son rectángulos irregulares, para hacerlo dinámico.

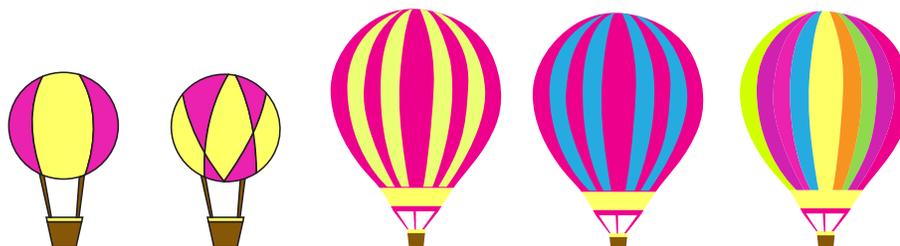
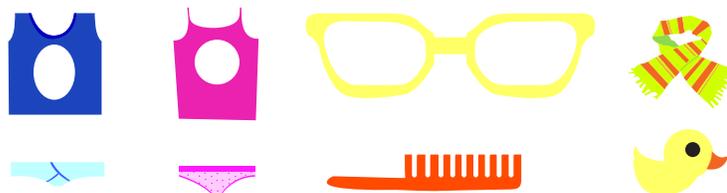
Se bocetaron y crearon elementos que sirven para interactuar o como elementos extras al fondo.



**Nivel de  
¡Gritos!**



**Jugar**



# Criterios de evaluación

## Rubrica de evaluación

### Metodología:

Se valida la propuesta del audiovisual mediante la presentación del producto final a un especialista en audiovisuales y animaciones. Luego se valida con el especialista de la ONG.

Al final de cada validación se anotan las observaciones que permitirán la evolución de la propuesta presentada.

La rúbrica contempla los aspectos estéticos técnicos y funcionales.

<b>Rubrica de Evaluación</b>		<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Malo</b>
<b>Aspectos</b>	<b>Estéticos</b>			
	Unidad Visual	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Tipografía	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Transiciones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Manejo del Color	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<b>Técnicos</b>			
	Audio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Musicalización	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Animaciones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<b>Funcionales</b>			
	Pertinencia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Memorabilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Fijación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Legibilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Comprensión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interactividad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



# Interpretación de resultados

---

Los resultados indican que se debe mejorar la programación para que mejore la funcionalidad de juego; por ejemplo, trabajar con *loadmovie* para aligerar el documento base y trabajar con facilidad la parte de musicalización.

También hay que cuidar el contraste de colores, especialmente el azul. Se agregaron sombras y contornos.

Aumentar el tamaño de texto para mayor legibilidad y cambiar el tipo de fuente, de una miscelánea (chalkboard) a una palo seco (folks).

De parte del tercer asesor (pedagogo), mejorar la claridad de las instrucciones, luego de la revisión se le proporciono el texto del juego para que apoyaran en la claridad de las instrucciones.



# **CAPÍTULO 4**

Comprobación de  
eficacia y propuesta  
gráfica

## 4.1

---

# Comprobación de eficacia y propuesta gráfica

En este capítulo se exponen los resultados obtenidos a través de dos validaciones: la primera con la ONG y la segunda con el grupo objetivo, a través de un *focus group* como instrumento de validación.

El *demo* final se validó con el representante de Juvenfami, usando como herramienta de validación una entrevista dirigida con preguntas semi abiertas.

## **Entrevista**

### **Representante:**

Erick Paniagua / Administrador

#### **1. ¿Le parece atractivas las ilustraciones?**

Sí, porque tienen figura y colores que llaman la atención, con excepción de algunas partes donde hay poco contraste.

#### **2. ¿Comprenden fácilmente las instrucciones del juego?**

Casi todas, con excepción de las carreras: no hay instrucciones cuando uno llega al final.

#### **3. ¿Encuentran alguna dificultad para navegar dentro del juego?**

No, todo practico

#### **4. ¿Lee sin ningún inconveniente las palabras y textos del juego?**

Si, sin ningún inconveniente.

#### **5. ¿Comprenden fácilmente las ilustraciones?**

Si

#### **6. ¿Qué es lo que más le atrae del juego?**

Como adulto, le atrae que son ilustraciones y música adaptadas a los niños.

