



## **Espantando sombras**

**Contribución a la prevención del abuso sexual infantil en niños de 4 a 6 años en la ciudad de Bogotá desde el Diseño Digital y Multimedia**

**Proyecto de Grado**

Alison Camila Rueda Londoño  
Jessica Daniela Morales Moreno

**Bogotá D. C., 2019**

## **Espantando sombras**

### **Contribución a la prevención del abuso sexual infantil en niños de 4 a 6 años en la ciudad de Bogotá desde el Diseño Digital y Multimedia**

Proyecto de grado presentado como requisito parcial para optar al título de:

**Diseñador Digital y Multimedia**

Director (a):

Luz Ille Andrea Díaz

Línea(s) de énfasis:

Tecnologías para la producción multimedia

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca  
Facultad de Ingeniería y Arquitectura  
Programa de Diseño Digital y Multimedia  
Bogotá D. C., 2019

*Espantando sombras*

# **Aval del Proyecto**

\_\_\_\_\_  
Firma del Director(a) de proyecto de grado

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Firmas de los jurados

*Espantando sombras*

## **Dedicatoria**

Este proyecto está dedicado a todos los niños que alguna vez han sufrido de un abuso sexual. Aquí presentamos un pequeño granito de arena en el que esperamos muchos quieran aportar.

## **Agradecimientos**

Queremos agradecer a los profesores Freddy Chacón y Andrés Parra por haber confiado y aportado al crecimiento de este proyecto desde el semillero Área Digital; al Jardín Infantil “Un mundo para los niños”, por permitirnos trabajar con ellos; a las psicólogas, pedagogas y trabajadoras sociales que aportaron su conocimiento para fortalecer el proyecto; y por último a Daniel Alejandro Quintero por ayudarnos a grabar las canciones que hacen parte del producto; también a nuestras familias, amigos y parejas por ser un apoyo durante el proceso de nuestras carreras hasta el día de hoy.

*Espantando sombras*

*Espantando sombras*

*“Aléjame de la sabiduría que no llora, la filosofía que no ríe  
y la grandeza que no se inclina ante los niños”  
Khalil Gibran*

## **Resumen**

Bogotá es una de las ciudades con mayores índices de abuso sexual infantil, lo cual se evidencia en el reporte del Instituto de Medicina Legal y Ciencias Forenses de 2018, en el que se señala que hay aproximadamente 74 casos por día, es decir, 1 cada 22 minutos.

Partiendo de esto, “Espantando sombras” es una contribución a la prevención de esta problemática en niños y niñas de 4 a 6 años, tomando como caso de estudio el jardín “Un mundo para los niños” de la localidad de Suba. Con este proyecto se busca diseñar una herramienta que contribuya a prevenir el abuso sexual, de manera que los niños de esta franja etárea puedan reconocer y denunciar estas conductas.

La metodología utilizada es el *Design Thinking*, dado que permite generar una empatía con el usuario para dar una efectiva solución a sus necesidades.

Se define una herramienta análoga-digital que consta de un kit con un libro acompañado con canciones, videos, un teatrino con títeres y una manilla. Además, se incluye una cartilla guía para los adultos que dirijan la lectura del libro. Entre los contenidos del libro se abordan temas como las partes del cuerpo, sus funciones y límites, así como las personas que representan una amenaza para los niños y aquellas a quienes deben comunicar alguna conducta inapropiada, entre otros aspectos que buscan generar confianza para tratar temas relacionados con la sexualidad.

Se puede concluir que la información incluida es pertinente,

dado que los niños reaccionan positivamente, recuerdan los temas enseñados y distinguen entre los personajes buenos y malos, lo cual permite hacer una contribución a esta problemática.

**Palabras clave:**

Abuso, Prevención, Educación, Infantil, Diseño.

**Línea(s) de profundización:**

Tecnologías para producción multimedia

**Abstract**

Bogotá it is one of the cities with higher rates of child sexual abuse, which is seen in the report of the Institute of Legal Medicine and Forensic Sciences of 2018, which shows that there are approximately 74 cases per day, that means, 1 every 22 minutes.

Part of this, "Scares Shadows" it is a contribution for the prevention about this problem in the children from 4 to 6 years, as "The world for children" of the town of Suba. This project search to design a tool that helps prevent sexual abuse, as well as children in this area and can recognize and report these behaviors.

The methodology used is the Design thinking, inasmuch as it allows generating an empathy with the user for an effective solution to their needs.

A digital-analog tool that consists of a kit with a book accompanied by songs, videos, a puppet theater and a handle. A booklet guide is also included for adults who direct the reading of the book. The contents of the book address issues such as body parts, their functions and limits, as well as people who pose a threat to children related to sexuality.

It is conclude that the information has been included it is pertinent, since children react positively, remember the topics taught and distinguish between good and bad characters, that allows to do a contribution of this problematic.

**Keywords:**

*Abuse, Prevention, Education, Childhood*

**Research lines:** *Technologies for multimedia production*

# Tabla de contenido

Aval del Proyecto.....	4
Dedicatoria .....	7
Agradecimientos.....	8
Resumen .....	11
<i>Abstract</i> .....	13
Tabla de contenido .....	15
Listado de figuras .....	19
Listado de tablas.....	21
Listado de anexos.....	22
Capítulo 1. Formulación del proyecto .....	24
1.1 Introducción .....	25
1.2 Justificación .....	26
1.3 Definición del problema.....	27
1.4 Hipótesis de la investigación.....	29
1.4.1 Hipótesis explicativa.....	29
1.4.2 Hipótesis propositiva .....	29
1.5 Objetivos.....	29
1.5.1 <i>Objetivo general</i> .....	29
1.5.2 <i>Objetivos específicos</i> .....	30
1.6 Planteamiento metodológico .....	31
1.7 Alcances y limitaciones .....	32
1.7.1 Alcances .....	32
Capítulo 2. Base teórica del proyecto.....	34
2.1 Marco referencial .....	35

2.1.1 Marco teórico contextual .....	35
2.1.1.1 Abuso sexual infantil en Colombia .....	35
2.1.2 Marco teórico disciplinar.....	38
2.1.2.1 Marketing .....	39
2.1.2.2 Diseño de experiencias .....	40
2.1.3 Marco conceptual.....	41
2.1.4 Marco institucional .....	43
2.1.5 Marco legal .....	44
2.2 Estado del arte.....	45
2.3 Línea del tiempo .....	50
2.3.1 Contexto político .....	51
2.3.3 Contexto social .....	53
2.3.4 Contexto tecnológico.....	54
2.4 Caracterización de usuario .....	55
2.4.1 Mapa de actores .....	56
2.4.2 Perfil de usuario .....	58
2.4.3 Tarjetas persona .....	62
Capítulo 3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados .....	68
3.1 Criterios de diseño .....	69
3.1.1 Árbol de objetivos de diseño.....	69
3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño .....	71
3.2 Hipótesis de producto.....	71
3.3 Desarrollo y análisis Etapa: Empatizar .....	72
3.4 Desarrollo y análisis Etapa: Definir .....	74
3.5 Desarrollo y análisis Etapa: Idear .....	75
3.6 Desarrollo y análisis Etapa: Prototipar y evaluar .....	77

3.7 Resultados de los testeos .....	84
3.7.1 Primer testeo: Imágenes evocadoras y dibujo en grupo.....	84
3.7.1.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración) .....	86
3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario).....	79
3.7.2 Segundo testeo. Entrevista a Katherine Parra .....	81
3.7.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración) .....	82
3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario).....	83
3.7.3 Tercer testeo. Testeo de prototipo con usuario.....	84
3.7.3.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración) .....	86
3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario).....	86
3.7.4 Cuarto testeo. Prototipo con Experto Lorena Herrera.....	87
3.7.4.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración) .....	89
3.7.4.2 Evidencias (Percepción del usuario).....	89
3.7.5 Quinto testeo. Segundo testeo de prototipo con usuario .....	90
3.7.5.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).....	91
3.7.5.2 Evidencias (Percepción del usuario).....	92
3.7.6 Sexto testeo. Segundo testeo de prototipo con tres expertos.	92
3.7.6.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración) .....	94
3.7.6.2 Evidencias (Percepción del usuario).....	94
3.8 Prestaciones del producto .....	95
3.8.1 Aspectos morfológicos .....	96
3.8.2 Aspectos técnico-funcionales .....	96
3.8.3 Aspectos de usabilidad .....	97
Capítulo 4. Conclusiones .....	98
4.1 Conclusiones .....	99
4.2 Estrategia de mercado .....	103
4.2.1 Segmento de clientes.....	103

4.2.2 Propuesta de valor .....	104
4.2.3 Canales de distribución .....	105
4.2.4 Relación clientes .....	106
4.2.5 Fuente de ingresos .....	107
4.2.6 Recursos clave .....	107
4.2.7 Actividades clave .....	108
4.2.8 Aliados clave.....	108
4.2.9 Estructura de costos.....	109
4.2.9.1 Costos fijos .....	109
4.2.9.2 Costos variables.....	110
4.3 Consideraciones .....	110
Referencias bibliográficas .....	112
Anexos .....	117

## **Listado de figuras**

Figura 1. Metodología .....	31
Figura 2. Video My body belong´s to me .....	47
Figura 3. Video Iván es un superhéroe .....	49
Figura 4. Línea de tiempo .....	50
Figura 5. Caracterización de usuario .....	55
Figura 6. Actores indirectos.....	56
Figura 7. Actores directos. ....	57
Figura 8. Ilustración niña .....	58
Figura 9. Ilustración madre.....	59
Figura 10. Ilustración profesor.....	60
Figura 11. Ilustración abusador. ....	61
Figura 12. Tarjeta persona de la niña.....	62
Figura 13. Tarjeta persona Padre.....	64
Figura 14. Tarjeta persona de la madre.....	66
Figura 15. Árbol de objetivos.....	70
Figura 16 . Journey Map .....	73
Figura 17. Chat con víctima de ASI. ....	74
Figura 18. Mapa de objetivos .....	77
Figura 19. Bocetos análogos.....	78
Figura 20. Bocetos digitales .....	79
Figura 21. Esquema básico de la cartilla para adulto guía .....	80
Figura 22. Ruta de esquema básico.....	80
Figura 23. Imágenes de prototipo.....	81
Figura 24. Imagen prototipo cartilla .....	82

Figura 25. Imagen comparación antes y después del teatrino .....	83
Figura 26. Imagen correcciones de cartilla .....	83
Figura 27. Grupo de imágenes de testeo.....	77
Figura 28. Grupo de imágenes de dibujos.....	78
Figura 29. Preguntas para la experta Katherine Parra Contreras ....	82
Figura 30. Fotos testeo .....	86
Figura 31. Testeo experto .....	89
Figura 32. Testeo usuario .....	91
Figura 33 Testeo expertos. ....	94

# Listado de tablas

Tabla 1. Marco conceptual .....41

## **Listado de anexos**

Anexo 1 Currículo Alison Camila Rueda Londoño .....	117
Anexo 2. Currículo Jessica Daniela Morales Moreno.....	118
Anexo 3. Determinantes y requerimientos .....	119
Anexo 4. Entrevistas familiares .....	119
Anexo 5. Entrevista a víctima de ASI.....	119
Anexo 6. Testeo criterios de diseño .....	119
Anexo 7. Entrevista Katherine Parra .....	119
Anexo 8. Testeo con usuario.....	119
Anexo 9. Testeo experta Lorena Herrera.....	119
Anexo 10. Testeo con usuario 2.....	119
Anexo 11. Testeo 3 expertos .....	119
Anexo 12. Producto .....	120
Anexo 13.Canvas .....	124

*Espantando sombras*

# **Capítulo 1. Formulación del proyecto**

En este capítulo se encontrará información sobre la formulación del proyecto, tales como la introducción, justificación, definición, planteamiento, hipótesis y objetivos y metodología relacionados con el tema prevención de abuso sexual infantil.

