

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de un producto editorial ilustrado con realidad aumentada, para niños de 8 a 11 años; enfocado hacia la prevención y concientización de la violencia psicológica intrafamiliar


Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Diseño Gráfico

Autor:

María Fernanda Fajardo Narea

Director:

David Andrés Jaramillo Carrasco

ORCID:  0000-0002-0759-5495

Cuenca, Ecuador

2024-03-05

Resumen

La violencia psicológica es una de las principales formas de agresión a la que se ven expuestos los niños dentro de su entorno familiar, este tipo de maltrato generalmente se deriva de procesos de crianza que abarcan patrones conductuales violentos que no han sido erradicados y tienen cierto grado de normalización dentro de un hogar. Pese a que la violencia psicológica constituye una amenaza para el desarrollo cognitivo y emocional de una persona; este tipo de agresión tiene un amplio rango de desconocimiento y una efímera importancia por parte de los afectados directos de la problemática. Por ello, se busca desarrollar un proceso de concientización y prevención temprana en niños de entre 8 a 11 mediante la intervención del diseño editorial como una herramienta de educación interactiva, para crear una guía educativa ilustrada con realidad aumentada sobre el tema de la violencia psicológica en el hogar. El producto final permite informar a los niños acerca de los conceptos fundamentales que giran en torno al tema de la guía, de una manera atractiva, directa, e innovadora.

Palabras clave: diseño editorial, violencia psicológica, concientización

Abstract

Psychological violence is one of the main forms of aggression to which children are exposed within their family environment. This type of abuse generally stems from parenting processes that involve violent behavioral patterns that have not been eradicated and have a certain degree of normalization within a household. Although psychological violence poses a threat to the cognitive and emotional development of an individual, this type of aggression has a wide range of unawareness and ephemeral importance for the direct victims of the issue. Therefore, there is a focus on developing awareness and early prevention processes in children aged 8 to 11 through the intervention of editorial design as an interactive education tool. The goal is to create an illustrated educational guide with augmented reality on the subject of psychological violence at home. The final product aims to inform children about the fundamental concepts surrounding the guide in an engaging, direct, and innovative manner.

Keywords: editorial design, psychological violence, awareness.

Índice de contenido

Resumen.....	2
Agradecimiento	9
Apartado 1	10
Justificación e importancia.....	10
Delimitación y alcance	11
Fundamentos conceptuales.....	12
Apartado 2	13
Breve introducción metodológica	13
1. Definición.....	14
1.1 Árbol de problemas	14
1.2 Person design	15
1.3 Brief	17
2. Fase de investigación	19
2.1 Entrevistas	19
2.2 Encuestas	20
Apartado 3	22
3. Ideación	22
3.1 Análisis de homólogos.....	22
3.2 Lluvia de ideas	24
3.2.1 Moodboard	25
3.3 Storytelling	26
3.4 Bocetaje	28
3.4.1 Storyboardings	29
3.4.2 Layouts	31
4. Selección	32
4.1 Primer sistema de la propuesta.....	32
4.1.1 Cromática.....	32

UCUENCA	5
4.1.2 Tipografía	33
4.1.3 Perfil de personajes.....	33
4.1.3.1 Leo	33
4.1.3.2 Blu.....	34
4.1.3.3 Boo.....	35
4.1.4 Artes del contenido	36
4.1.5 Retícula	36
4.2 Validación de ideas	37
4.2.1 Rediseño	38
4.2.1.1 Personajes y artes finales	38
4.2.1.2 Portada y contraportada	39
4.2.1.3 Capítulos y guardas.....	40
4.2.1.4 Selección tipográfica final	41
4.3 Diagramación	41
5. Creación del prototipo.....	43
5.1 Timing and animatic	43
5.1.1 Sonidos	43
5.1.2 Animaciones en Artivive.....	44
5.2 Maqueta de impresión.....	44
5.2.1 Imposición de páginas.....	44
6. Implementación	45
6.1 Acabados post prensa.....	46
6.1.1 Procesos y materiales.	46
6.1.2 Acabados	46
6.1.3 Costos.....	46
7. Aprendizaje.....	47
7.1 Feedback	47
Aprendizajes	49
Referencias.....	51

Anexos..... 52

Índice de figuras

Figura 1 <i>Esquema de árbol de problemas</i>	14
Figura 2 Person design usuario directo	16
Figura 3 Person design usuario secundario	16
Figura 4 <i>Person design usuario indirecto</i>	17
Figura 5 Diagrama de ideas.....	25
Figura 6 Recopilación de información visual.....	26
Figura 7 Creación de personajes y formas orgánicas para las ilustraciones	29
Figura 8 Esquema de dos escenas para las animaciones	30
Figura 9 Bocetaje previo a la diagramación	31
Figura 10 Paleta cromática implementada en la guía	32
Figura 11 Selección de tipografías.....	33
Figura 12 Ficha con las características visuales de Leo	34
Figura 13 Ficha con las características visuales de Blu	35
Figura 14 Diseño de “Boo”	35
Figura 15 Sistema referencial para construir los artes	36
Figura 16 Retícula para la diagramación de contenidos	37
Figura 17 Evolución del aspecto de los personajes principales	38
Figura 18 Ilustraciones para páginas informativas y páginas con realidad aumentada	39
Figura 19 Construcción final de la portada y contraportada de la guía.....	40
Figura 20 Sistema de artes de capítulos y guardas	40
Figura 21 Adaptación tipográfica	41
Figura 22 Maqueta de diagramación de las páginas en la guía	42
Figura 23 Escenas de la animación incluida en la sección informativa 1 de la guía.....	43
Figura 24 Carpetas de los principales efectos de sonido utilizados en las animaciones	44
Figura 25 Orden de las páginas en los pliegos para impresión.....	45
Figura 26 Producto editorial impreso	47

Índice de tablas

Tabla 1 Brief del proyecto editorial	18
Tabla 2 Número de encuestados que desconocen qué es la violencia psicológica	20
Tabla 3 Número de encuestados que no conocen la realidad aumentada.....	21
Tabla 4 Principales homólogos directos del proyecto	23
Tabla 5 Principales homólogos indirectos del proyecto	24
Tabla 6 Esquema narrativo de las animaciones y los contenidos	27
Tabla 7 Número de respuestas positivas y negativas obtenidas en la encuesta.....	48

Agradecimiento

Expreso mi más sincero agradecimiento a todas aquellas personas pertenecientes a mi entorno académico y a mi entorno familiar, que constantemente me brindaron su apoyo incondicional con la intención de que este proyecto se desarrollara de manera exitosa. Tener junto a quién avanzar por el camino, hace que la experiencia de ir paso a paso sea reconfortante.

Apartado 1

Justificación e importancia

La violencia psicológica infantil constituye una de las principales amenazas y formas de maltrato que se desarrollan dentro del núcleo familiar. Según datos del (Sistema Integrado de Seguridad Ecu 911, 2022) en Ecuador, durante los últimos años se han reportado alrededor de 49.150 llamadas relacionadas con este caso. Este tipo de violencia se manifiesta principalmente a través de humillaciones verbales y conductas de menosprecio; se considera como una agresión silenciosa ya que, a diferencia de cualquier forma de maltrato físico, sus señales no son evidentes. El abuso psicológico es capaz de generar un profundo deterioro del desarrollo social, emocional y cognitivo de una persona, y en casos de alto riesgo incluso puede provocar suicidios y trastornos de personalidad.

Actualmente, los menores de edad tienen múltiples derechos que los respaldan, sin embargo, existen circunstancias que no pueden ser controladas a totalidad por los organismos que velan por el desarrollo integral de los niños (UNICEF Ecuador, 2023). Debido a lo mencionado surge la importancia de difundir entre los principales actores del problema, información precisa y apropiada que les permita comprender a profundidad la relevancia, las consecuencias y la importancia de afrontar y evitar la violencia psicológica dentro de su entorno.

Según (Roca, 2018), experta en Neuropsicología, “el cerebro de un niño es más maleable y adaptable, y posee una capacidad de aprendizaje que nunca más va a tener en la vida”. Trabajar de manera temprana estos conceptos de índole social, representa entonces una oportunidad para obtener resultados positivos que también se mantengan a futuro.

La fase de niñez intermedia cuyo pico de desarrollo se desenvuelve desde los 8 a los 11 años es un excelente enfoque de edad sobre el cual trabajar un eje de concientización temprana, debido a que en esta etapa los niños poseen las habilidades cognitivas necesarias para comprender conceptos sensibles que se abordan a partir de un aprendizaje lecto-visual.

Por otra parte, dentro de los procesos educativos de concientización a más de considerar un rango poblacional adecuado es importante también tomar en cuenta el impacto social de la transformación tecnológica, a través de la cual se ha innovado la educación para obtener mejores resultados de aprendizaje

En tal virtud este proyecto se centra en el desarrollo de un producto editorial ilustrado que hace uso de la realidad aumentada como una herramienta para generar procesos educativos interactivos, que ayuden a los niños a aprender acerca de la violencia psicológica.

Delimitación y alcance

El alcance se centra en el desarrollo de un producto editorial ilustrado que contiene realidad aumentada; cuyo propósito de creación se establece dentro de la perspectiva de generar prevención y concientización sobre el tema de la violencia psicológica en el hogar, en niños de 8 a 11 años. El producto final es una guía educativa impresa, que posee ilustraciones, textos explicativos y contenido interactivo vinculado a través de la aplicación de *Artivive*.

Las secciones informativas de la guía se complementan con ilustraciones dinámicas y coloridas para tratar con claridad los temas de cada apartado educativo; en las páginas del producto editorial también se utilizan secciones que incluyen pequeñas piezas de vídeo de animación 2D con movimientos simples de corta duración. Mediante los vídeos se resaltan y se refuerzan los conceptos y mensajes importantes tratados en la guía. Cada elemento tiene la intención de mejorar la experiencia de lectura y socialización de la temática del proyecto para que los niños puedan familiarizarse de manera más oportuna con los conceptos y temas a tratar.

La construcción del producto implica la implementación de procesos de diseño editorial, ilustración y animación, que hacen parte de un mismo objetivo. Se toman en cuenta procesos tales como la estructuración de retículas, ejes de diagramación, selecciones tipográficas, el diseño de personajes; y la creación de esquemas de narración audiovisual para elaborar producciones gráficas en movimiento.

Es importante recalcar que en el proyecto no se considera el desarrollo de apartados informativos propios, debido a que el tema general del trabajo se relaciona con un contenido que incluye campos pertenecientes a la psicología, que son complejos y no pueden ser abordados netamente por los conocimientos de un diseñador. Los apartados informativos del producto se fundamentan en los conocimientos de una especialista en psicología infantil.

Por otro lado, tampoco se considera la idea de crear una aplicación móvil exclusiva para reproducir las animaciones, pues hoy en día ya existen herramientas tecnológicas que permiten trabajar aspectos de realidad aumentada en materiales editoriales de forma sencilla y directa.

La delimitación abarca la realización de un entregable impreso de alta calidad, mediante el cual se ponen en evidencia las cualidades particulares de los materiales y los procesos de impresión afines a la creación editorial. No se pretende comercializar ni reproducir masivamente el prototipo. El producto obtenido funciona principalmente como un elemento que evidencia la aplicación práctica de procesos investigativos y procesos de diseño.

Fundamentos conceptuales

En general en el proyecto se abordan tres áreas del diseño gráfico. La integración estratégica de estas disciplinas contribuye al desarrollo del material educativo, y potencia la transmisión efectiva de contenidos.

Para orientar el proceso de construcción de la guía se utilizan los conceptos metodológicos descritos en el libro *“Metodología de Diseño”* (Ambrose & Harris, 2010). Estas nociones técnicas son útiles para generar un punto intermedio entre las distintas etapas de desarrollo del prototipo editorial, ya que dan a conocer direcciones de diseño a través de las cuales se puede resolver, perfeccionar y darle forma a una idea de tal manera que tanto objetivos como resultados estén completamente relacionados.

El libro describe a detalle los planteamientos que permiten iniciar, desarrollar y finalizar un proceso de manera adecuada; utilizando distintas herramientas que forman parte de actividades de investigación, generación de ideas, bocetaje, prototipado, etc. Los procesos mencionados hacen parte de las bases conceptuales de la propuesta de diseño que trabaja específicamente temas de *briefing*, *person desing*, *brainstorming* y *feedback*.

Por otra parte, también se emplean los conceptos del libro *“Animated Storytelling”* (Blazer, 2015). Las ideas del libro se enfocan en brindar una comprensión oportuna de los pasos que se siguen para elaborar animaciones y *motion graphics*. Este enfoque aporta un conocimiento preciso sobre cómo afrontar la creación de narrativas eficaces para una escena animada que persigue un propósito comunicacional.

Según esta información, se trabajan conceptos de *storytelling*, *storyboardind*, y *show an tell* que son técnicas que exploran minuciosamente la ideación gráfica necesaria para mejorar la comprensión de los mensajes que se incluyen en el producto.

Los fundamentos conceptuales, también consideran conceptos editoriales de jerarquía visual, *layouts*, tipografías, retículas, imposición de páginas, etc. Estos elementos desempeñan un papel crucial en la estructuración de la información para lograr una composición de diseño equilibrada.

