

**DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO SOBRE
EDUCACIÓN PARA LA PAZ PARA NIÑOS EN LA
FUNDACIÓN CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL
“REGALO DE DIOS”, QUITO, 2023.**

Melany Gerardine Alvarez Rodríguez

Alvarez, M. (2023) Diseño de un sistema gráfico sobre educación para la paz para niños en la fundación centro de desarrollo infantil “Regalo de Dios”, Quito, 2023.

Universidad Tecnológica Indoamérica - Quito



**Universidad
Indoamérica**

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y CONSTRUCCIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO SOBRE EDUCACIÓN PARA LA
PAZ PARA NIÑOS EN LA FUNDACIÓN CENTRO DE DESARROLLO
INFANTIL “REGALO DE DIOS”, QUITO, 2023.**

Trabajo de investigación previo a la obtención del título de
Diseñador gráfico

Autor(a)

Alvarez Rodríguez Melany Gerardine

Tutor(a)

Ing. Andrés David Caicedo López, MSc

**QUITO - ECUADOR
2023**

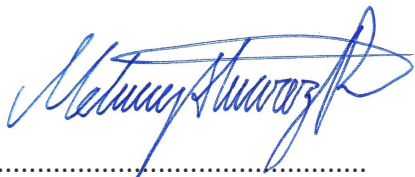
AUTORIZACIÓN POR PARTE DEL AUTOR PARA LA CONSULTA, REPRODUCCIÓN PARCIAL O TOTAL, PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DEL TRABAJO DE TÍTULACIÓN

Yo, ALVAREZ RODRÍGUEZ MELANY GERARDINE, declaro ser autor del Trabajo de Titulación con el nombre “DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO SOBRE EDUCACIÓN PARA LA PAZ PARA NIÑOS EN LA FUNDACIÓN CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “REGALO DE DIOS”, QUITO, 2023. ”. como requisito para optar al grado de Diseñador Gráfico y autorico al sistema de Biblioteca de la Universidad Tecnológica Indoamerica, para que con fines netamente académicos divulgue esta obra a través del Repositorio Digital institucional (RDI-UTI).

Los usuarios del RDI-UTI podrán consultar el contenido de este trabajo en las redes de información del país y del exterior, con las cuales la Universidad tenga convenios. La Universidad Tecnológica Indoamérica no se hace responsable por el plagio o copia del contenido parcial o total de este trabajo.

Del mismo modo, acepto que los Derechos de Autor, Morales y Patrimoniales, sobre esta obra, serán compartidos entre mi persona y la Universidad Tecnológica Indoamérica, y que no tramitaré la publicación de esta obra en ningún otro medio, sin autorización expresa de la misma. En caso de que exista el potencial de generación de beneficios económicos o patentes, producto de este trabajo, acepto que se deba firmar convenios especificos adicionales, donde se acuerden los términos de adjudicación de dichos beneficios.

Para constancia de esta autorización en la ciudad de Quito, a los 10 días del mes de Agosto de 2023, firmo conforme:



.....
ALVAREZ RODRÍGUEZ MELANY GERARDINE

C.I. 1723588909

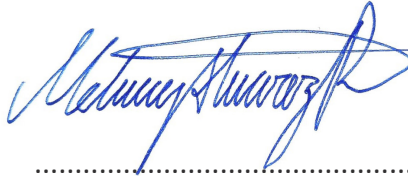
Dirección: Quito, Ecuador.

Correo: mel_roma@outlook.com

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD

Quien suscribe, declaro que los contenidos y los resultados obtenidos en el presente trabajo de investigación, como requerimiento previo para la obtención del Título de Diseñador Gráfico, son absolutamente originales, auténticos y personales y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, 10 de Agosto de 2023



.....
ALVAREZ RODRÍGUEZ MELANY GERARDINE
C.I. 1723588909

APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular “DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO SOBRE EDUCACIÓN PARA LA PAZ PARA NIÑOS EN LA FUNDACIÓN CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “REGALO DE DIOS”, QUITO, 2023.” presentado por ALVAREZ RODRÍGUEZ MELANY GERARDINE para optar por el título de Diseñador gráfico., CERTIFICO Que dicho trabajo de investigación ha sido revisado en todas sus partes y considero que reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del Tribunal Examinador que se designe.

Quito, 10 de Agosto de 2023

.....
CAICEDO LÓPEZ ANDRÉS DAVID
C.I.1717178808

APROBACIÓN TRIBUNAL

El trabajo de Titulación, ha sido revisado, aprobado y autorizada su impresión y empastado sobre el Tema: DISEÑO DE UN SISTEMA GRÁFICO SOBRE EDUCACIÓN PARA LA PAZ PARA NIÑOS EN LA FUNDACIÓN CENTRO DE DESARROLLO INFANTIL “REGALO DE DIOS”, QUITO, 2023. , previo a la obtención del Título de Diseñador gráfico, reúne los requisitos de fondo y forma para que el estudiante pueda presentarse a la sustentación del trabajo de integración curricular.

Quito, 10 de Agosto de 2023

.....
ZAMBRANO UNDA MARCELO HÉCTOR
C.I 1708974439

.....
CISNEROS TORRES KARLA VANESSA
C.I 1715457436

DEDICATORIA

Dedicado el presente proyecto a mi madre, a mi padre y a mi abuelo.

Asimismo, a todos los niños y niñas que enfrentan situaciones complejas en su cotidiado vivir.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todos esos miembros de mi familia que me enseñaron las cosas más básicas en mi camino académico y en mi vida personal, sin su apoyo no estaría aquí. En especial, a mis tías y abuela, a quienes amo infinitamente. De la misma manera, les agradezco a mis profesores que compartieron con nosotros, todos sus conocimientos y pasión por esta carrera. Finalmente, a los miembros de la fundación centro de desarrollo infantil “ Regalo de Dios” por la disposición entregada a mi proyecto.

RESUMEN EJECUTIVO

La educación para la paz es un proceso enfocado en el cambio de actitudes y accionar de las personas para construir una cultura pacífica. Sin embargo, su ampliación se ve afectada por diferentes factores sociales como la violencia, desigualdad y marginación. El presente proyecto se desarrolló con el objetivo de diseñar un sistema gráfico sobre educación para la paz para niños, que apoye al aprendizaje en derechos humanos y valores, en la fundación Centro de Desarrollo Infantil “Regalo de Dios” de la ciudad de Quito. Se realizó investigación de campo con entrevistas como instrumento para obtener información, a través de las cuales se determinó aspectos particulares a abordar en el proyecto. Para la creación de la nueva propuesta se implementó el modelo metodológico integrador para el diseño de juegos serios de Londoño, L y Rojas, M, que dio como resultado la elaboración de un juego de mesa. En adición, se desarrolló un producto audiovisual para los padres de familia con contenido pensado en motivar a un mejor cuidado de los menores. Finalmente, se efectuó la validación de los productos con profesionales de diseño gráfico y de educación, concluyendo que las propuestas son aptas para el público objetivo y cumplen con el mensaje.

DESCRIPTORES: derechos, diseño gráfico, educación para la paz, juego de mesa, niños

ABSTRACT

Education for peace is a process focused on changing people's attitudes and actions to build a peaceful culture. However, its expansion is affected by different social factors such as violence, inequality and marginalization. This project was developed with the objective of designing a graphic system on education for peace for children, which supports learning in human rights and values, at the "Regalo de Dios" Child Development Center Foundation in the city of Quito. Field research was carried out with interviews as an instrument to obtain information, through which particular aspects to be addressed in the project were determined. For the creation of the new proposal, the integrative methodological model for the design of serious games by Londoño, L and Rojas, M was implemented, which resulted in the development of a board game. In addition, an audiovisual product was developed for parents with content designed to motivate better care of minors. Finally, the validation of the products was carried out with graphic design and education professionals, concluding that the proposals are suitable for the target audience and comply with the message.

KEYWORDS: rights, graphic design, education for peace, board game, children

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO 1 • Introducción

1.1. Introducción.....	2
1.2. Antecedentes.....	3
1.3. Planteamiento del problema.....	4
1.4. Objetivos	
-Objetivo general	5
-Objetivos específicos	5

CAPÍTULO 2 • Marco referencial

2.1 Teorías de paz y conflicto.....	10
2.2 Educación para la paz.....	10
2.3 Cultura de paz.....	10
2.4 Educación en Derechos Humanos y Derechos del Niño.....	10
2.5 Violencia estructural, directa y cultural.....	11
2.6 Maltrato Infantil.....	11
2.7 Aprendizaje basado en juegos	11
2.8 Diseño de Juegos.....	12
2.8.1 Tipos de Diseño de Juegos.....	12
2.8.2 Diseño de juegos de mesa.....	12
2.9 La animación.....	13
2.9.1 Tipos de animación.....	13

CAPÍTULO 3 • Metodología

3.1 Enfoque Cualitativo.....	16
3.2 Instrumentos para obtención de información.....	16
3.3 Resultados de la investigación.....	17

CAPÍTULO 4 • Propuesta

4.1 Presentación de la propuesta.....	21
4.2 Metodología de Diseño.....	21
4.3 Desarrollo de la Propuesta.....	22

CAPÍTULO 5 • Cierre

5.1 Validación de la propuest	
5.2. Conclusiones y recomendaciones	44
5.3. Referencias bibliográficas	45
5.4 Apéndices.....	49

ÍNDICE DE IMÁGENES

CAPÍTULO 1 • Introducción

Figura 1 - Modelo metodológico integrador para el diseño de juegos serios.....	21
Figura 2 - Fichas de usuarios para el juego de mesa	23
Figura 3 - Tipografía 1.....	26
Figura 4 - Tipografía 2	26
Figura 5 - Paleta de colores general	26
Figura 6 - Proceso de naming	27
Figura 7 - Testeo de tipografías.....	27
Figura 8 - Construcción de la marca.....	27
Figura 9 - Paleta de colores identificador marcario y su aplicación	28
Figura 10 - Construcción tablero	29
Figura 11 - Distribución de los elementos del en el tablero.....	29
Figura 12 - Diseño del tablero	30
Figura 13 - Construcción escenario.....	31
Figura 14 - Diseño escenario.....	32
Figura 15 - Modelado escenario.....	32
Figura 16 - Paleta de colores de tarjeta.....	32
Figura 17 - Construcción tarjetas	33
Figura 18 - Ejemplo tarjetas	33
Figura 19 - Diseño de fichas de superpoderes.....	34
Figura 20 - Diseño de personajes	35
Figura 21 - Armado de las fichas	35
Figura 22 - Diseño de ruleta.....	36
Figura 23 - Diagramación del instructivo	36

Figura 24 - Mock up instructivo del juego.....	37
Figura 25 - Armado de la caja.....	37
Figura 26 - Diseño de la caja.....	38
Figura 27 - Modelado distribución de interior del empaque	39
Figura 28 - Modelado de los elementos del juego.....	40
Figura 29 - Animación en Adobe After Effects	41
Figura 30 - Edición en Adobe premiere.....	42
Figura 31 - Afiche.....	42
Figura 32 - Mock up del afiche.....	43

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 - Comparación de juegos.....	24
Tabla 2 - Matriz de dinámicas, mecánicas y elementos.....	25

CAPÍTULO 1

Introducción

Introducción

Los niños y niñas son individuos fuertemente afectados por problemáticas sociales, a las que tienen que enfrentarse en su cotidiano vivir. Sin embargo, son potencialmente grandes agentes de cambio en la sociedad, mediante el aprendizaje de los derechos y valores. Es por esta razón, que la educación para la paz se presenta como propuesta para que los menores velen por el cumplimiento de sus derechos y el de los demás. Asimismo, se la define como un proceso enfocado en el cambio de actitudes y accionar de las personas para construir una cultura pacífica. Sin embargo, su ampliación se ve afectada por diferentes factores sociales como la violencia, desigualdad y marginación.

El presente proyecto tiene como objetivo de diseñar un sistema gráfico sobre educación para la paz para niños, que apoye al aprendizaje en derechos humanos y valores, en la fundación Centro de Desarrollo Infantil “Regalo de Dios” de la ciudad de Quito. Debido a las características del sector El Carmen Alto, donde se ubica la institución, fue idóneo porque los niños que acuden a la institución se encuentran en una situación de vulnerabilidad y buscan en esta, un espacio para salir de la violencia a la que se encuentran sometidos. El rango de edad determinado fue de 8 a 12 años, debido que son el grupo de niños que más asisten a la fundación y además, a esta edad se han desarrollado lo suficiente para hacer reflexión mediante el juego.

El diseño gráfico puede contribuir a la problemática a través del desarrollo de propuestas de material gráfico enfocado en las necesidades y problemas reales que afrontan los niños y niñas, para que impacten de manera

positiva en sus vidas. Tomando en ventaja, el peso que tiene la comunicación visual en la vida de los menores. La metodología se realizó de dos maneras: por una parte, a través de la investigación documental de trabajos de tesis, artículos científicos entre otros. Por otra parte, para la creación de la nueva propuesta se implementó el modelo metodológico integrador para el diseño de juegos serios de Londoño, L y Rojas, M, resultando en la creación de un juego de mesa.

El proyecto de aborda la revisión de trabajos realizados por otros autores sobre el tema, la explicación de conceptos, la aplicación de una metodología de investigación y una metodología de diseño, el desarrollo de la propuesta desglosando la construcción de los diferentes elementos ejemplados en el juego de mesa y finalmente el proceso de validación.

Antecedentes

Para tener una comprensión amplia de la situación del tema del presente proyecto, se ha investigado antecedentes en varios estudios, proyectos y propuestas que han abordado tanto la Educación para la paz como sus contribuciones a esta desde el Diseño Gráfico. Asimismo, se indagó variantes que están fuertemente relacionadas con el tópico a nivel global, regional y local.

La situación de la paz a nivel mundial se ha deteriorado en los últimos 14 años, según estudios The Institute for Economics and Peace (IEP). De entre 163 países, 84 registraron un deterioro y 77 registraron una mejora. La región Sudamérica ha tenido una mejora en términos de Seguridad y Protección y Militarización. Sin embargo, tan solo Uruguay se encuentra dentro de los 50 países más seguros, ocupando el pues número 46 en el ranking de Gobar Peace Index (GPI). Por otro lado, Ecuador se encuentra dentro del puesto 79 a nivel mundial y el 5 dentro de América del Sur (The Institute for Economics and Peace [IEP], 2022).

Proyectos en los que han participado personas de diferentes naciones demuestran que las diferencias culturales no son impedimento para los niños cuando se trata de trabajar bajo el mismo objetivo. Bahajin (2018) en su investigación menciona Burbujas de Ilusión, un proyecto en el cual niños de Argentina, Colombia, Guatemala, España, Marruecos, México, Palestina y Pakistán crearon personajes y escenarios de cada país para el desarrollo de un cuento que les permitió conocer otras culturas. Otro ejemplo es el de Radiominiatura, que fue desarro-

llado por niños de Alemania, Argentina, Colombia, España, Guatemala, México, República Dominicana y Marruecos los cuales pudieron compartir experiencias a través de una radio online. Ambos ejemplos muestran como los niños son capaces de una formar unión que ante los prejuicios de los adultos es difícil lograrlo.