## **1.1 Introducción**

En los últimos años, los casos de abuso sexual infantil han aumentado considerablemente en la ciudad de Bogotá, lo cual, es un hecho inadmisibles en nuestra sociedad. Se cree que una causa importante del problema es que existe un vacío de comunicación entre la transmisión de la información de la educación sexual y la prevención del abuso sexual dada a los niños, lo cual no permite por parte de ellos reconocer estas conductas.

Por esta razón, se decidió abordar esta investigación, pues el diseño digital y multimedia permite crear un canal para comunicar el tema con más efectividad y comprensión, enseñando cuáles son los factores, riesgos y conductas inusuales que representan un posible riesgo de abuso sexual para el niño.

Analizando las campañas que se han hecho se encontró que existían una falla al no relacionar los actores entre sí para tratar la problemática, la mayoría de ellos están dirigidos solo a los padres o solo a los niños. Teniendo en cuenta esto, se tomó como determinante para el producto la relación y aprendizaje de los actores

para fortalecer la confianza y facilitar la comunicación de temas de sexualidad relacionados con el abuso sexual infantil, así para los niños será más fácil confiar en que tienen la autonomía de denunciar y reaccionar en caso de riesgo.

Éste producto análogo-digital trata temas de conocimientos de las partes del cuerpo, los límites, a quien deben decir, que tienen el poder de decir no y denunciar.

Por medio de canciones, títeres y motivaciones el niño aprenderá de una manera entretenida y divertida, junto con un adulto lo cual brindará una seguridad para hablar de temas de abuso sexual infantil.

## **1.2 Justificación**

Manuel Castells dice que “la sociedad se ha podido configurar y ha creado una autonomía para comunicarse a través de las TIC <sup>1</sup> y que además estas le dan la capacidad de tener un empoderamiento que les permite reaccionar frente a las problemáticas sociales” (Centro de Producción Audiovisual de la UNIVA, 2013).

Aunque existen diferentes estrategias gubernamentales que tratan

---

<sup>1</sup> Tecnologías de la información y la comunicación

esta problemática desde la prevención, los casos de abuso sexual han ido en aumento en los últimos años; esto evidencia que no han tenido el suficiente impacto. Desde la disciplina del Diseño Digital y Multimedia se pueden crear herramientas, estrategias y entornos multimediales con los cuales se pueden modificar algunos imaginarios que han aprendido los niños acerca del trato que tienen los adultos hacia ellos; además, pueden ser un canal de información que facilite generar procesos de enseñanza a los niños sobre cómo identificar conductas y tratos inadecuados, y, en consecuencia, contribuir a prevenir que ocurra un abuso sexual.

### **1.3 Definición del problema**

El abuso sexual está definido como: cualquier actividad sexual con un niño en que el niño no da o no puede dar su consentimiento. Esto incluye contacto sexual que se logra a la fuerza o con amenaza de fuerza, independientemente de la edad de los participantes, y todo contacto sexual entre un adulto y un niño, independientemente de si hay engaño o el niño comprende la naturaleza sexual de la actividad (Unicef, 2015).

Según el Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses, en 2018, “entre enero y noviembre se reportaron 21.515

denuncias (...) Esto se traduce en que cada día fueron abusados 64 niños y jóvenes entre los 0 y los 17 años, uno cada 22 minutos” (El Tiempo, 2019).

Partiendo de lo anterior, se cree que la falta de educación sexual a temprana edad desde los hogares y los colegios, no permite a los niños ser conscientes de cómo cuidar su cuerpo ni entender cómo deben comportarse los demás frente a él; esto causa que no puedan reconocer las conductas inusuales por parte de los adultos dentro y fuera de su núcleo familiar.

Por su parte, la psicóloga Flor María Díaz, experta de Colombia ante el Comité de Seguimiento a la Convención Belem do Pará (El Tiempo, 1997), afirma que “entre menos acceso se tenga a la educación en víctimas y victimarios, hay menor conciencia sobre los derechos y deberes en el tema”, y esto permite que sean más vulnerables a la manipulación de su agresor. Con ello, nos referimos a las amenazas que usa el victimario para crear miedo y silencio en su víctima.

Teniendo en cuenta esta problemática, se cree que una herramienta multimedial puede tener un gran impacto e influencia, así como generar una alta capacidad de recordación, ya que los canales de comunicación permiten llegar con más facilidad y de una manera directa al público objetivo. Lo anterior lleva a plantear la siguiente pregunta: ¿Cómo, desde el Diseño Digital y Multimedia, se puede contribuir a prevenir el abuso sexual infantil en niños de 4 a 6 años en la ciudad de Bogotá?

## **1.4 Hipótesis de la investigación**

### **1.4.1 Hipótesis explicativa**

Frente a la problemática de abuso sexual infantil, la cual aumentó un 16,8% en 2018 en Colombia y evidencia a Bogotá como una de las ciudades con mayores índices, se plantea que una de las causas para que esto suceda es que los niños no reciben de manera apropiada las enseñanzas de educación sexual y conductas de abuso sexual que nadie debe tener contra ellos.

### **1.4.2 Hipótesis propositiva**

Se cree que las herramientas que brinda el Diseño Digital y Multimedia permiten comunicar con facilidad y con un lenguaje gráfico acorde, cuáles son los factores de riesgos y conductas inusuales del abuso sexual infantil, de manera que los puedan reconocer niños entre los 4 y 6 años para así prevenirlos.

## **1.5 Objetivos**

### ***1.5.1 Objetivo general***

Diseñar una herramienta para contribuir en la prevención del abuso sexual infantil en la ciudad de Bogotá, de manera que los niños y

niñas de 4 a 6 años puedan reaccionar y comunicar posibles riesgos relacionados con estas conductas.

### **1.5.2 Objetivos específicos**

- Analizar qué es, cómo y qué se entiende por abuso sexual infantil.
- Caracterizar el usuario y los actores que influyen en la problemática.
- Evidenciar las señales de riesgo relacionadas con el ASI.
- Establecer contenidos temáticos pertinentes para apoyar el proceso de diseño y creación del producto.
- Evaluar la herramienta diseñada mediante un proceso de prototipado.

## 1.6 Planteamiento metodológico

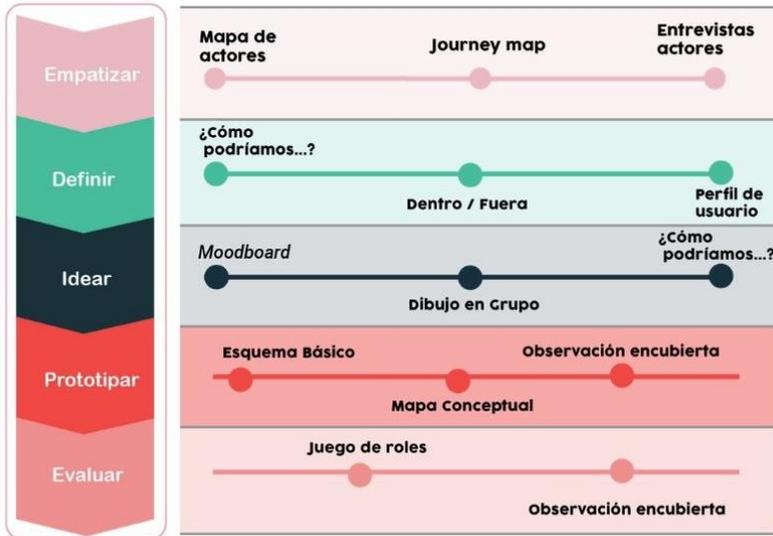


Figura 1. Metodología

Fuente: Elaboración propia

Para la realización de este proyecto se emplea una metodología integradora con énfasis en una mirada de corte etnográfico. Que inicia por un proceso de reconocimiento del problema mediante fuentes secundarias, una aplicación de herramientas como encuestas y la realización de entrevistas estructuradas y semiestructuradas. Posteriormente, se realiza una fase de conceptualización seguida de una fase de interpretación de la información.

Tras estas tres etapas se condensan los resultados para generar un brief de diseño que dará pie al producto de diseño

propriadamente dicho.

También se tiene en cuenta una metodología *Design Thinking* del *d.school* de la universidad de Stanford. En la primera etapa hay que empatizar con el usuario para definir cómo influye y afecta la problemática. Así, se entra en una fase de ideación la cual permite crear prototipos que se evalúan para dar una solución efectiva a la problemática.

## **1.7 Alcances y limitaciones**

### **1.7.1 Alcances**

Se espera que en el caso de estudio con los niños de 4 a 6 años se evidencie por medio de la herramienta multimedia un reconocimiento y una comunicación de posibles riesgos de conductas relacionadas con el abuso sexual infantil que contribuya a la prevención del abuso sexual.

Por consiguiente, que se permita implementar el proyecto para que otras instituciones lo usen.

### **1.7.2 Limitaciones**

Este tema sigue siendo tabú y se nos dificulta comentar, hablar y tratar el tema en ciertos contextos y con personas que han sido

abusadas.

No existe una información estadística que nos permita definir un perfil detallado de usuario víctima y de su abusador, debido a la dificultad para hablar estos temas, tanto para la persona que fue abusada, como para el posible abusador teniendo en cuenta que puede ser un familiar o persona cercana.

Todavía es difícil hablar y tratar estos temas con niños, se pueden presentar incomodidades de los padres por enseñar y tratar temas de sexualidad en los colegios.

## **Capítulo 2. Base teórica del proyecto**

## **2.1 Marco referencial**

En este marco encontrar apartados del marco teórico que tienen que ver directamente con la problemática del abuso sexual en Colombia, un marco disciplinar que explica las áreas del diseño, un marco legal y otras características de la investigación y la definición del usuario que nos ayudan e influyen en la construcción de la estrategia y el producto.

### ***2.1.1 Marco teórico contextual***

En este apartado encontrará un resumen de conceptos, estudios y opiniones que tienen que ver directamente con la problemática del abuso sexual en Colombia.

#### ***2.1.1.1 Abuso sexual infantil en Colombia***

La Organización Mundial de la Salud (2013) define como abuso sexual:

todo acto sexual, la tentativa de consumar un acto sexual, los comentarios o insinuaciones sexuales no deseados, o las acciones para comercializar o utilizar de cualquier otro modo la sexualidad de una persona mediante coacción por otra

persona, independientemente de la relación de ésta con la víctima, en cualquier ámbito, incluidos el hogar y el lugar de trabajo. (p. 2)

Las siguientes conductas también hacen parte del abuso sexual infantil:

La interacción abusiva, que puede ocurrir con o sin contacto sexual, incluye: Los manoseos, frotamientos, contactos y besos sexuales. El coito Interfemoral (entre los muslos). La penetración sexual o su intento, por vía vaginal, anal y bucal. El exhibicionismo y el voyerismo. Actitudes intrusivas sexualizadas, como efectuar comentarios lascivos e indagaciones inapropiadas acerca de la intimidad sexual de los NNyA<sup>2</sup>. La exhibición de pornografía. En ocasiones, disfrazada como “educación sexual”. Incitar a que los NNyA tengan sexo entre sí o fotografiarlos en poses sexuales. Contactar a un NNyA vía internet con propósitos sexuales (*grooming*). (Unicef, 2016, p. 7)

El abuso sexual también se puede generar en cualquier ámbito y contexto social, cultural y económico. Así lo afirma la psicóloga Flor María Díaz (s.f.; citada por *El Tiempo*, (2016). Ella dice que

<<el abuso físico se comete con más facilidad en estratos bajos, pero el abandono emocional y el descuido frente a los

---

<sup>2</sup> NNyA: Niños, niñas y adolescentes.

hijos se comete con frecuencia en estratos altos... entre menos acceso se tenga a la educación, y aquí me refiero a víctimas y victimarios, hay menor consciencia sobre derechos y deberes en el tema que estamos tratando.