Apartado 2

Breve introducción metodológica

El presente proyecto editorial toma como eje central para su desarrollo, la metodología propuesta en la obra “*Metodología de diseño*” (Ambrose & Harris, 2010), que consta de 7 etapas descritas como:

1. Definición
2. Investigación
3. Ideación
4. Selección
5. Prototipo
6. Implementación
7. Aprendizaje

La fase de definición e investigación se aplican como principios base para trabajar los enfoques de la problemática mediante entrevistas, encuestas y un esquema de árbol de problemas; mientras que desde la etapa de ideación hasta la etapa de aprendizaje se generan los procesos creativos del diseño del prototipo, de acuerdo con herramientas que aglomeran la construcción de perfiles de usuario, *moodboards*, bocetajes, validación de ideas, rediseño de propuestas y retroalimentaciones.

Como metodología complementaria, se utilizan también los pasos propuestos en la obra “*Animated Storytelling*” (Blazer, 2015). Para la creación de las animaciones únicamente se consideran 4 fases:

- 1.Pre-production,
- 2.Storytelling,
- 3.Storyboarding
- 4.Timing and animatic

En la etapa de preproducción se desarrolla la idea narrativa de los contenidos, en el *storytelling* se elabora el guion narrativo; y en el *storyboarding* y *animatic* se estructura el guion gráfico junto a la animación de personajes y la ambientación de las escenas a introducirse en las páginas del producto.

1. Definición

De acuerdo con lo propuesto por (Ambrose & Harris, 2010), la etapa de definición es la primera fase que precede a cualquier proceso de diseño. Es la pauta sobre la que se establece, se comprueba y se delimita con precisión la incidencia de un problema y el alcance de su solución.

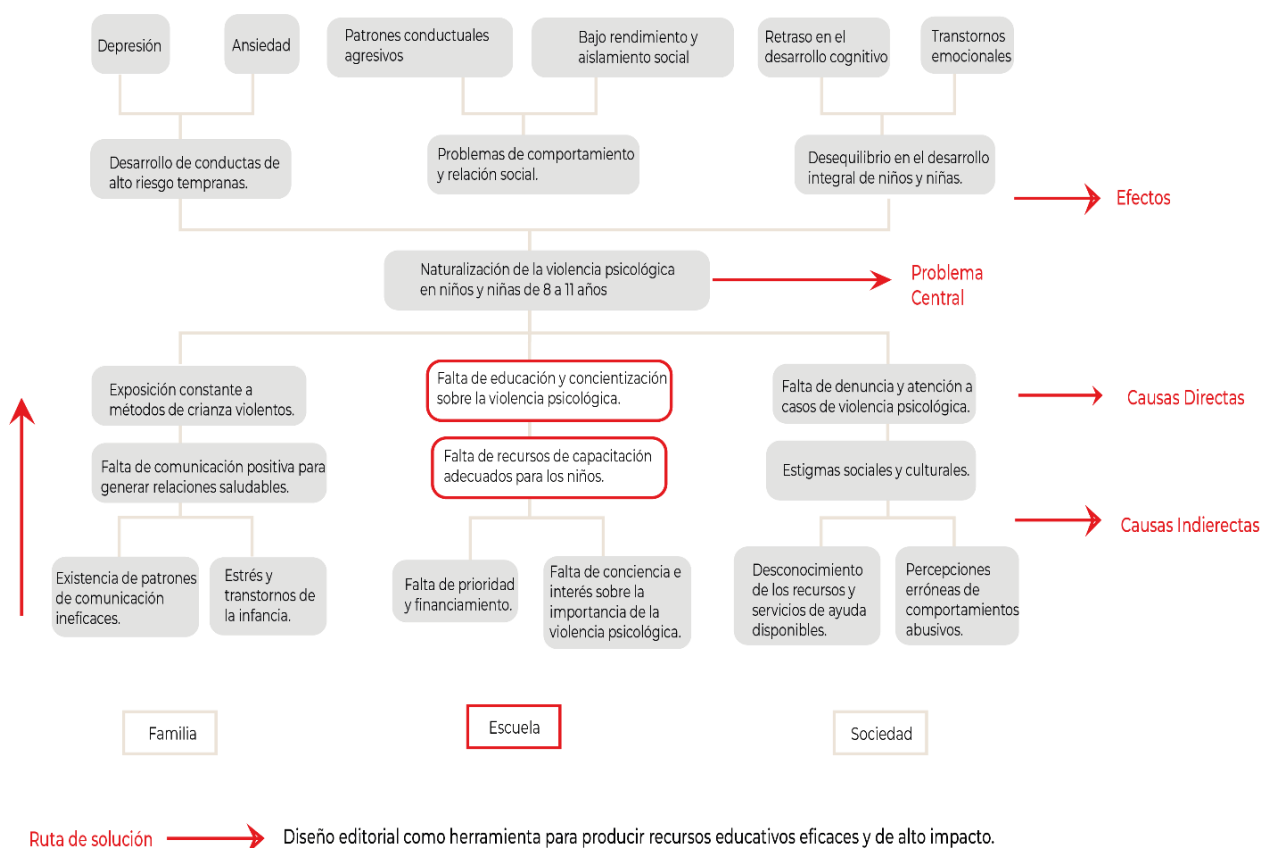
En el proyecto, esta etapa se desarrolla a través de tres herramientas que tienen la función de establecer una visión concreta de las características del público objetivo y del producto editorial, para así entender cómo se deben estructurar y acoplar todos los componentes informativos y visuales necesarios para crear un plan de diseño.

1.1 Árbol de problemas

Como punto de partida para el proceso metodológico, se plantea la creación de un esquema de árbol de problemas. Dicha estructura permite organizar con claridad las causas, los efectos y los principales entornos sobre los que se enraíza la violencia psicológica. Este breve pero significativo análisis facilita identificar la conexión que existe entre la problemática y su ruta de solución desde el diseño.

Figura 1

Esquema de árbol de problemas



Nota. La figura muestra a detalle la relación entre los elementos que dan paso directa o indirectamente a que la problemática del proyecto no se erradique a totalidad.

De acuerdo con toda la información desglosada en el esquema, los aspectos directos que asocian entre sí al diseño editorial, al público objetivo y al producto propuesto para el proyecto; se encuentran dentro de un ámbito escolar, donde existe la necesidad de crear recursos interactivos adecuados para procesos de concientización. A partir de estos criterios nace la estrategia que sugiere la intervención del diseño editorial como una herramienta para producir material didáctico con una función educativa. Asimismo, conforme a la estrategia mencionada, surge la idea de crear una guía educativa ilustrada con realidad aumentada, que toma en consideración aspectos de concientización e interactividad.

1.2 Person design

Un esquema de *person design* es una herramienta que ayuda a representar el perfil de los diferentes tipos de usuarios a los que se dirige un producto. En él se recopila información acerca de las características demográficas, comportamientos, necesidades y preferencias de un potencial consumidor.

Con las ideas de diseño sintetizadas del proceso de construcción del árbol de problemas, se crean tres figuras de *person design* para definir con exactitud las particularidades de los usuarios de la guía educativa propuesta. Los cuadros describen al público objetivo para el cual se dirige el producto y al público que se relaciona indirectamente con este. Es importante recalcar que el *insight* del proyecto se centra en los niños que están cursando el cuarto, quinto, sexto y séptimo año de educación general básica.

En las descripciones de los esquemas se detallan datos acerca de los intereses y el nivel de conocimiento sobre la violencia psicológica en el hogar que posee cada usuario, y también se incluyen detalles sobre las motivaciones y objetivos que busca una persona al interactuar con el producto. Los detalles de los perfiles creados son esenciales para adaptar correctamente la información y el contenido de la guía.

Figura 2

Person design usuario directo



Nota. Este perfil describe las características de un usuario que sufre de violencia psicológica en un hogar disfuncional, y que desconoce muchas cosas respecto al tema.

Figura 3

Person design usuario secundario



Nota. Este perfil describe las características de un usuario que tiene una relación familiar sana, pero que desconoce a profundidad el tema de la violencia psicológica.

Figura 4

Person design usuario indirecto



Nota. Este perfil describe las características de un usuario que no pertenece al público objetivo, pero que está capacitado para utilizar la guía como una herramienta educativa.

Lo desarrollado con el proceso de *person design* abre paso a un entendimiento estratégico de la personalidad, los comportamientos y los entornos de interacción del *target*.

1.3 Brief

Un *brief* permite que se desarrollen soluciones exactas de acuerdo con objetivos específicos. Esta herramienta funciona como un mapa que proporciona detalles sobre todos los aspectos compositivos e informativos de un diseño.

Una vez profundizados las características del público objetivo, las implicaciones de la problemática y los campos que intervienen en la elaboración del producto de diseño; dentro de la definición se incluye un esquema de *brief*. El documento en cuestión se compone de dos partes: el primer segmento contiene una breve descripción del propósito del proyecto junto a

sus objetivos y especificaciones de *target*, mientras que el segundo segmento agrupa descripciones en lo que respecta a temas de formato, tamaño, número de páginas y secciones de contenido requeridos para la construcción del prototipo físico.

Tabla 1

Brief del proyecto editorial

Datos	Descripción del Proyecto
Nombre del Proyecto	Sonrisas
Breve descripción	El proyecto consiste en el desarrollo de una guía educativa, cuyo contenido aborda temáticas clave para la comprensión de la violencia psicológica en el hogar a través de ilustraciones, textos y páginas interactivas.
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> - Concientizar a los niños acerca del tema de la violencia psicológica. - Informar y educar a los niños para que puedan reconocer, evitar y afrontar situaciones de violencia psicológica en el hogar. - Generar estrategias de aprendizaje interactivo para que los niños puedan visualizar y entender claramente los mensajes relevantes de la guía.
Target	Niños de 8 a 11 años

Datos	Descripción del producto
Tipo de producto	Guía educativa ilustrada con realidad aumentada
Formato del producto	Cuadrado
Tamaño	21 centímetros
Número de páginas	28 páginas internas
Tono	Educativo e infantil
Estilo visual	Cartoon
Número de entregables	1
Armado	Guía grapada

Secciones de contenido

- ¿Qué es la violencia psicológica en el hogar y cuáles son sus efectos?
 - ¿Cómo se puede reconocer la violencia psicológica?
 - ¿Qué podemos hacer para prevenir la violencia en la familia?
 - ¿Cómo podemos ayudar a los demás?
 - ¿A quién podemos acudir para buscar ayuda?
-

Nota. Los requerimientos descritos están basados en las metas de los perfiles de usuario y las ideas recopiladas con el análisis de homólogos.

Una vez analizados los planteamientos estructurales del producto a través del *brief*, se finaliza la primera etapa metodológica.

2. Fase de investigación

Para introducir el proceso creativo de la ideación, es necesario que previamente el diseñador recopile información relevante que se utilizará para la toma de decisiones de diseño (Ambrose & Harris, 2010). La etapa de investigación facilita la recolección de información cualitativa que permite conocer diversas perspectivas del público sobre el producto, e información cuantitativa que extrae datos importantes sobre la incidencia de la problemática.

2.1 Entrevistas

El proceso de recopilación de datos cualitativos se respalda en dos entrevistas enfocadas a analizar opiniones sobre la problemática de la violencia psicológica en el hogar, y descubrir el tipo de contenidos informativos y mensajes óptimos para incluir en la guía. La exploración se efectúa con la intención de conocer los recursos de aprendizaje favorables por medio de los cuales adecuar la interacción de los niños con el producto, de acuerdo con su rango de edad.

En un primer acercamiento, se llevó a cabo una entrevista con la experta en psicología infantil, Alexandra Serrano, utilizando un cuestionario compuesto por 11 preguntas en el conversatorio, se extrajo información sobre la violencia psicológica y sobre la bibliografía referencial para la formulación del contenido de la guía educativa.

En un segundo protocolo de entrevista, se conversó con la docente de educación general básica Ximena Narea. Las preguntas planteadas en este proceso se centraron en profundizar el tipo de estrategias que motivan y mantienen el interés de los estudiantes durante los procesos de aprendizaje. Adicionalmente, se habló sobre la relevancia de los recursos

didácticos con realidad aumentada en las aulas, y se examinaron los métodos oportunos para tratar temas sensibles de discutir con niños.

Las charlas efectuadas con cada profesional proporcionan percepciones claves para entender la forma apropiada de elaborar un contenido informativo para niños, que genere experiencias de aprendizaje que impacten positivamente en la mente de los lectores.

2.2 Encuestas

Después del protocolo de entrevistas para complementar la fase investigativa, se inició un proceso de encuestas que contó con la participación de 93 niños de entre 8 y 11 años. Los datos se recolectaron entre alumnos del cuarto, quinto, sexto y séptimo año de educación general básica de la Unidad Educativa Bilingüe Buena Esperanza.

Las encuestas se encuentran estructuradas en función de dos objetivos: el primero de ellos busca recolectar datos acerca del nivel de conocimiento e interés de los niños en cuanto a temas de realidad aumentada y violencia psicológica en el hogar se refiere, mientras que el segundo objetivo busca identificar las preferencias cromáticas, gustos audiovisuales y tipos de personajes preferidos por el público objetivo.

Tabla 2

Número de encuestados que desconocen qué es la violencia psicológica

Edad	Niños	Niñas	Total por edad
8	4	8	12
9	8	10	18
10	14	12	26
11	8	5	13
Total	34	35	69

Según los resultados de la Tabla 2 se constató que existe un problema de desconocimiento acerca de la violencia psicológica en el hogar, en un 74 por ciento de los encuestados. Este resultado valida la necesidad de concientización que persigue el proyecto.