**7. ¿Qué es lo que recuerda del juego?**

Le resulta difícil distinguir que es lo que más recuerda, por ser parte de los creadores.

**8. ¿Han jugado con algún material parecido?**

No, ninguno

**9. ¿Cómo cree que se puede mejorar el juego?**

Mejorar contraste de colores.

**10. ¿Cuál cree que es el mensaje principal del juego?**

Brindarle al niño y a la niña información sobre la prevención de abuso sexual y qué hacer si ya ha pasado.

Se realizaron cambios al *demo* antes de validarlo con el grupo objetivo.

El *focus group* es una técnica de recolección de datos mediante una reunión y entrevista semi estructurada de preguntas semi abiertas con un objetivo particular.

El propósito es observar y validar los criterios del grupo objetivo respecto a un tema específico, en este caso, el juego interactivo. Los aspectos a validar son: actitudes, sentimientos, experiencias y reacciones.

De esta forma se puede analizar las reacciones de los niños ante el *demo* del juego.

Actividad realizada con niños y niñas entre 7 a 9 años de diferentes zonas de la ciudad capital de Guatemala.

### **Perfil del informante**

Niños y niñas de 7 a años de edad, residen en diferentes zonas de la ciudad capital, con acceso a una computadora.

Número de muestra: 12 niños

Género: 4 Femenino, 8 Masculino

Se utilizaron las siguientes preguntas, luego de que todos los niños hubieran interactuado con el juego.

#### **1. ¿Te gustaron los personajes?**

El grupo respondió de manera afirmativa, resultó una de las cosas que más recordaron por lo llamativo y amigable.

#### **2. ¿Comprendes las instrucciones del juego?**

Las instrucciones fueron comprendidas por la mayoría de los niños. Sin embargo, los menores tuvieron dificultades para seguir instrucciones, por lo que necesitaron de andamiaje en esta parte.

#### **3. ¿Te fue difícil para navegar dentro del juego?**

Tuvieron dificultades al manejar el mouse quizás porque están acostumbrados a un modelo diferente. Necesitaron de ayuda en esta parte, especialmente los más pequeños.

Hubo pequeños que, aunque de menor edad, tuvieron completo control y no les resultó difícil navegar.

#### **4. ¿Lees sin ningún inconveniente las palabras y textos del juego?**

La mayoría respondió que sí, aunque se pudo notar que se disfruta mejor el juego en modo “pantalla completa” que al tamaño original.

**5. ¿Te gustaron las ilustraciones?**

Las ilustraciones tuvieron aceptación al grupo.

**6. ¿Qué es lo que más te atrae del juego?**

La parte de “correr”, fue donde muchos pasaron de serios a sacar una sonrisa. Hubo un “toque emocional”, que refuerza la parte de memoria. Esa sonrisa era movida porque cuando cayeron volvieron a empezar.

**7. ¿Qué es lo que más recuerdas del juego?**

Personajes, sonido, el mensaje del juego. Recuerdan la parte de correr, gritar, morder y los personajes. La razón es porque les llamo la atención y les gusto esta parte. Algunos le persuadió más el mensaje del juego.

**8. ¿Han jugado con algún material parecido?**

Ninguno ha jugado un juego parecido.

**9. ¿Cómo cree que se puede mejorar el juego?**

No hubo respuesta a esta pregunta.

**10. ¿Cuál cree que es el mensaje principal del juego?**

Acoso escolar, prevención del abuso sexual infantil, otro. De las tres posibles respuestas eligieron la segunda respuesta. Y agregaron “Que no hay que dejarse tocar”.

**11. ¿Qué aprendiste?**

“Que no deben tocar mis partes”, “Lo que no debo dejarme hacer”, que deben gritar y morder para defenderse.

**12. ¿Lo volverías a jugar?**

Un rotundo sí grupal, acompañado de una sonrisa. Tres niños se quedaron jugando el juego por varias veces, todo el juego, se turnaban. Pero jugaron especialmente la parte de “corre” o la que ellos comparaban con “Mario”.