En los últimos años los casos de abuso sexual han aumentado considerablemente en la ciudad de Bogotá, los estudios e investigaciones hechas recientemente lo comprueban:

El 2018 fue el peor año en Colombia de violencia sexual en las últimas dos décadas. Cada día del año pasado se reportaron 73 casos, superando la cifra de 2017 y la de los años anteriores hasta 1999. A noviembre iban 24.532 exámenes forenses por presunta comisión de este delito, y en el mismo periodo del año anterior fueron 21.804. (Infobae, 2019)

Los expertos y entidades encargadas relacionadas con el tema consideran importante crear estrategias y herramientas educativas y formativas que permitan la prevención efectiva de esta problemática, tal y como lo dice Juliana Pungiluppi, directora del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (citada por El Tiempo, 2019):

Esta problemática se debe abordar desde la integralidad y la prevención, que es un asunto de salud sexual y reproductiva... Por otro lado, está el tema de prevención. Nosotros desde el ICBF tenemos que mejorar nuestros tiempos de respuesta ante las denuncias que nos llegan a la

línea 141; y también hay mucho trabajo por hacer con los docentes, porque los niños, cuando les pasa algo en sus casas, dan señales de alerta y los profesores tienen que facilitar la comunicación.

Los conocimientos específicos sobre lo debido, indebido, y los pasos a seguir luego del abuso son importantes para reducirlo.

Es imprescindible el conocimiento de la realidad del abuso sexual y las dinámicas sociales, culturales y familiares que promueven su aparición —los factores de riesgo—. Igualmente, es necesario establecer medidas y acciones de prevención y atención en todos los ámbitos responsables de la protección de los niños y las niñas para promover una respuesta adecuada a sus necesidades como víctimas de estos delitos. Para ello es necesario generar mecanismos o sistemas estatales, regionales y locales de protección que estén coordinados y sean efectivos y eficientes. (Save theChildren, 2012)

### **2.1.2 Marco teórico disciplinar**

En este marco encontrará algunas disciplinas que influyen y son importantes para desarrollar el concepto y la producción del producto, pues permiten que la estrategia para cumplir el objetivo del proyecto sea efectiva.

### **2.1.2.1 Marketing**

El *marketing* algunas veces es visto como algo netamente comercial, pero lo que si es cierto es que indirectamente puede producir cambios en nuestros imaginarios que influyen en nuestros comportamientos y actuaciones.

Una de las ramas que trabajan en estos cambios que no precisamente producen un impacto económico es el marketing social. Bárbara Santos Analista de *marketing* enfocada en crecimiento orgánico en un artículo en Hotmart (2018) “Con estrategias bien implementadas de marketing social, es posible incluso convencer a tu audiencia de realizar ciertos cambios de comportamiento que son un obstáculo a la convivencia en sociedad”.

Esta disciplina también tiene una relación con la comunicación que estimula y facilita la interacción entre las personas, esto puede ser de gran ayuda para esta investigación ya que se tiene planteado fortalecer la relación padre-niño. “Por sus características tiene potencialidades de influir en la solución de problemas de salud a nivel individual, grupal y social, en especial desde el punto de vista de las acciones de comunicación” (Fernández et al., 2018).

Por otro lado, con las estrategias de *marketing* infantil se pueden determinar características del producto que permitan que sea atractivo y esté acorde a los pensamientos psicológicos e intereses de ellos en la edad de 4 a 6 años.

“Lo interesante será estimular la reflexión y aportar conocimientos para comprender este exclusivo mundo del consumo infantil. Para ello trazaremos el perfil del niño consumidor: quién es, cómo es, qué consume, donde y para qué” (Viñes, & Soler, 2008).

El marketing nos brinda una amplia posibilidad para conocer al usuario niño, padre y también su comportamiento como sociedad, así, podremos determinar características únicas del usuario que nos ayudan a comprender sus necesidades en torno a la problemática del abuso sexual infantil.

### **2.1.2.2 Diseño de experiencias**

En las etapas de desarrollo los niños aprenden por medio de la exploración y desarrollan sus sentidos, esto permite que el aprendizaje sea permanente y tenga un impacto mayor en su personalidad.

El aprendizaje experiencial se inicia a partir de una experiencia rica en estímulos, que promueve en el sujeto la necesidad de buscar sentido y explicación a lo percibido. Por lo tanto, las salidas didácticas se caracterizan no sólo por estimular el interés y la curiosidad del individuo por aprender, involucrándolo en su propio proceso de aprendizaje, sino también por favorecer la construcción de un conocimiento contextualizado y especialmente significativo, fruto de la

interpretación de aquello que percibimos. (Romero, 2010, pp. 94-95)

El diseño de experiencia se caracteriza por crear un impacto positivo en el usuario que genera recordación y pregnancia, y un deseo de repetir la experiencia. Jaime Varela (s.f.) lo define como: “la sensación, sentimiento, respuesta emocional, valoración y satisfacción del usuario respecto a un producto” (p. 5)

La herramienta debe crear una experiencia que resulte en la recordación del tema, esto, les permitirá reconocer y reaccionar cuando se encuentren ante un posible abuso.

### **2.1.3 Marco conceptual**

*Tabla 1. Marco conceptual*

<p><b>Abuso sexual infantil</b></p> <p>(Save the Children, 2012)</p>	<p>El Comité de Derechos del niño, en su Recomendación N° 13 citado por Save de Children lo define así “Constituye abuso sexual toda actividad sexual impuesta por un adulto a un niño contra la que este tiene derecho a la protección del derecho penal. También se consideran abuso las actividades sexuales impuestas por un niño a otro si el primero es considerablemente mayor que la víctima o utiliza la fuerza, amenazas y otros medios de</p>
--	--

	presión”. (p. 8)
<b>Niños</b>  (Convención de los Derechos del Niño, 1989, p. 10)	“Un niño es todo ser humano menor de dieciocho años de edad, salvo que, en virtud de la ley que le sea aplicable, haya alcanzado antes la mayoría de edad”.
<b>Educación Sexual</b>  (Planned parenthood, s.f.)	La “educación sexual ayuda a las personas a obtener la información, las herramientas y la motivación necesarias para tomar decisiones saludables sobre el sexo y la sexualidad”.
<b>Protección Infantil</b>	“The term ‘child protection’ is used in different ways by different organizations in different situations. In this handbook, the term will mean protection from violence, abuse and exploitation”.

<p>(Inter-Parliamentary Union, 2004, p. 8)</p>	
<p><b>Diseño</b>  (Wong, 1995, p. 41)</p>	<p>“El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. En pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de «algo», ya sea esto un mensaje o un producto.”</p>

*Fuente: Elaboración propia con base en Convención de los Derechos del Niño, 1989; Inter-Parliamentary Union, 2004; Planned parenthood, s.f; Save the Children, 2012; Wong, 1995.*

#### **2.1.4 Marco institucional**

Se trabajó con el jardín infantil “Un mundo para los niños” ubicado en el barrio Santa Helena en la localidad de Suba en la cual los estudiantes tienen entre 4 y 6 años. El proceso se hizo conjunto con los niños y la profesora.

### **2.1.5 Marco legal**

En Colombia existen políticas e instituciones que protegen al niño de esta y otras problemáticas sociales.

En el artículo 44 de la constitución se estipulan los derechos fundamentales del niño:

Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás. (Constitución política de Colombia, 1991).

Para garantizar lo anterior el gobierno colombiano ha establecido y renovado sus leyes durante todos estos años con lo cual buscan reducir y prevenir el abuso sexual infantil, además de sancionar a los agresores.

En la Ley 1146 del 2007 está estipulada la creación de comité interinstitucional consultivo para la prevención de la violencia sexual y atención integral de los niños, niñas y adolescentes víctimas del abuso sexual conformado por varias entidades que trabajan para el cumplimiento de la ley.

## **2.2 Estado del arte**

Se han realizado diferentes estrategias para la prevención del abuso sexual las cuales tienen características, usuario y estrategias diferentes que nos aportan como referente.

1. “Diseño de una cartilla como herramienta para la prevención del abuso sexual infantil en edades de 6 a 9 años”

Para la redacción del cuento infantil fue necesario tener en cuenta la necesidad de plasmar una situación real de

### *Espantando sombras*

abuso sexual infantil, resaltando las características socioeconómicas y culturales de la población objeto, para que la historia se desarrolle en un contexto familiar para los niños a los que inicialmente va dirigida la cartilla. Nuestra población objeto son niños en edades de 6 a 9 años, estrato cero a 3, estudiantes de colegios. (...) Además, se incluyen temas específicos de la prevención como: caricias buenas y caricias malas, la importancia de decir NO y el auto respeto por el cuerpo.

Contribuir en el desarrollo de estrategias de prevención del abuso sexual infantil.

Como profesionales de Enfermería es prioritario reconocer nuestra labor en el campo de la prevención del abuso sexual, ya que con nuestras acciones podemos ayudar a romper la cadena de maltrato y violencia hacia los niños y así brindarles herramientas para un futuro lleno de oportunidades. (Barrios et al., 2009, pp.15-16)

Este proyecto muestra una propuesta interesante que propone juegos, creación de canciones y actividades relacionadas con conocer y prevenir las conductas del abuso sexual, la investigación tiene un amplio análisis médico que implica las consecuencias de abuso y porque se debe tratar desde la disciplina de la enfermería, los resultados y

evidencias de la cartilla como imágenes no se encuentran dentro del documento.

Se cree que para que este proyecto fortalezca los apoyos de diseño visual y criterios propios del diseño relacionados con el desarrollo de los niños, es importante crear un impacto en la propuesta.

## 2. “Mi cuerpo me pertenece “.

Se trata de un vídeo muy sencillo y fácil de comprender en el que se les explica a los niños cuáles son las partes íntimas de su cuerpo, a las que ninguna persona, por cercana que sea, debe acceder sin su consentimiento. También se les enseña que, en caso de ocurrir, no tienen que soportar el abuso en silencio ya que la mejor estrategia para ponerle freno consiste en informar a sus padres, profesores u otras personas cercanas en las que confíe. (Delgado, s.f.)



Figura 2. Video *My body belong´s to me*

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=a-5mdt9YN6I>

Su finalidad es hacer que el niño comprenda que puede confiar en sus padres y en sus profesores para denunciar algún tipo de abuso, así después de decirle se sentirá más tranquilo y recibirá el trato para sentirse más tranquilo.

El video esta compartido en varios canales de YouTube que pertenecen a fundaciones y escuelas, y tiene aproximadamente 750 mil reproducciones.

Una alternativa que puede fortalecer el impacto de este producto, es que se cree una estrategia de juegos y actividades que se articulen con el video.

### **3. “Iván es un superhéroe”**

“la Fundación Renacer aborda el tema del abuso sexual a través de una historia infantil muy bien hilvanada. La historia versa sobre Iván, un niño muy listo y feliz, quien un buen día se convierte en víctima del abuso sexual. Con un lenguaje muy sencillo, la narradora describe las diferentes sensaciones que experimenta Iván y destaca los cambios que esa nueva situación representa en sus hábitos cotidianos, así como la solución definitiva que el niño encuentra a su problema: hablar con su madre y su abuela. Un vídeo excelente para sensibilizar a los niños con este tema y hacerles saber que, si llegaran a encontrarse en una situación similar, pueden confiar en los adultos más cercanos” (Delgado, s.f.)



*Figura 3. Video Iván es un superhéroe*

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=3o3JoJf9XQ>

Con una narrativa el autor en una analogía explica el riesgo y como el niño se siente y se comporta cuando es abusado, por ultimo muestra como los niños se empoderan y cuentan su situación a las personas cercanas. El video está subido en yotutube por varios canales, tiene aproximadamente 150 mil vistas.

Es importante un producto para informar, concientizar, y sensibilizar a los niños sobre la importancia de conocer su cuerpo y zonas íntimas, establecer límites frente a conductas abusivas, tocar el tema de contextos y personas peligrosas, y dar algunas pautas a los padres sobre cambios en el comportamiento y físicos.

Establecer dentro de los requerimientos necesarios del producto una interacción entre el acudiente (padre, profesor) y el niño, que fortalezca la comunicación, la confianza y genere una experiencia positiva, puede ayudar a crear un impacto significativo dentro de las campañas de prevención.