Tabla 3

Número de encuestados que no conocen la realidad aumentada

Edad	Niños	Niños	Total por edad
8	5	10	15
9	10	11	21
10	17	15	32
11	9	9	18
Total	41	45	86

Otras deducciones extraídas de los resultados de la Tabla 3 manifiestan que el uso de la realidad aumentada como herramienta educativa es beneficioso para el proyecto, ya que un 92 por ciento del público objetivo no está familiarizado con esta tecnología, pero tiene amplio interés en utilizar un producto editorial en la que se incluye.

Por otro lado, en lo que respecta a gustos del público se pudo conocer que un alto porcentaje de niños prefieren los colores negros, azules y rojos, están interesados en caricaturas como doraemon o escandalosos y tienen afinidad con personajes relacionados a superhéroes o animales fantásticos. Estos datos son importantes debido a que el desarrollo de los elementos visuales de la guía tiene que relacionarse con las preferencias que se destacan en la encuesta.

Apartado 3

3. Ideación

La etapa de ideación facilita la elaboración de conceptos creativos que contribuyen al proceso de diseño (Ambrose & Harris, 2010). En el transcurso de crear ideas, surgen nuevas posibilidades para resolver una necesidad particular utilizando distintos métodos que se centran hacia un mismo propósito.

3.1 Análisis de homólogos

“La obra de otras personas del ramo, ya sea antigua o contemporánea, proporciona estimulación creativa” (Ambrose & Harris, 2010, pág. 60). Las peculiaridades compositivas de diversas obras son ideas sólidas en las que se puede fundamentar la construcción de un proyecto de características similares.

Considerando los datos recopilados tanto de la etapa de definición como de la etapa de investigación, se lleva a cabo una primera búsqueda de referentes directos e indirectos vinculados al tema y a los objetivos de la guía. El análisis de cada homólogo adquirido se enfoca en examinar la forma, función y tecnología de los elementos de diseño que estructuran cada producto. En lo que respecta a forma principalmente se analizan aspectos de diseño de personajes, cromática, estilos de ilustración, tipografías y diagramación de los contenidos. Mientras que en función y tecnología se analiza el objetivo principal para el que se ha elaborado el homólogo y el tipo de medios y soportes sobre los cuales es puesto a disposición del público.

Las características de cada referente son exploradas para definir una distribución aproximada de contenidos y algunos estilos de narración e ilustración que pueden adaptarse para elaborar las páginas de la guía.

Tabla 4

Principales homólogos directos del proyecto



Homólogos Directos	Descripción
	<ul style="list-style-type: none"> - Busca educar a niñas sobre cómo reconocer, actuar y enfrentar diferentes tipos de violencia en su hogar o en su entorno. - Utiliza ilustraciones simples, algunas con volumetría básica generada mediante degradado y texturas. - En la guía predomina el uso de colores con baja saturación y alta luminiscencia. - El contenido usa tipografía <i>sans serif</i> regular y <i>bold</i>, junto a tipografía <i>handwriting</i>. - Segmenta la información por capítulos. - Disponible en versión digital.
	<ul style="list-style-type: none"> - Busca educar sobre las causas, efectos y consecuencias de varios tipos de violencia. - Los personajes ilustrados son simples con poco detalle, y tienen estilo <i>han-drawn</i>. - La cromática es variada y tiene diferentes saturaciones. - El contenido es poco extenso y utiliza textos informativos y recuadros con mensajes de refuerzo. - Predomina una familia tipográfica <i>sans serif</i>. - Disponible en versión digital.

Tabla 5

Principales homólogos indirectos del proyecto

Homólogos Indirectos	Descripción
	<ul style="list-style-type: none"> - Busca brindar apoyo psicosocial a madres, padres o tutores para afrontar correctamente la socialización con niños. - Utiliza ilustraciones tipo acuarela con textura. - Usa tipografía <i>sans serif</i> para el texto corrido y tipografía <i>handwriting</i> para los títulos. - Los colores son suaves y de poca saturación. - En el contenido sobresale la ilustración y los textos están ordenados alrededor de cada una en columnas. - Disponible en versión digital e impresa
	<ul style="list-style-type: none"> - Busca concientizar y educar a niños, niñas, para reconocer situaciones de violencia. - Las ilustraciones son sencillas, con formas redondeadas. - Cuenta con videos explicativos. - El contenido es corto y se armoniza con los personajes. - Los colores son suaves y tienen baja saturación. - Usa una tipografía <i>sans serif black</i> y regular para los títulos y para el contenido informativo respectivamente. - Disponible en versión digital.

3.2 Lluvia de ideas

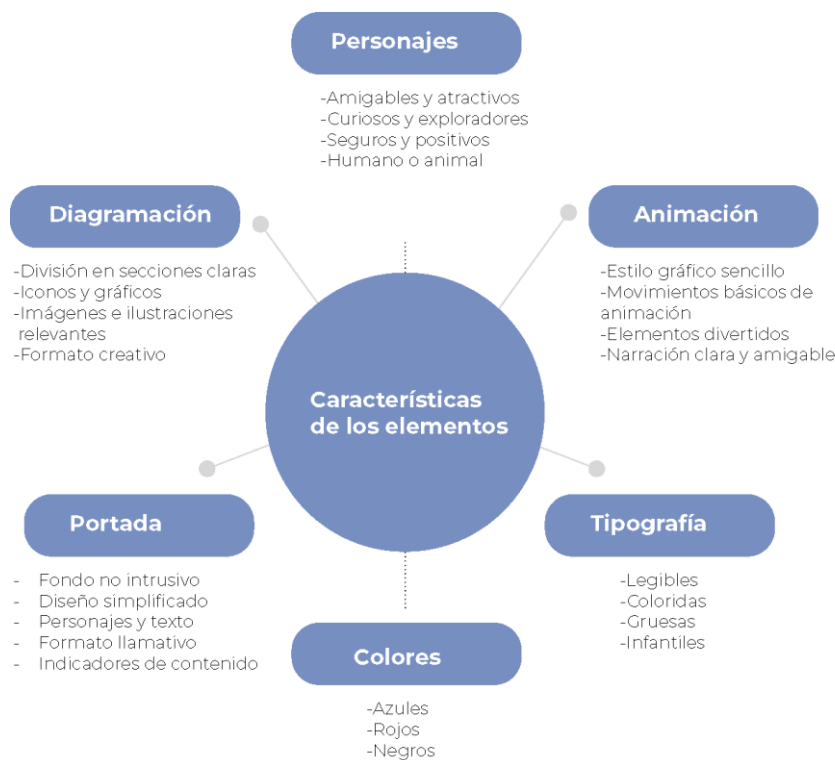
Una lluvia de ideas es un proceso que permite explorar y asociar conceptos y perspectivas creativas para construir o generar soluciones eficaces.

Dentro de este proceso se llevó a cabo el desarrollo de un diagrama de ideas para agrupar las características más importantes de los principales elementos que componen la guía. Este

análisis esclarece el enfoque de la búsqueda de inspiración, debido a que contiene pautas informativas que describen algunos parámetros a considerar al momento de seleccionar referencias.

Figura 5

Diagrama de ideas



3.2.1 Moodboard

El *moodboard* es una herramienta que tiene el propósito de recopilar información visual específica y amplia para generar ideas creativas. En el proyecto, este tablero agrupa imágenes conectadas a los aspectos del producto de diseño expuestos en el *brief*, la investigación y el análisis de homólogos. Detalladamente, contiene sugerencias de paletas cromáticas, estilos de personajes, estilos tipográficos para niños; y esquemas de diagramación, animación y construcción de portadas.

Para este proceso sobre todo se toman muy en cuenta las sugerencias dadas por el público objetivo durante el desarrollo de las encuestas, donde dicho público manifestó su opinión acerca de sus preferencias y gustos visuales.

Figura 6

Recopilación de información visual



Nota. Las imágenes apreciadas constituyen un primer vistazo inspiracional para definir el diseño de la guía.

3.3 Storytelling

El storytelling es un recurso que posibilita la creación de procesos comunicativos bien planificados. Para que un mensaje se transmita correctamente, es imperativo que posea un orden claro con el que se inicie y se finalice adecuadamente la relación con el receptor.

Con el fin de establecer el modelo de narración de los contenidos y mensajes involucrados en la guía y para generar el modelo de interacción de los personajes con el lector en cada sección informativa, se incluyen dos esquemas de *storytelling* adaptados de la metodología de (Blazer, 2015). El primer sistema involucra las ideas para el desarrollo de las animaciones con realidad aumentada y el segundo eje engloba las pautas para organizar y distribuir los temas esenciales de la guía sobre la violencia psicológica.

Tabla 6

Esquema narrativo de las animaciones y los contenidos

Ítems	Storytelling de las animaciones
Tipo de modelo narrativo	Lineal
Tono	Informativo
Objetivos de las piezas visuales	Comunicar un mensaje complementario a la información de la guía de una manera dinámica
Storyline de las animaciones	Los personajes principales de la guía aparecen de forma repentina en las escenas animadas, simultáneamente a su llegada empiezan a aparecer pequeños recordatorios y mensajes breves que refuerzan el contenido informativo, cuando el mensaje termina de ser transmitido todo desaparece de la escena.
Ritmo narrativo	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la escena - Saludo del personaje en escena - Aparición del mensaje y narración - Interacción leve del personaje con el mensaje -Desaparición de elementos en escena
Métodos de animación	<ul style="list-style-type: none"> -Formas orgánicas en movimiento - Transiciones de color y forma - Movimientos simples de brazos, torsos, pies, cabeza, cuello, ojos y boca
Datos	Storytelling de los contenidos
Tipo de modelo narrativo	Lineal
Tono	Informativo
Objetivo del contenido	Revelar información específica sobre el tema de la violencia psicológica en el hogar.
Ritmo narrativo	<ul style="list-style-type: none"> - Introducción a la guía - Presentación de los personajes

- Introducción a los capítulos
 - Introducción a la sección informativa
 - Despedida y agradecimientos
-

Cabe recalcar que, una vez aclarado el panorama de estas primeras ideas de contenido, se redacta a detalle con revisión directa de la experta en psicología infantil, todo el texto necesario a incluir en las animaciones y la propuesta editorial.

3.4 Bocetaje

“Los bocetos implican el esbozo rápido de una idea” (Ambrose & Harris, 2010, pág. 76), son una representación visual ágil y oportuna que plasma gráficamente conceptos mentales.

En esta sección de desarrollo de esbozos se elaboran las primeras propuestas para el diseño de los personajes y los complementos para las ilustraciones, tomando en consideración los datos de las encuestas y las referencias extraídas del proceso de *brainstorming*.

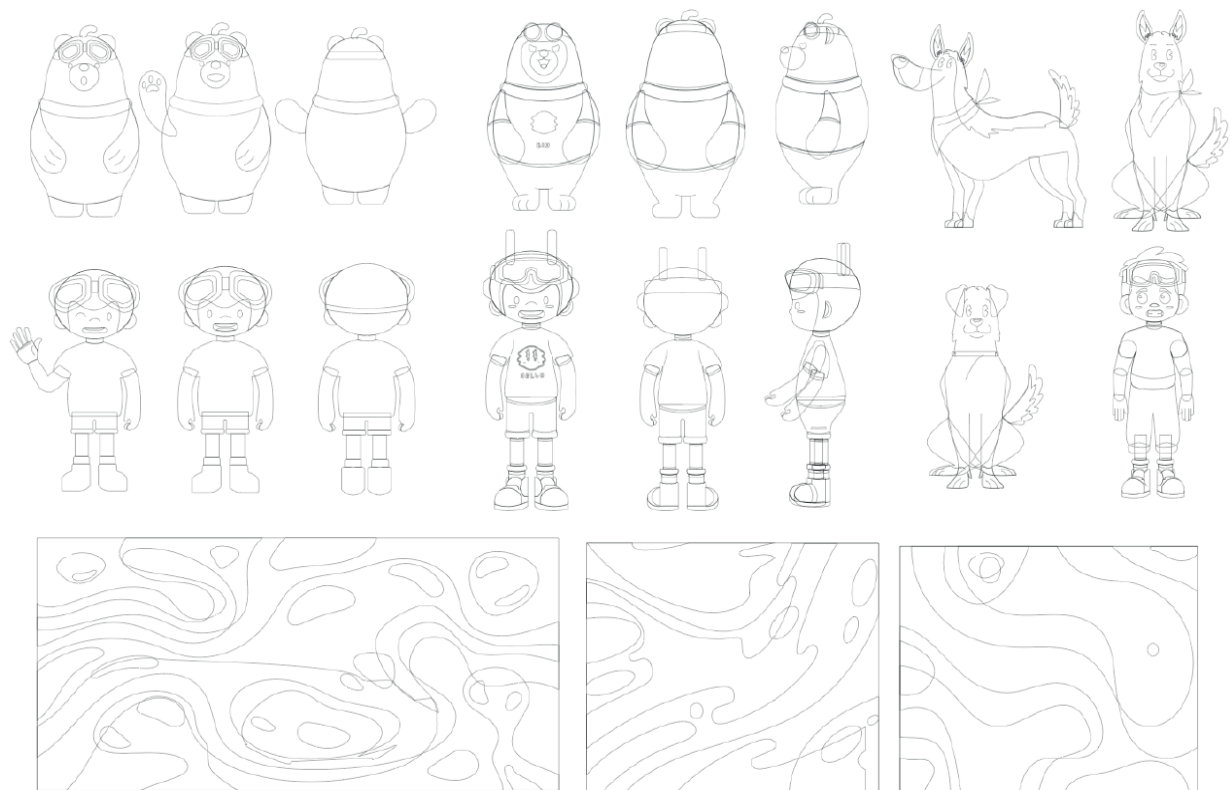
Las ideas para crear los personajes están basadas principalmente en el concepto de compañerismo y aventura de la caricatura de doraemon, donde existen dos personajes de diferente naturaleza que trabajan juntos para lograr un mismo objetivo. Este fue un referente sugerido por el público objetivo en las encuestas. Se trabajó un primer vistazo de la identidad del protagonista y el coprotagonista de la guía, buscando reflejar una personalidad aventurera, alegre y optimista, con características anatómicas que puedan acoplarse a un héroe o a un animal fantástico.