### ***Análisis e Interpretación***

Es un juego que no se debería jugar sin un facilitador de aprendizaje, al menos para la primera vez. Muchos, al ver la parte de “lupa” para que se les mostraran las zonas privadas del niño y la niña, se cubrieron los ojos o dijeron “huy”; otros un poquito más maduros dijeron “eso no es un juego”.

Mientras menor es la edad del niño más andamiaje necesita de parte del facilitador de aprendizaje. No solo por el contenido, también por las instrucciones y manejo de tecnología. Hubo niños que no necesitaron explicación de contenido e instrucciones, incluso empezaron a leer las instrucciones por sí solos, solo preguntaban cuando tenían dudas.

Se necesita ser específico en el uso de la parte “corre”, con las instrucciones de que hay que utilizar las flechas del teclado, ya que muchos no sabían qué hacer. También hay que agrandar los botones de la parte final del juego.

Se hace la sugerencia de usarlo en modo “Pantalla completa” para el usuario.

## 4.2

---

# Propuesta gráfica final

Luego de la validación con Juvenfami y el grupo objetivo, se realizaron cambios pertinentes para formar la propuesta final.

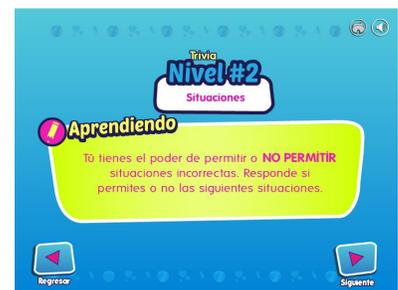
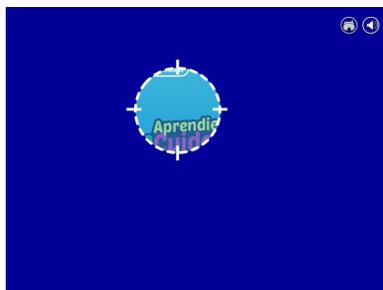
Al ingresar el CD, un autorun se ejecuta mostrando un splash screen.

Luego un menú para instalar adobe Flash Player en caso no contar con la actualización



**Etapa #1 / ¡Cuidado!**  
Consta de juegos para identificar las partes privadas y lo que deben y no permitir.





## Etapa #2 / Me Cuido

Consta de juegos para que el niño aprenda a defenderse en caso de intento de abuso sexual.



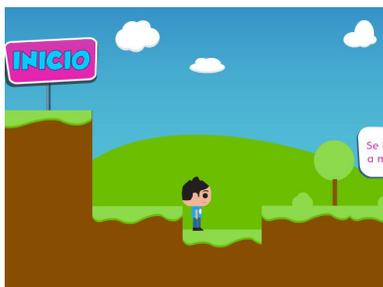
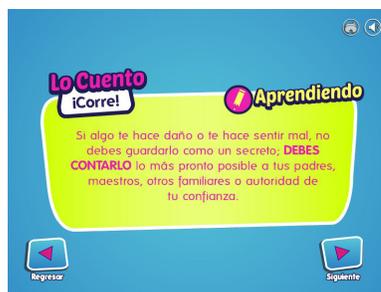
**Cada etapa consta de:** enseñanza, instrucciones antes del juego, el juego y la recompensa.

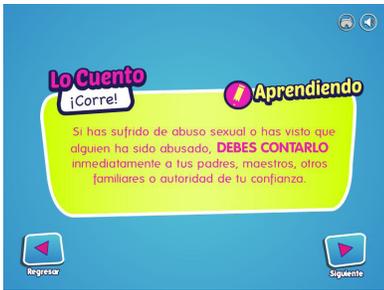




### Etapa #3 / Me Cuido

Consta de juegos para que el niño aprenda a denunciar el abuso en caso de suceder o si ya sucedió, para detener al abusador.





**Extras:**  
Consta de información para conectar el juego con el material que la ONG ya tiene como complemento del juego.



## 4.3

# Fundamentación de la propuesta gráfica final

### **Concepto Creativo:**

Aguas que se pasen de la raya contigo.