### 2.3 Línea del tiempo



Figura 4. Línea de tiempo

La línea del tiempo se realizó con base en la indagación del estado del arte, con un análisis Pest en los diferentes contextos: político, económico, social y tecnológico. Allí, se ven campañas similares o que apunten al mismo objetivo.

Se ordenaron los eventos cronológicamente primero contemplando productos que se hicieron desde profesiones afines al diseño digital: productos audiovisuales, piezas publicitarias, libros ilustrados, estrategia y leyes que ayudan a prevenir el abuso sexual en niños, niñas y adolescentes, y donde se trata la atención integral a víctimas de violencia sexual.

### **2.3.1 Contexto político**

1. “Línea de política pública para la prevención y erradicación de la explotación sexual comercial de niñas, niños y adolescentes 2018 – 2028”

“Esta línea de Política Pública orienta las acciones del Estado en el orden Nacional, Departamental y Municipal para la prevención de situaciones de explotación sexual comercial, atención a las víctimas con enfoque diferencial, así como para fortalecer la judicialización de los explotadores” (ICBF, 2018).

2. “Documento de orientaciones de política para la promoción de derechos y la prevención, detección y atención de las violencias en la escuela”.

“Dentro de las estrategias para contrarrestar la violencia y abuso sexual se encuentra por un lado las acciones de promoción de derechos humanos sexuales y reproductivos y las competencias ciudadanas que permitan el reconocimiento y ejercicio de derechos en aspectos como: autonomía sexual, inclusión, diversidad, diferencia, identidad y equidad, participación y convivencia democrática; con el fin de propiciar relaciones equitativas y respetuosas de los derechos”. (Mineducación, s.f.)

3. “Modelo de atención a víctimas de violencia sexual”

“A continuación encontrarán ampliamente desarrollados los elementos conceptuales, técnicos y normativos que sustentan la atención de las violencias sexuales, los elementos para la prevención, detección, atención (física y en salud mental) (Ministerio de salud y protección social, 2011)

### **2.3.2 Contexto económico**

1. Donaciones:

“Durante el lanzamiento, que se realizó el pasado 17 de junio, se presentó la plataforma digital [www.yomelajuego.com](http://www.yomelajuego.com) en la cual los colombianos podrán movilizarse simbólicamente y firmar en contra del abuso infantil hasta el 31 de julio de este año. Por cada registro, las empresas aliadas a la organización donarán 5.000 pesos para contribuir con el desarrollo de los programas en los cuales participan más de 8.000 niños, niñas y jóvenes que se encuentran en situación de riesgo”. (Aldeasinfantilessos, 2016)

2. Presupuesto público dirigido a problemáticas de salud pública.

### **2.3.3 Contexto social**

1. “Entre enero 2015 y febrero de 2016 se presentaron 17.118 casos de niños, niñas y adolescentes que ingresaron como víctimas de violencia sexual y que se encuentran en trámite de los defensores de familia”. (Revista Semana, 2016)

1. “Por su alta externalidad, impacto social y alta frecuencia se ha convertido en un problema social que amerita ser intervenido desde múltiples miradas que integren diferentes disciplinas”. (El Heraldo, 2017)

### **2.3.4 Contexto tecnológico**

Aplicaciones y pág. web

1. “En TIC confío ofrece a la ciudadanía herramientas para elevar su #PoderDigital: enfrentar los riesgos asociados al uso de nuevas tecnologías, como el grooming, el sexting, el phishing, el ciberacoso, la ciberdependencia y el material de abuso sexual infantil”. (MINTIC,2016)
2. “Soy su voz” (aldeasinfantileosos,2017)

Herramienta digital web para apoyar, denunciar e informar acerca del abuso sexual.

## 2.4 Caracterización de usuario

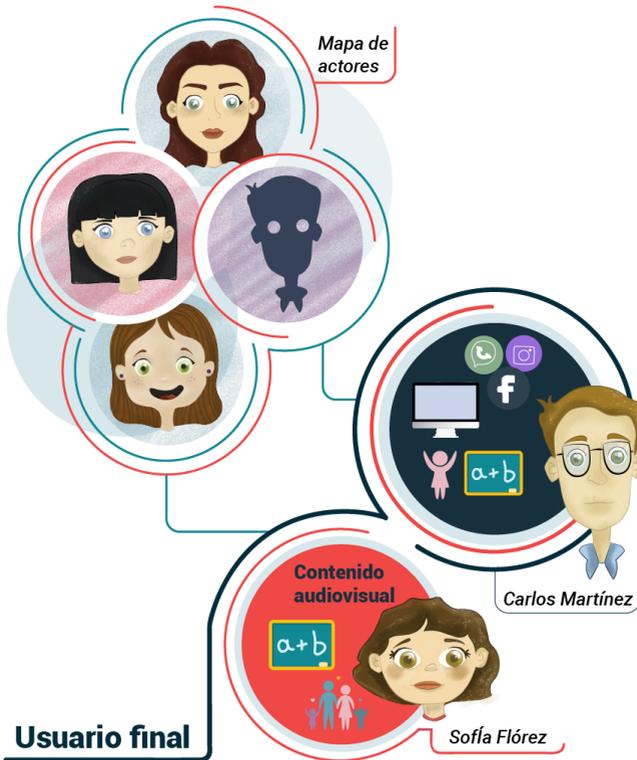


Figura 5. Caracterización de usuario

Fuente: Elaboración propia

En este apartado encontrará el proceso de caracterización del usuario, que se inició con una observación de las actividades del contexto para definir los actores involucrados en la problemática, seguido de un perfil de usuario que permitió la definición del usuario principal trabajado en esta investigación.

### 2.4.1 Mapa de actores

En los actores indirectos encontramos las entidades que se encargan de tratar la prevención, información y proceso de los abusados y la defensoría de sus derechos.



Figura 6. Actores indirectos.

Fuente: Elaboración propia

En los directos todas aquellas personas y contextos que pueden llegar a ser un canal de riesgo o una guía para evitar los abusos.



*Figura 7. Actores directos.*

*Fuente: Elaboración propia*

## 2.4.2 Perfil de usuario



*Figura 8. Ilustración niña*

*Fuente: Elaboración propia*

### **Perfil de usuario niño o niña**

Edad: 2 -7

Género: Masculino y femenino

Experiencia: Aprendizaje significativo

Nivel de escolaridad: Jardín y primaria

Ubicación Geográfica: Bogotá, Perseverancia

Uso de tecnología: Celular



*Figura 9. Ilustración madre.*

*Fuente: Elaboración propia*

### **Perfil de usuario padres**

Edad: 20 - 35

Género: Masculino y femenino

Experiencia: Padres primerizos

Nivel de escolaridad: Bachillerato

Ubicación Geográfica: Bogotá, Barrio la perseverancia - Localidad de Teusaquillo

Ingreso mensual: 1 Salario mínimo

Uso de tecnología: Celular, computador



*Figura 10. Ilustración profesor*

*Fuente: Elaboración propia*

### **Perfil de usuario profesor**

Edad: 32-40

Género: Masculino

Ocupación: Profesor

Experiencia: Lleva dos años en la docencia y no tiene mucha experiencia con los niños

Nivel de escolaridad: Pregrado

Ubicación Geográfica: Bogotá, Barrio Marsella

Uso de tecnología: Celular, computadora, televisor



*Figura 11. Ilustración abusador.*

*Fuente: Elaboración propia*

### **Perfil de usuario abusador**

Edad: 35 - 65

Género: Masculino y femenino

Experiencia: Abusados, violador de niños

Nivel de escolaridad: Bachillerato

Ubicación Geográfica: Bogotá, Candelaria

Ingreso mensual: 1 Salario mínimo

Uso de tecnología: Celular, computador

### 2.4.3 Tarjetas persona

Finalmente se concluyó en dos usuarios, por un lado, el niño entre los 4 y 6 años el cual no ha sido abusado, y el adulto (padre o profesor) dispuesto enseñar al niño sobre estas conductas para prevenirlo.



*Figura 12. Tarjeta persona de la niña*

*Fuente: Elaboración propia*

**Nombre:** Sofía Flórez (niña)

**Edad:** 4 Años

**Género:** Femenino

Ocupación: Estudiante

**Descripción de familia:** Vive con su mamá, no reconoce a su padre biológico como ello, viven en casa de sus abuelos con su mama y su padrastro.

**Nivel de escolaridad:** Bachillerato

**Ubicación Geográfica:** Bogotá, en el barrio la peña - localidad de santa fe.

**Ingreso mensual:** Salario mínimo, sus abuelos ayudan económicamente.

**Uso de tecnología:** Ve videos en el celular de su mamá, aparatos o juegos con sonidos, series de televisión, grabadora o equipo.

**Comportamiento:** Es extrovertida, le gusta bailar, habla solamente de lo que se le pregunta, Malgeniada, se pone brava seguido, cuando se entristece o está enferma se queda quieta o más seria.

**Lugares que frecuenta:** Jardín, casa, casa abuelos, parque.



Figura 13. Tarjeta persona Padre.

Fuente: Elaboración propia

**Nombre:** Juan Andrés Castellanos (profesor)

**Edad:** 32

**Género:** Masculino

**Ocupación:** Profesor de colegio, estudió pedagogía infantil en la universidad pedagógica nacional.

**Descripción de familia:** vive solo en un apartamento pequeño cerca de la casa de sus padres Jazmín y Eduardo, tienes dos hermanos, uno mayor de 34 años y otro de 7 años de ahí su preocupación por los niños.

**Nivel de escolaridad:** Pregrado

**Ubicación Geográfica:** Bogotá, barrio Marsella - Localidad de Kennedy.

**Ingreso mensual:** 1- 2 salario mínimo.

**Uso de tecnología:** Computador, celular, apps, redes sociales, acceso a internet, videos, series, libros digitales.

**Comportamiento:** Tienes buenos ideales, es amable buena persona, respetuoso, tierno, tiene gran interés y afecto por los niños y por la sociedad en general, quiere viajar a otros países a conocer, ser estable económicamente para ayudar a su familia.

**Lugares que frecuenta:** Casa, Colegio donde trabaja, Bar, Barrio, Casa de amigos, Biblioteca.

**Problemas:** Tiene poca experiencia en el campo laboral y tiene preocupación por ayudar a sus padres económicamente.

Trabaja y está haciendo un diplomado.

Objetivos: Ser un buen profesional y hacer una maestría.



Figura 14. Tarjeta persona de la madre

Fuente: Elaboración propia

**Nombre:** Yesenia Peláez (madre)

**Edad:** 28

**Género:** Femenino

**Ocupación:** Mesera

**Descripción de familia:** vive con su esposo y su hija de 6 años de edad que asiste al colegio, tiene una familia muy grande compuesta de 8 hermanos, son del municipio de santuario, ella y su familia llegaron cuando apenas tenía 13 años.

**Nivel de escolaridad:** Bachillerato

**Ubicación Geográfica:** Barrio la concordia - localidad candelaria.

**Ingreso mensual:** 1 mínimo.

Uso de tecnología: Celular, redes sociales, videos, televisor, apps, páginas web.

**Comportamiento:** Es una mujer trabajadora, siempre vela por el bienestar de su familia, específicamente de su hija, una persona amorosa, amable, respetuosa.

La actitud frente a su esposo es sumisa porque tiene miedo de perderlo.

**Lugares que frecuenta:** Trabajo, mercado, supermercado, casa de sus hermanos, iglesia.

**Problemas:** Deudas, tiene un trabajo con poca recuperación y poco tiempo para compartir con su hija.

**Acciones:** Trabaja su turno con horas extra y la hermana cuida de su hija después del colegio.

**Objetivos:** Compartir con su hija, descansar del trabajo, quiere estudiar maquillaje profesional.

## **Capítulo 3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados**

En este capítulo se desarrollarán herramientas y elementos claves que determinaron las características y objetivos del producto, también habrá evidencia de los testeos que se elaboraron para corroborar la información, la determinación y la pertinencia de la herramienta, recordando como metodología el *Design Thinking*, y explicando los contenidos elaborados para cada fase.