Las formas libres bocetadas por otra parte son un reflejo de cómo entrelazar trazos para generar elementos decorativos, para darle mayor dinamismo visual a las escenas o fondos donde se desenvuelven los personajes.

El bocetaje ayuda a darle forma a la propuesta de diseño.

Figura 7

Creación de personajes y formas orgánicas para las ilustraciones



Nota. En la selección de la idea final, se decidió utilizar los personajes que los niños pueden identificar fácilmente, un niño y su fiel compañero canino.

3.4.1 Storyboardings

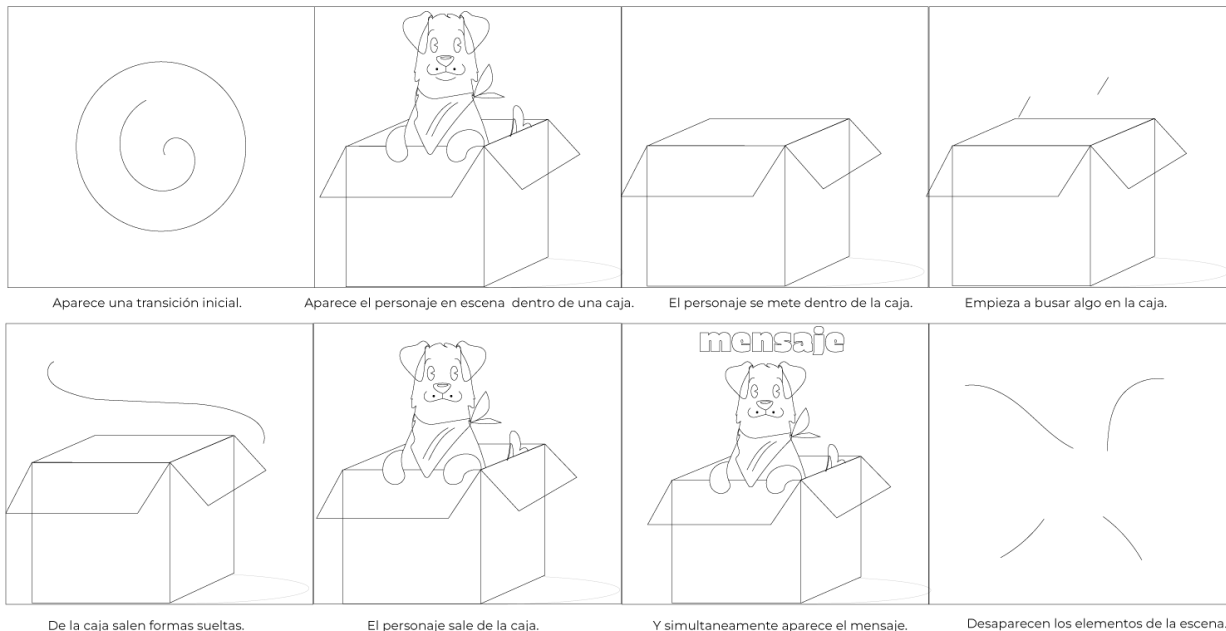
Un *storyboarding* es un elemento con el que se pueden determinar la mayoría de los aspectos compositivos de una pieza animada (Blazer, 2015). Funciona como un primer vistazo de las ideas del *storytelling* transcritas a un guion gráfico, donde se establecen las secuencias, tomas e interacciones de los componentes de la animación para entender la forma en la que se cuenta o se transmite el mensaje.

El proyecto cuenta con 5 guiones cortos que ejemplifican la información necesaria acerca de las transiciones entre personajes, mensajes y cambios de fondo. Esto ayuda a darle sentido a las piezas animadas y a unificar el sistema para conectar las escenas entre sí, de tal manera que todo esté distribuido según un orden general.

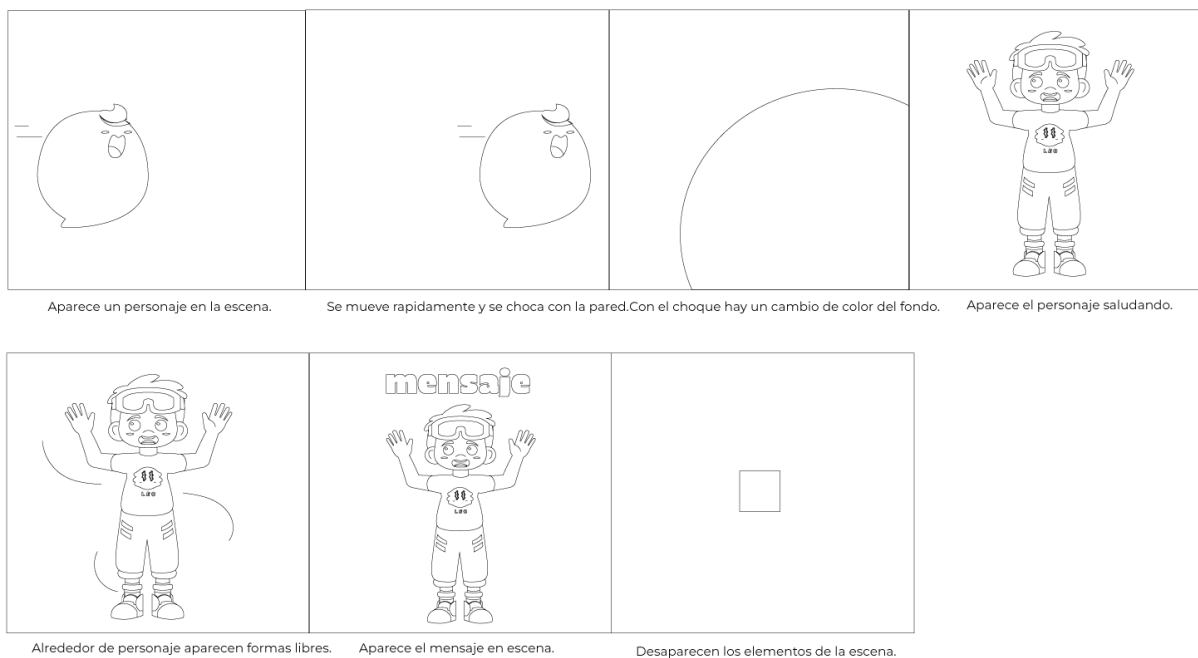
Figura 8

Esquema de dos escenas para las animaciones

Animación 1



Animación 2



Nota. Los storyboardings de las demás escenas de animación mantienen una relación simultánea a la interacción entre elementos que se observa en los gráficos.

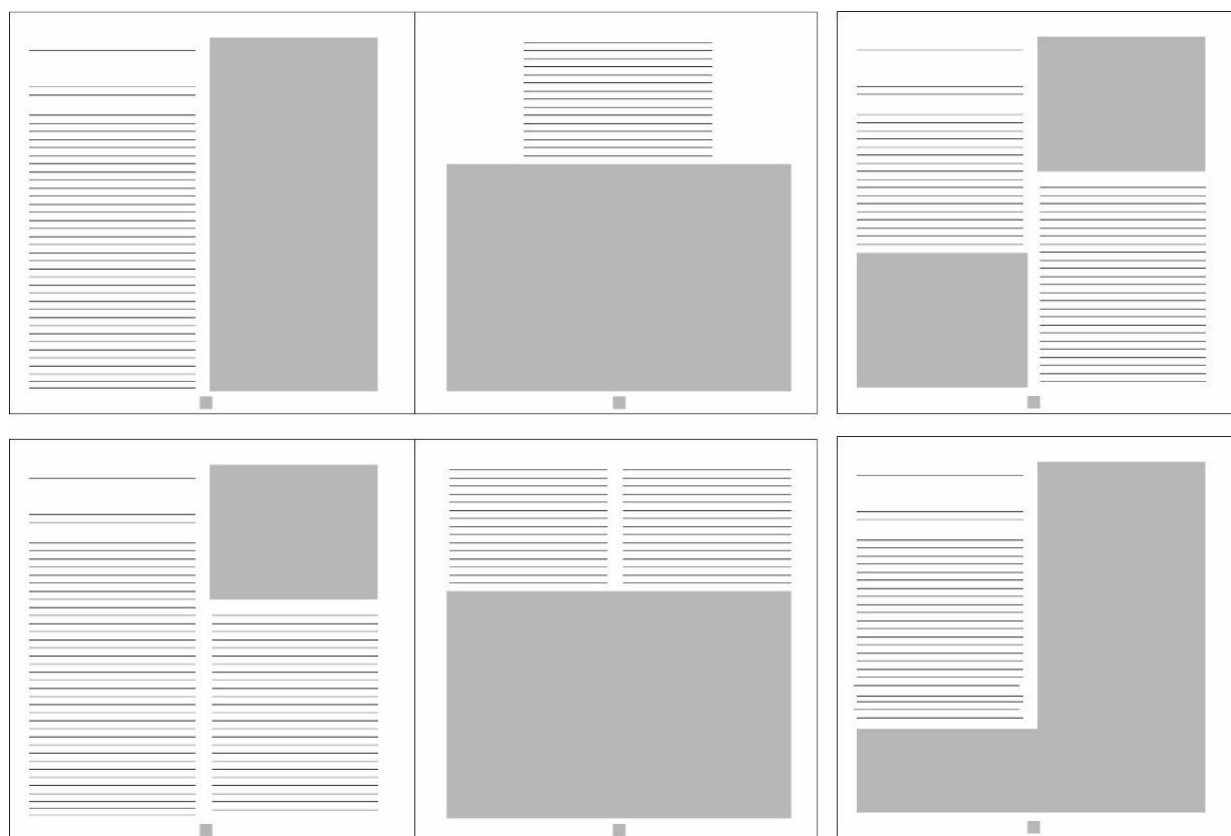
3.4.2 Layouts

En un proyecto editorial los *layouts* desempeñan un papel crucial para organizar la disposición de objetos textuales y objetos gráficos. “La relación de estos elementos tanto entre ellos, como en el esquema general del diseño, repercutirá en el modo en el que los lectores recibirán el contenido” (Ambrose & Harris, 2007, pág. 6)

Para finalizar todo lo vinculado a fases de bocetaje, dentro del ámbito editorial se generan algunas ideas de planos base; que establecen la composición central de las páginas de la guía, para darle orden y armonía visual a cada espacio sobre el que es posible posicionar los elementos. La disposición visual contribuye a que la experiencia de lectura en la diagramación final de las páginas sea óptima.

Figura 9

Bocetaje previo a la diagramación



Nota. El esquema plantea diferentes divisiones para alternar textos e ilustraciones.

4. Selección

4.1 Primer sistema de la propuesta

Los pensamientos, reflexiones y consideraciones del proceso de ideación se unifican dentro de un plan que entrelaza todas las referencias, sugerencias y conceptos trabajados con cada una de las herramientas pertenecientes a las tres primeras fases metodológicas del proyecto. Este enlace tiene la intención de establecer un mecanismo funcional donde se definen de manera precisa los aspectos cromáticos, tipográficos, compositivos e ilustrativos del proyecto, que irán evolucionando hasta obtener el producto final.

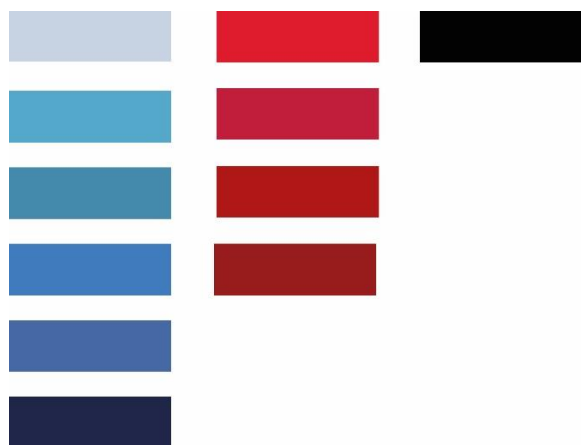
4.1.1 Cromática

El color es una herramienta que facilita el proceso de transmitir emociones o sensaciones mediante información visual poco compleja. Una buena elección de paleta cromática permite establecer una conexión prolija para atraer o captar a fondo la atención del público objetivo.

En la guía para la construcción de las piezas visuales se utiliza principalmente una escala de colores azules y rojos en saturación variable, que se combina con un color negro de contraste. Las tonalidades seleccionadas se basan en las preferencias visuales de los niños del *target*, y se asocian a conceptos de armonía, confianza, dinamismo y fortaleza, que son emociones que se buscan despertar durante los procesos de educación y concientización.

Figura 10

Paleta cromática implementada en la guía



Nota. La gama apreciada en la imagen se usa en todas las artes del contenido en diversas combinaciones cromáticas.

4.1.2 Tipografía

Un buen contenido visual se complementa con un buen contenido textual; por ello, la elección de una buena familia tipográfica es esencial para garantizar que la información inmersa dentro de un texto sea transmitida sin complicación alguna.