En Estados Unidos, el Museo Nacional de Diseño Cooper-Hewitt (<https://www.cooperhewitt.org/>) desarrolla proyectos de diseño a favor de la paz aplicados en diferentes partes del mundo. Las exposiciones de estos proyectos son temporales, en el 2023 se muestran trabajos como “Papers, Please”, un juego que pone al usuario en los pies de un agente fronterizo que decide quién entra al país. Otro trabajo significativo fue “RefAid”, una aplicación para refugiados que estudio las vías migratorias frecuentes y notifica ubicación de servicios de ayuda. Estos proyectos evidencian la versatilidad del diseño en labores sociales, en específico, en la fomentación de la paz.

Dentro de la región latinoamericana, existen proyectos que se han propuesto en Colombia, un país fuertemente afectado por los problemas complejos como lo es el narcotráfico y el conflicto armado. Así es el ejemplo de la fundación “Escuelas de Paz” (<https://www.escuelasdepaz.co/>) busca la construcción de costumbres pacíficas atrás de enfoques pedagógicos, derechos humanos, cultura de paz e interculturalidad. Debido a que es una organización de gran relevancia, cuenta con el apoyo de varias ONG, entidades políticas como el Ministerio de Educación Nacional de Colombia y organismos interna-

cionales como UNICEF, British Council, entre otros.

Otro ejemplo es el videojuego prosocial Reconstrucción, el cual los autores Martínez-Cano, Cifuentes-Albeza, Ivars (2019) definen como una herramienta que tiene la capacidad de fomentar la reflexión y comprensión sobre el conflicto colombiano. En el sitio web del juego se explica que para su desarrollo se emplea comics, cortos documentales y blogs periodísticos debido a que estos ayudan a la inmersión del jugador. De esta manera, se convierte en una propuesta pedagógica en contraposición a la industria de los videojuegos violentos y mainstream. Este proyecto ha unido el trabajo de diseño e investigación de forma apropiada para una causa social.

En el ámbito nacional, en Ecuador en el año 2022 se realizó un estudio sobre la situación actual de la protección de la niñez y adolescencia contra la violencia en ocho provincias del país, que tuvo la participación de un total de 261 niñas, niños y adolescentes, 338 adultos (madres, padres y cuidadores) y de 243 dirigentes comunitarios. Los resultados identifican al machismo, violencia psicológica y verbal, transgresión de los derechos sexuales, violencia intrafamiliar, consumo de drogas y alcohol, contaminación ambiental e inseguridad en la calle como los problemas en común que sufren los participantes (World Vision, 2022). Esta investigación muestra un panorama claro de la complicada realidad que muchos menores enfrentan en su cotidiano vivir y por lo cual, la misma organización recomienda asesorías a familias sobre combatir la violencia, fortalecimiento del sistema comunitario, estudios sobre violencias estructurales y otros.

Un proyecto importante fue El Tesoro de Pazita: Materiales para educar en paz desarrollado por UNICEF Ecuador y el Ministerio de Educación, el cual consiste en la aplicación de una metodología lúdica para llegar a niños por medio de juegos, cuentos y otras dinámicas enfocadas

en la paz (Nación Paz, 2017). Este plan ha sido implementado principalmente en la provincia de Esmeraldas, en barrios marginados que sufren de falta de cumplimiento de servicios básicos como es el acceso al agua y alimentación. Además, de la violencia latente y presencia de pandillas.

Es una iniciativa que se encuentra vigente hasta la actualidad, desde su sitio web (www.eldesordepazita.ec) es posible el acceso a talleres y cursos que enseñan la metodología desarrollada y capacitan a docentes y otros profesionales como Formadores en Educación para la Paz.

Planteamiento del problema

La educación y cultura de paz presenta varios riesgos en su correcta eficiencia y alcance. Incluso cuando dentro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la Organización de las Naciones Unidas está “La Paz, Justicia e Instituciones Sólidas”, todavía se necesita de mayor trabajo de los gobiernos, sociedad civil y las comunidades para conseguir esta meta a nivel mundial. Igualmente, en Latinoamérica hay mucho camino por recorrer, puesto que en la región se presenta altos grados de desigualdad e inestabilidad social, lo que degenera en niveles de violencia estructural, directa y cultural (Cerdas, 2015), de las cuales los niños son afectados y convirtiéndolos en sujetos vulnerables a problemas sociales.

En el contexto ecuatoriano, una de las violencias que sufren los niños, niñas y adolescentes es el castigo físico por parte de padres y madres como método de corrección de errores y comportamientos. En las tres regiones del país es latente esta práctica con los siguientes porcentajes: el 31% (Costa), el 34% (Amazonía) y el 35% (Sierra). Además de 3 a 4 de 10 niños, niñas y adolescentes son violentados físicamente indiferente de si habitan en el área urbana o rural (Observatorio Social del Ecuador [OSE], 2019).

También en el país, la educación formal ha sido fuertemente afectada debido a la pandemia del Covid-19 (UNICEF, 2021). Dando como resultado que, en el 2021, alrededor de 252 mil niños, niñas y adolescentes se encuentran fuera de sistema educativo, según datos del Ministerio de Educación. Esto implica que los niños estén

expuestos a situaciones que comprometen su integridad física y su desarrollo personal.

Sin embargo, incluso las aulas de clases pueden llegar a ser escenarios de violencias contra los menores. El 10% de niños de entre 5 a 11 años son golpeados por sus docentes y el porcentaje se duplica en escuelas de campo. Igualmente existe una diferencia por las desigualdades de etnia, puesto que los estudiantes afroamericanos e indígenas reciben más maltrato físico por parte de los profesores, a diferencia de los estudiantes mestizos (OSE, 2019).

Ante esta problemática se planea a la educación de paz como un proceso complejo de mejoramiento de la mentalidad y la conducta de las personas para llevarlas a formas pacíficas de resolución de conflictos con el fin de evitar o mitigar las manifestaciones de violencia. Los niños también forman parte de lo mencionado, como manifiestan Álvarez y Pérez (2019) al exponer que “[l]a educación para la paz implica que todos los individuos de la especie humana puedan ser mediadores o facilitadores de conflictos” (p. 290).

Justificación

El diseño gráfico puede contribuir a la Educación de Paz partiendo desde el mismo carácter social que tiene la profesión. Para García y Pauca (2018) la comunicación del mensaje correcto y bien entendido, a través del diseño gráfico, tiene un gran impacto social al generar cambios importantes en la calidad de vida de la población a la cual están dirigidos estos esfuerzos. Es decir, el desarrollo apropiado de un proyecto de diseño tiene la capacidad de influenciar desde la comunicación de forma representativa en la vida de las personas. En este caso, beneficiar a niños mediante la intersección de la educación para la paz y el diseño gráfico.

Además, el impacto e influencia que tiene la gráfica en las personas es un factor fundamental para transmitir mensajes complejos como los que aborda la problemática. Hernández (2017) expresa que el diseño gráfico tiene una posición de privilegio dentro de la cultura visual, puesto que es una herramienta fuerte para la divulgación de mensajes e información e impulsar acciones. Por ende, el papel del diseñador gráfico al ser un comunicador visual tiene una gran responsabilidad en el cambio y desarrollo de nuestra sociedad para contribuir a la solución de problemas reales mejorando la calidad de vida de las personas. Con el fin de hacer un mundo más justo, equitativo y sostenible.

La manera en la que el diseño gráfico puede colaborar a la problemática es sumamente amplia, puesto que aplicando metodologías propias del área se puede llegar a diseñar productos, desarrollar sistemas e ideas planes

que tengan un impacto socialmente más profundo. Para ejemplificar se puede mencionar las siguientes contribuciones: campañas visuales y publicitarias, desarrollo de material educativo, apoyo en el branding de instituciones y muchas aplicaciones más.

Para este proyecto se ha seleccionado la fundación Centro de Desarrollo Infantil “Regalo de Dios” para realizar trabajos de investigación y obtención de información. Puesto que, los niños que acuden a la institución se encuentran en una situación de vulnerabilidad y buscan en esta, un espacio para salir de la violencia a la que se encuentran sometidos dentro las diferentes esferas sociales de su cotidiano vivir. Por lo mencionado anteriormente, la fundación es un lugar idóneo para el estudio del tópico y el diseño de un sistema gráfico a favor de la educación para la paz.



Objetivos

Objetivo general

Diseñar un sistema gráfico sobre educación para la paz para niños, que apoye al aprendizaje en derechos humanos y valores, en la fundación centro de desarrollo infantil “Regalo de Dios”, Quito, 2023.

Objetivos específicos:

- Identificar la situación actual de las afectaciones que sufren los niños y niñas de la fundación mediante métodos investigativos para la determinación de temas a abordar a través de la educación para la paz.
- Reconocer el nivel de conocimiento sobre prácticas relacionadas a educación para la paz dentro de la fundación para el desarrollo de una propuesta de diseño.
- Aplicar los fundamentos del diseño gráfico en la construcción de una propuesta gráfica que apoye a la educación para la paz.

CAPÍTULO 2

Marco referencial

● Teorías de paz y conflicto.

Dentro de las principales teorías de paz tenemos posturas que se guían por dos percepciones: la presencia de violencia o con la conflictividad natural de la vida (Álvarez-Maestre y Pérez-Fuentes, 2019, citando a López, 2011b). Estas son abordadas por la Teoría de la paz Positivista-negativa, Teoría de la paz Imperfecta y Teoría Neutra, cuyo estudio brinda la posibilidad de comprensión de la paz desde un campo más amplio. Por otro lado, las diferentes concepciones de conflicto también permiten una reflexión sobre la forma en la que se maneja el ser humano. Según los autores Álvarez-Maestre y Pérez-Fuentes (2019) los conflictos nacen de necesidades a cubrir por lo que funcionan como impulso para la sociedad.

● Educación para la paz.

La educación para la paz es un proceso fundamentado en los derechos humanos y encaminado al desarrollo de una cultura de paz, destacando la transformación de actitudes desde lo individual y lo colectivo para un empoderamiento y toma de acción (Cerdas-Agüero, 2015).

Para Bahajin (2018), al impartir educación de paz en las nuevas generaciones, estas cuentan con valores necesarios para rechazar la cultura de violencia e involucrarse en la manifestación de la justicia, paz y dignidad. Además, también se recalca la importancia de que la educación para la paz trascienda del ámbito académico y se imparta en el hogar y espacios de ocio.

● Cultura de paz.

La definición de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación manifiesta que “Una cultura de paz es el conjunto de valores, actitudes tradiciones, com-

portamientos y estilos de vida que reflejan e inspiran respeto a la vida (...), el rechazo a la violencia (...), el fomento de la igualdad de derechos...” (UNESCO, 1998, p. 4).

La convivencia pacífica tiene un impacto en varios aspectos de la sociedad. Según Pérez (2015), la cultura de paz va más allá que el deseo por procurar el bien de las personas y respetar sus diferencias, ya que además influye en el desarrollo económico, social y humano de la sociedad. Por lo cual, comprende el cumplimiento de los derechos humanos para expandir la capacidad de la población de conseguir riqueza, formar relaciones cooperativas, ejercicio de la solidaridad y la dignificación de las personas y sus comunidades.

Para llegar a una cultura de paz se necesitan técnicas efectivas en la educación para la paz.

● Educación en Derechos Humanos y Derechos del Niño.

Una parte fuertemente vinculada con la educación para la paz es la educación en Derechos Humanos y del Niño. Sin la paz los derechos no se pueden proporcionar, pero al mismo tiempo sin que se cumplan y garanticen los derechos tampoco se construye la paz. De esta manera, la enseñanza de leyes internacionales y locales sobre los derechos tiene como finalidad el desarrollo de aptitudes en los niños que les permita propagar y defender sus derechos y el de los demás (UNICEF, 1999).

Para Magendzo (2017) esta educación debe ser considerada como ética y política debido a que influye en serios problemas que presentan las sociedades como: la pobreza, la injusticia social, democracias inestables, discriminación, intolerancia y otras. Es decir, afecta a dimensiones económica, sociales y culturales. Además, el autor menciona que la Educación en Derechos Humanos tiene como el objetivo de prevenir la violación de los mismo,

motivando a los individuos a ser participantes activos, efectivos, informados y responsables de la sociedad.

Violencia estructural, directa y cultural.

Galtung (2016) propone una clasificación en tres grupos de la violencia: estructural, directa y cultural. Estas categorías forman un triángulo en que sus tres vértices se influyen fuertemente entre sí para su fortalecimiento y propagación, es decir se convierten en un ciclo vicioso. Sin embargo, de la misma manera podría funcionar la construcción de la paz, en la que el trabajo en una parte del triángulo impacta positivamente al resto.

En primer lugar, la violencia directa es la que se muestra como daño a la integridad física de las personas, por ende, la muerte es su mayor expositor. Sin embargo, también forman parte las mutilaciones, sanciones, represiones, detención y otras. Por otro lado, la violencia estructural se da a través de la dominación de un sistema político y económico lo cual detona en explotación, adoctrinamiento y alienación. Las clases menos favorecidas no cuentan con los beneficios que la estructura otorga a las clases dominantes. Por último, violencia cultural se define como los aspectos propios de una cultura que justifican la violencia estructural o directa, funciona a través de la interiorización de que estos actos son correctos o aceptables (Galtung, 2016).

Maltrato infantil.

Según Palacios, Moreno y Jiménez (1995) la definición de Maltrato Infantil puede llegar a ser compleja, sin embargo, manifiesta que existe un acuerdo en que es “toda acción u omisión no accidental que amenaza o impide la seguridad de los menores de 18 años y la satisfacción de sus necesidades físicas y psicológicas básicas” (p. 10).

De manera similar la Organización Mundial de la Salud define al Maltrato Infantil como cualquier forma de abuso que afecta a una persona menor de 18 años, incluye todas las variedades de daño físico o emocional, daño sexual, negligencia, descuido y explotación comercial o de otro tipo que afección a la salud y el desarrollo del menor o a su dignidad (OMS, 2022).

Las manifestaciones más significativas del maltrato infantil son: el maltrato físico, entendido como el uso de la fuerza física para agredir de manera intencional a un menor; el maltrato psicológico, se da a través de actitudes como el ignorar, aislar, rechazar y otras que alteran la conducta del menor, su autoestima y emociones; el abuso sexual, se entiende como la actividad sexual entre un adulto y un niño el cual no tiene la capacidad de dar consentimiento; la negligencia, comprenden el no proporcionar suficientes recursos para el bienestar del menor como en salud, educación o protección y el maltrato social, se da por la insatisfacción de las necesidades básicas del niño a causa de falta de garantías estatales (de la Rosa et. al, 2020; Ministerio de Educación Chile, 2017).

Aprendizaje basado en juegos.