### **Código Icónico**

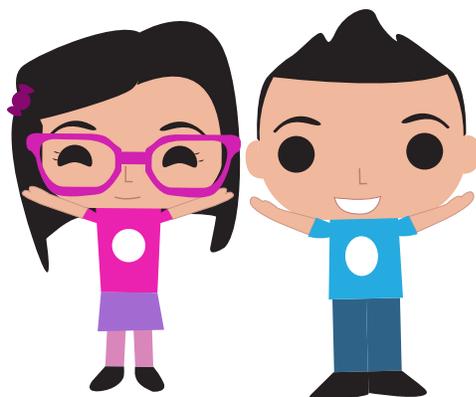
La estructura de los personajes está basada en figuras geométricas, en los gustos del usuario de acuerdo a los programas que ven. Por eso les resultan atractivas.

La cabeza de los personajes es mayor en proporción que el cuerpo, los ojos grandes y con expresiones amigables, un conjunto de elementos que llaman al atención.

Las abstracciones resultan simples para no competir con el contenido del mensaje, pero cumple con la función de llamar la atención y transmitir un mensaje de acuerdo a la necesidad del contenido: “instrucciones, aprender, memorizar”.

Los botones son figuras geométricas distorsionadas, para darle dinamismo, lo que a la vez sirve para que sepan que están ahí.

Resultan útiles para navegar y saber qué hacer.

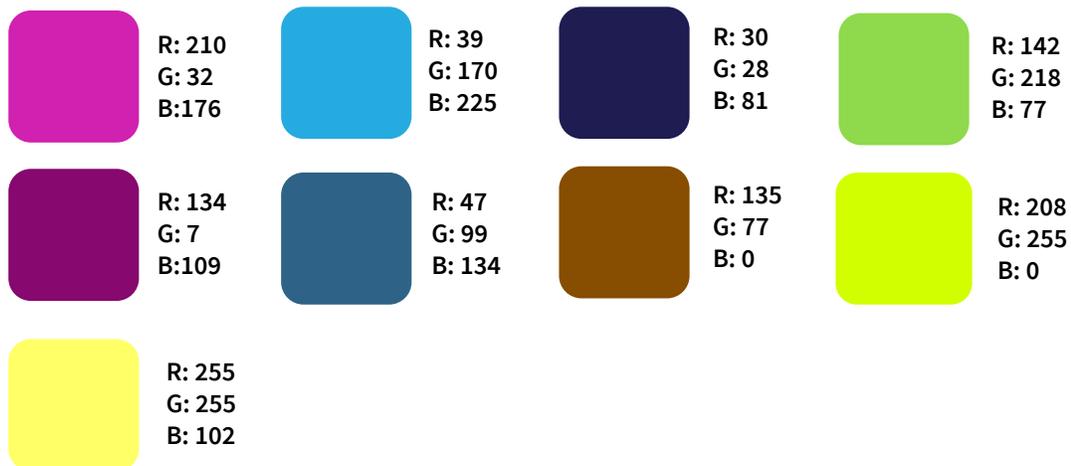


## **Código Cromático**

La paleta de colores está formado con un sistema de triadas, para mantener armonía.

Para la parte de aprendizaje, se utilizó un color con alta saturación lumínica para resaltar la importancia del mensaje, llamar la atención y transmitir la sensación de energía.

Para la instrucción se buscó alertar al usuario, se usó un magenta en *degradé* y transparencia. Para el juego en general, un azul para mantener la serenidad durante el juego.



Los colores principales magenta y cian se usaron para diferenciar, relacionar y unificar al niño y niña con estos colores.

### **Código Tipográfico**

Las tipografía usadas fueron san serif, por ser legibles. Los usuarios necesitan que la tipografía sea grande y clara, además de atractiva y dinámica, lo que se logró con el uso de las siguientes tipografías:

**Folks-Normal**

Para cuerpo de texto

**Grobold**

Para botones y títulos de letreros (inicio y meta).

**Poetsen One**

Para títulos, mensajes de recompensa y de acción. (aprendiendo y memoriza).

**Folks-Black**

Para títulos

### **Código Formato**

El formato es digital / .swf / 800 X 600 pixeles. Pensando en que pueda ser reproducido en cualquier computadora sin importar el tamaño del monitor y que contenga Flash Player.

Al inicio del menú del juego se incluyo el instalador que redirige a la página web de Adobe Flash Player.