Considerando aspectos de legibilidad, tono comunicacional y el rango de edad de los usuarios de la guía, se propone un sistema tipográfico inicial que se compone de dos fuentes *sans serif rounded* y una fuente *handwriting*. Estas fuentes son seleccionadas principalmente por su aspecto simple, moderno y lúdico.

Figura 11

Selección de tipografías

Quicksand	Erick One	GROUNDS
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z	a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	. , : ; ? !
. , : ; ? !	. , : ; ? ! 	

Nota. Este primer esquema de selección se modificó durante la etapa de rediseño.

4.1.3 Perfil de personajes

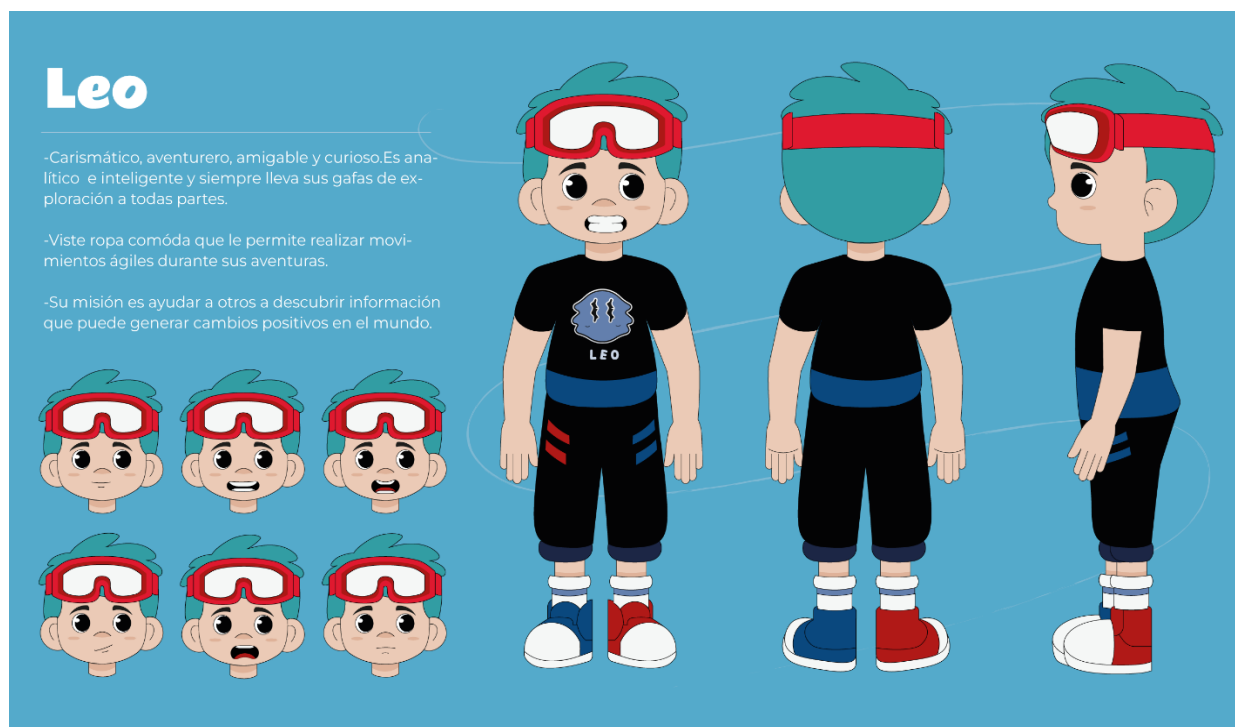
En el ámbito de la elaboración de las ilustraciones de la guía, tras el proceso de digitalización necesario, se desarrollan tres fichas descriptivas que detallan las características base de los personajes, de acuerdo con las ideas generadas en el bocetaje de la Figura 7.

4.1.3.1 Leo

Es el protagonista de la guía, su diseño está basado en el estilo de los personajes de *cartoon network* y representa el concepto de un superhéroe moderno. Su nombre se deriva de un juego de palabras que hace referencia al proceso de lectura personal y al apodo más habitual que se les adjudica a las personas cuyo nombre es Leonardo.

Figura 12

Ficha con las características visuales de Leo



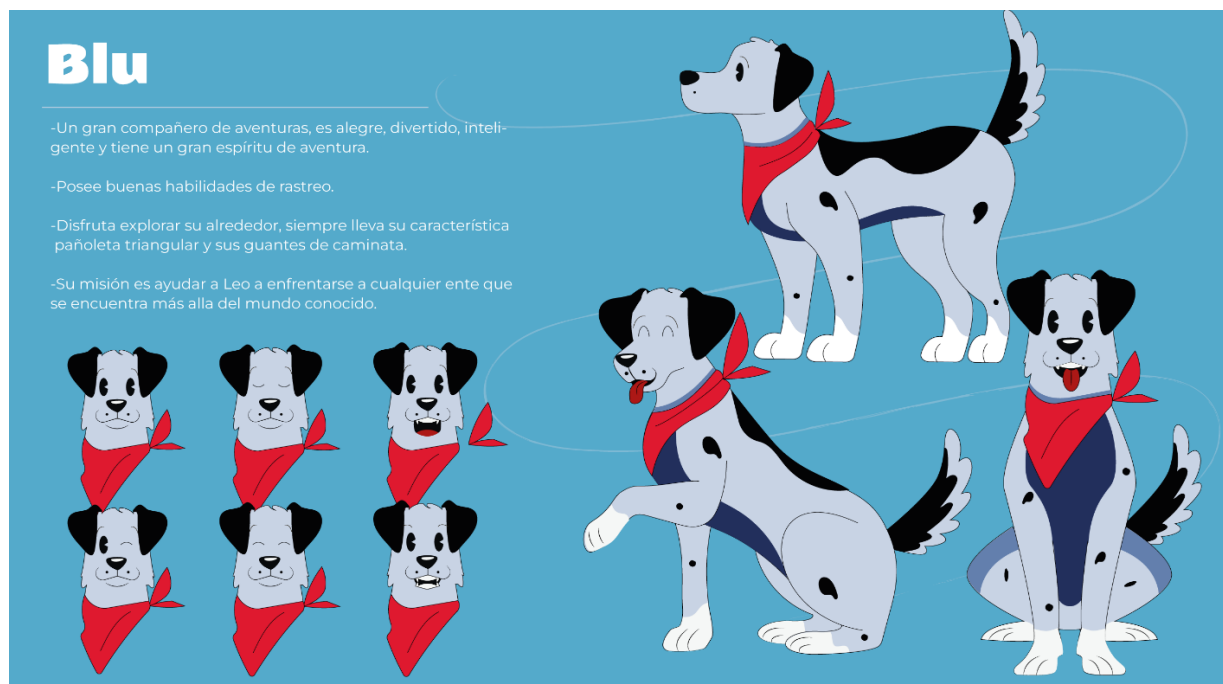
Nota. Este perfil se utiliza como una primera exploración de la creación del personaje.

4.1.3.2 Blu

Es el coprotagonista de la guía, su diseño está basado en un estilo de caricatura. Representa el concepto de animal fantástico y superhéroe, fuera de los estereotipos clásicos que se le atribuyen a este tipo de personajes. Su nombre se deriva de la pronunciación del color azul en el idioma inglés, y hace referencia a la cromática que predomina en el contenido.

Figura 13

Ficha con las características visuales de Blu



Nota. Las características de este esquema son adaptadas en procesos posteriores.

4.1.3.3 Boo

Es un personaje secundario de la guía y funciona como la representación simbólica de la violencia psicológica. Tiene la morfología de un clásico fantasma de cuento de terror infantil y, por ende, se asocia con emociones negativas que no pueden verse, pero sí sentirse. Su nombre se deriva de la onomatopeya “Bu” usada para referenciar un susto.

Figura 14

Diseño de “Boo”



Nota. El personaje no posee una amplia ficha de características debido a que solo se usa en momentos breves de la animación.

4.1.4 Artes del contenido

En un trabajo complementario, enfocado también en definir las artes del producto editorial, se desarrollan algunas propuestas sistemáticas para la creación del contenido visual de los capítulos, la portada y las ilustraciones que acompañan a los textos. Con dichas propuestas se generan algunas nociones centrales para la distribución de elementos.

Figura 15

Sistema referencial para construir los artes



Nota. Las ideas del esquema se pulieron con cada avance del proyecto.

4.1.5 Retícula

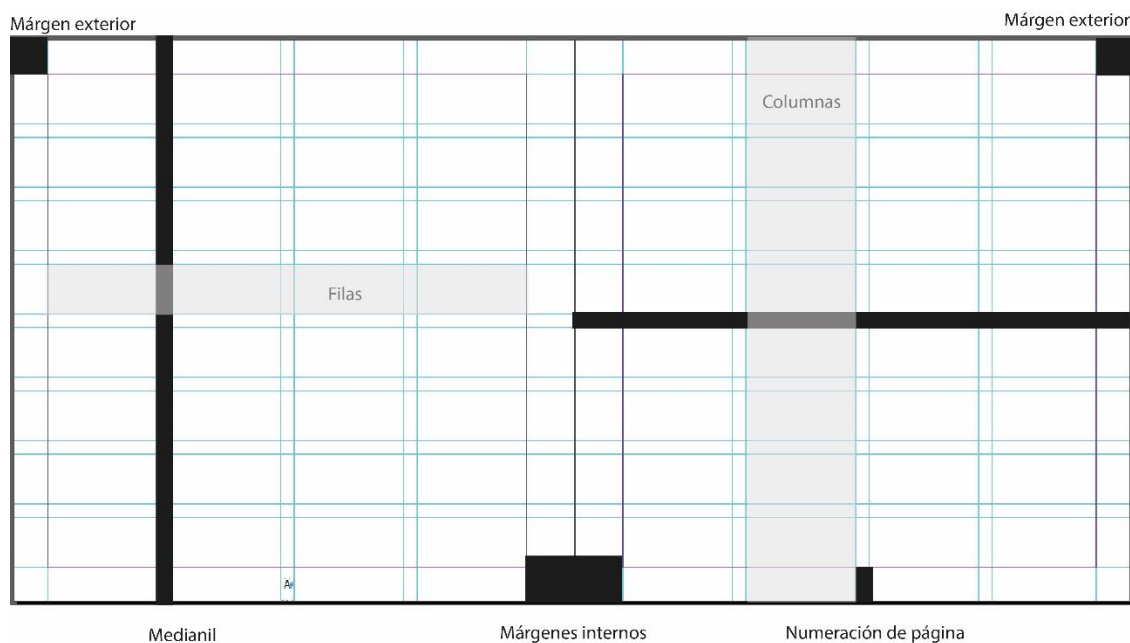
Una retícula ayuda a asegurar que los distintos elementos de una página funcionen juntos dentro de un diseño global (Ambrose & Harris, 2007). Tiene varios grados de complejidad por lo que es una herramienta que ofrece un gran número de posibilidades para configurar la disposición de textos e imágenes dentro de un espacio definido correctamente.

De acuerdo con todos los análisis previos de *layouts*, y requerimientos de construcción especificados en el *brief*, el proyecto toma como base de diagramación una retícula simétrica basada en módulos. Según (Ambrose & Harris, 2007), este tipo de cuadrícula transmite una sensación de equilibrio y permite tener una gran flexibilidad a la hora de organizar contenidos para que no posean una apariencia estéticamente forzada.

Específicamente la retícula del proyecto consta de un sistema establecido entre 8 filas y 4 columnas, que tiene un medianil de 0,5 cm, un margen exterior de 1,27 cm y un margen interior de 1,8 cm. Este diseño ayuda a establecer una jerarquía visual organizada y facilita adaptar los contenidos al formato cuadrado de la guía, para aprovechar el espacio de manera eficiente.

Figura 16

Retícula para la diagramación de contenidos



Nota. La retícula está pensada para organizar contenido informativo y contenido interactivo a través de un eje de páginas dobles.

4.2 Validación de ideas

Según los planteamientos extraídos del primer sistema de la propuesta, para reforzar el análisis de la funcionalidad de todos los componentes de la guía educativa, se presentan las ideas obtenidas en la fase de selección ante algunos docentes expertos en la cátedra de diseño editorial. A través de breves procesos expositivos se discutió la funcionalidad del formato, la retícula, la tipografía y las ilustraciones del contenido. Durante cada explicación se recolectaron nuevas perspectivas y sugerencias para mejorar el aspecto visual del producto, principalmente en temas de ilustración y tipografía. Por una parte, se sugirió otorgar a los personajes un aspecto anatómico más prolijo y mejorar los fondos construidos con las formas orgánicas, y por otro lado, se propuso replantear el sistema tipográfico principalmente para aumentar la

legibilidad de los caracteres y evitar incluir un alto número de fuentes tipográficas en las páginas del producto.

4.2.1 Rediseño

Tomando en cuenta la necesidad extraída de la fase de validación, se introduce al proyecto un proceso de reconstrucción de ideas con el fin de darle un nuevo enfoque a las piezas gráficas y los textos de la guía educativa.

4.2.1.1 Personajes y artes finales

En el rediseño de los personajes se realiza una modificación a la estructura anatómica y gestual de Leo y Blu para lograr mayor armonía visual en las características de cada uno.

A lo largo de este proceso también se mejoran las poses de los protagonistas y su interacción con los textos, así como también se reestructuran los fondos de las formas orgánicas que acompañan a la ilustración de los personajes.

Figura 17

Evolución del aspecto de los personajes principales



Las modificaciones mencionadas abren camino al desarrollo final de las artes del contenido interno que se observan a brevedad en la *figura 18*.