### **3.1 Criterios de diseño**

Por medio de la información obtenida con niños de edades entre 4 y 6 años en el Jardín infantil “Un mundo para los niños”, se definieron los criterios de diseño, estos permitieron identificar características para la construcción e implementación del producto de diseño que fortalezca los lazos y las enseñanzas de conductas sexuales abusivas, y además cree una confianza entre el adulto y el niño para comunicarlás en caso de riesgo o de ser víctimas.

#### **3.1.1 Árbol de objetivos de diseño**

Aquí se encuentran los objetivos principales del producto, los cuales definen la experiencia del usuario y las finalidades de esta para construir el objetivo general. Estan basados en las conclusiones que se sacaron de la indagación y la caracterización del usuario, una de esas es que los niños no logran en algunos casos reconocer estás conductas porque no tienen la información suficiente, y tampoco tienen la confianza suficiente en algún adulto para comunicarla.



*Figura 15. Árbol de objetivos*

*Fuente: Elaboración propia*

### **3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño**

Se definieron a partir de los intereses, comportamientos y necesidades del desarrollo en la etapa de los 4 a 6 años de edad ya que en esta etapa los niños están en un descubrimiento de su entorno con los sentidos, se sienten atraídos por colores vivos y aprenden a través de la exploración, es una etapa donde empiezan a adquirir lenguaje nuevo y relacionan imágenes con palabras para que sea más fácil este proceso lo llevan a cabo con el acompañamiento de sus padres, acudientes o profesores.

Por otro lado, para los padres de estos niños es importante la seguridad y la confianza que el producto les brinde para tratar temas de educación sexual, necesitan una guía y un canal que les facilite la comunicación con sus hijos para enseñar estos temas de una manera apropiada y efectiva. (La información detallada de cada uno de los determinantes y requerimientos esta adjuntada en el Anexo 3).

### **3.2 Hipótesis de producto**

Después de determinar que una de las causas por las cuales los niños son abusados, es que algunos no saben reconocer estas conductas y no tienen la confianza suficiente para denunciar que están siendo víctimas o se encuentran en un posible riesgo, y también para hablar de este tema con los adulto se determinó una herramienta análoga-digital que por medio de actividades lúdicas e interactivas, permita desarrollar confianza y seguridad para tratar estos temas de

sexualidad, y fortalezca la relación entre adulto y niño para comunicas posibles riesgos de abuso sexual infantil puede contribuir a la prevención de esta problemática en la ciudad de Bogotá.

### **3.3 Desarrollo y análisis Etapa: Empatizar**

Para entender el usuario se elaboraron actividades que nos permitieran conocer características del usuario, su contexto y actores que directa o indirectamente se ven involucrados con ellos.

- *Journey Map*: Se desarrolló para observar cuales son los lugares en los que frecuentan los niños, como se relacionan, que expresiones tienen, cuáles son sus intereses y como es su rutina diaria, esto con el fin de definir en qué contextos se encuentran en riesgo y que personas están involucradas.

## COLEGIO

Van estudiar, juegan, se relacionan con sus amigos y profesores, a veces discuten con sus amigos.



## CASA

Habla con sus papás, hacen sus deberes (Bañarse los dientes, comer), ven videos en el celular de sus padres, juegan y reciben visitas de sus familiares.



## PARQUE

Van estudiar, juegan, se relacionan con sus amigos y profesores, a veces discuten con sus amigos.



Figura 16 . Journey Map

Fuente: Elaboración propia

- Mapa de actores: El fin de este mapa fue identificar Los actores indirectos: instituciones o entidades que prestan servicios de prevención, denuncia, atención a víctimas, y quienes se encargan de reglamentar las problemáticas relacionadas. Y los actores directos: víctimas, padres, familiares y abusadores del niño. (ver en 2.4.1 Mapa de actores)
- Entrevistas: Entrevistamos personas de un núcleo familiar en el cuál hay niños, y personas las cuales no tenían ninguna relación con niños, el fin de éstas

entrevista era evidenciar la preocupación respecto a la problemática e identificar como definían el abuso sexual infantil. (Ver entrevistas en anexo 4)

### **3.4 Desarrollo y análisis Etapa: Definir**

Para definir los temas a tratar dentro del producto, se realizaron actividades en las cuales se escogió un usuario, se entendió la problemática desde el punto de vista experiencial y se definieron las bases para la producción de la herramienta.

- Entrevista semiestructurada: Se hizo una entrevista a Camila (nombre ficticio), ella accedió a dar esta entrevista por correo electrónico pues no quería que se supiera su identidad. Fue víctima de abuso sexual en su niñez. (Ver en anexo 5)

Tenía 7 años cuando empezaron a abusar de mi.

El abusador era mi padrastro

Abusaba de mi en casa o cuando estábamos de viaje, vivía con él, así que podía ser en cualquier lugar.

*Figura 17. Chat con víctima de ASI.*

*Fuente: Gmail*

Esta entrevista se realizó con el propósito de comprender las necesidades y perspectivas que tenía de su experiencia antes y después de ser abusada.

- Perfil de usuario: se realizó un perfil de usuario de los actores principales involucrados con el cual se conocieron sus características demográficas y socio-económicas, experiencia y relación con el niño. (ver en 2.4.2 Perfil de usuario)
- Usuario final: Se definió el usuario final después de realizar un mapa de actores y un perfil de usuario, el cual definió que el usuario es el niño, seguido del padre o profesor teniendo en cuenta que son los actores que permaneces más tiempo con los niños y a los cuales debería comunicarse el abuso.
- Imágenes evocadoras: Se realizó un testeo de imágenes evocadoras en las cuales los niños participantes escogieron un tiempo del día, colores y tipografías para definir la imagen del producto. (Ver en 3.7 Resultado de los testeos)

### **3.5 Desarrollo y análisis Etapa: Idear**

Para desarrollar está etapa se realizaron actividades que ayudaran a definir características físicas y visuales del producto, así como los temas y lenguaje pertinente para comunicar la problemática a los niños.

- Entrevista estructurada: Esta entrevista se realizó a una experta temática especializada en educación, la cual nos describió las metodologías que usan actualmente para enseñar a los niños. (ver en 3.7 Resultado de testeos)
- Entrevista semiestructurada: Se realizó a una profesora, ella nos contó cuáles son las herramientas usadas para la enseñanza en general y cómo enseñan educación sexual y prevención dentro del jardín. (ver en 3.7 Resultado de testeos)
- Dibujo en grupo: para esta actividad niños con edades entre 4 y 6 años dibujaron villanos y animales favoritos, esto nos permitió conocer las características de un dibujo infantil y como ellos los interpretan. (ver en 2.4.3 Tarjetas persona)
- Observación encubierta: Durante las actividades de testeo se hizo una observación con el fin de identificar de qué hablaban los niños, cómo se comunicaban frente al adulto y con sus compañeros, cuál es su grado de atención y que gustos tienen. (ver en 3.7 Resultado de testeos)

### 3.6 Desarrollo y análisis Etapa: Prototipar y evaluar

En esta etapa se construyeron guías, rutas, mapas y prototipos los cuales fueron evaluados con el usuario y modificados para su mejoramiento.

- Mapa conceptual: Este tenía el fin de definir los objetivos del producto basados en los determinan y requerimientos.



Figura 18. Mapa de objetivos

Fuente: Elaboración propia

- Bocetos de ilustración: Se realizaron bocetos de las ilustraciones de cada capítulo, personajes y escenarios.



*Figura 19. Bocetos análogos*

*Fuente: Elaboración propia*

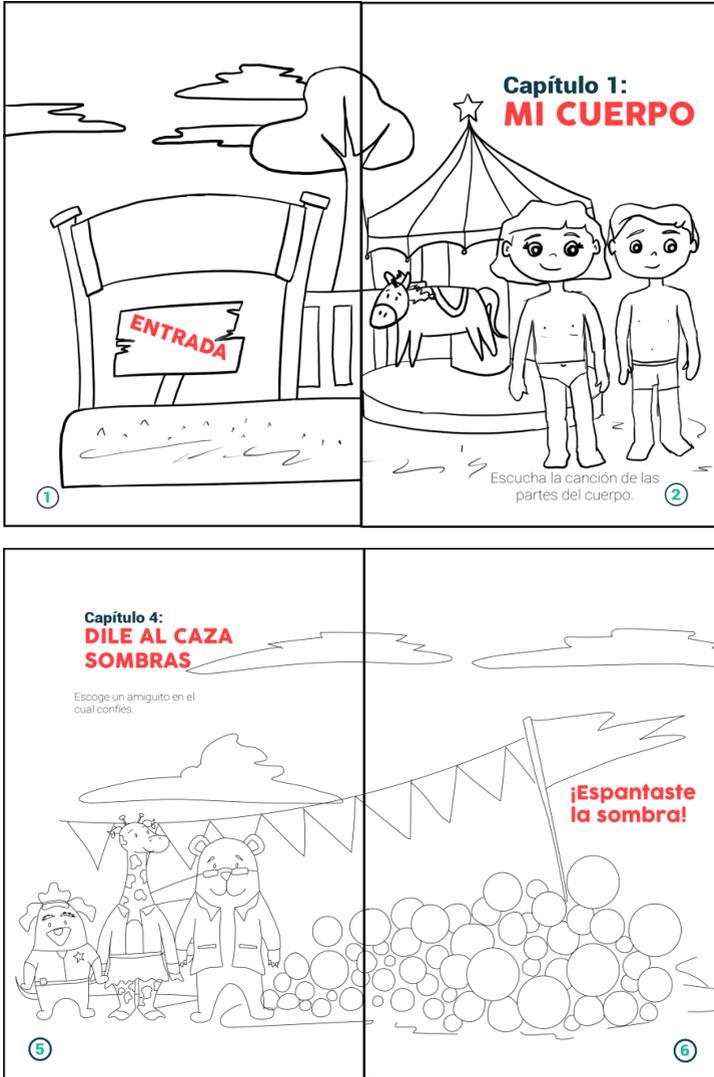


Figura 20. Bocetos digitales

Fuente: Elaboración propia

## Cartilla Adulto Espantando Sombras



Figura 21. Esquema básico de la cartilla para adulto guía

Fuente: Elaboración propia

- Esquema básico: Se realizó como ruta y guía para visualizar el primer prototipo y como sería su desarrollo.

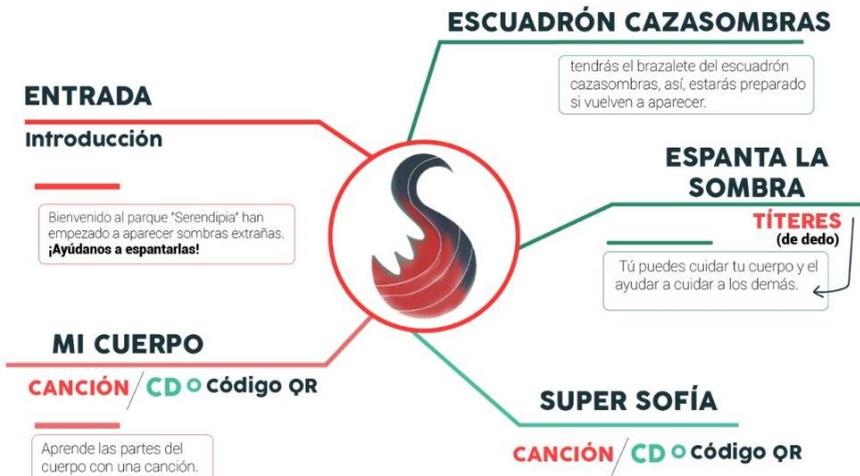


Figura 22. Ruta de esquema básico

Fuente: Elaboración propia

## Espantando sombras

- Prototipo: Se construyó el primer prototipo del libro con color en tamaño carta, y el prototipo de la cartilla.