El juego se lo ha concebido mayoritariamente como una actividad recreativa o pasatiempo que no genera un beneficio más allá del ocio o distracción de lo cotidiano. Sin embargo, los autores Cornellà, Estebanell, & Brusi (2020) reflexionan sobre como el juego se ha involucrado en otras actividades humanas como lo es la enseñanza y el aprendizaje. Debido a que los juegos apoyan a una estimulación que puede ser tanto física como mental y en muchos casos ambas, además promueven el desarrollo de destrezas prácticas, equilibrio psicológico y tiene un papel educativo.

Entonces, según Rodríguez (2016) el aprendizaje basa-

do en juegos se entiende como el uso de juegos como herramienta de aprendizaje, lo que involucra una práctica educativa y lúdica que se puede implementar como método en varias áreas. Esto se debe a que los juegos ayudan al razonamiento, impulsan un aprendizaje activo, promueven destrezas sociales, entre otras. El autor destaca a los juegos de mesa por ser un instrumento muy versátil que se le puede explotar en distintas fases del desarrollo infantil.

Una definición que a pesar de estar enfocada en el ámbito académico permite entender el potencial de juego en el aprendizaje es manifestada por el autor Carrión (2020), quién enuncia que el juego es un método de enseñanza participativo orientado a ayudar a los estudiantes a aprender técnicas de comportamiento adecuado, que fomenta la disciplina con un nivel idóneo de toma de decisiones e independencia; es decir, no sólo fomenta la adquisición de saberes y desarrollo de destrezas, además es un tipo de actividad que ofrece numerosos procesos para instruir a los estudiantes en la toma de decisiones para resolver diversas dificultades.

Diseño de Juegos.

El Diseño de juegos es un área que ha ganado interés entre los profesionales de carreras creativas debido al incremento de la popularidad de los juegos digitales. Brathwaite y Schreiber (2009) definen al proceso de desarrollar las reglas y el contenido de un juego como Diseño de Juegos. Entonces, el Buen Diseño de Juegos es el proceso de definir objetivos que los jugadores están motivados a lograr además de establecer reglas que los jugadores deben cumplir cuando toman decisiones importantes en la búsqueda de esos objetivos.

Según el autor Fullerton, T. (2014), el rol de los diseñadores de juegos es de comprender como el juego funcionaría durante su práctica. Además, es el responsable de la

planeación de todo lo necesario para la creación de una experiencia satisfactoria para el jugador. Lo anteriormente mencionado es una explicación general y simplificada, puesto que para el desarrollo de un juego se necesita de un equipo de trabajo de diseñadores y otros profesionales que cumplen con diferentes trabajos para la creación del mismo.

Tipos de Diseño de Juegos.

Existen diferentes tipos de diseño dentro de Diseño de Juegos según Brathwaite y Schreiber (2009): Diseño del mundo, se trata de del desarrollo de la historia de fondo y el tema del juego; Diseño de Sistema, es la creación de las reglas y de los patrones matemáticos; Diseño de Contenido, es la construcción de personajes, objetos y misiones; Game writing, es la escritura del dialogo, textos y la narrativa; Diseño de Niveles, es la generación del diseño de mapas, ubicación de elementos y los retos de los niveles; y User Interface o UI, se refiere a como el usuario interactúa con el juego y como el juego responde a esta interacción. Es importante destacar que está clasificación se da independiente de si el juego a diseñar es digital, consola o de mesa.

Diseño de juegos de mesa.

Los autores Uribe, Cobos y Ortega (2017) recopilaron características básicas a tomar en consideración en la creación y diseño de juegos de mesa. La primera es: Etapas y temáticas del juego, sugiere el equilibrio entre la metáfora y las mecánicas. La segunda es: Mecánicas de juego y el azar, consiste en que se debe generar un buen balance entre las estrategias y el azar, por ejemplo, para que los jugadores no se vean afectados por la suerte que han tenido en los dados. La tercera es: Claridad de las reglas, consiste es que estas sean precisas y cortas debido a que si existe confusión en estas es probable que el jugador

no quiera volver a usar el juego. La cuarta es: Juego autocontenido y expandible, se refiere a la posibilidad del juego de tener extensiones o ser coleccionable.

La Animación.

La construcción de una animación, se fundamenta principalmente por la práctica de fotograma por fotograma, el mismo que se aplica dentro de la elaboración de ilustraciones bidimensionales, cabe recalcar que la animación 2D, también se puede realizar mediante otras prácticas, como la metamorfosis en donde una forma se convierte en otra forma, también encontramos las transformaciones de luz y color (Paz, 2016).

Al momento de construir una animación, es importante mantener una relación entre la narrativa donde se debe mantener una coherencia entre los elementos textuales con los gráficos, de esta manera se puede construir simbolismos visuales de comunicación, cabe añadir, que el diseño animado es una de las formas más demandadas para comunicar mensajes debido a estas características (Cifuentes, 2015)

Técnicas de animación.

Dentro del diseño, la animación tiene varias técnicas al momento de ser aplicada, es por esto que podemos resaltar algunas de las más conocidas definidas por Cifuentes (2015):

- La animación tradicional se conforma por medio de una imagen, ilustración, o dibujo, que se configuran secuencialmente por diferentes poses en movimientos, debido a que de esta manera se crea una ilusión de movimientos cuadro por cuadro.

- Stop Motion se desarrolla dentro de espacios físicos, que está configurada en el duplicado de un movimien-

to que se encuentra estático que se realiza por medio de un proceso fotográfico, que sirve para capturar movimientos cada segundo, y debe ser creado por medio de materiales maleables. Otra técnica es la Pixelación, esta se aplica dentro de objetos o personas que son fotografiadas en reiteradas veces, donde se va indicando un pequeño movimiento en cada fotograma, esta técnica cuenta con los principios del Stop Motion puesto que parte de ella.

- Rotoscopia, esta técnica de animación está fundamentada en la creación de dibujos encima de una imagen referencial, esta puede ser un film, una ilustración, una fotografía, esta técnica sirve para la recreación de personajes digitales, el cual también está configurado por el uso de recortes por papel o fotografías.

- Animación digital 3D, esta es una de las técnicas muy importantes dentro del desarrollo digital, dado que es utilizado dentro de muchos campos, como el cine, el diseño audiovisual y multimedia, videojuegos, herramientas digitales, entre más, debido a que generan un realismo en los cuerpos gracias al uso de movimientos de cámaras, efectos especiales, iluminación, y el uso de texturas.

Al momento de realizar una animación, es importante tener en cuenta los 12 principios, que tienen su origen dentro de la compañía cinematográfica y televisiva Disney, que tienen como objetivo sistematizar el proceso dentro de las técnicas para poder transmitir un mensaje por medio de elementos visuales (Eguaras, 2015).

Los principios mencionados son los siguientes: 1) Escoger y estirar, 2) Anticipación, 3) Puesta en escena, 4) Acción directa y pose a pose, 5) Acción continuada y superpuesta, 6) Aceleración y desaceleración en la entrada y salida, 7) Arcos, 8) Acción secundaria, 9) Cadencia, 10) Hipérbolo, 11) Dibujo sólido y 12) Personalidad.

CAPÍTULO 3

Metodología

Metodología.

El desarrollo de la investigación se ha dado por medio de una revisión documental o de literatura de artículos científicos, tesis de grado y posgrado, libros e informes sobre la educación de paz y el diseño gráfico. Entre los temas investigados están: teorías de paz y Conflicto, educación para la paz, cultura de paz, educación en derechos humanos y derechos de los niños, violencia estructural, directa y cultural y maltrato infantil. El entendimiento de estos temas nos permite tener la consideración conceptos y posibles contenidos que abordar por medio del producto gráfico.

3.1 Enfoque Cualitativo

Los planteamientos cualitativos buscan obtener información a base de experiencias y opiniones de los individuos, evaluar procesos y fundar teorías basadas en las perspectivas de los colaboradores. Parte de la revisión de la literatura, sin embargo, considera las vivencias del contexto y la percepción (Hernández y Mendoza, 2018). Por esta razón se definió desarrollar la investigación con enfoque Cualitativo, puesto que al tratarse una temática en la que influyen varios problemas sociales se priorizó obtener características particulares y aspectos especiales para su futuro abordaje.

3.2 Instrumentos para obtención de información

Entrevistas

Una de las herramientas del enfoque cualitativo son las entrevistas, que pueden ser individuales o grupales. Estas se clasifican en estructuradas, semiestructuradas y no estructuradas. Para Hernández y Mendoza (2018) se definen como un encuentro para dialogar y obtener in-

formación entre el entrevistador y el entrevistado o los entrevistados. Además, los autores mencionan que es un instrumento que se aplica cuando la observación no se puede realizar o por temas de ética es delicado hacerlo, también se usan cuando se precisa de puntos de vistas más íntimos y profundos.

Para el presente trabajo de investigación se determinó realizar entrevistas individuales a personas que han trabajado en la fundación y conocen el contexto de los niños. Y a profesionales con experticia en educación primaria. Por esta razón se desarrolló tres bancos de preguntas distintas para cada grupo de entrevistados. Las entrevistas fueron semiestructuradas puesto que, se requería partir de preguntas claves que según las respuestas de los participantes se optará por indagar más en el tema o añadir más preguntas en el proceso.

Procedimiento de las entrevistas

En primer momento se realizó un acercamiento a las instalaciones de la fundación Centro de Desarrollo Infantil “Regalo de Dios” donde se pudo conocer de forma presencial a los profesionales que trabajan para la fundación y obtener información para su futuro contacto. Luego se determinó a que personas se realizarían las entrevistas y se procedió a coordinar fechas para las reuniones. Finalmente, se realizaron todas las entrevistas de forma virtual, en consideración a la disponibilidad de tiempo de los profesionales.

Personas entrevistadas.

Se realizaron entrevistas a un total de 5 personas. En primer lugar, a los profesionales de la Fundación “Centro de Desarrollo Infantil Regalo de Dios”: Joel Caiza, actual dirigente de la institución y ayudante en administración. Al sociólogo Luis Torres, quien coordinó una investigación de la zona El Carmen Alto y la vinculación con entidades públicas y privadas. También, a la socióloga Ra-

quel Erazo quien asesoró a la institución para una mejora organizacional. A través de estas entrevistas se buscó comprender el contexto de la fundación y de los niños que asisten a esta e identificar los temas a tratar.

Además, se entrevistó a dos profesionales externos a la fundación: Jadira Cáceres, licenciada en Educación Inicial y a Gabriela Rengifo, licenciada en Ciencias de la Educación. Ambas docentes han trabajado en el área académica con niños de edades tempranas hasta los once años. Estas entrevistas se realizaron con el objetivo de identificar estrategias en que los niños aprenden y formas de educar.

Recolección de Información.

El registro de las entrevistas fue a través de grabación de audio video durante las reuniones virtual con los entrevistados, para su futuro análisis e interpretación.

3.3 Resultados de la investigación

Con la información recopilada se ha llegado a concluir en lo siguiente:

La situación del sector El Carmen Alto es muy complicada debido a varios problemas sociales, económicos y estructurales. Muchos de estos problemas son de difícil detección debido a la normalización con la que se los concibe. Lo cual ha detonado en manifestaciones de violencia en dónde los niños son parte de los afectados. Al ser un sector marginado de la ciudad de Quito, los ciudadanos han sufrido por la falta de acceso a servicios básicos, seguridad, atención médica y psicológica. Es decir, no han recibido soporte de las autoridades pertinentes.

Una de las principales afecciones son los conflictos que viven los menores en el ambiente familiar dentro del hogar. La negligencia de los progenitores o cuidadores se

evidencia en el cuidado de los niños a través del abandono, poca supervisión de sus actividades, mala alimentación e higiene personal, entre otros. Además, en este espacio se da el aprendizaje de conductas violentas y costumbres no éticas, las cuales se han presentado desde generaciones anteriores. De la misma manera muchos niños crecen en un hogar disfuncional donde no existe figura paterna, dejando a las mujeres como principales proveedoras y cuidadoras. Teniendo en cuenta lo anteriormente mencionado, el trabajo con los padres y cuidadores es fundamental para que se conozca acerca de esta problemática y aporte a una crianza adecuada que comience desde el hogar.

Otra de las dificultades que enfrentan los niños es la mala construcción de su identidad. Esto ha causado el no reconocimiento de su valor como persona, la negación de su propia cultural y privarse de posibilidades de desarrollo personal; situaciones que han llevado a que los menores se unan a pandillas que les provocan un sentido erróneo de pertenencia, o que se dejen influenciar de realizar actividades ilegales a cambio de un valor monetario. Sin embargo, también se manifiesta en el aspecto académico, ya que muchos infantes y adolescentes no priorizan el continuar con sus estudios o incluso terminarlos. De esta manera se limita sus posibilidades de ocupación en el futuro.

Los niños pueden asimilar conceptos y aprender valores a través de varias formas según las opiniones de los profesionales entrevistados. El juego, las manualidades y libros o cuentos fueron algunos de los ejemplos en los que coincidieron. Si bien todos estos dan un amplio campo de posibilidades, la situación de los niños que asisten a la fundación requiere de la fomentación sobre todo del juego. Debido a que en la zona no se ha dado espacios en los cuales los niños se puedan recrearse, y en los cuales se promueva su derecho al ocio. Razón por la cual la fun-

dación ha comenzado a realizar actividades recreativas, ya que al ser un espacio seguro para los niños se los aleja de la violencia de su hogar, de las calles e incluso de instituciones académicas.

Además, en las entrevistas se manifestó que sería conveniente que profesionales de diseño gráfico puedan trabajar con profesionales de diferentes áreas para el intercambio de conocimientos. De manera que se pueda dar el mejor manejo de los productos diseñados conjunto con las estrategias y tácticas propias de otras carreras. En el caso particular de este proyecto, que sea el diseño gráfico a través de lo visual la base para propagar y educar valores y mensaje con enfoque de paz.

CAPÍTULO 4

Propuesta

● Desarrollo de la propuesta.

4.1 Presentación de la propuesta.

Tras haber obtenido información y datos, mediante la investigación documental y la investigación de campo, se llegó a la siguiente propuesta de producto gráfico que contribuya a la solución de la problemática:

Juego de Mesa con enfoque de paz.

Se decidió desarrollar un juego de mesa con el objetivo de motivar actividades de recreación en los niños de la fundación. Además, se tomó en consideración la necesidad de un producto físico, en este caso impreso, para que los menores puedan interactuar juntos con el material y refuercen las relaciones que tiene entre ellos por medio del juego, de la misma manera, por el momento la institución no cuenta con medios tecnológicos. El juego incluye contenidos orientados a infundir valores y derechos que abordan las principales afectaciones de los niños. La propuesta contiene materiales visuales como un tablero, fichas de personajes, manual de uso, ruleta y tarjetas.

Material complementario: producto audiovisual para padres.

Se optó por realizar una animación para conseguir la sensibilización de la problemática y llegar de manera rápida y comprensible a los padres de familia. Esto con el fin de motivar consciencia en el correcto cuidado y educación de los niños. Se tomó en consideración el uso de celulares en esta población para llegar a través de este medio. Por tal razón, la propuesta contiene un video y un afiche publicitario con código QR para acceder al video. El material impreso está pensado para ser ubicado en espacios

de alto tránsito de población.