Figura 18

Ilustraciones para páginas informativas y páginas con realidad aumentada



Nota. En las páginas se va alternando la participación e interacción de los personajes.

4.2.1.2 Portada y contraportada

En la misma secuencia de rediseño, una vez modificados los personajes, se renuevan las características visuales de las ilustraciones de la portada y se mejora la jerarquía entre la disposición de textos y elementos complementarios. Esto con la intención de que no exista una sobrecarga visual y el público objetivo pueda distinguir con facilidad cada componente.

Figura 19

Construcción final de la portada y contraportada de la guía



Nota. La contraportada contiene un texto descriptivo sobre las particularidades de la guía.

4.2.1.3 Capítulos y guardas

Concretamente, para los capítulos y las guardas del producto editorial se modificaron las formas orgánicas que hacen parte de las ilustraciones que apoyan al texto. Los elementos son adaptados en relación directa a las formas de las artes donde interactúan los personajes.

Figura 20

Sistema de artes de capítulos y guardas



4.2.1.4 Selección tipográfica final

Para cerrar el proceso de rediseño, con respecto a las fuentes utilizadas en la guía se reemplazaron las familias tipográficas previamente seleccionadas por un nuevo grupo de caracteres con mejores características de legibilidad.

Los textos corridos son trabajados con la tipografía Ysbune infant de 14 puntos, una fuente *sans serif* con amplias variaciones que aglomeran tanto caracteres *bold* como caracteres extra light. En cambio, los capítulos, títulos introductorios y palabras clave hacen uso de la tipografía New era, una familia que también pertenece a los caracteres sin serifas.

Figura 21

Adaptación tipográfica

Ysabeau Infant	New Era Casual
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z	a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
., : ; ? ! ;	., : ; ? ! ;

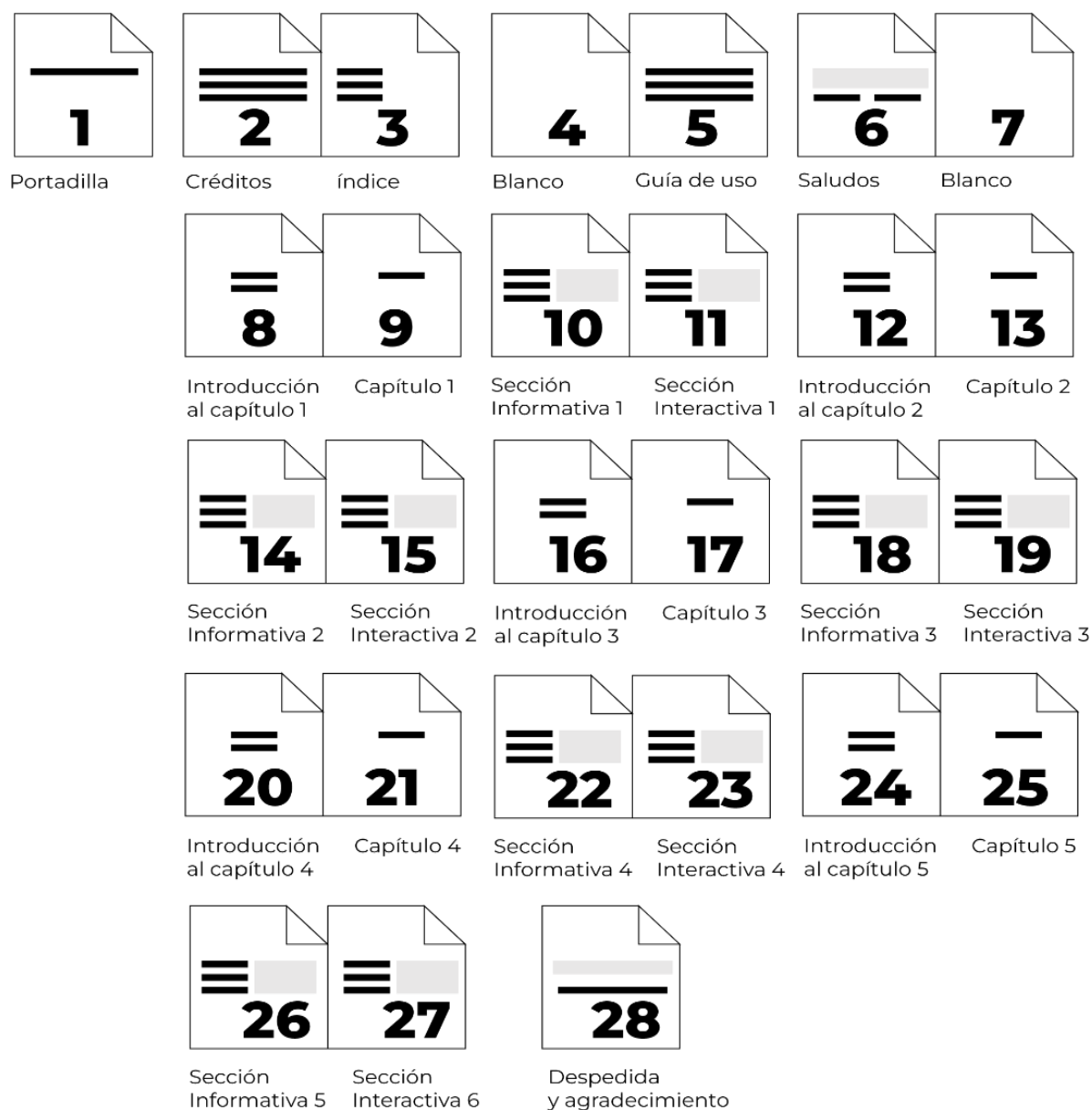
4.3 Diagramación

Una vez bien definidas las artes finales del contenido, el texto escrito del proyecto, la tipografía, la cromática y la retícula para la guía; en la etapa de diagramación se organizan todos los elementos gráficos, definiendo con exactitud a través de una maqueta de diagramación qué tipo contenido corresponde a cada sección del producto. En este sentido, la maqueta organiza la información de acuerdo con el ritmo narrativo del *storytelling* que inicia con una breve introducción al uso de la guía, continúa con una presentación de los personajes; prosigue con el detalle de los capítulos, aborda los diversos temas relacionados con la violencia psicológica y concluye con una despedida dedicada a los lectores por parte de los personajes.

Esta estructura facilita la adaptación de textos e ilustraciones al límite de 28 páginas establecido en los requisitos del *brief*, y permite ajustar cada elemento según las propuestas presentadas en los esquemas de *layouts*.

Figura 22

Maqueta de diagramación de las páginas en la guía



La diagramación final en base a la Figura 22 se puede observar en las páginas colocadas en los anexos del proyecto.

5. Creación del prototipo

5.1 Timing and animatic

“Una animación es una versión en video de los guiones gráficos” (Blazer, 2015, pág. 90). Teniendo el diseño de los personajes definitivos de la guía, las escenas preestablecidas en el *storyboarding* se modifican y se colocan dentro del software de After Effects para trabajar el ritmo y el flujo de las secuencias animadas. Con este proceso, las tomas estáticas empiezan a cobrar vida dentro de una línea de tiempo bien definida que asegura que las cosas se muevan en una dirección constante.

Las escenas planteadas para las cinco animaciones de las secciones interactivas del proyecto se acoplan al modelo planteado en la fase de *storytelling*, por ende, mantienen una coherencia narrativa simultánea.

Figura 23

Escenas de la animación incluida en la sección informativa 1 de la guía.



Nota. El mismo sistema de secuencias animadas apreciadas en la imagen se mantiene para todas las otras piezas gráficas en movimiento.

5.1.1 Sonidos







Los sonidos son una parte clave dentro de las animaciones, al igual que los colores, los elementos sonoros también transmiten sensaciones y dotan de personalidad a una creación audiovisual. En el proceso de *timing* y *animatic*, en cada una de las animaciones se introduce

una variada lista de efectos de sonido que refuerzan la noción de los movimientos de los personajes, las formas y las transiciones mostradas en escena.

Se incluyen también audios que narran los mensajes del contenido y sonidos de ambiente que refuerzan el concepto que transmiten dichos mensajes.

Figura 24

Carpetas de los principales efectos de sonido utilizados en las animaciones

<input type="checkbox"/> Nombre	Fecha de modificación	Tipo	Tamaño
 32 cartoon	11/11/2023 20:35	Carpeta de archivos	
 83 transiciones	8/10/2023 1:34	Carpeta de archivos	
 Movimientos con tela whoosh	8/10/2023 1:44	Carpeta de archivos	
 Sonidos anime 1	7/10/2023 15:18	Carpeta de archivos	
 Sonidos anime 2	7/10/2023 15:17	Carpeta de archivos	
 Sonidos de movimiento anime	7/10/2023 13:47	Carpeta de archivos	

5.1.2 Animaciones en Artivive

Para volver funcional la realidad aumentada dentro de la guía, se utiliza el software de Artivive. La aplicación permite reproducir cualquier tipo de contenido digital sobre un soporte físico, pero para que este proceso suceda es necesario colocar en la app el video o contenido que se desea reproducir y una imagen vinculada que inicia la reproducción de dicho contenido.

Teniendo claro este mecanismo, las animaciones y las artes de las páginas interactivas del producto son introducidas dentro de la web de Artivive para verificar su correcto funcionamiento en cada sección mediante el aplicativo móvil creado por el mismo software.

5.2 Maqueta de impresión

5.2.1 Imposición de páginas

“La imposición es la disposición de las páginas en la secuencia y posición en la que aparecerán cuando se impriman antes de cortarlas, plegarlas y refilarlas” (Ambrose & Harris, 2007, pág. 12). Para prevenir inconvenientes en el producto y finalizar con éxito el proceso de prototipado, se elabora un esquema de impresión para las 28 páginas internas necesarias en la confección de la guía, cuya estructura se acopla a un encuadernado grapado. Este tipo de encuadernado es óptimo para productos editoriales con pocas hojas.

Las especificaciones detalladas en la Figura 25 determinan el orden de las páginas, considerando una impresión destinada al armado del producto a través de pliegos impresos a

tiro y retiro, que son el sistema que mejor se acopla al formato plegado del producto. En total se utilizan 7 pliegos con un tamaño de 43x 22 cm, esto con la finalidad de que, una vez realizado el proceso de refilado, la guía conserve un formato cuadrado de 21 cm exactos.

Figura 25

Orden de las páginas en los pliegos para impresión

	Tiro		Retiro	
Pliego 1	28	1	2	27
Pliego 2	26	3	4	25
Pliego 3	24	5	6	23
Pliego 4	22	7	8	21
Pliego 5	20	9	10	19
Pliego 6	18	11	12	17
Pliego 7	16	13	14	15

6. Implementación

Una vez que una propuesta ha sido seleccionada, debe ser implementada y producida en medios reales. “La implementación es el final del proceso de diseño y consiste en poner en práctica físicamente muchas de las decisiones de diseño tomadas con anterioridad” (Ambrose & Harris, 2010, pág. 152).

6.1 Acabados post prensa

6.1.1 Procesos y materiales.

Los materiales otorgan cualidades táctiles distintivas a un diseño que pueden volverlo más sobresaliente o duradero. Según el material que se trabaja, existen varios procesos de impresión para reproducir físicamente un producto.

La guía contempla la necesidad de crear un producto fácil de manipular, que sea resistente y no implique costos excesivos en su elaboración. Debido a esto, el producto editorial de este proyecto está generado a través de impresión digital en papel *couché*.

El material mencionado tiene poca absorción de tinta, por lo cual es adecuado para plasmar de manera eficiente el detalle de las ilustraciones y los colores de las páginas sin perder calidad. Además de que tiene también una amplia gama de gramajes que resaltan las características propias del papel.

Específicamente, en la construcción de la guía se utiliza *couché* de 300 gr para la portada y contraportada, *couché* de 150 gr para las guardas, y *couché* fino con revestimiento mate para las hojas internas.

6.1.2 Acabados

En cuanto a terminados, como se menciona en la imposición, la guía se estructura mediante 7 pliegos de páginas grapadas impresas a full color a tiro y retiro. Para la portada y la contraportada se implementa un acabado especial laminado destinado a proteger y realzar la apariencia visual de los elementos.

6.1.3 Costos

El gasto de impresión para producir el ejemplar es de 20 dólares, un precio accesible acorde a todas las características de impresión digital y los materiales y acabados que componen el prototipo, sin embargo, considerando una impresión offset para avatar costos y reproducir eficientemente la guía en grandes cantidades, el precio varía a un costo unitario aproximado de 2,80 dólares por 100 ejemplares.

Figura 26

Producto editorial impreso



7. Aprendizaje

7.1 Feedback

La retroalimentación representa una oportunidad para recolectar datos en relación directa a las opiniones y resultados extraídos mediante procesos de socialización, donde el producto final es presentado ante su público objetivo. Estas opiniones compartidas permiten evaluar el nivel de éxito o fracaso de un proyecto de diseño y aportan información útil para futuras decisiones, al momento de mejorar el resultado o realizar un proyecto de características similares.

Para llevar a cabo el *feedback* de la propuesta de la guía educativa ilustrada, una vez listo el producto impreso, se llevó a cabo un proceso de encuestas aplicadas a un grupo de muestra de 24 alumnos.

Las encuestas contienen 10 preguntas claves, a través de las que se les consulta a los niños de diferentes edades, su opinión sobre el rediseño de los personajes, los colores, las animaciones, las ilustraciones y el tipo de letra utilizados en la guía. Cada interrogante busca definir el rango de aceptación que tienen los elementos visuales del producto diseñado. Mediante las encuestas, también se miden aspectos de legibilidad y comprensión lectora, con

el objetivo de saber si la información de las secciones educativas es fácil de asimilar por los niños.