Se exportó el juego como .exe para que corra en cualquier computadora.

### **Código Lingüístico**

El lenguaje utilizado está pensado de tal forma que sea entendible, amigable y revisado por el tercer asesor pedagógico.

Las tres etapas del juego son: “¡Cuidado!” para alertar al niño, “Me cuido” para empoderar al niño y “Lo Cuento” para que el niño identifique que debe contarlo. Son frases cortas para que sea fácil de memorizar.

### **Código Sonoro**

La música de fondo es de 4/4, creada con *loops* y sin palabras para que de un buen ambiente al juego pero no distraiga. Cuenta con variaciones, de ritmo, velocidad y patrones.

Todo conserva unidad. Hay sonido de premios, de respuesta incorrecta y correcta, de botones, etc., con la intención de que no fuera plana la interactividad sino más amigable.

### **Animación**

Se pensó en la funcionalidad del juego. Para ello se creó un disco autoejecutable que llama la atención desde el comienzo al empezar con un splash para luego pasar a un menú que lleva al juego o a instalar Adobe Flash Player, para el padre de familia e incluso el usuario.

Dentro hay pequeñas animaciones que refuerzan la enseñanza, como los abusadores alejándose, globos aerostáticos con mensajes, letreros que aparecen y desaparecen.

### **Juegos**

Se usaron diferentes tipos de juegos como herramientas para facilitar el aprendizaje, juegos parecidos con los que el usuario utiliza o está familiarizado.



### **Portada CD**

Se agregó el texto “juego interactivo” para dar una idea del contenido antes de que sea adquirido.

Sigue la línea gráfica para mantener unidad en el diseño.



## Tiro



### Objetivo del Material didáctico

Apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños, en el tema del abuso sexual infantil al dar una herramienta a la sociedad para disminuir los casos de abuso sexual.

Facilitar el aprendizaje, para reconocer las partes privadas, que deben permitir y no, y qué debe hacer el niño en caso de que algún abuso sexual se halla o se intente hacer.

- En caso de no contar con Adobe Flash, se ha incluido el instalador dentro del CD.

### Esquema del material

El material cuenta con tres etapas:

- 1. Cantidad**  
Provee información sobre las "zonas privadas" y las cosas que pueden y no deben permitir.
- 2. Me Cuido**  
Hay personas que podrían hacer daño, por lo tanto hay por lo menos 3 formas de defenderse: Identificar a la persona, morder y gritar.
- 3. Lo Cuanto**  
Si se dio el abuso sexual o hubo un intento, el afectado debe contarla inmediatamente a tus padres, maestros, otros familiares o autoridad de confianza.

Cada etapa cuenta con las siguientes partes:

- 1. Aprendiendo**  
Es donde se les da una enseñanza sobre uno de los temas anteriores, aquí es donde será útil la ayuda del padre de familia o educador para aclarar o ampliar las dudas que surjan en los niños.
- 2. Instrucciones antes de jugar**  
Luego de haber recibido la explicación, los niños pasan a saber las reglas del juego.
- 3. Juego**  
Aquí es donde ponen en práctica el conocimiento antes aprendido y así reforzar el aprendizaje.
- 4. Recompensa**  
Finalmente, un mensaje de aprobación aparece para como motivación para que siga al siguiente nivel.

## Retiro

### Empaque / Manual de Usuario

Para proteger el CD se diseñó un troquel que fuera simple pero funcional, llamativo, presentable y que cumpliera la función de proteger el producto.

Se integró al troquel el manual de usuario. Este proporciona información sobre el objetivo del material, requerimientos del equipo para que el material funcione, esquema del juego y los dos libro de complemento.

# 5

---

## Puesta en práctica de la propuesta, lecciones aprendidas y conclusiones

### **5.1. Puesta en práctica de la propuesta**

Es importante revisar el equipo de cómputo previo a empezar a jugar el material. Debe tener instalado Adobe Flash Player, que puede descargarse de la web o darle click en “instalar” desde el menú del juego.

El CD debe ser distribuido con el embalaje. Se diseñó dos propuestas, una como troquel impreso en opalina para mayor protección, y la otra como caja de CD plástico, ambas para proteger el producto y difundir el nombre de la institución como parte del plan de mercadeo.