4.2 Metodología de Diseño.

Para el diseño y desarrollo de la propuesta se eligió una metodología específica de juegos educativos, elaborada por los autores Londoño & Rojas (2021), la cual fue desarrollada a base del estudio y el análisis de otros modelos metodológicos propuestos por otros autores. La aplicación de esta metodología es ideal para abordar la educación para la paz, debido a que en su enfoque está el aprendizaje de forma lúdica de manera que es beneficioso para llegar al público objetivo que requiere el proyecto.

Figura 1
Modelo metodológico integrador para el diseño de juegos serios.

METODOLOGÍA DE DISEÑO



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Fase de pre-diseño.

En esta primera fase se planea la metodología del juego propuesto, cuyos objetivos son: mostrar las definiciones y características, reforzar los conocimientos adquiridos y evaluar. Esta propuesta del diseño pone énfasis en los elementos del juego, para posterior a ello centrarse en el resto de las fases y lograr los objetivos planteados.

Teniendo en cuenta la población meta para desarrollar el juego, se conocería las preferencias, aptitudes, entrenamientos requeridos por los participantes y demás elementos que podrían incorporarse en el diseño de éste. Se pondrá atención en las definiciones, para que la temática sea clara y; considerando juegos similares de otros autores, se discernirá los elementos del juego más funcionales, a fin de que los juegos sean más atractivos e interactivos.

Fase de diseño.

La fase de diseño está compuesta por la etapa física y de construcción. La etapa física inicia con el registro de las ideas y opciones de los elementos que se puedan incorporar al juego propuesto. En concordancia se debe establecer las herramientas del juego como son:

- a) Narrativa. - se refiere al contexto del juego;
- b) Mecánica. - los componentes específicos del juego; y,
- c) Dinámica. - la descripción para que los participantes puedan interactuar con el juego.

Los elementos del juego se pueden incorporar por categorías tales como: los personajes, la temática u objetivo del juego, las reglas, los niveles de avance y su marcador, sanciones, reacciones de los participantes, etc. Se diseña elementos adicionales conforme la evaluación y los objetivos alcanzados. Una vez concluida esta etapa, se continua con la etapa de construcción física o virtual del juego, que es básicamente el prototipo del juego

propuesto y de todos los elementos incluidos, que sea lo más similar a lo detallado en la fase escrita.

Fase de testeo.

En esta última fase, con el prototipo del juego se pone en práctica ante la muestra de la población meta, con el objetivo de evaluar la interacción de los participantes, conocer sus comentarios y sugerencias, revisar el funcionamiento del juego y las futuras adaptaciones al mismo. Esta fase es de retroalimentación, puesto que cada uso o prueba del prototipo permitiría detectar fallas o inconsistencias en los elementos de las fases previas y posteriormente realizar correcciones y mejoras en los detalles del diseño y operatividad del juego.

Es preciso prestar atención a todos los elementos incorporados al juego, así como a su correcto funcionamiento, para cumplir con los objetivos planteados y que estén acorde a las opiniones de los participantes posterior a las pruebas realizadas, puesto que de esta manera se podrá dar por terminada esta fase y poner en marcha definitiva el juego propuesto.

4.3 Desarrollo de la Propuesta.

Para el desarrollo del juego de mesa con enfoque de paz se escogió el “Modelo metodológico integrador para el diseño de juegos serios” de Laura Londoño y Miguel Rojas (2021):

1.Fase de pre-diseño.

En esta primera fase de la metodología se desarrolla la planeación del juego, para lo cual fue necesario cumplir con los siguientes pasos:

- *Objetivos del Juego.*

Considerando el contexto y las principales afectaciones que viven los niños de la fundación se establecieron los siguientes objetivos que se quiere lograr con el juego:

- Infundir sobre los derechos de los niños.
- Reforzar los valores de convivencia.
- Impulsar la construcción de una identidad adecuada.


El primer objetivo “Infundir sobre los derechos de los niños”, aborda algunos de los derechos legales de los niños y otros en los que se practican en comunidad. El segundo objetivo “Reforzar los valores de convivencia”, busca mejorar las relaciones intrapersonales con enseñanzas de principios como la empatía, respeto, responsabilidad y amor. El tercer objetivo “Impulsar la construcción de una identidad adecuada”, implica el infundir mensajes que refuercen una identidad propia que los empodere y aleje de situaciones de riesgo.

- *Público objetivo.*

El juego de mesa está pensado para niños y niñas de ocho a doce años, que asisten a la fundación Centro de Desarrollo Infantil “Regalo de Dios”, lugar donde estará disponible para su uso. Los menores pertenecen a nivel socioeconómico medio bajo y bajo, además de vivienda en el sector El Carmen Alto, ubicado en la ciudad de Quito.

Figura 2

Fichas de usuarios para juego de mesa.



Ficha de usuario

Nombre
Juan Gonzales

Sexo
Masculino

Edad
9 años

Vivienda
Sector, El Carmen Alto

Motivaciones

- Disfruta de jugar y pasar las tardes con otros niños.
- Le gusta sentirse amado.
- Busca ser parte de una comunidad en la que sienta que pertenece.

Frustraciones


- En casa no se encuentran sus padres.
- Falta de dinero en el hogar.
- No suele comer todas las comidas del día.
- En la escuela lo hacen aparte en los grupos.

Actividades

- Asistir a la escuela.
- Salir a la calle a juntarse con sus vecinos.
- Ir a la fundación a comer el almuerzo.

Escenario

Juan sale de su escuela al medio día y se dirige a su casa para almorzar. Sin embargo, nadie se encuentra en el lugar, ni hay comida. Se dirige a la fundación y come en el comedor comunitario. Permanece en el lugar acompañado de otros niños.



Ficha de usuario

Nombre
Estefanía Carrión

Sexo
Femenino

Edad
11 años

Vivienda
Sector, El Carmen Alto

Motivaciones

- Quisiera interactuar más con personas de su edad.
- Le gustan los juegos de mesa.
- Busca espacios donde pueda estudiar pero también divertirse.

Frustraciones

- Tiene que cuidar de su hermanita pequeña todos los días.
- No se puede concentrar para hacer las tareas en su casa.
- Pertenecer a una familia disfuncional.

Actividades

- Asistir a la escuela.
- Ir a comer a la casa de su abuela.
- Jugar con su hermanita.
- Hacer los deberes en la fundación.

Escenario

Estefanía sale de la escuela y espera a que salga su hermanita para ir juntas a la casa. Su abuela las alimenta y se va a dormir. Estefanía tiene deberes pero su hermana quiere que jugar con ella, van a la fundación para tener espacio de estudiar y su hermanita pueda convivir con otros niños.

Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

- *Material complementario*

El producto audiovisual está pensado para los padres o cuidadores de los niños que asisten a la fundación, hombres y mujeres con edades de entre finales de los veinte hasta los cincuenta, de nivel socioeconómico medio bajo y bajo, además de vivienda en el sector El Carmen Alto. El material estará disponible mediante un afiche con código QR en las instalaciones de la fundación y en la iglesia, lugares donde hay aglomeración de personas que transitan con tiempo suficiente para escanear el QR.

Revisión de la literatura.

- *Conceptos teóricos.*



En esta etapa se toma los conceptos anteriormente expuestos dentro del Marco Teórico debido a que estos mismos son los que contextualizan, definen la temática y los contenidos a tratar en el juego.

- *Otras propuestas de juegos.*

Se realizó una revisión de productos relacionados con el tema del presente proyecto para determinar características favorables y aspectos a mejorar en el desarrollo del juego de mesa.

Tabla 1

Comparación de Juegos.

Pazitory - Unicef	
	Número de Jugadores
	4 grupos de 2 a 6 jugadores
	Mecánica del Juego
	Cada grupo tira el dado y mueve su ficha a un casillero. El grupo deberá escoger una carta y un jugador dibuja el elemento según el color de la casilla. Si se adivina la palabra antes que el tiempo acabe, podrán permanecer en esa casilla. De lo contrario, se debe regresar a la casilla anterior.
	Elementos del Juego
	Tablero, fichas, dados, reloj de arena, tarjetas. Adicional material para dibujar.
El Juego de la Paz	
	Número de Jugadores
	Miembros de la familia.
	Mecánica del Juego
	Seguir las actividades de las tarjetas e ir llenando el mapa.
	Elementos del Juego
	Tarjetas de experiencias y ejercicios mindfulness, mapa, stickers y mandalas.
JEMBATAN, ¡Parar la Guerra!	
	Número de Jugadores
	2 personas o dos equipos.
	Mecánica del Juego
	Los dos jugadores deberán moverse en el tablero recolectando fichas para completar el escudo de paz antes de que los reyes se encuentren y se provoque la guerra.
	Elementos del Juego
	Tablero, fichas, dados, tarjetas y otros materiales impresos.

Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

2. Fase de Diseño.

En esta segunda fase de la metodología se determinó aspectos esenciales del funcionamiento del juego y de los recursos visuales empleados. Como se muestra en los siguientes pasos:

2.1 Sub fase Escrita.

En el desarrollo de la Sub Fase Escrita se determinó las Dinámicas, Mecánicas y Elementos según la matriz de Werbach y Hunter (2012):

Tabla 2

Matriz de Dinámicas, Mecánicas y Elementos.

Dinámicas	Emociones	Diversión, suspenso, alegría, alivio y frustración.
	Narraciones	Los Jugadores deberán recorrer los diferentes escenarios recolectando poderes para terminar el juego.
	Progresión	Los jugadores van evolucionando según los logros que adquieren.
	Relaciones	Se promueve el compañerismo y fraternidad.
Mecánicas	Azar	La suerte determinará la movilidad del jugador en el tablero, al momento de tirar los dados y tomar las cartas.
	Colaboración	Los jugadores podrán ayudar a otros jugadores.
	Competición	Según quien logre más reconocimientos en el juego.
	Transacciones	Los jugadores intercambian beneficios.
Elementos	Turnos	Orden en que los jugadores lanzan los dados.
	Personajes	Avatar con el que el jugador se mueve en el tablero.
	Límites de tiempo	Para ciertas actividades se tendrá un límite de tiempo.
	Regalos	Los jugadores podrán compartir recursos entre ellos.
	Insignias	Fichas que representen los logros de los jugadores.
	Misiones	Los jugadores deberán reunir fichas con superpoderes.

Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Modo de jugar

Los jugadores deberán lanzar los dos dados y escoger cuál de los dos números quieren avanzar. Dependiendo de la casilla en la que se ubiquen deberán tomar una tarjeta, girar la ruleta o en ciertos casos ganar o perder una vida. Los jugadores terminan el juego cuando hayan recolectado los cuatro superpoderes que se encuentran distribuidos en las casillas del tablero. Como recompensa tendrán la posibilidad de regalar una vida o un superpoder a uno de los jugadores que se mantienen en el juego.

Sub fase de Construcción

En esta etapa se elabora el juego a base de los parámetros que se estableció en la etapa anterior, se consideran los aspectos visuales y los objetivos a cumplir mediante el juego.

Diseño visual

• *Estilo Gráfico*

Para la construcción visual de los productos se usó un estilo de diseño flat, caracterizado por los colores planos, y manejo de formas de apariencia bidimensional, debido a que estas características van acorde a la forma de construcción del estilo cartoon, que se implementó para el desarrollo de las ilustraciones que requirió el proyecto.

• *Tipografía*

Las tipografías usadas fueron escogidas para que contrasten entre ellas y vayan acorde al concepto que requiere el proyecto.

Figura 3
Tipografía 1



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Esta tipografía es de tipo decorativa y será usada para el identificador marcario y textos que se requieran resaltar como el título. Por su estructura y estilo es idónea para un concepto de diversión, dinamismo y juego.

Figura 4
Tipografía 2



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

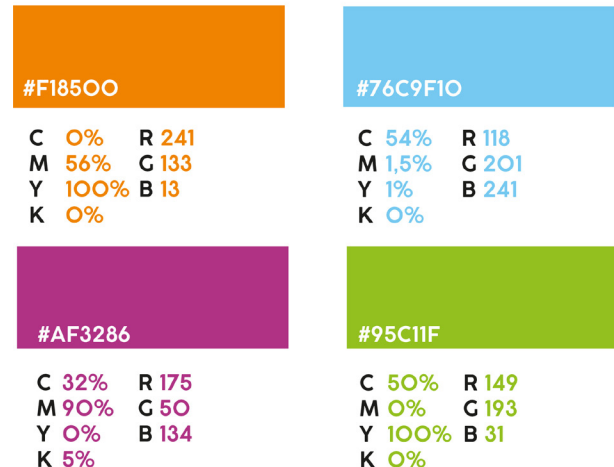
Esta tipografía es de tipo san serif de estilo rounded y será usada para textos de larga extensión. Debido a sus características ayuda a la legibilidad, sin dejar de ser visualmente amigable.

• *Cromática*

Para el desarrollo del proyecto se eligió una paleta de colores vivos, entre cálidos y fríos, debido a que estos son dinámicos y llamativos, lo que contribuye en conseguir la atención del niño y motivarlo al juego.

Figura 5
Paleta de colores general.

Paleta de Colores
Para el proyecto en general



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

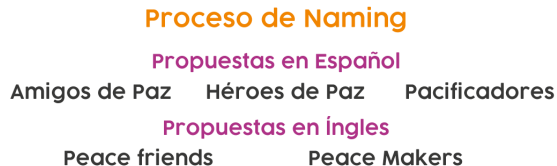
Identificador Marcario

- *Naming*

El nombre del proyecto se escogió a partir de las diferentes propuestas que se crearon, las cuales, se pensaron en base a la temática que se requería para el juego y las posibilidades que estas brindaban para la ambientación y narrativa del mismo.

Figura 6

Proceso de Naming



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

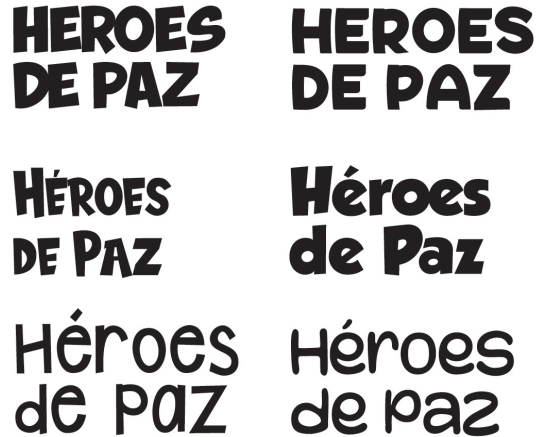
La elección fue “Héroes de Paz” debido a que es fácil de entender para los niños y se asocia con el valor principal a transmitir. El término Héroes hace referencia al papel que los niños desarrollan en el juego de mesa, de tal forma que se motiva el empoderamiento mediante identificación con una figura que socialmente es concebida como un protagonista de cualidades positivas y accionar correcto. En este caso, el héroe está enfocado en mejorar e infundir valores y derechos que promuevan la Paz.

- *Testeo de tipografía*

Con el objetivo de escoger la tipografía más idónea para ser usada en el identificador marcario, se hizo un testeo de tipografías con morfología irregular y de diferente grosor.