Tabla 7

Número de respuestas positivas y negativas obtenidas en la encuesta.

Edad	Respuestas positivas	Respuestas negativas
8	57	3
9	58	2
10	52	8
11	57	3
Total	220	20

Nota. Esta tabla evidencia que, de un total de 240 respuestas recolectadas, menos de la mitad representan resultados negativos.

De acuerdo con los resultados estadísticos, se comprobó que la guía es un producto que tiene buena acogida entre el público objetivo, pues un 92 por ciento de los encuestados estuvo satisfecho con todos los aspectos visuales e informativos presentados mediante el producto impreso. Durante la socialización, los niños no tuvieron inconvenientes al momento de leer y entender la información de los textos y mensajes animados en torno al tema de la violencia psicológica en el hogar. Tampoco tuvieron grandes complicaciones al utilizar la aplicación de artivive para reproducir las animaciones en la guía lo que cual representa

En conclusión, la propuesta de diseño realizada para el presente proyecto de titulación cumple los objetivos comunicativos y visuales que se definieron durante cada fase de la implementación metodológica. La guía en general es un material educativo que conecta correctamente con los niños y hace más dinámicos los procesos de concientización.

Aprendizajes

La experiencia de elaborar un producto editorial creado para niños fue bastante satisfactoria. Además de que se obtuvieron resultados positivos con el desarrollo del producto, también se ganó mucha experiencia para entender cómo el campo del diseño gráfico puede combinarse con otras disciplinas de estudio como la psicología, para solventar una problemática de interés y beneficio social.

Se experimentó a profundidad el desarrollo de un proyecto, desde su planteamiento hasta su ejecución final dentro de un entorno que no fue simplemente teórico o simulado. Esto en sí brinda nuevas perspectivas acerca de cómo funcionan todos los procesos particulares que implican, desde identificar un problema hasta recolectar datos sobre los que basar una solución.

La metodología aplicada apoyó significativamente el proceso de diseño de la guía en todas sus etapas, ya que sus aspectos permiten abordar la creación de un elemento no solo desde las particularidades del diseño, sino también desde los aspectos sociales e investigativos mediante los que se justifica el uso o desarrollo de un determinado planteamiento.

Cada una de las herramientas utilizadas en las etapas metodológicas se constituyen como las bases principales mediante las cuales evolucionan diferentes ideas a beneficio de la construcción del proyecto. Es importante recalcar que estas herramientas pueden ser innovadas con otro tipo de métodos modernos y más directos que ayuden a trazar una nueva manera de darle forma a una idea.

Por otra parte, es fundamental conocer que existen ciertas recomendaciones particulares que se deben seguir para obtener resultados positivos en una propuesta de diseño, sobre todo en el caso particular de cuando se trabaja con niños.

Los proyectos que persiguen fines educativos para una población infantil requieren de una familiarización de procesos pedagógicos adecuados para socializar con personas de diferentes edades, cada pequeño es un mundo particularmente distinto y cada uno tiene múltiples formas de interpretar lo que observa, escucha o lee. En estos aspectos es relevante también tener presente que en temas de educación y concientización infantil es absolutamente necesario contar con la participación de profesionales, que respalden la información y los mensajes que se quieren transmitir a los niños, para evitar difundir ideas erróneas en las mentes jóvenes.

Es vital siempre considerar generar ambientes de aprendizaje participativo, que creen para los niños experiencias interactivas mediante las cuales puedan descubrir un tema y expresar sus opiniones abiertamente.

Los diseñadores gráficos desempeñan un papel multifacético en la sociedad y pueden adaptarse fácilmente al desarrollo de proyectos únicos y funcionales que persiguen desde propósitos comunicativos hasta propósitos visuales.

Concluyo con la afirmación de que este proyecto de titulación fue una valiosa oportunidad para poner en práctica todo lo aprendido en diversas áreas del diseño y para experimentar de primera mano cómo el conocimiento académico puede adaptarse a diversas circunstancias que tienen como fin la creación de soluciones innovadoras.

Referencias

- Ambrose, G., & Harris, P. (2007). *Layout*. Parramón Ediciones, S.A.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2010). *Metodología del diseño*. Parramón Ediciones, S.A.
- Blazer, L. (2015). *Animated Storytelling*. Peachpit Press.
- Organización Mundial de la salud. (29 de Noviembre de 2022). *Violencia contra los niños*.
<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/violence-against-children>
- Roca, M. (29 de Octubre de 2018). ¿Cómo explicar a los niños cómo funciona el cerebro? (A. Proaño, Entrevistador)
- Sistema Integrado de Seguridad Ecu 911. (5 de Octubre de 2022). *ECU 911 lanza campaña '¡Rompe el silencio!'; en 2022 se contabilizan 84.958 alertas de violencia intrafamiliar*.
<https://www.ecu911.gob.ec/ecu-911-lanza-campana-rompe-el-silencio-en-2022-se-contabilizan-84-958-alertas-de-violencia-intrafamiliar/#search>
- UNICEF Ecuador. (2023). *UNICEF Ecuador trabaja para que cada niño, niña y adolescente viva en un entorno libre de violencia*. <https://www.unicef.org/ecuador/prevención-de-violencia>

Anexos

Anexo A

Esquema de preguntas para las encuestas de la fase de investigación.

Nombre:

Edad:

El objetivo de esta encuesta es recopilar datos acerca de tus preferencias y conocimientos, para poder llevar a cabo el desarrollo de un producto editorial, que se adapte a una estética visual común y trate un tema importante de difundir. ¡Ayúdanos a generar un buen contenido!

Empecemos con un breve análisis

1. Contesta. ¿Sabes que es la Realidad Aumentada?

Sí

No

Si tu respuesta fue sí, coloca una breve explicación con tus palabras.

Cuéntanos sobre tus gustos

2. Subraya el nombre de la caricatura que más te gusta, o te gustaría ver.



1. Hora de aventuras



2. Doraemon



3. Escandalosos



4. Los padrinos mágicos

Imaginemos

Supongamos que un dibujo animado quiere darte un mensaje muy importante.

4. Selecciona el tipo de personaje del que te gustaría recibir el mensaje.

1. Robot 2. Persona 3. Alienígena 4. Monstruo 5. Superhéroe 6. Animal fantástico

5. ¿Qué colores le pondrías a tu personaje?

¡Checa este dato!

Imagina que estás viendo un libro de animales en tu celular, y al apuntar la cámara hacia la página de un león, de repente puedes ver que la imagen del león se mueve e incluso puedes escuchar sus rugidos. Eso es posible gracias a la realidad aumentada.



6. Encierra tu respuesta. ¿Te parecería interesante utilizar una guía educativa con personajes ilustrados y con realidad aumentada, para aprender acerca de un tema nuevo?

Sí

No

¿Por qué?

Una pregunta importante

1. Contesta. ¿Sabes que es la violencia psicológica intrafamiliar?

Sí

No

Si tu respuesta fue sí, coloca una breve explicación con tus palabras.

Anexo B

Esquema de preguntas para la encuesta de la fase de aprendizajes.

Nombre: _____ Edad: _____ Curso: _____

El objetivo de esta encuesta es recopilar datos acerca de sus opiniones más honestas, sobre el producto editorial que se ha desarrollado con la ayuda de su participación en encuestas anteriores.

¡Gracias por participar de nuevo para ayudarnos a generar un buen contenido!

Empecemos

1. Responde. ¿Te gusta el diseño de la portada de la guía?

Sí
No

¿Por qué?

2. Responde. ¿Te gusta el diseño de las guardas de la guía?

Sí
No

¿Por qué?

3. Responde. ¿Te gusta la forma en la que se han organizado los contenidos de la guía?

Sí
No

¿Por qué?

4. ¿Te gustan las ilustraciones y los personajes del contenido de la guía?

Sí
No

¿Por qué?

5. ¿Te gustan los colores utilizados en las ilustraciones de la guía?

Sí
No

¿Por qué?

6. ¿Entiendes de manera clara el contenido escrito de la guía?

Sí
No

¿Por qué?

7. ¿Puedes leer con facilidad la información de la guía?

Sí
No

¿Por qué?

8. ¿Te parece sencillo utilizar la realidad aumentada en la guía?

Sí
No

¿Por qué?

9. ¿Te gustan las animaciones de la realidad aumentada?

Sí
No

¿Por qué?

10. ¿Entiendes con facilidad los mensajes de los videos animados?

Sí
No

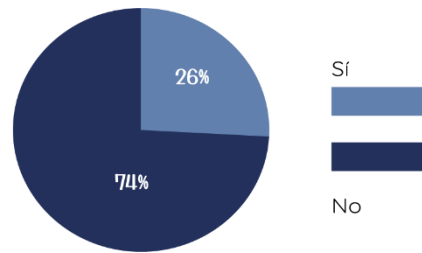
¿Por qué?

Anexo C

Resultados estadísticos de las preguntas de la encuesta

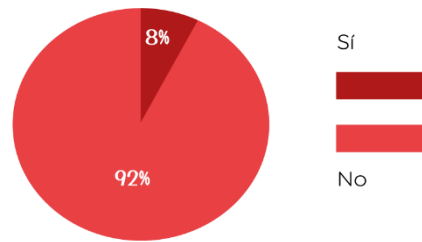
Pregunta

¿Sabes que es la violencia psicológica intrafamiliar?



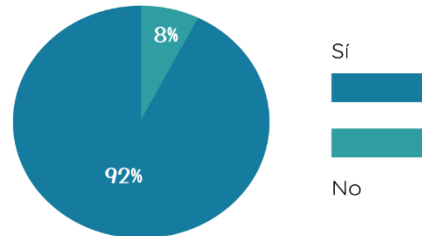
Pregunta

¿Sabes qué es la realidad aumentada?



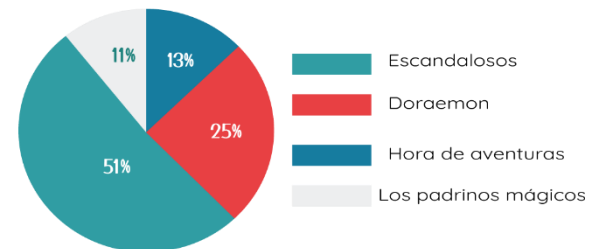
Pregunta

¿Te parecería interesante utilizar una guía educativa con personajes ilustrados y con realidad aumentada para aprender acerca de un tema nuevo?



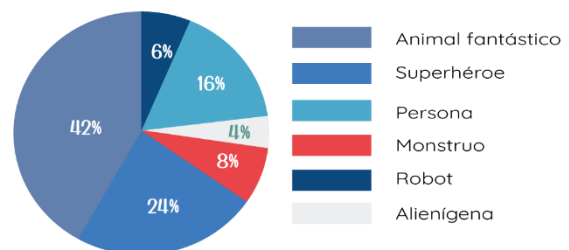
Pregunta

Subraya el nombre de la caricatura que más te gusta, o te gustaría ver.



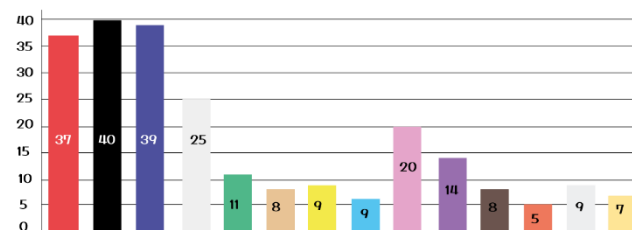
Pregunta

Selecciona el tipo de personaje del que te gustaría recibir un mensaje.



Pregunta

¿Qué colores le pondrías a tu personaje?



Anexo D

Esquema de preguntas para la psicóloga.

1	<i>¿Qué es la violencia psicológica y cuáles son algunos ejemplos de conductas que se consideran violentas en este aspecto?</i>
2	<i>¿La violencia psicológica intrafamiliar que directamente afecta a niños se considera un problema? ¿Por qué ?</i>
3	<i>¿Cuáles son las principales causas que generan este tipo de violencia? ¿Qué efectos negativos puede producir?</i>
4	<i>¿Por qué es importante hablar con los niños y las niñas sobre la violencia psicológica?</i>
5	<i>¿Cómo se puede enseñar a los niños y niñas a identificar situaciones de violencia psicológica en su entorno y cómo se les puede enseñar a pedir ayuda de ser necesario?</i>
6	<i>¿Qué recursos educativos se pueden utilizar para concientizar a los niños y niñas sobre la violencia psicológica ?</i>
7	<i>¿Cómo se pueden adaptar estos recursos a diferentes edades y niveles de comprensión?</i>
8	<i>¿Cómo se puede medir el impacto y la efectividad de las estrategias educativas que se utilizan para concientizar y educar a los niños y niñas sobre la violencia psicológica?</i>
9	<i>¿Qué conceptos ,temas o definiciones importantes se deberían incluir en una guía educativa que busca concientizar y prevenir la violencia psicológica intrafamiliar?</i>
10	<i>¿Qué tipo de ejemplos o situaciones reales podríamos utilizar para ilustrar y contextualizar la violencia psicológica intrafamiliar para los niños?</i>
11	<i>¿Qué mensajes podemos puntualizar para los niños y niñas en cada sección de aprendizaje de la guía anteriormente mencionada?</i>
12	<i>¿Qué bibliografía recomienda para informarse sobre el tema y saber cómo compartirlo con los niños y niñas y generar un buen contenido informativo?</i>

Anexo E

Esquema de preguntas para la entrevista con la docente.