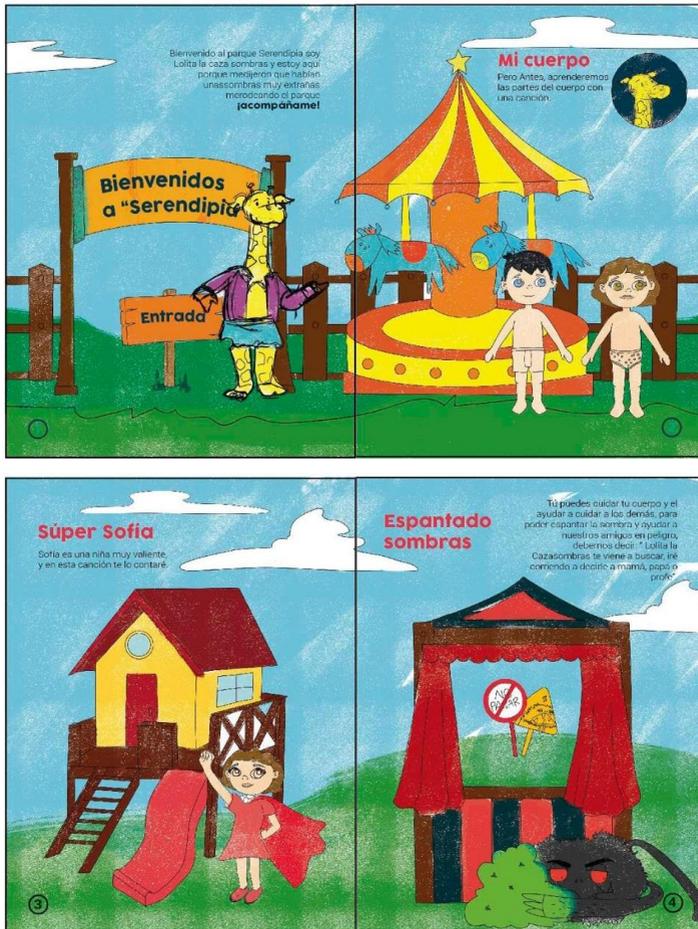


Figura 23. Imágenes de prototipo

Fuente: Elaboración propia



Figura 24. Imagen prototipo cartilla

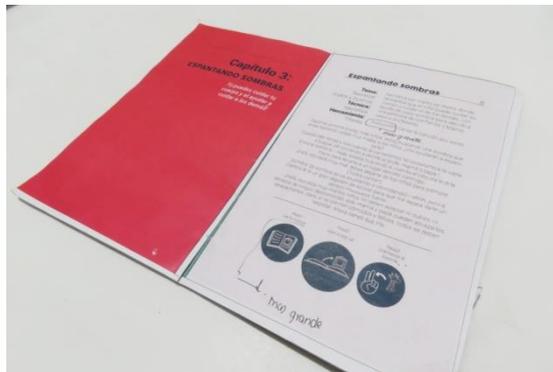
Fuente: Elaboración propia

- Evaluación de prototipo con usuario: Se realizó un testeó con los niños del jardín para verificar la dinámica de las actividades, la comprensión y la experiencia. (Ver en 3.7 Resultado de testeos)
- Evaluación de prototipo con experto: Testeo para verificar si el lenguaje y los temas son pertinentes. (Ver en 3.7 Resultado de testeos)
- Correcciones de prototipo: Se realizaron ajustes correcciones de estilo, y textos del prototipo, se agregaron cosas según las observaciones del experto y el usuario.



*Figura 25. Imagen comparación antes y después del teatrino*

*Fuente: Elaboración propia*



*Figura 26. Imagen correcciones de cartilla*

*Fuente: Elaboración propia*

- Evaluación de prototipo con correcciones a usuario:  
Testeo para verificar la pertinencia de las correcciones y

últimos ajustes. (Ver en 3.7 Resultado de testeos)

- Evaluación de prototipo con experto: Se realizaron 4 testeos con expertos para verificar la información y hacer ajustes finales. (Ver en 3.7 Resultado de testeos)

### **3.7 Resultados de los testeos**

Aquí se explicarán con detalle los testeos elaborados para la fase de definición, ideación y creación del producto de diseño, estos permitieron corroborar la información y definir determinantes, requerimientos y características de la herramienta.

#### ***3.7.1 Primer testeo: Imágenes evocadoras y dibujo en grupo***

Objetivos del testeo:

Objetivo general: definir criterios y características del diseño de la herramienta.

Objetivos específicos:

Determinar colores y personajes favoritos de los niños, Identificar lugares en los que el niño se siente más cómodo y se divierte más, Definir tipografías adecuadas.

Perfil de participantes: Estudiantes del jardín con un rango de edad

de 4 - 6 años de edad.

Diseño de la prueba: Testeo para definir características de forma del producto de diseño.

Herramienta de testeo “Imágenes evocadoras” se realizará el testeo donde tendremos impresas imágenes de colores, personajes, lugares y tipografías. Ellos responderán cual es el que más les gusta.

Papel y lápiz para dibujar.

Listado de tareas:

- Llegada
- Organización de grupos de trabajo
- Preparación del material
- Explicación de la prueba
- Presentación del material
- Aplicación de la prueba
- Registro de la prueba
- Cierre

Recursos empleados: Herramientas a evaluar, planilla de registro de la actividad, acta, cámara o grabadora para registro de la actividad.

### 3.7.1.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)

El testeo fue realizado a 15 niños del jardín infantil “Un mundo para los niños” (ver video y audio en el anexo 5)

Los niños tenían que escoger entre:

Tiempo del día:



Lugares:



Tipografías:

**Sombras**

Sombras

**COCOCOOSE**

Tiempo cant.

Noche	5
Tarde	3
Día	7

Lugar cant.

Casa	5
Parque	6
Jardín	3

Tipografía cant.

Coco	5
Roboto	5
League	5

*Espantando sombras*



*Figura 27. Grupo de imágenes de testeo*

*Fuente: Elaboración propia.*

Se les indicó a los niños dibujar su animal favorito y un monstruo.



### **3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario)**

Durante el testeo observamos sus conversaciones y comportamientos: Construir cosas (rompecabezas, con los lápices también hacían figuras como aviones), hablaban cosas de su casa, opinaban entre las respuestas de los otros compañeros, hacían preguntas a la profesora. Al realizar los testeos los niños tuvieron dificultad para diferenciar las tipografías.

Hicimos algunas preguntas sobre sus gustos como:

#### Colores favoritos

- Amarillo
- Azul
- Rosa
- Naranja

#### Pasatiempos y

#### Juegos

- Bailar
- Cantar
- Maquillarse

#### Qué hacen al

#### llegar a casa

- Ver videos
- Ver series
- Comer
- Dormir

Qué series o películas y música ven:

- Cars
- Pepa pig
- Pickachu
- Coco
- PJ Mask
- Superhéroes
- Jorge el curioso
- Coco
- Hombre araña

### **3.7.2 Segundo testeo. Entrevista a Katherine Parra**

Testeo de comunicación: ADULTOS

Objetivos del testeo: Objetivo general: definir cómo podríamos, de qué manera y lenguaje comunicar las conductas sexuales inadecuadas y cuidados del cuerpo.

Objetivos específicos:

- Determinar palabras claves y temas.
- Caracterizar actividades claves para transmisión de esta información.
- Definir en qué contextos y cómo se transmite esta información.

Perfil de participante: Experto Katherine Parra Contreras licenciada en educación infantil, especialista en gerencia educativa.

Diseño de la prueba: Testeo para definir características de temas dentro del libro y del aprendizaje

Herramienta de testeo: Se realizará el testeo hablando con los asistentes. Cámara, hojas, esfero. Listado de tareas:

- Llegada

- Organización de grupos de trabajo
- Preparación del material
- Explicación de la prueba
- Aplicación de la prueba
- Registro de la prueba
- Cierre

Recursos empleados: Herramientas a evaluar, cámara o grabadora para registro de la actividad.

### **3.7.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)**

La entrevista se realizó por WhatsApp por cuestiones de tiempo de la experta.

1. Nombre, profesión y/o maestrías, experiencia laboral
2. En edades de 4 a 6 años según tú experiencia cual es la manera adecuada para aprender?
3. Existen técnicas o metodologías de aprendizaje para esas edades? Cuáles son?
4. Realizan actividades lúdicas para enseñar? Cuáles?
5. Qué técnica de enseñanza usas para estas edades?
6. Los niños de 4 a 6 años tienen un aprendizaje rápido? Cómo?
7. A estas edades se habla de sexualidad?

*Figura 29. Preguntas para la experta Katherine Parra Contreras*

*Fuente: tomadas del chat con la experta*

### **3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario)**

¿En edades de 4 a 6 años según tu experiencia, cuál es la manera adecuada de aprender?

- La mejor manera para que los niños aprendan es a través de lo concreto, de la práctica, del juego y de la lúdica, es la mejor manera para que los niños tengan un aprendizaje significativo.

¿Existen técnicas o metodologías de aprendizaje para estas edades?

¿Cuáles son?

- La educación inicial se basa en todo lo que concierne a una pedagogía del juego, una pedagogía constructivista en la cual el estudiante a través de su propia experiencia de cuenta de un nuevo conocimiento para su vida.

¿Realizan técnicas de enseñanza usan para estas edades?

- Nosotros ahorita estamos trabajando el método Singapur en el área de las matemáticas, y este método nos habla de cómo un estudiante en los grados de pre-escolar puede aprender a través de la matemática concreta, no se le dice repita después de mí, no se le pide la imitación,

### *Espantando sombras*

si no la construcción de la misma; ejemplo: escondes 10 monedas dentro de mucha harina, en la cual el estudiante debe meter su mano y buscar el número de monedas que tú le pidas, le dices saca 5 monedas con esto el estudiante debe llevar primero un proceso de investigación y segundo el de conteo para seguir la instrucción que tú le estás pidiendo.

(Escuchar audios en anexo 6)

### **3.7.3 Tercer testeo. Testeo de prototipo con usuario**

Observación encubierta en jardín “un mundo para los niños”

Objetivo de testeo: Identificar si la información es práctica y de fácil entendimiento para los niños, y transmisión para los adultos.

Objetivos específicos:

- Identificar si fue fácil la interacción entre actividades del libro y los usuarios.
- Conocer los comportamientos del usuario durante la actividad.
- Analizar la reacción de los niños en las actividades.

Perfil de participante: Niños de 4 a 6 años del jardín “Un mundo para los niños”

Diseño de la prueba: Testeo para observar reacción al prototipo

Herramienta de testeo: Se realizará el testeo observando a los niños

- Llegada
- Contextualización al adulto
- Preparación del material
- Inicio de la actividad
- Finalización de la actividad
- Sugerencias del adulto que dirigió la actividad.
- Cierre

Materiales: libró interactivo, computador, reproductor de vídeo o celular, cámara, grabadora.

### **3.7.3.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)**



*Figura 30. Fotos testeo*

*Fuente: Elaboración propia*

La profesora de los niños leyó el libro e hizo las actividades. (Ver videos en el anexo 7)

### **3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario)**

Los niños escucharon, respondieron a las actividades e indicaciones que se les daba, estaban concentrados y se notó un interés.

En la narrativa con los títeres se notó un mayor interés por verlos, escucharlos y responder. Se encontraron fallas en la frase de respuesta de los títeres pues era muy larga para que ellos la recordaran.

Se encontró que era pertinente ampliar el tamaño del libro de carta a octavo, para que lo pudieran ver mejor, también el teatrino debía ampliarse.

Los temas fueron entendidos por ellos, esto se evidenció porque al final de las actividades la profesora hacía pregunta sobre lo aprendido y ellos respondían correctamente.

### **3.7.4 Cuarto testeo. Prototipo con Experto Lorena Herrera**

Objetivo de testeo: Identificar si las actividades dentro del libro y como se exponen los temas tienen pertinencia.

Objetivos específicos

- Analizar si la narrativa tiene un hilo conductor que relaciona el tema.
- Comprender si los temas expuestos dentro del libro están explicados de la manera pertinente.
- Conocer si el material expuesto refuerza el aprendizaje para la

prevención del ASI y los cuidados del cuerpo.

Perfil de participante: Lorena Herrera, psicóloga y pedagoga de la universidad pedagógica, funcionaria de la alcaldía de integración social.