Figura 7

Testeo de Tipografías



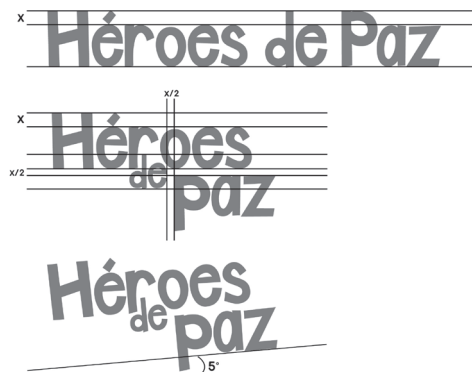
Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Construcción del identificador

Para la construcción del identificador marcario se realizó modificaciones en las cajas de los caracteres, para que las letras mayúsculas se han más grandes que las minúsculas. Este espacio se lo determinó como “X”, y fue utilizado como medida de referencia para el espaciado de las otras palabras como se muestra en la Figura. Además se realizó una inclinación de cinco grados, con el objetivo de que sea más dinámico e informal. Adicional, se redondearon las esquinas levemente para obtener un aspecto más amigable.

Figura 8

Construcción de marca



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

- *Cromática*

La cromática elegida para el identificador marcario son colores brillantes y atractivos, que contrastan entre sí. Por un lado, el tono naranja está asociado a la diversión y energía, mientras que el celeste se lo relaciona con la calma y la serenidad, los cuales son valores que se busca transmitir con la marca. El uso de estos colores juntos crea una combinación llamativa, óptima para su uso en un juego de mesa.

Figura 9

Paleta de colores identificador marcario y su aplicación.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Elementos del Juego

El juego de mesa está conformado por diferentes productos que son utilizados por el jugador al momento de la interacción con el producto. Los elementos que se diseñaron fueron los siguientes: un tablero, el ambiente o escenarios, fichas de personajes, fichas de superpoderes, fichas de vidas, tarjetas, ruleta, manual de uso y empaque.

Tablero

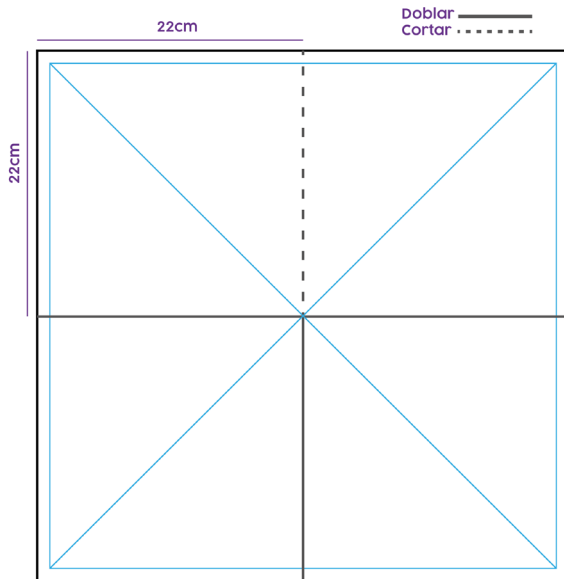
El tablero es la superficie o área por donde se desenvuelve el juego. Consta de cuatro escenarios: Hogar, Escuela, Parque y Barrio, que tendrán actividades específicas para cada uno. Estos representan los espacios que los niños transitan en su diario vivir y en los cuales es necesario infundir valores y derechos.

- *Construcción*

El tablero de juego consta de cuatro cuadros que se desdobl原因 para su uso. Las medidas del tablero fue pensada para que sea lo suficientemente grande para que el contenido del mismo pueda ser percibido de forma correcta por los niños. Además, al poder compactarse en una unidad de menor tamaño, es conveniente para el almacenamiento en el empaque.

Figura 10

Construcción tablero.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

• *Diseño*

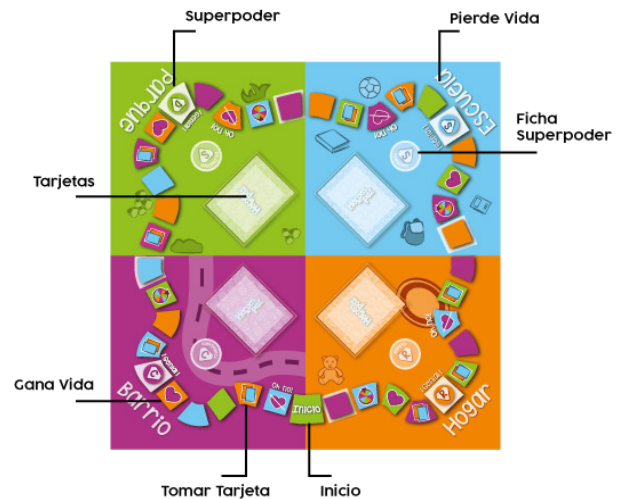
El diseño del tablero usa los colores preestablecidos en la paleta cromática general, añadiendo cambios en los tonos para conseguir un resultado más enriquecedor. Además, se implementa con recursos como iconografía e ilustraciones para que sea visualmente más atractivo y motive a los niños a explorar el juego.

• Distribución de los elementos.

Dentro del espacio del tablero se van a colocar otros elementos del juego como las tarjetas, fichas de superpoderes y fichas de personajes, debido a que el jugador podrá organizar mejor los items y reconocer de donde tomarlos.

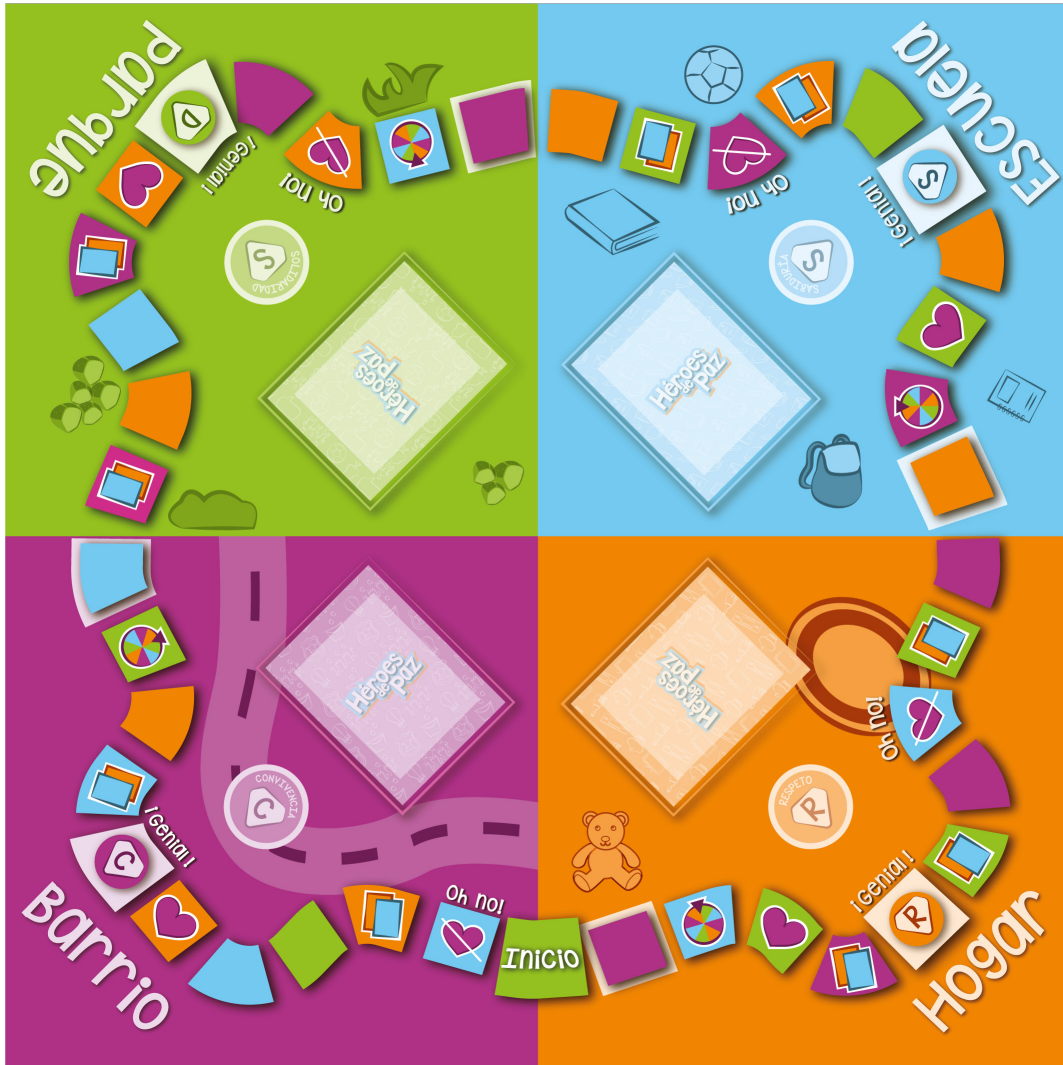
Figura 11

Distribución de los elementos en el tablero.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Figura 12
Diseño del tablero.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Escenarios

Considerando las afectaciones que los niños y niñas presentan en las diferentes esferas sociales, se definió trabajar en cuatro principales áreas o escenarios: Hogar, Escuela, Parque y Barrio. Esto con el objetivo de que los menores comprendan que en todos estos espacios, ellos y ellas son merecedores de derechos tanto individuales como colectivos. Además de requerir de práctica de valores de convivencia en cada uno de los escenarios.

- Hogar: En este espacio se da una serie de problemas que afectan a la salud psicología y física de los niños. Entre estos están: la negligencia de los padres, descuido en la alimentación y la higiene, falta de afecto y demostraciones de amor.

- Escuela: En el ámbito escolar, los niños y niñas no son impulsados a tener una formación correcta o un rendimiento académico adecuado. Además, suele darse agresiones por parte de los profesores y de otros estudiantes.

- Parque: Es un área social que no se ha promovido adecuadamente en el sector, por ende no se motiva a los niños a disfrutar de actividades de recreación o su ambiente exige otras responsabilidades. Entre los principales problemas que se presentan están: ambientes no adaptados para juegos, convivencia no pacífica y falta de participación ciudadana.

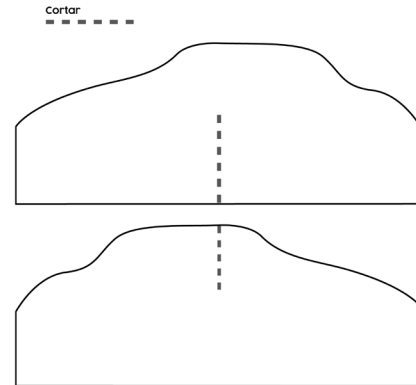
- Barrio: Al ser un espacio de tránsito y de interacción social, los principales problemas son: la inseguridad, presencia de bandas delictivas, incumplimiento de servicios básicos y ambientes de conflicto, lo que afecta no solamente a los menores sino a todos los moradores de la zona.

gadores tengan una mejor contextualización del área del tablero. Además, aporta con volumen y tridimensionalidad que captan la atención del público objetivo.

• Construcción

Los escenarios van a estar ubicados en el centro del tablero y armados en forma de cruz para dividir los cuadrantes. Por esta razón, se realizan cortes al centro de las figuras para que puedan ser encajadas entres sí y que ambas piezas estén unidas, lo que da soporte para que estén rectas.

Figura 13
Construcción escenario.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

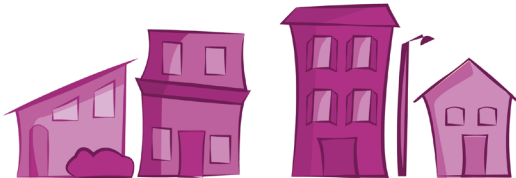
• Diseño

Para el diseño de los escenarios se realizó ilustraciones que representan los cuatro escenarios, con características irreales y colores planos propios del estilo de dibujo cartoon. La cromática usa la paleta de colores generales para el juego y colores análogos, esto debido a que se

buscó implementar más colores que hagan la propuesta más dinámica, pero que no rompan con la asociación de los colores con el área que representan, ver Apéndice 1.

Figura 14

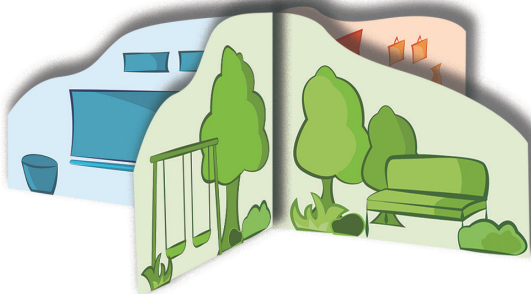
Diseño escenario.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Figura 15

Modelado escenario.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Tarjetas

• Comática

La cromática usada para el desarrollo de las tarjetas del juego emplea la misma paleta de colores generales del proyecto, pero es acompañada de tonos más claros de los mismos colores, esto con el objetivo de tener contraste en tono entre el fondo y el resto de elementos. Las tarjetas son monocromáticas para reforzar la asociación de los colores con el área o escenario que representa.

Figura 16

Paleta de colores de tarjetas.

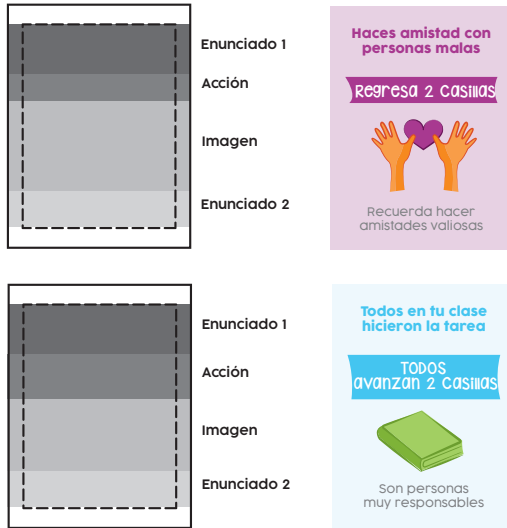
Paleta de Colores - Tarjetas			
HOGAR	ESCUELA	BARRIO	PARQUE
#F18500	#76C9F0	#AF3286	#95C11F
C 0% R 241 M 56% G 133 Y 100% B 13 K 0%	C 54% R 118 M 18% G 201 Y 1% B 241 K 0%	C 32% R 175 M 90% G 50 Y 0% B 134 K 5%	C 50% R 149 M 0% G 193 Y 100% B 31 K 0%
#FEE2D2	#E6F5FD	#EDDAEB	#ECF3DA
C 0% R 254 M 11% G 232 Y 20% B 210 K 0%	C 10% R 232 M 0,3% G 245 Y 0% B 253 K 0%	C 6% R 237 M 18% G 218 Y 0% B 235 K 1%	C 10% R 236 M 0% G 243 Y 20% B 218 K 0%

Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

• Construcción de las tarjetas

Para el diseño de las tarjetas se optó por determinar secciones que delimiten los espacios para el contenido. Las medidas de estas son: 8cm de alto por 6cm de ancho, tamaño ideal para maniobrar con las manos, ver Apéndice 2.