1	<i>¿Qué estrategias utiliza para asegurarse de que los estudiantes estén comprometidos y enfocados en un tema de clase?</i>
2	<i>¿Cómo adapta sus métodos de enseñanza para que sean adecuados para la edad y nivel de comprensión de cada estudiante con el que trabaja ?</i>
3	<i>¿Qué estrategias utiliza para motivar a los estudiantes a mantener su interés en un nuevo tema de aprendizaje?</i>
4	<i>¿Cuál es su opinión acerca de los libros interactivos y los libros con realidad aumentada?</i>
5	<i>¿Cómo cree usted que estos libros pueden ayudar a mejorar la experiencia de aprendizaje de los niños?</i>
6	<i>¿Qué impacto tienen los elementos visuales como imágenes, ilustraciones y gráficos para los libros de los niños y cómo pueden estos ayudar a mejorar la comprensión de un tema ?</i>
7	<i>¿Cómo se pueden adaptar estos recursos a diferentes edades y niveles de comprensión?</i>
8	<i>¿Qué formatos de libro cree que son más efectivos para captar el interés y la atención de los niños?</i>
9	<i>¿Cómo aborda temas complicados de tratar como lo son la discriminación o la violencia, en su aula de clase?</i>
10	<i>¿Qué es lo más difícil de la enseñanza en los distintos niveles de educación general básica?</i>
11	<i>En una guía educativa que busca prevenir y concientizar a los niños y niñas acerca de la violencia psicológica intrafamiliar, ¿qué considera usted como docente que es necesario incluir en la guía para que exista un buen contenido que resulte llamativo e informativo?</i>

Anexo F

Evidencias del primer proceso de encuestas.



Anexo G

Evidencias del proceso de retroalimentación con los niños.



Anexo H

Páginas de la guía

SONRISAS

SONRISAS

Primera edición: Noviembre 2023

Autora: María Fernanda Fajardo Narea

Diseño y diagramación: María Fernanda Fajardo Narea

Correcciones de contenido: Alexandra Serrano

Agradecimientos especiales a: Carlos González

Todos los derechos reservados.

© Fernanda Fajardo, 2023

Bajo las sanciones establecidos en las leyes de derecho de autor, queda prohibida sin autorización escrita del titular del copyright, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento; comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, así como la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo público.

Impreso en Cuenca-Ecuador

Noviembre, 2023

PARA TI

Sabemos que hablar sobre la violencia psicológica no es fácil, pero es esencial que podamos comprender y conocer sobre este tema, para que podamos construir cambios positivos en nuestras vidas y en las vidas de quienes nos rodean.

Queremos agradecerte por haber sido tan valiente al enfrentar este tema junto a nosotros.

¡Gracias por explorar este camino!

Recuerda que tus acciones, son la diferencia.



28

ÍNDICE

CAPÍTULO 1

¿Qué es la violencia psicológica en el hogar?10

CAPÍTULO 2

¿Cómo podemos reconocer la violencia psicológica?14

CAPÍTULO 3

¿Qué podemos hacer para prevenir la violencia?18

CAPÍTULO 4

¿Cómo podemos ayudar a los demás?22

CAPÍTULO 5

¿A quién podemos acudir para buscar ayuda?26

Recuerda

Esta guía tiene la intención de generar un aprendizaje serio e informativo, que al mismo tiempo resulte interesante. El contenido de la guía incluye un mecanismo de realidad aumentada a través del cual podrás observar pequeñas animaciones y descubrir mensajes importantes.

Para ver las animaciones de cada página sigue en orden todos los pasos que se detallan en las instrucciones presentadas a continuación:

- 

Descarga la aplicación de ARTIVIVE en tu dispositivo móvil desde la Play Store para Android o desde la App Store para IOS.
- 

Abre la aplicación de ARTIVIVE y concédele el permiso de acceso a la cámara de tu teléfono.
- 

Usando la cámara de la aplicación enfoca la imagen de la guía que contiene el icono de realidad aumentada.
- 

Mantén la cámara de tu celular fija y deja que se reproduzca la animación de la página.

5

Saludos

Hola a todos y todas, somos Leo y Blu.

¡Bienvenidos a la guía educativa!

En este recorrido aprenderemos acerca de algo muy importante que tú debes conocer, el tema de la violencia psicológica que ocurre dentro del hogar.

Puede que suene como un asunto muy complicado de aprender y entender, pero juntos exploraremos todo lo necesario para saber reconocer y afrontar este tipo de agresión.

¡Acompáñanos en este recorrido y no olvides observar los mensajes interactivos de cada sección que contiene realidad aumentada!



6

CONOCE LOS CONCEPTOS



Sección 1

¿Qué es la violencia psicológica dentro del hogar y cuáles son sus efectos?

Cuando papá, mamá, o algún otro integrante en la familia hace cosas que hieren los sentimientos de otra persona de manera frecuente; sin necesidad de agredirla físicamente, es decir, golpearla o lastimarla, eso se considera violencia psicológica.

Las palabras y las acciones hirientes también pueden lastimar mucho los sentimientos y la mente de una persona. Por ejemplo, cuando alguien te dice cosas malas una y otra vez, te grita mucho sin razón, te hace sentir miedo; te amenaza constantemente, te humilla o te hace sentir inferior y sin valor, esas acciones se consideran agresiones psicológicas.

Los efectos de la violencia psicológica dentro del hogar pueden ser muy perjudiciales para las personas que sufren la agresión, porque este maltrato influye negativamente en el comportamiento de una persona.

Algunos de estos efectos generan problemas como: constantes pesadillas, tristeza, ansiedad, soledad, depresión y dificultades para socializar y concentrarse en la escuela.



10

Hay que tomar en cuenta que nadie merece ser maltratado, es importante saber hablar sobre estos problemas con alguien de confianza.

Recuerda que todas las personas merecen recibir y ser tratadas con amor, respeto, y cuidado.

La violencia psicológica dentro del hogar es un tema muy serio de tratar, y tristemente es algo que ocurre dentro de muchas familias.



11

DESCUBRE LAS SEÑALES



Sección 2

¿Cómo podemos reconocer la violencia psicológica en nuestro alrededor?

La violencia psicológica puede ser difícil de reconocer porque no es algo que se puede observar a simple vista, como un golpe o un rasguño. Para poder identificarla debemos prestar mucha atención al comportamiento de las personas que están cerca de nosotros; para analizar como nos tratan, como nos hablan y como se sienten o nos hacen sentir. Existen señales que nos pueden dar pistas, algunas de ellas se relacionan a:

Cambios en el comportamiento: Si una persona solía ser alegre y ahora está triste, muy asustada, confundida o desanimada la mayor parte del tiempo; esto puede ser una señal que indica la presencia de agresiones psicológicas en la vida de esa persona.

Comportamiento agresivo o temeroso: Si una persona actúa de manera agresiva o temerosa de forma inesperada y frecuente, podría ser una señal evidente de que está siendo víctima de violencia psicológica. El miedo puede hacer que la persona reaccione de manera defensiva o incluso agresiva.



Aislamiento: Si una persona de repente se aleja de sus amigos y familiares, deja de participar en actividades que solía disfrutar y se siente distante e infeliz, esto puede ser porque esa persona está siendo víctima de violencia psicológica dentro de su hogar.

Baja autoestima: El maltrato psicológico puede hacer que una persona se sienta poco valerosa, es decir, que no tenga confianza ni seguridad sobre sus acciones y opiniones; si una persona se siente inferior e insegura, es posible que en su entorno existan agresiones psicológicas muy fuertes.

14

Cuando intercambiamos y compartimos opiniones e ideas con diferentes personas que se encuentran a nuestro alrededor, debemos asegurarnos de que nuestras acciones y palabras sean positivas.

Siempre es importante que puedas hablar sobre tus sentimientos sin miedo, y que puedas expresar tus emociones, respetándote y respetando a los demás.

Recuerda que la violencia psicológica es bastante dañina y es un tipo de agresión que nunca debes tolerar, normalizar, ni imitar en ningún momento.



15

CREA ACCIONES POSITIVAS



Sección 3

¿Qué podemos hacer para prevenir la violencia psicológica dentro del hogar?

La violencia psicológica dentro del hogar puede ser como una aterradora sombra que oscurece la felicidad de una persona, pero no te preocupes, hay muchas cosas que podemos hacer para prevenirla o afrontarla de manera adecuada, como por ejemplo:

1. Aprender sobre el respeto y practicarlo:

El respeto es muy importante en el entorno familiar y en la vida, todos debemos tratarnos con amabilidad. Aprender sobre el respeto hacia los demás y entender cómo podemos demostrarlo día a día, nos puede dar la capacidad de crear acciones positivas para nuestro beneficio y el de las personas que nos rodean.



2. Aprender a resolver conflictos con calma

En problemas o discusiones fuertes en las que debemos intervenir, es fundamental que expresemos nuestras opiniones y pensamientos sin recurrir al uso de palabras groseras o muy bruscas. Un conflicto puede resolverse con mucha paciencia, sabiendo escuchar a los demás y buscando soluciones entre todos.

18

3. Comunicarse con la familia:

Si sentimos que alguien en nuestro hogar está siendo malo con nosotros o con algún otro integrante de la familia; es importante que intentemos hablar con esa persona y le digamos con calma y respeto lo que sentimos y lo que opinamos. El objetivo es generar una conversación empática. Es posible que hablar no siempre funcione, pero debemos intentarlo, ya que muchas veces algunas personas no se dan cuenta del daño que nos pueden estar causando con sus acciones.



4. Buscar apoyo:

Si hablar con esa persona no funciona, o si nos sentimos muy inseguros y temerosos como para intentarlo; podemos buscar la ayuda de un adulto de confianza, un maestro, un consejero escolar o algún familiar. Nunca estamos solos, ellos pueden brindarnos el apoyo que necesitamos y realizar las acciones necesarias para ayudarnos adecuadamente.

Si alguna vez te sientes triste, asustado o incómodo por cómo te tratan en tu hogar; es importante que puedas conversar sobre todo lo que te molesta, con alguien que te haga sentir apoyado y protegido.

Recuerda, la comunicación y el respeto son acciones fundamentales que debemos elegir.

19

DEFIENDE LO CORRECTO



Sección 4

¿Cómo podemos ayudar a los demás?

Si alguien te cuenta que está siendo víctima de violencia psicológica en su familia, es importante que escuches con atención todo lo que te dice esa persona y que demuestres mucha comprensión con sus emociones. Hazle sentir que estás ahí para acompañarla y ayudarla y genera un ambiente de confianza en el que no tenga temor de contarte lo que le está pasando.

Es esencial que no juzgues ni te burles de la persona que te confía su situación, no le cuentes lo que te dijeron a alguien que no sea un adulto de confianza que pueda brindar la ayuda necesaria, y orientar la situación hacia las acciones que se debe tomar en casos de agresiones psicológicas.

No es tu responsabilidad tomar decisiones para resolver un problema tan grande, pero puedes apoyar mucho a una persona afectada, escuchándola y animándola a buscar ayuda profesional que la haga sentirse mejor. También puedes ayudar mucho si le ofreces amabilidad, respeto, empatía y confianza, para que no se sienta sola ni aislada.



22

APOYANDO CAPÍTULO 4

Recuerda que la violencia psicológica no es ningún juego, todos somos valiosos y merecemos vivir en un entorno seguro y libre de violencia.

Si tú alguna vez te encuentras en una situación así, no dudes en buscar ayuda a tiempo, cuando tenemos un problema y lo comunicamos podemos recibir muchas soluciones para cambiar la situación que nos está afectando.

El camino para lograr grandes cambios también se puede construir junto a muchas más personas.



23

APARTATE DEL SILENCIO



Sección 5

¿A quién podemos acudir para buscar apoyo y respaldo?

En caso de que lo necesites, no tengas miedo de buscar ayuda inmediata, siempre existirán muchas personas dispuestas a apoyarte en estos casos. Principalmente puedes acudir a:



Un familiar de confianza:

Si te sientes seguro y muy cómodo hablando con alguien de tu familia, cuéntale todo lo que estás viviendo o sintiendo, y pídele que te proteja. Comunicarte con esa persona te permitirá tener más opciones para encontrar el tipo de ayuda que necesitas.

Orientadores escolares:

En algunas escuelas hay orientadores o psicólogos escolares que están para ayudar a los estudiantes en situaciones difíciles. Puedes hablar con ellos sobre lo que estás viviendo y ellos podrán orientarte y buscar la mejor solución para ayudarte.

Maestros o maestras:

Los maestros son personas que pueden ayudar en la escuela. Si estás pasando por una situación de violencia psicológica en casa, habla con un maestro de confianza y cuéntale lo que estás viviendo en tu hogar, ellos podrán brindarte todo su apoyo.

Organizaciones:

Existen también organizaciones especializadas que se dedican a ayudar a niños que sufren de violencia. Puedes buscar en internet o pedirte a un adulto de confianza que te ayude a buscar una organización cerca de ti donde puedas contar lo que te está sucediendo

26

Las personas que te ayuden podrán escucharte, entender tus sentimientos y buscar contigo formas para protegerte y detener la violencia psicológica. También pueden proporcionarte el apoyo emocional que necesitas durante todo este proceso.

Es importante que puedas expresarte abiertamente y no te quedes en silencio. Recuerda que frente a un caso de agresión psicológica no estás solo, hay muchas personas dispuestas a ayudarte.



27

Anexo I

Proceso de trabajo de las animaciones en la app de Artivive