Diseño de la prueba: Testeo para saber la pertinencia

Herramienta de testeo: Se realizará el testeo entrevistando la experta

- Llegada
- Presentación y contextualización del tema
- Muestra del libro y sus actividades
- Charla acerca del producto entre las dos partes.
- Agradecimiento y cierre

Materiales: libró interactivo, celular o computador, cámara, hoja y bolígrafo.

### **3.7.4.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)**



*Figura 31. Testeo experto*

*Fuente: Elaboración propia*

Se realizó la prueba del producto, al finalizar nos dio sugerencias y opiniones acerca del prototipo (Escuchar audios en anexo 8)

### **3.7.4.2 Evidencias (Percepción del usuario)**

“La psicóloga Lorena Herrera sugirió agregar algunos temas que creía faltaban dentro de las actividades del libro” (L. Herrera, comunicación personal, Junio de 2019)., sin embargo, no se agregaron todos pues era demasiada información para los niños y algunos no eran relevantes dentro del producto.

Resalto que la canción de SúperSofía y la recompensa del brazalete permite que ellos relacionen esto con una buena experiencia y facilita que ellos almacenen la información en la

memoria a largo plazo.

En general les pareció pertinente, fácil de entender y una buena actividad para los niños.

### **3.7.5 Quinto testeo. Segundo testeo de prototipo con usuario**

Observación encubierta en jardín “un mundo para los niños”

Objetivo de testeo: Identificar si la información que fue corregida con las sugerencias del anterior testeo, es práctica y de fácil entendimiento para los niños, y transmisión para los adultos.

Objetivos específicos:

- Identificar si fue fácil la interacción entre actividades del libro y los usuarios.
- Conocer los comportamientos del usuario durante la actividad.
- Analizar la reacción de los niños en las actividades.

Perfil de participante: Niños de 4 a 6 años del jardín “Un mundo para los niños”

Diseño de la prueba: Testeo para observar reacción al prototipo

Herramienta de testeo: Se realizará el testeo observando a los niños

- Llegada
- Contextualización al adulto
- Preparación del material
- Inicio de la actividad
- Finalización de la actividad
- Sugerencias del adulto que dirigió la actividad.
- Cierre

Materiales: libro interactivo, computador, reproductor de video o celular, cámara, grabadora.

### ***3.7.5.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)***



*Figura 32. Testeo usuario*

Los niños junto con la profesora desarrollaron las actividades dentro del libro. (Ver videos en anexo 9, Ver prototipo en anexo 11)

### **3.7.5.2 Evidencias (*Percepción del usuario*)**

Al empezar a leer el libro, la profesora les pregunto que si recordaban cual era, a lo que ellos respondieron que sí. Algunos respondieron que era el libro de SúperSofía, otros que era el de las sombras.

Los niños recordaban algunas cosas que ya habían visto en las actividades del libro, como las partes del cuerpo y a quien decirle en caso de que algo malo les pasara.

Estuvieron concentrados escuchando las canciones, algunos bailaban y trataban de cantarla canción.

La profesora no tuvo ninguna sugerencia respecto al libro, canciones y cartilla.

### **3.7.6 Sexto testeo. Segundo testeo de prototipo con tres expertos**

Objetivo de testeo: Identificar si las actividades corregidas dentro

del libro y como se exponen los temas tienen pertinencia y son adecuados.

#### Objetivos específicos

- Analizar si la narrativa tiene un hilo conductor que relaciona el tema.
- Comprender si los temas expuestos dentro del libro están explicados de la manera pertinente.
- Conocer si el material expuesto refuerza el aprendizaje para la prevención del ASI y los cuidados del cuerpo.

Perfil de participante: funcionarias de la Clínica Campo Alegre.

Diseño de la prueba: Testeo para expertos

Herramienta de testeo: Se realizará el testeo escuchando opiniones del experto.

- Llegada
- Presentación y contextualización del tema
- Muestra del libro y sus actividades
- Charla acerca del producto entre las dos partes.
- Agradecimiento y cierre

Materiales: libró interactivo, celular o computador, cámara, hoja y

bolígrafo.

### **3.7.6.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)**



*Figura 33 Testeo expertos.*

*Respectivamente: Trabajadora social Diana Marcela Esguerra, Neuropsicóloga Claudia Patricia Rodríguez, Terapeuta ocupacional Patricia León*

*Fuente: Elaboración propia*

Se mostró el prototipo del producto al cual ellos dieron su opinión y sugerencia. (Ver videos en anexo 10)

### **3.7.6.2 Evidencias (Percepción del usuario)**

Las relaciones que se hicieron con los personajes y la vida real les parecieron pertinentes, sin embargo, hicieron sugerencias para que se aclaren estas relaciones sombra-persona-abusador.

La asociación del libro les pareció pertinente pues permite que el niño en un caso de abuso comunique más fácil mediante la

dinámica del libro.

Sugirieron aclarar que la sombra puede ser cualquier persona, que no deben tener miedo de decirle a alguien lo que les pasa, y poner de una manera más literal que fue abusado el personaje del libro ya que se contradecía la forma de abuso con las partes públicas que explicamos al principio en el contenido de la cartilla (Ver cartilla en anexo 10) para lo cual quitamos le toco la pierna y pusimos la tocó, de esta manera se entendía una conducta abusiva sin usar palabras que asusten al niño y creen una mala experiencia.

### **3.8 Prestaciones del producto**

El producto de diseño es un libro interactivo análogo-digital que tiene varias actividades como juegos, títeres, canciones e información relacionadas con la prevención del abuso sexual infantil. Lleva al usuario por una ruta que será guiada por un profesor, padre o acudiente, en el que primero conoce las partes de su cuerpo y cuales nadie puede tocar, luego cuenta una historia para identificar cuáles son los secretos buenos y malos, y por último personifica con animales a los actores principales dentro de la problemática con los cuáles pueden denunciar. (Madre, profesor, policía) ahí ellos escogerán en quién confían para contarle.

### **3.8.1 Aspectos morfológicos**

Ilustraciones: acordes a la edad, tienen características de personificación y lugares que ellos frecuentan (lugares del parque) para que se sientan identificados y en confort con el hilo conductor de la actividad.

La sombra y los animales fueron inspirados en los dibujos que ellos hicieron en el primer testeo. (Ver en 3.7)

Colores: Son colores cálidos, que atraen atención del niño y permiten una identificación fácil de personajes y lugares comunes para ellos. Se les presentaron algunos colores y ellos escogieron los que se ven en el libro.

Tamaño: El tamaño será octavo, se escogió este tamaño porque permite legibilidad tanto en las imágenes, como en texto, además, brinda comodidad para desarrollar las actividades. Esto se definió luego de hacer un testeo con el primer prototipo que era tamaño carta.

### **3.8.2 Aspectos técnico-funcionales**

La herramienta será análoga y digital, esta, permitirá una narrativa donde el usuario estará en constante interacción con el guía de la actividad. Las actividades serán lúdicas y cortas para tener una atención total del niño durante la actividad, Se podrán desarrollar

todos los capítulos completos o en varios días o tiempos.

El capítulo 1 tendrá un código para reproducir el video de la canción de las partes del cuerpo, esté se reproducirá con el celular, en caso de no tener un celular a mano el libro llevará un CD con el video y la canción.

En el capítulo 3 se levantará una *pop-up* teatro de títeres y se usarán los títeres para contar una historia a los niños.

Por último, en el capítulo 4 recibirán un brazalete como recompensa por haber ayudado y aprendido a espantar las sombras.

### **3.8.3 Aspectos de usabilidad**

Dentro del libro se habrá una cartilla que el (padre, profesor o acudiente) usaran para guiar las actividades.

La narrativa del libro les permite saber que hay una siguiente actividad y un siguiente capítulo, además en la cartilla guía está indicado.

El uso de los códigos QR y los títeres esta explicado con gráficos de usabilidad.

Los textos e ilustraciones llevan al usuario por una ruta de fácil comprensión.

## **Capítulo 4. Conclusiones**

En este capítulo encontrará conclusiones de la investigación y de los resultados del prototipo, prospectiva del proyecto y estrategia de negocio.

#### **4.1 Conclusiones**

Se identificó que uno de los factores principales es que los niños no saben reconocer las conductas relacionadas con el ASI.

Se deben fortalecer los procesos de educación acerca del abuso sexual en los niños, esto les permitirá reconocer y reaccionar ante esto.

El acompañamiento y confianza de un adulto es importante para el aprendizaje de temas de educación sexual y prevención del abuso.

Durante el proyecto se hicieron cambios al nombre, anteriormente se llamaba “Dulce sombra” pero se concluyó que podía entenderse de mala manera, pues la el abuso no es dulce ni agradable de ninguna manera.

Se tuvieron dificultades para estudio de caso o de testeo pues los colegios tienen algunas políticas y reglamentaciones que les dificulta la posibilidad de implementar proyectos o hacer pruebas, también sucede que aún no están abiertos a tratar este tema de lleno,

pues es delicado y de mucho cuidado.

Para el primer objetivo se definió la problemática desde la perspectiva de los actores alrededor del niño, se les pregunto a padres, abuelos, tíos, hermanos, que sabían y entendían sobre el abuso sexual infantil, con esto se hizo un análisis con la definición dada por expertos. Se pudo concluir que tratar estos temas aún representa un tabú para algunas personas, se les dificulta hablar y tratar el tema, también que varias personas fueron abusadas durante su niñez, pero solo al crecer fueron conscientes de que lea sucedió, la mayoría de personas tenía una definición de abuso acertada sobre todo si era padre de familia.

Para el segundo objetivo, se realizó una observación encubierta, un *journey map*, un mapa de actores de allí se sacaron los principales involucrados en la problemática, este análisis permitió definir al niño como usuario principal y un adulto (padre, profesor o acudiente) como acompañante fundamental en la enseñanza.

En el tercer objetivo se determinaron los procesos que influyen en la prevención del abuso sexual, tales como la educación temprana, la confianza para comunicarlo, la autonomía del niño sobre su cuerpo, el reconocimiento del mismo y de lo que es malo para él, y el acompañamiento de un adulto en estos aprendizajes.

Para el cuarto se definieron los aspectos morfológicos y funcionales

tales como: colores vivos que son fundamentales en la etapa de 4 a 6 años ya que los niños están en un descubrimiento de su entorno, que fueran una historia con personajes animados ya que en esa edad ellos relacionan el mundo real con el mundo de los cuentos, esto facilita la enseñanza y comprensión de los temas, que creara en ellos una experiencia positiva por medio de la interacción para garantizar un aprendizaje significativo a largo plazo.

Se tuvieron en cuenta características propias de la etapa de crecimiento del niño. Como se comunica, que actividades hace durante el día, como entiende las cosas, cuáles son sus gustos, como se expresa, cuáles son las personas cercanas y que lugares frecuente.

Se definieron actividades claves que se practican para la enseñanza de los niños tales como: dibujar, armar, títeres, música, videos, juegos, actividad física, actividades de relacionar palabras con imágenes, actividades recompensa, en todas estas actividades es importante que el niño tenga una experiencia positiva, esto provoca que ellos recuerden con más facilidad y construyan una memoria a largo plazo sobre los temas enseñados.

Se logró un libro en el cual los niños son guiados por una Jirafa quien es la figura de confianza y adulta dentro de la historia, esto para estar acordes a la etapa de personificación de los niños, en donde

relacionan animales y personajes con la vida real.

En la primera actividad verán un vídeo de una canción (Canción partes del cuerpo, ver en el anexo 10) en donde conocerán cuales son las partes íntimas, terminada la canción en la cartilla (Cartilla ver en el anexo 10) el guía profesor, padre o acudiente tendrá instrucciones para explicar a los niños las funciones, y distinguir entre las partes públicas y privadas. Este video se podrá reproducir con el cd que se encuentra dentro del libro o con un código QR.

En la segunda actividad llamada SúperSofía se contará con otra canción la historia de una niña en una situación de aviso la cual evita el abuso y corre a contarle a sus padres, esto con el fin de que el niño reconozca que tiene la autoridad para decir lo que no le gusta o si se siente mal, el guía deberá resaltar que no debe tener miedo. (Ver video de canción SúperSofía en anexo 10).