Para dar a conocer el producto, se recomienda hacer uso de los medios con los que ya se cuenta y tienen audiencia: radio, Facebook, espacio en prensa, conferencia y seminarios.

Adicionalmente, se puede realizar un pequeño *teaser* y difundirlo en el canal de Youtube y Facebook.

## Requerimientos mínimos

### Windows

Microsoft Windows XP (32 bit)  
Procesador de 1.6 GHz  
128 MB de memoria RAM  
128 MB de memoria gráfica  
Bocinas o Auriculares

## Requerimientos mínimos

### (Mac OS)

Procesador Intel Core™ Duo 1.83GHz  
Sistema operativo Mac OS X v10.6  
512MB de memoria RAM  
128MB de memoria gráfica  
Bocinas o Auriculares

## Presupuesto

Diseño y creatividad	Q.22,000
Ilustración	Q.2,000
Animación	Q.14,400
Programación	Q.14,400
<b>Total</b>	<b>Q. 52,800</b>

Este es el aporte de la Escuela de Diseño Gráfico a través de los procesos de EPS y proyecto de graduación del estudiante.

Es la forma de devolver a la sociedad la inversión que realiza en la población estudiantil.

## 5.2. Lecciones aprendidas

### De la temática

La comprensión de la transcendencia del problema. Muchas son las diferentes maneras en que un niño puede ser abusado, desde un familiar a otro niño o niña, y más los efectos a corto, mediano y largo plazo.

Satisfacción al ver la importancia y el juego cumpliendo su cometido ser una herramienta para la protección de los que amamos.

Conocer las necesidades del grupo objetivo. De esta manera se cumplió con los objetivos planteados.

### ***Incidencia del diseño gráfico en el contexto***

Cambiar la realidad de los niños y niñas respecto al tema de abuso sexual infantil, disminuyendo la desinformación sobre el tema.

Empoderar a los niños con material que les ayude a prevenir el abuso sexual infantil y cumplir con el deseo de la institución y padres de familia de proteger a sus hijos.

### **Actitudes**

Auto disciplinarse, constantemente pensar en el proyecto, en cómo mejorar su funcionalidad, programación, claridad del mensaje, etc. Evitar las distracciones y la procrastinación no es tarea sencilla.

Gestionar el aprendizaje. Algunos aspectos los aprendí por investigación propia o por medio de tutoriales, sin mayor andamiaje. Luego de entender diferentes formas de programación logré volver y resolver partes del material que dejé sin terminar.

Valorar el andamiaje y el apoyo de profesionales, profesores y amigos. Este proyecto no pudo haber llegado al nivel en que está sino hubiera sido por ellos.

Racionalizar el lenguaje de programación en flash junto con el contenido del tema, para poder hacer más efectivo el material diseñado.

### **5.3. Conclusiones**

Luego de validar el material didáctico interactivo con los representantes de la ONG, especialistas en el tema (pedagogo y programación) y finalmente el grupo objetivo, queda demostrado que el juego cumple con los objetivos antes planteados.

Se desarrolló material didáctico interactivo. Consta de botones, animaciones, sonido y acciones con los que los niños interactúan, dentro de la plataforma de Adobe Flash.

Es un material que facilita el aprendizaje en el tema del abuso sexual infantil. La estructura como contenido está dada: luego de que los usuarios jugaron, recordaron las imágenes, animaciones y las acciones que debían de realizar.

Informa sobre las manera de prevenir el abuso sexual infantil en niños de 7 a 9 años de edad. Los niños recordaron “las cosas que no debo permitir” o “las cosas que no debo dejar que me hagan”; que si alguien trata de abusar de ellos deben “gritar y morder”. Finalmente, la parte de “lo cuento” fue reforzada luego de la validación ya que no basta con defenderse: también es importante detener el abuso al contarlo.

Sirve para que padres y educadores se apoyen para proporcionar un andamiaje en el tema. Uno de los comentarios del pedagogo, fue que el material sería bueno para uso de colegios y escuelas, ya que contiene la estructura para facilitar la enseñanza.