Figura 17
Construcción tarjetas.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

• *Contenido de las tarjetas.*

El contenido de las cartas está pensado para que los niños comprendan a través del juego, que ciertas acciones o acontecimientos (Enunciado 1) tienen sus efectos (Acción) tanto a nivel individual como grupal y se da una retroalimentación (Enunciado 2) a modo de explicación o consejo según el Enunciado 1 haya sido positivo o negativo. Se añadieron refuerzos visuales a través de ilustraciones a trazos simples, para que sea más atractivo para el público objetivo.

Figura 18
Ejemplo de tarjetas



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Fichas de Superpoderes

• *Significado*

El objetivo principal del jugador será recolectar las cuatro fichas de superpoderes, cada una de estas con un valor a destacar de cada área.

• **Respeto:** Se eligió este valor para el área del Hogar debido a que es un valor que mejora las relaciones entre los miembros de la familia. Además, su aplicación genera una convivencia pacífica, motiva la empatía y otros valores que se aplican en otras esferas sociales.

• **Sabiduría:** Se eligió este valor para el área de la Escuela por la asociación de la enseñanza académica con la adquisición de conocimientos y desarrollo del intelecto. A través de esta ficha se quiere motivar a los niños al estudio.

• **Solidaridad:** Se eligió este valor para el área del Parque debido a que origina armonía y cooperativismo,

los cuales fundamentales en espacios destinados a la recreación la recreación y el ocio. Además ayuda a establecer relaciones de amistad.

- **Convivencia:** Se eligió este valor para el área del Barrio puesto que, es un área comunal en la que el accionar de las personas influye en el resto de los ciudadanos. Por ende, el mayor reto es conseguir una convivencia sana entre los moradores.

Figura 19

Diseño de fichas de superpoderes.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Diseño de fichas de los personajes

Se optó por el diseño de seis personajes, entre niños y niñas de rasgos físicos variados, con los que los jugadores pudieran identificarse. Sin embargo, se consideró manejar elementos y un estilo visual que muestren a los niños de una manera positiva y aspiracional, sin dejar de lado su identidad. Los jugadores usarán a los personajes

como fichas para moverse en las casillas del tablero. De esta manera, impulsando su sentido de identidad con alguno de los personajes.

• *Construcción*

Dentro del diseño y desarrollo de los personajes se siguieron ciertos parámetros para tener concordancia en estilo, ver Apéndice 3:

Estilo de dibujo

Los personajes tienen un estilo cartoon, debido a que tiene características atrayentes para el público objetivo como son: los colores brillantes, las figuras simples y aspectos poco realistas. Además, se dibujan rasgos exagerados lo que facilita que los niños recuerden e identifiquen a los personajes.

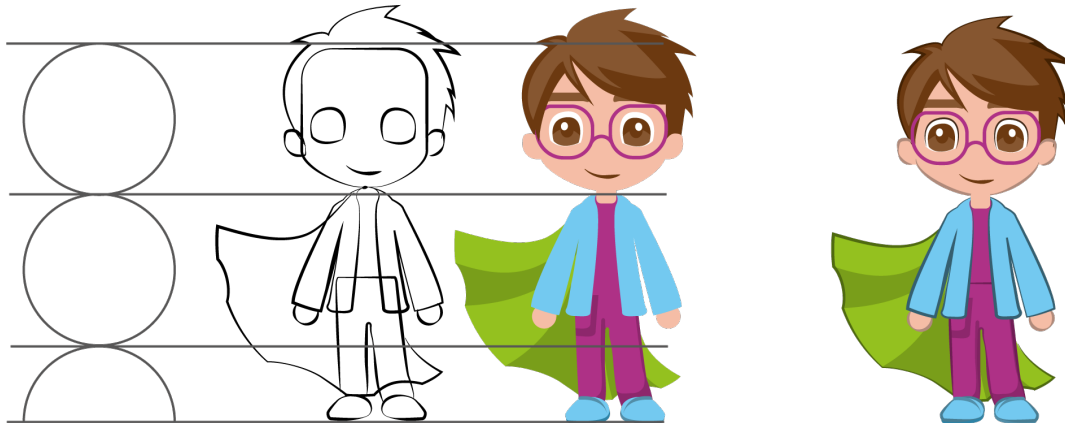
Cromática

La cromática usada es la misma que la paleta de colores general del proyecto para que sea entre el juego y los personajes. Además, al ser una paleta de colores vivos es ideal para ser aplicada a las vestimentas de los personajes y captar la atención de los niños. Adicional, se añadieron tonalidades más oscuras de los colores para su uso en las sombras y en los trazos.

Figura 20
Diseño de personajes.

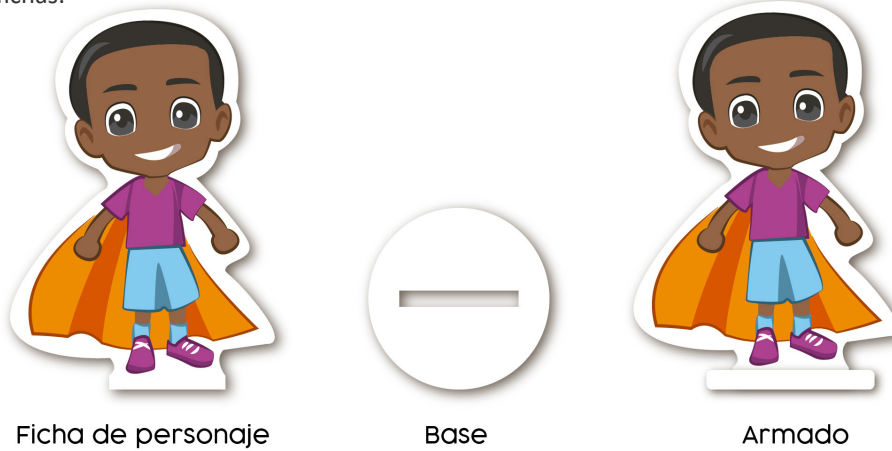
Diseño de Personaje

Personaje 1
Construcción



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Figura 21
Armado de las fichas.



Ficha de personaje

Base

Armado

Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Ruleta

La ruleta está pensada para ser una herramienta que permita a los niños y niñas tener la oportunidad de expresar sus concepciones de diferentes valores a través de actividades sencillas. Es parte de las actividades del juego y cuando el jugador caiga en una casilla que tenga una ruleta deberá girar los discos y realizar la actividad dentro de un minuto para obtener de recompensa.

• Construcción y diseño

La ruleta consta de dos discos para girar: el primero determina una acción entre dibujar, actuar o contar y el segundo disco indica con respecto a que valor deberá realizar esa acción. Entre los valores están: amor, amistad, convivencia, respeto, paz y solidaridad. Se usan en pares los colores de la paleta cromática general para diferenciar el primer disco del segundo. La tipografía es KG Shake It Off, por sus características dinámicas pero que al utilizarlas en pocas palabras es legible.

Figura 22

Diseño ruleta.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Instructivo de juego

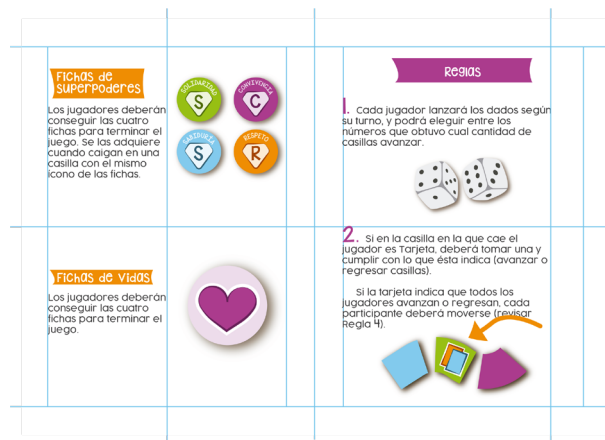
Se diseñó un instructivo de juego para que los usuarios y sus supervisores puedan acceder a este para conocer las reglas y el uso de los diferentes elementos del producto.

• Construcción

Para la construcción del manual se realizó una diagramación de 2x2 para las páginas donde se abordan los elementos del juego. Por otro lado, se utilizó una diagramación a una columna para las páginas que explican las reglas. El tamaño elegido es A5 debido a que se puede almacenar en la caja y es cómodo para su uso.

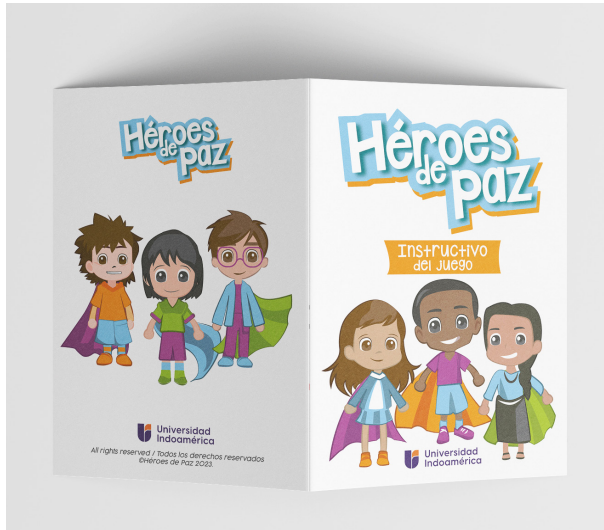
Figura 23

Diagramación del instructivo.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Figura 24
Mockup instructivo de juego.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Empaque

Los diferentes elementos del juego van a estar almacenados dentro de un empaque.

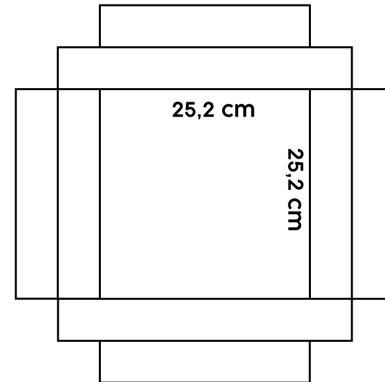
- **Construcción**

La construcción del empaque se la realizó a través de las medidas necesarias para que los elementos como: fichas, cartas, dados, ruleta, hojas de papel y lápices, tengan espacio suficiente dentro de la caja. El empaque consta de dos partes: una tapa y una caja, las cuales tienen las mismas características de proporciones, pero el tamaño cambia levemente para que encajen de la forma deseada.

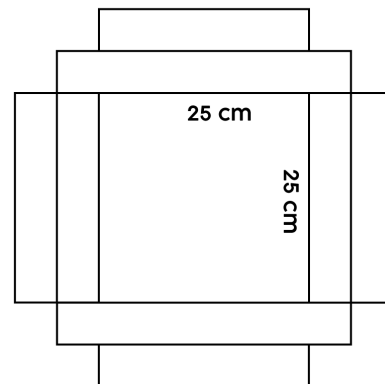
Figura 25
Armado de caja de empaque.

Armado de Empaque

Tapa de la Caja



Caja



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Figura 26
Diseño del empaque.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Figura 27
Modelado distribución del interior del empaque.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Figura 28

Modelado de los elementos del juego.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Producto Complementario

Producción Audiovisual

La investigación dio como resultado que es necesario dirigirse a los padres de familia o cuidadores de los menores, para que estos tomen conciencia y se sensibilicen de las afecciones que viven los menores. Se usará el mismo estilo gráfico del resto del proyecto.

- *Recursos visuales*

Texto: Animación y transiciones del texto para que los mensajes se refuercen en el video de forma visual.

Personajes: Animación de los personajes para reforzar el mensaje mediante expresiones y acciones. El uso de personajes animados es beneficioso para tratar temas de alta seriedad como los de la problemática, ya que el público adulto los percibiría de una manera más amigable y comprensible, beneficiando principalmente a que el mensaje no sea percibido como pesado o abrumador.

- *Recursos auditivos*

Voice Off: Uso de una voz tranquila, genérica y adulta para la narración del video.

Efectos de Sonido: Manejo de efectos de sonidos para que el espectador se sumerja en la narración del video y que su atención se mantenga.

Música Ambiental: Sirve para transmitir sensación de tranquilidad y serenidad con el objetivo de que el mensaje no sea percibido de una forma abrumadora.

Proceso

Preproducción

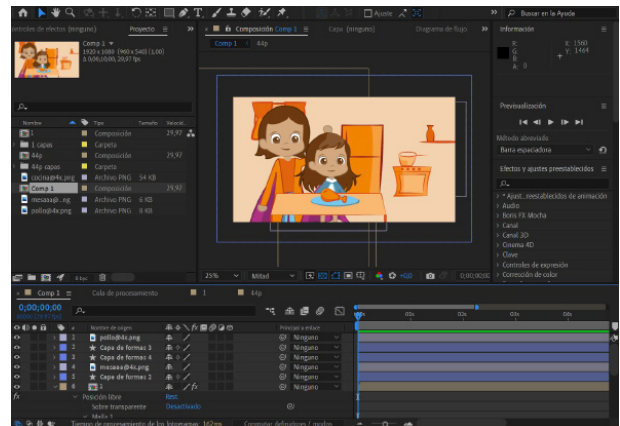
En esta etapa se realizó el guion técnico con los parámetros a seguir en la producción, a este se le añadió el storyboard para tener una representación visual del resultado a obtener, ver Apéndice 4.

Producción

Se realizó el diseño de otros personajes como los padres y la versión de crecimiento de un niño, como se lo planteó en la fase anterior. Para realizar las animaciones se usó el programa Adobe After Effects. Se animaron las diferentes escenas y se exportaron para la edición en la siguiente fase.

Figura 29

Animación en Adobe After Effects



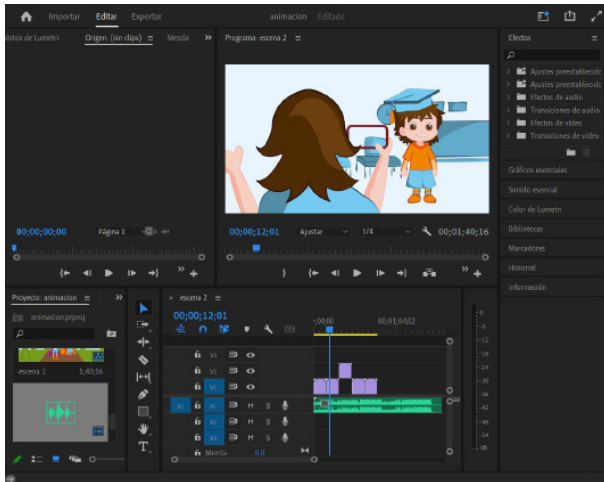
Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Postproducción

La última etapa fue hacer el montaje de las escenas, la composición del audio y añadir detalles como animación de textos, transiciones y efectos, se utilizó el programa Adobe Premiere.

Figura 30

Edición en Adobe Premiere.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Afiche

Los padres de familia podrán acceder al video a través de un código QR que podrán escanear desde el afiche impreso, va estar ubicado en la fundación y en la iglesia del sector, debido a que a estos lugares acuden varias personas. Lo que permite que el mensaje llegue a más personas y se dé a conocer el tema.