# 6

## Referencias

---

- Barillas Ismatul, M. (2013). Diseño de juego educativo interactivo para reforzar la lectoescritura de niños preescolares del centro educativo Esperanza a cargo de la organización Good Neighbors Guatemala (tesis inédita de licenciatura). Good neighbors. Guatemala
- Concepto de pedagogía. (s.f). Definición.de. Recuperado de <http://definicion.de/pedagogia/#ixzz2cCbPqvBhDidáctica>
- gamificación. (s.f). gamificación. Recuperado de <http://www.gamificacion.com/referencias>
- Juego. (s.f) Definicion.de. Recuperado de <http://definicion.de/juego/#ixzz2cYjXIWRy>
- Londoño, F. (2006). El diseño en la educación con medios interactivos. [Versión digital].
- Los estilos de aprendizaje. (s.f). Monografias.com. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos12/losestils/losestils.shtml#ixzz2cCkNnIP4>
- Material didáctico. (s.f). Definició.de. Recuperado de <http://definicion.de/material-didactico/#ixzz2cYid6DS5> 20/8/2013
- Mayan Pitz. Rita María Roesch. Prensa Libre.com. Recuperado de [http://www.prensalibre.com/opinion/Mayan-Pitz\\_0\\_937706271.html](http://www.prensalibre.com/opinion/Mayan-Pitz_0_937706271.html)
- Prevención del abuso sexual infantil, Susana Galdos Silv. Federación internacional de periodistas. Recuperado de <http://www.contraelabusosexualdelainfancia.com/art2.htm>
- Santrock, J. (Primera edición). (2002). Psicología de la educación. México.
- Woolfolk, A. (Novena edición). (2006). Psicología educativa. México: Person educación

# 7

## Anexos

Universidad de San Carlos de Guatemala  
Facultad de Arquitectura  
Escuela de Diseño Gráfico  
Proyecto de Graduación

 **USAC**  
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

 Escuela de  
Diseño Gráfico  
Arquitectura

**¡Gracias por tu ayuda!**

Elige tu imagen favorita, tienes 3 opciones.

Escoge la que más te guste

Soy\*  Niño  
 Niña

 **1**

 **2**

 **3**

¿Cuál te gusta más?\*  1. Para jugar existen límites  
 2. ¡Abri los ojos patojo!  
 3. El poder escondido

¿Por qué lo elegiste?

¿Algún comentario?

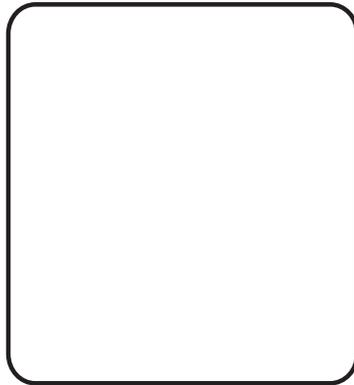
**¡GRACIAS!**

Submit

### Anexo 1

Encuesta virtual a niños de 7 a 9 años.

**Observaciones**



# Rúbrica de Evaluación

**Metodología:**

Se valida la propuesta del audiovisual presentado, con un especialista en audiovisuales y animaciones, por medio de una rúbrica que contempla los aspectos estéticos, técnicos y funcionales del mismo. Al final el especialista anota las observaciones pertinentes que permitirán la evolución de la propuesta presentada.

A continuación se presenta una imagen de la previsualización del video.



**Rubrica de Evaluación**

**Aspectos**

	<b>Bueno</b>	<b>Regular</b>	<b>Malo</b>
<b>Estéticos</b>			
Unidad Visual	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Tipografía	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Transiciones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Manejo del Color	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Técnicos</b>			
Audio	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Musicalización	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Animaciones	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<b>Funcionales</b>			
Pertinencia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Memorabilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Fijación	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Legibilidad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Comprensión	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Interactividad	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

**Anexo 2**  
 Rúbrica de evaluación para especialista y ONG.

# Aprendiendo a Cuidarme

Para jugar existen límites

## Validación / Fundación Juvenfami

**Erick Panigua**

Nombre del entrevistado

**Administrador**

Cargo

**Jorge Toj**

Moderador de la entrevista

### Preguntas de Observación

1. *¿Le parece atractivas las ilustraciones?*  
Si No ¿Por qué?
2. *¿Comprenden fácilmente las instrucciones del juego?*  
Si No ¿Por qué?
3. *¿Encuentran alguna dificultad para navegar dentro del juego?*  
Si No ¿Por qué?
4. *¿Lee sin ningún inconveniente las palabras y textos del juego?*  
Si No ¿Por qué?
5. *¿Comprenden fácilmente las ilustraciones?*  
Si No ¿Por qué?
6. *¿Qué es lo que más le atrae del juego?*  
Si No ¿Por qué?
7. *¿Qué es lo que recuerdas del juego?*  
Si No ¿Por qué?
8. *¿Han jugado con algún material parecido?*  
Si No ¿Por qué?
9. *¿Cómo cree que se puede mejorar el juego?*  
Si No ¿Por qué?
10. *¿Cuál cree que es el mensaje principal del juego?*

### Anexo 3

Se presenta el demo final. Por medio de preguntas de observación se valida la propuesta del audiovisual.

Las respuestas fueron grabadas para ser analizadas e interpretadas.

# Aprendiendo a Cuidarme

Para jugar existen límites

## **Validación / Niños 7-9 años**

Moderador: Jorge Toj

### **Preguntas de Observación**

1. *¿Te gustaron los personajes?*

Si No ¿Por qué?

2. *¿Comprendes las instrucciones del juego?*

Si No ¿Por qué?

3. *¿Te fue difícil para navegar dentro del juego?*

Si No ¿Por qué?

4. *¿Lees sin ningún inconveniente las palabras y textos del juego?*

Si No ¿Por qué?

5. *¿Te gustaron las ilustraciones?*

Si No ¿Por qué?

6. *¿Qué es lo que más te atrae del juego?*

Si No ¿Por qué?

7. *¿Qué es lo que más recuerdas del juego?*

Personajes Sonido Enseñanza

8. *¿Han jugado con algún material parecido?*

Si No ¿Por qué?

9. *¿Cómo cree que se puede mejorar el juego?*

Si No ¿Por qué?

10. *¿Cuál cree que es el mensaje principal del juego?*

Acoso escolar - Prevención del abuso sexual infantil - otro

11. *¿Qué aprendiste?*

(¿Qué son zonas privadas? ¿Cómo me defiendo? ¿A quién lo cuento?)

12. *¿Lo volverías a jugar?*

Si No ¿Por qué?

### **Anexo 4**

Por medio de preguntas de observación se valida la propuesta del audiovisual.

Las respuestas fueron grabadas para ser analizadas e interpretadas.



**Mi nombre es**

Masculino / Femenino

                      
**Edad**

                      
**Género**

                      
**Grado escolar**

**Anexo 5**

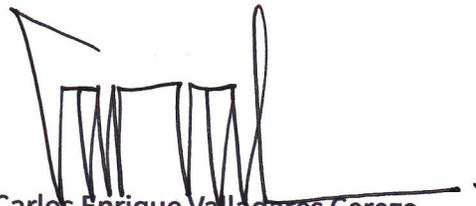
Hoja de asistencia para la validación con los niños, en el *focus group*.

Se proporcionó una a cada niño y niña, junto con un marcador de color para poder completar los datos.

**“Material didáctico multimedia para facilitar el  
proceso de enseñanza aprendizaje del tema abuso sexual infantil”**

**IMPRÍMASE**

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. Carlos Enrique Valladares Cerezo

**DECANO**



Licda. Lourdes Pérez

**ASESORA METODOLÓGICA**



Jorge Daniel Toj Yup

**SUSTENTANTE**

Guatemala, 12 de marzo de 2014

**A QUIEN INTERESE**

Por este medio, hago constar que he revisado la ortografía, redacción y estilo de la tesis titulada *Material didáctico multimedia para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje del tema abuso sexual infantil*, del estudiante Jorge Daniel Toj Yup, carné número 200917125. El señor Toj Yup es estudiante de la Escuela de Diseño Gráfico de la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.

Y para los usos que al interesado convengan, extiendo y firmo la presente en el lugar y fecha mencionados.



Nanci Franco Luin  
Licenciada en Letras  
Colegiada No. 8013



Juego Interactivo

# Aprendiendo a Cuidarme

Para jugar existen límites