Figura 31

Afiche.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

Figura 32
Mock up de afiche.



Nota. Elaborado por Melany Alvarez R.

CAPÍTULO 5

Cierre

Validación de la propuesta

Juego de mesa

El producto diseñado fue validado por profesionales para determinar si la propuesta cumple con los parámetros esenciales en base al diseño gráfico y acorde a la temática, de esta manera determinar si el producto contribuye a la solución del problema planteado. El proceso consistió en indicar el producto a los evaluadores para que ellos llenen la ficha de validación según su criterio profesional.

Profesionales que realizaron la evaluación (revisar Apéndice 5):

- Gabriela Rengifo, Licenciada en Ciencias de la Educación.
- Gonzalo Castillo, Diseñador gráfico.

Conclusión

Los productos desarrollados cumplen con los parámetros de línea gráfica, ilustraciones, contenido, interacción, materiales y dimensiones acorde a los requerimientos del proyecto, dando como resultado que el juego de mesa Héroes de Paz es idóneo para la aplicación con el público objetivo debido a que aborda la temática de manera adecuada.

Producto complementario

De la misma manera, el producto audiovisual fue sometido a una validación experta. Con el objetivo de comprobar que los parámetros establecidos se cumplan

y que su implementación sea idónea.

Profesional que realizó la validación:
María Gabriela Pacheco, Diseñadora gráfica.

Conclusión

El producto audiovisual para padres cumple con los parámetros de línea gráfica, audio, video y contenido, lo que indica que el resultado es óptimo y bien logrado, ver Apéndice 5.



Conclusiones

- Los niños y niñas en vulnerabilidad viven contextos particulares que son necesarios entenderlos a profundidad para determinar contenidos a abordar a través de la propuesta de diseño.
- Informarse acerca de los acercamientos que se han dado a la problemática es esencial para identificar posibles vías de solución.
- El diseño gráfico puede contribuir en la Educación para la Paz mediante la construcción de una propuesta que aplique correctamente metodologías de investigación y de diseño.



Recomendaciones

- Realizar más versiones del juego enfocadas en escenarios específicos con contenido particular y más profundo.
- Extender el contenido de las cartas para que abarquen más situaciones del cotidiano vivir del público objetivo.
- Analizar la respuesta de los niños al momento de la interacción con el juego, ya que esto podría arrojar futuros temas a profundizar y abordar.

Referencias

- Álvarez-Maestre, A. J. y Pérez-Fuentes, C. A. (2019). Educación para la paz: aproximación teórica desde los imaginarios de paz. *Educación y Educadores*, 22(2), 277-296. DOI: <https://doi.org/10.5294/edu.2019.22.2.6>
- Bahajin, S. (2018). La educación como instrumento de la cultura de paz. *Innovación educativa*, 18(78), 93-111. Recuperado de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732018000300093&lng=es&tlng=es
- Brathwaite, B., & Schreiber, I. (2009). *Challenges for game designers*. Boston, Massachusetts: Course Technology/Cengage Learning.
- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los niños en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- Cerdas-Agüero, E. (2015). Desafíos de la educación para la paz hacia la construcción de una cultura de paz. *Revista Electrónica Educare*, 19(2), 135-154. http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582015000200009&lng=en&tlng=es
- Cornellá, P., Estebanell, M., y Brusi, D. (2020). Gamificación y aprendizaje basado en juegos. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.
- De la Rosa Santana, J. D., Almeida, A. K. A., Gregorich, E. R., Frutos, L. G., y Gutiérrez, G. V. (2020). Maltrato infantil. Una revisión bibliográfica. *Revista científica estudiantil 2 de Diciembre*, 3(1 (2020)), 39.
- Eguaras Alcántara, V. (2015). Los 12 principios de la animación para el desarrollo de contenidos y fomento de las inteligencias múltiples en 4to grado de Educación Plástica y Visual. Universidad Internacional de la Rioja, Pamplona.
- García O. y Paucar L. (2018). El diseño gráfico como influencia en el desarrollo social y comunitario. [Tesis de Grado, Universidad Estatal de Milagro]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/3980>
- García, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento matemático*, 7(1), 75-92.
- Galtung, J. (2016). La violencia: cultural, estructural y directa. *Dialnet*, 183, 147-168. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5832797.pdf>
- Hernández, D. Diseñando para la paz Proyecto de aprendizaje-servicio del Diseño, 83.
- Hernández-Sampieri, R. & Mendoza, C (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*, Ciudad de México, México: Editorial Mc Graw Hill Education, Año de edición: 2018, ISBN: 978-1-4562-6096-5, 714 p.
- Herrera, B. M. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento matemático*, 7(1), 75-92.
- Institute for Economics & Peace (2022). *Global Peace Index 2022: Measuring Peace in a Complex World*. <https://www.visionofhumanity.org/wp-content/uploads/2022/06/GPI-2022-web.pdf>
- Londono, L. M., & Rojas, M. (2021). Determinación

de criterios generales para el diseño de juegos serios: modelo metodológico integrador. *Información Tecnológica*, 32(1), 123–132. <https://doi.org/10.4067/s0718-07642021000100123>

López Becerra, M. H. (2011). Teorías para la paz y perspectivas ambientales del desarrollo como diálogos de imperfectos. *Revista Luna Azul*, (33), 85-96. <http://www.scielo.org.co/pdf/luaz/n33/n33a08.pdf>

Magendzo, A. (2017). Pedagogía crítica y educación en derechos humanos.

Martínez-Cano, F. J., Cifuentes-Albeza, R., e Ivars, N. (2019). Videojuegos prosociales, como espacio transicional lúdico para la paz: el caso de Reconstrucción. *Revista Latina de Comunicación Social*, 74, 1470 a 1487. <http://www.revistalatinacs.org/074paper/1394/77es.html>

Ministerio de Educación Chile. (2017). Maltrato, acoso, abuso sexual, estupro en establecimientos educacionales. Orientaciones para la elaboración de un Protocolo de Actuación. MINEDUC. <https://hdl.handle.net/20.500.12365/2020>

Nación de Paz (2017). El Tesoro de Pazita “Materiales para educar en paz”. UNICEF. <https://www.unicef.org/ecuador/media/746/file/EI%20Tesoro%20de%20Pazita.pdf>

Observatorio Social del Ecuador (2019). Situación de la niñez y adolescencia en el Ecuador, una mirada a través de los ODS. <https://odna.org.ec/wp-content/uploads/2019/02/Situacio%CC%81n-de-lanin%CC%83ez-y-adolescencia-en-Ecuador-2019.pdf>
Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (1998). *La Cultura de Paz y la acción*

de la UNESCO en los Estados Miembros. En UNESDOC (155 EX/50). https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000113537_spa

Palacios, J., Moreno M. y Jiménez J. (1995). Child Abuse: Concept, types, etiology, *Journal for the Study of Education and Development*, 18:71, 7-21, DOI: 10.1174/02103709560575442

Paz Gil, T. (2016). Síntesis de imágenes y animación 3D. Animación 2D.

Rodríguez, J. (2016). Aprendizaje basado en juegos. Juegos y juguetes en la vida social: IX Jornadas nacionales de ludotecas. Ponencias y comunicaciones, 139-152. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/libro/708330.pdf#page=140>

UNICEF (2021, enero). Priorizar la educación para todos los niños y niñas es el camino a la recuperación. <https://www.unicef.org/ecuador/comunicados-prensa/priorizar-la-educaci%C3%B3n-para-todos-los-ni%C3%B1os-y-ni%C3%B1as-es-el-camino-la-recuperaci%C3%B3n>

Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., y Ortega, A. S. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 12(21). <https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9376>

Uribe, R. V., Cobos, S. A. U., & Ortega, A. S. (2017). Diseño de juegos de mesa. Una introducción al tema con enfoque para diseñadores industriales. *Legado de Arquitectura y Diseño*, 12(21). <https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/9376>

Werbach, K. y Hunter, D. *For the Win: How Game*

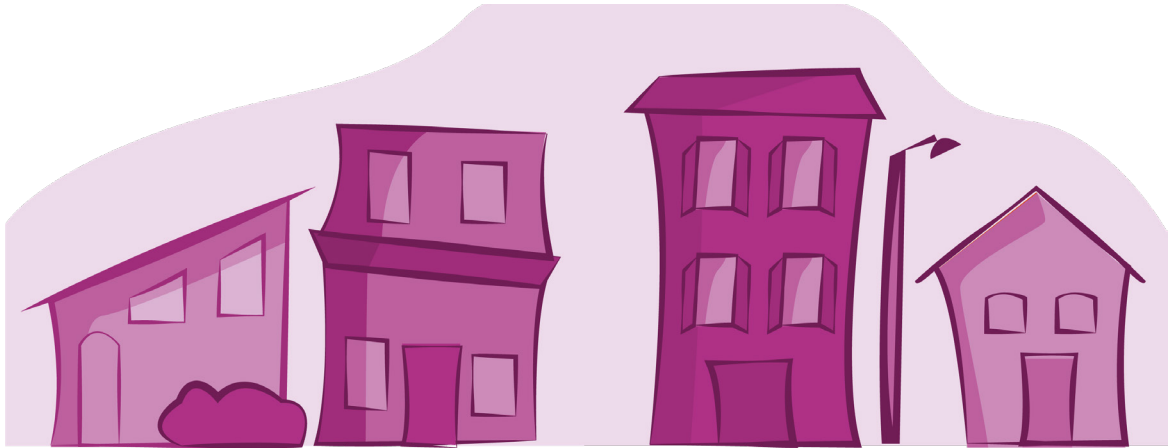
Thinking Can Revolutionize Your Business. Harrisburg: Wharton Digital Press, 2012.

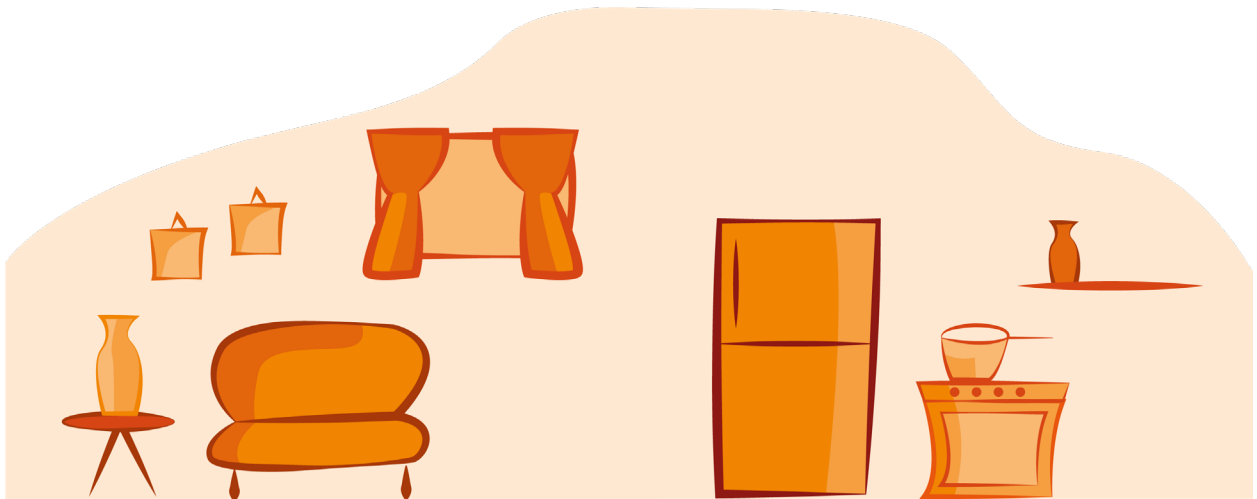
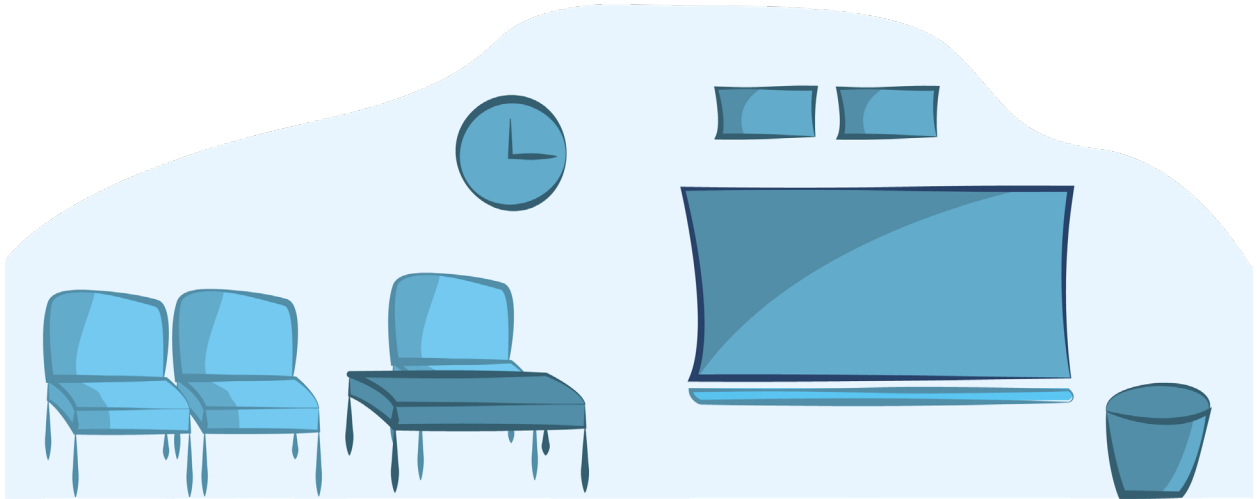
World Health Organization: WHO (2022). Maltrato infantil. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/child-maltreatment#:~:text=El%20maltrato%20infantil%2C%20que%20se,desarrollo%20o%20la%20dignidad%20del>

World Vision (2022). Situación actual de la protección de la niñez y adolescencia contra la violencia en el Ecuador. https://2623910.fs1.hubspotusercontent-na1.net/hubfs/2623910/Ecuador/Descargables/ADAPT%20informe_REDES.pdf

Apéndices

Apéndice 1 Diseño de escenarios.





Apéndice 2

Tarjetas del escenario *Hogar*.

Comiste todas la
comidas del día

Avanza 2 Casillas



Tienes derecho a una
buena alimentación

Dormiste
toda la noche

Avanza 1 Casilla



Tienes derecho
al descanso

Olvidaste
bañarte hoy

Regresa 2 Casillas



Recuerda el
cuidado personal

Olvidaste ordenar
tu habitación

Regresa 1 Casilla



Recuerda practicar la
responsabilidad

En tu familia
escogen una
película juntos

Avanza 2 Casillas



Práctican el derecho a
la participación

Tu mamá te curó
una herida

Avanza 1 Casilla



Tienes derecho al
cuidado de tus padres

Discutiste
con tu hermano

Regresa 2 Casillas



Recuerda practicar
el respeto

Rechazaste el
abrazo de tu mamá

Regresa 1 Casilla



Recuerda practicar
amor y afecto

Tarjetas del escenario *Escuela*.

Asististe a todas tus clases

AVANZA 2 CASILLAS



Tienes derecho a la educación.

Respondiste a todas las preguntas del profesor


AVANZA 1 CASILLA



Tienes derecho a la participación

Hiciste trampa en una prueba

Regresa 2 Casillas



Recuerda practicar la honestidad

Te distrajiste jugando en clases

Regresa 1 Casilla



Recuerda practicar la responsabilidad

Ayudaste a un compañero a hacer su tarea

AVANZA 2 CASILLAS



Eres una persona solidaria

Todos en tu clase hicieron la tarea

TODOS avanzan 2 Casillas



Son personas muy responsables

Ignoraste la opinión de tu compañero

Regresa 1 Casilla



Recuerda respetar el derecho a la expresión

No compartiste tus útiles a tu compañero

TODOS regresan 1 Casilla



Recuerda practicar el compañerismo

Tarjetas del escenario *Barrio*.

En el barrio hicieron una minga

TODOS avanzan 1 Casilla



En tu barrio hay responsabilidad social

Rechazaste el dinero de un desconocido

Avanza 2 Casillas



Eres una persona muy responsable

Hay un ladrón en el barrio

TODOS regresan 2 Casillas



Te sientes inseguro

Se fue la luz en el barrio

TODOS regresan 1 Casilla



Hay fallas en los servicios básicos

Hay policías cuidando el barrio

Avanza 1 Casilla



Tienes derecho a la seguridad

Personas de diferentes culturas viven en paz el barrio

TODOS avanzan 2 Casillas



En tu barrio hay diversidad cultural

Haces amistad con personas malas

Regresa 2 Casillas



Recuerda hacer amistades valiosas

Botas basura en la calle

Regresa 1 Casilla



Recuerda ser una persona educada

Tarjetas del escenario *Parque*.

Sales a jugar en familia

Avanza 1 Casilla



Tienes derecho a la recreación

Los vecinos hicieron un campeonato de fútbol

TODOS avanzan 2 Casillas



Tienen derecho a la recreación

Impides que otros niños jueguen en los columpios

TODOS regresan 1 Casilla



Recuerda compartir

Botas basura en la parque

Regresa 1 Casilla



Recuerda ser una persona educada

Se plantaron más árboles en el parque

TODOS avanzan 1 Casilla



Tienes derecho al medio ambiente limpio

Invitas a jugar a un niño con tus amigos

Avanza 2 Casillas



Eres una persona empática y gentil

Te involucraste en una pelea con otros niños


TODOS regresan 1 Casilla



Recuerda practicar una convivencia sana

Te ríes de un niño que se cayó

Regresa 2 Casillas



Recuerda ser empático

Retiro de las tarjetas.



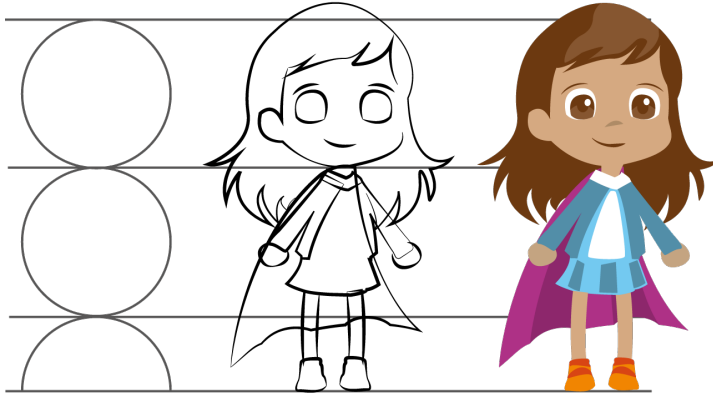
Apéndice 3

Diseño de personajes.

Diseño de Personaje

Personaje 2

Construcción

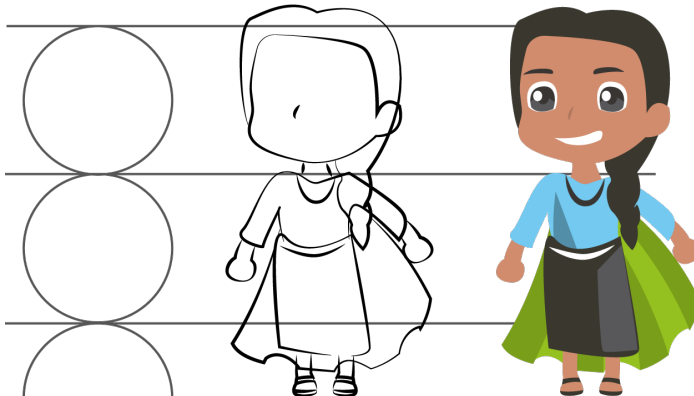


Final



Personaje 4

Construcción

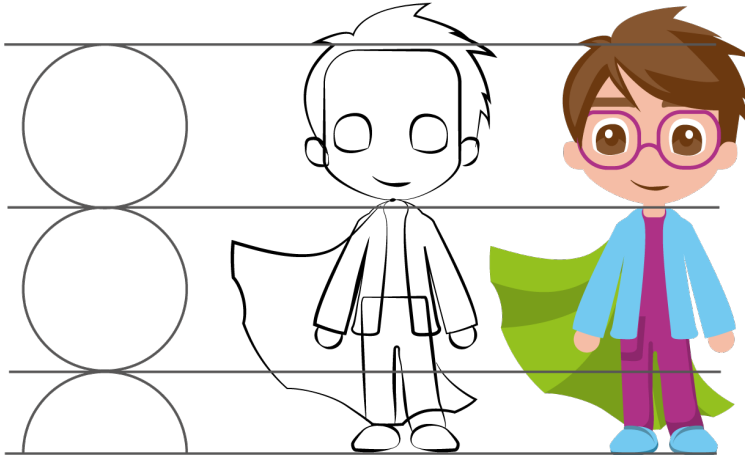


Final



Diseño de Personaje

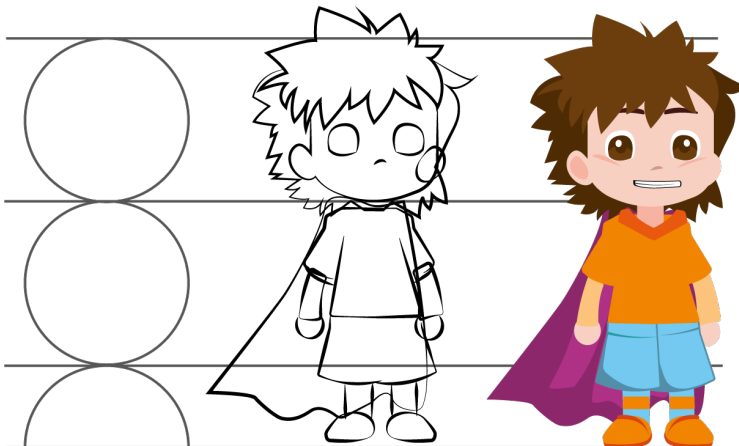
Personaje 1
Construcción



Final



Personaje 2
Construcción

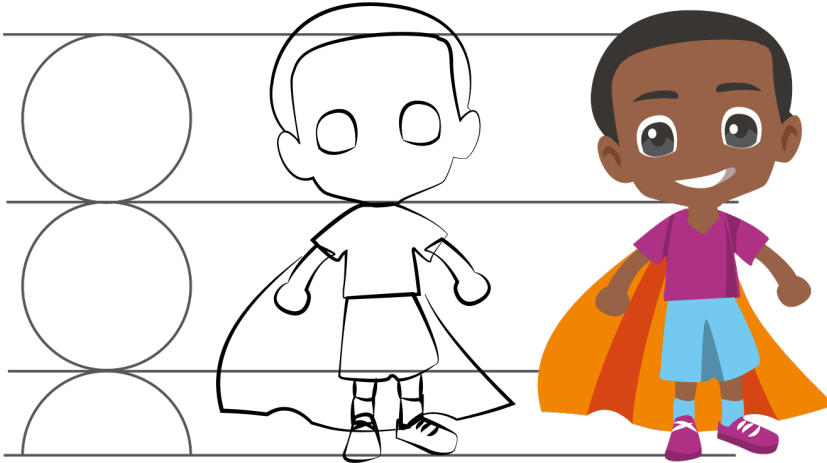


Final



Diseño de Personaje

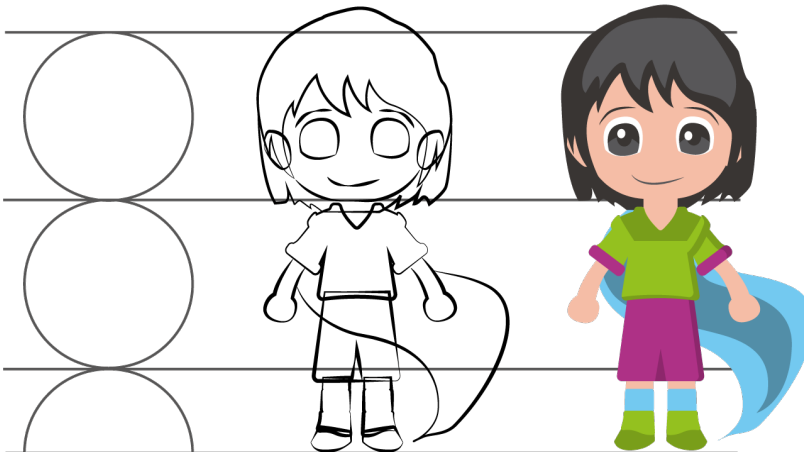
Personaje 2
Construcción



Final



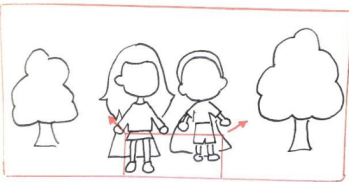
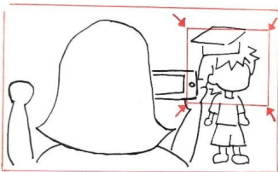
Personaje 4
Construcción


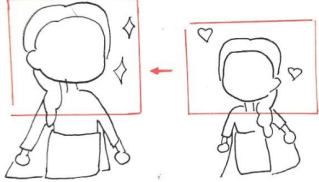

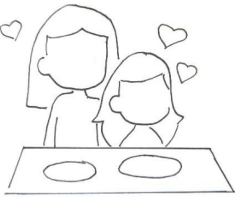
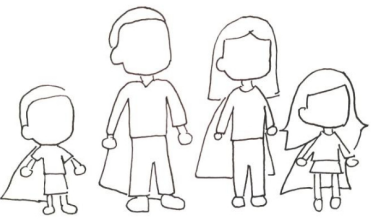


Final



Apéndice 4
Guión técnico.

ESCENA	PLANO	ENCUADRE	MOVIMIENTO DE CÁMARA	STORYBOARD	DESCRIPCIÓN	TEXTO	SONIDO
1	1	Plano entero	Estático	¿Tu hijo es un héroe de Paz?	Aparece frase: ¿Tu hijo es un héroe de Paz?	Narradora: ¿Tu hijo es un héroe de Paz?	Música Ambiental
2	1	Primer plano detalle – plano entero	Zoom out		Dos personajes, niño y niña, caminan sonriendo y hablando, en el parque.	Narradora: Los héroes de paz son niños y niñas que practican valores de convivencia y conocen de sus derechos.	Música Ambiental Efecto de pisadas, sonido de risas.
3	1	Primer plano. Ángulo posterior.	Estática Zoom in (al celular)		Madre tomando una foto a su hijo en la graduación.	Narradora: Las madres y los padres de los Héroes de Paz tienen un rol importante en la vida de sus hijos.	Música Ambiental Efecto clic y flash.

3	2	Plano americano	Estático		Hijo graduado sonriendo. (Dentro de la foto)		Música Ambiental
4	1	Primer medio corto	Paneo a izquierda		Niña mirando con admiración a su madre.	Narradora: Para ellos, tú eres el héroe. Por eso tu buen ejemplo será el buen accionar de ellos en el futuro.	Música Ambiental
5	1	Plano entero	Estático		Padre acompañando al niño mientras este crece (bebé, infante y niño)	Narradora: Además, criar de un pequeño héroe de paz requiere de acompañamiento y cuidado.	Música Ambiental
6	1	Plano Medio	Estático		Madre con niña sirviéndole un plato de comida y abrazándola.	Narradora: Necesitan de una buena nutrición, mucho amor y protección.	Música Ambiental
7	1	Plano Entero	Estático		Padre y Madre con capas, sonriendo.	Narradora: ¡Sé un padre y una súper madre para construir una sociedad mejor desde el hogar!	Música Ambiental

Apéndice 5

Fichas de validación.

FICHA DE VALIDACIÓN

PARÁMETROS						OBVERVACIONES
LÍNEA GRÁFICA La paleta de colores, tipográfica y formas cumplen con el sentido del proyecto.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	
ILUSTRACIONES El estilo de las ilustraciones va de acuerdo al público objetivo y están acorde al a línea gráfica.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	
CONTENIDO El contenido y mensajes cumplen con los objetivos del juego y del proyecto.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	
INTERACCIÓN El juego es apto para el público objetivo, su uso es entendible y divertido.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	

DIMENSIONES Los tamaños de los artículos son idóneos para su correcto uso.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	
MATERIALES Los materiales empleados son resistentes, durables y apropiados para el juego.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	

Validado por:

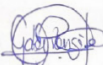
GONZALO Firmado digitalmente por
EDUARDO GONZALO
CASTILLO EDUARDO
SALINAS CASTILLO SALINAS
Fecha: 2023.08.09
19:36:29 -05'00'

FICHA DE VALIDACIÓN

PARÁMETROS						OBSERVACIONES
LÍNEA GRÁFICA La paleta de colores, tipográfica y formas cumplen con el sentido del proyecto.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	
ILUSTRACIONES El estilo de las ilustraciones va de acuerdo al público objetivo y están acorde a la línea gráfica.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	
CONTENIDO El contenido y mensajes cumplen con los objetivos del juego y del proyecto.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	
INTERACCIÓN El juego es apto para el público objetivo, su uso es entendible y divertido.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	

DIMENSIONES Los tamaños de los artículos son idóneos para su correcto uso.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	
MATERIALES Los materiales empleados son resistentes, durables y apropiados para el juego.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	

Validado por:



Gabriela Rosillo Pozo
1722737069

FICHA DE VALIDACIÓN – Material Complementario

PARÁMETROS						OBSERVACIONES
LÍNEA GRÁFICA La paleta de colores, tipografía y formas funcionan y van en concordancia con el resto del proyecto.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	
VIDEO Las animaciones, encuadres, planos y transiciones están bien logrados, producidos y compuestos.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	
AUDIO El voice off, la música ambiental y los efectos de sonido van acorde a la producción visual.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	
CONTENIDO El mensaje visual y auditivo cumplen con los objetivos del video y son adecuados para el público objetivo.	Cumple totalmente	Cumple	Cumple medianamente	Cumple escasamente	No cumple	

Validado por: María Gabriela Pacheco





Universidad
Indoamérica

Diseño Gráfico

2023