La tercera parte es una narrativa con títeres los cuales viene dentro del libro y pueden ser usados en los dedos, el teatrino será un pop-up que se levantara, allí se cuentan algunas situaciones en las cuales el niño debe responder. Y por último los niños recibirán una manilla esto los incentiva a sentirse empoderados para reaccionar en caso de que se sientas atacados o que les pasen situaciones similares a las de los personajes.

Los procesos de testeos permitieron entender el usuario de una manera más específica, hacer correcciones que permitieran entender con facilidad la situación.

## **4.2 Estrategia de mercado**

Para la estrategia de mercado del producto se tiene en cuenta que los clientes principales son: los padres, el gobierno y los colegios. A continuación, se explicará cada uno de los ítems como segmento de clientes, propuesta de valor, canales, relación con los clientes, fuentes de ingreso, egreso, actividades, recursos y aliados clave que garantizan el avance y sostenimiento del proyecto. (Ver en Anexo 12)

### **4.2.1 Segmento de clientes**

Como segmento nos basamos en dos ramas:

1. Los clientes interesados en enseñar los temas de prevención de abuso sexual de manera personal y adherida a una política privada. Que son clientes que toman una decisión autónoma de adquirir el producto por iniciativa y consideración propia.
  - Padres interesados en dar una buena educación a su hijo.
  - Profesores de niños de primera infancia.
  - Colegios privados.
  - Jardines
  - ONG.
  - Plataformas digitales que tratan el tema

2. Los clientes adheridos a una política pública y que tienen la obligación de tratar estos temas por orden gubernamental. Estos son clientes que buscan alternativas de enseñanza para cumplir con lo estipulado por el plan de gobierno y la Constitución Política.

- Entidades públicas.
- Secretaría de integración social.
- Colegios públicos
- ICBF y entidades públicas que se encargan de tratar este tema
- Convocatorias Gubernamentales

#### **4.2.2 Propuesta de valor**

Esta propuesta también se pensó de dos maneras. La primera una propuesta que signifique una experiencia positiva y llene necesidades propiamente emocionales como la preocupación por que sus hijos o familiares no sean víctimas de abuso sexual infantil.

Lo que la diferencia de otras propuestas ya creadas es que una integración de varios productos, actividades y métodos de enseñanza utilizados para otras áreas como la lectura y la matemática, es un proceso de enseñanza significativa lo que garantiza la recordación y aprendizaje de los temas, además, por ser un producto que se desarrolla entre el adulto y el niño crea una confianza para que ellos

comuniquen éstos temas e informen en caso de ser víctimas.

Y la segunda una propuesta que supla necesidades gubernamentales que implican reducir índices de abuso sexual, ya que esto le garantiza al gobierno solucionar problemas de salud pública, reducir costos en atención a estos casos (menos abusos sexuales = menos inversión en exámenes de medicina legal, menos psicólogos, menos jueces y más espacio en cárceles para otros delitos, etc.), contribuir al desarrollo del país, garantizar ciudadanos éticos que contribuyan al mejoramiento.

Facilita procesos de denuncia por ser una enseñanza con juegos permite a los niños aprender y crear conocimientos que generan una sensación agradable.

Previene un problema de salud pública que ha ido en aumento en los últimos años.

Facilita procesos de atención integral para personas con posible riesgo a un abuso.

#### **4.2.3 Canales de distribución**

Se tiene una estrategia online en la cual por medio de páginas y

contenido en redes sociales se atraen clientes, está se usaría para atraer padres, jardines y colegios privados interesados. Y offline para atraer clientes institucionales como colegios públicos, fundaciones, y entidades que trabajan en pro a la problemática del abuso sexual.

#### Cientes Online

- Redes Sociales (Facebook, twitter, instagram)
- *Mailing* - página web informativa.
- Publicidad web Canales

#### Offline:

- Ferias, convocatorias, BTL.

### **4.2.4 Relación clientes**

Este apartado es importante ya que nos permite conocer la opinión del cliente para hacer mejoras, refinar contenido, guiar al cliente con el producto, hacer ofertas y atraer otros clientes voz a voz, otra forma de atracción de cliente será por medio del posicionamiento del producto en las plataformas de búsqueda.

- Redes sociales, *Email marketing*
- Foros para clientes
- Libro electrónicos descargables.
- Atención al cliente post venta.
- Convocatorias institucionales.

- SEO.
- Folletos y tarjetas.

#### **4.2.5 Fuente de ingresos**

La obtención de dinero se hará principalmente por la compra del producto. A futuro, la empresa tendrá una página web en la cual se podrá hacer promoción de fundaciones y organizaciones que trabajan en pro a la problemática, estar sugerido dentro de la página tendrá un costo, también habrá una muestra *freemium* del producto que se usará para atraer clientes. Y con las ganancias de las convocatorias se ampliara el presupuesto para la producción del libro.

- Compre de producto
- Muestra *freemium* desde el portal web con limitaciones para atraer el cliente.
- Convocatorias gubernamentales, apoyos, donaciones y alianzas.

#### **4.2.6 Recursos clave**

Los recursos clave serán todas las herramientas y personal que permitan sostener y elaborar el producto.

- *Software*, computadores.
- Herramienta (realidad aumentada)
- Desarrolladores, programadores, ilustradores y diseñadores
- Personal capacitado
- *Planners marketing*
- Capital inicial.
- Pagina web

#### **4.2.7 Actividades clave**

- Determinar temas acordes al desarrollo de los niños sobre sexualidad.
- Análisis del usuario.
- Producción de libros interactivos y cd musical.
- Definir línea gráfica.
- Construcción de juegos didácticos.
- Estrategias digitales de distribución.
- Proceso para aplicar a convocatorias.
- Capacitación para el manejo de la herramienta.

#### **4.2.8 Aliados clave**

Los aliados están pensados para darle calidad al producto y facilitar los procesos de producción, pero también están pensados para

reducir costos en la producción y en la construcción del mismo.

- Colegios Privados
- Bienestar Familiar.
- Entidades públicas o ONG
- En TIC confió.
- Fundaciones: Renacer, Pas, Retoñando, Soy rana.
- Plataformas que traten el tema de A.S.I.
- Plataforma de venta de juegos infantiles.
- Psicólogos, pedagogos.
- Plotter o papelerías.

#### **4.2.9 Estructura de costos**

Aquí se contemplan aquellos costos que son vitales para mantener la empresa y la producción mes a mes, pero también algunos costos que varían según la necesidad de los insumos y sostenimientos de la empresa.

##### **4.2.9.1 Costos fijos**

- Salarios personales
- Internet
- Producción e impresión
- Materiales del libro

- Hosting y dominio

#### **4.2.9.2 Costos variables**

- Mantenimiento de equipos
- Publicidad
- Asistencia a ferias
- Materiales del libro
- Leaderboard en otros portales

#### **4.3 Consideraciones**

A corto plazo se espera mejorar los detalles y poder ampliar de forma didáctica temas que completen el aprendizaje para la prevención del ASI.

A mediano plazo se espera encontrar jardines o colegios para implementar el proyecto, de modo que este tenga un impacto significativo dentro de las comunidades más vulnerables.

Se espera presentarlo a convocatorias gubernamentales que apoyen la prevención del ASI, así tendremos un apoyo económico para ampliar el producto y trabajar con personas de otras áreas que fortalezcan la lucha contra la problemática.

A largo plazo se espera tener más tomos que traten temas similares, relacionados con los niños como: violencia intrafamiliar y drogadicción.

*Espantando sombras*

## Referencias bibliográficas

- Aldeas infantiles sos Colombia. (2016). 'Yo me la juego', una campaña para proteger a los niños y niñas del abuso infantil. Obtenido de <https://www.aldeasinfantiles.org.co/que-es-aldeas/prensa/noticias/yo-me-la-juego>
- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. (2014). [Centro psiquiátrico]. Obtenido de de American Academy of Child and Adolescent Psychiatry.
- Ariza, M. R. (2010). El aprendizaje experiencial y las nuevas demandas formativas. *Antropología Experimental*, (10).
- Barrios, A., Hernandez, V., & Rios, L. (2009a). Diseño de una cartilla como herramienta para la prevención del abuso sexual infantil en edades de 6 a 9 años Obtenido de <http://bdigital.unal.edu.co/8484/1/534793.2009.pdf>
- Cantón-Cortés, David, & Rosario Cortés, María. (2015). Consecuencias del abuso sexual infantil: una revisión de las variables intervinientes. *Anales de Psicología*, 31(2), 607-614. <https://dx.doi.org/10.6018/analesps.31.2.180771>
- Carrasco, r. (s.f.). Abuso sexual infantil, como detectarlo y protegerles. Obtenido de <https://www.psicologiamadrid.es/blog/articulos/psicologia-y-violencia/abuso-sexual-infantil-como-detectarlo-y-protegerles-del-trauma>
- Delgado, J. (s.f). 5 vídeos para prevenir el abuso infantil. Obtenido de <https://www.etapainfantil.com/videos-prevenir-abuso-infantil>
- Echeburúa, E., & Corral, P. de. (2006). Emotional consequences in

victims of sexual abuse in childhood. Cuadernos de Medicina Forense, (43-44), 75-82. Obtenido de [http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1135-76062006000100006&lng=es&lng=en](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1135-76062006000100006&lng=es&lng=en).

El Heraldó. (2017, 4 julio). La educación y la familia en la prevención del abuso sexual infantil. Obtenido de <https://www.elheraldo.co/barranquilla/la-educacion-y-la-familia-en-la-prevención-del-abuso-sexual-infantil-378463>

El Nuevo Siglo. (2018, 23 abril). En 22% creció el abuso sexual en Colombia: Medicina Legal. Obtenido de <https://elnuevosiglo.com.co/articulos/04-2018-en-22-crecio-el-abuso-sexual-en-colombia-medicina-legal>

El Tiempo. (2016). El 84 % de víctimas de abuso sexual son menores de 18 años. Obtenido de <https://www.eltiempo.com/bogota/abuso-sexual-en-bogota-ocurre-en-menores-de-18-anos-33806>

El Tiempo. (2019, 6 enero). Cada 22 minutos se registra en el país un abuso sexual contra un menor. Obtenido de <https://www.eltiempo.com/justicia/delitos/registro-de-abuso-sexual-en-colombia-contra-menores-de-edad-311738>

Fernández Lorenzo, Angie & Perez, Cristina & Méndez, Vicente & García, Carlos & Paola Méndez Rojas, Adriana & Calero Morales, Santiago. (2017). El marketing social y su influencia en la solución de problemas de salud. Revista Cubana de Investigaciones Biomedicas. 36. 1-14.

Frases de hoy. Frase de: Khalil Gibran. Obtenido de <http://www.frasesdehoy.com/frase/4771/protegedme-de-la-sabiduria-que-no-llora-de-la-filosofia-que-no-rie-y-de-la->

ICBF. (2018, junio). Línea de política pública para la prevención y erradicación de la explotación sexual comercial de niñas, niños y adolescentes 2018 – 2028. Obtenido de

- [https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/linea\\_pp\\_escnna\\_20180620.pdf](https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/linea_pp_escnna_20180620.pdf)
- IPU. (2004). Child protection A handbook for parliamentarians (Vol. N° 7). Handbook for parliamentarians . Obtenido de [http://archive.ipu.org/PDF/publications/childprotection\\_en.pdf](http://archive.ipu.org/PDF/publications/childprotection_en.pdf)
- Infobae. (2019, 4 enero). Violencia sexual en Colombia: 2018 fue el peor año en dos décadas con más de 24 mil casos. Obtenido de <https://www.infobae.com/america/colombia/2019/01/04/violencia-sexual-en-colombia-2018-fue-el-peor-ano-en-dos-decadas-con-mas-de-24-mil-casos/>
- Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses. (2019, febrero). Boletín estadístico mensual. Obtenido de [http://www.medicinalegal.gov.co/documents/20143/349426/Boletin\\_Febrero\\_2019.pdf/166179c1-296a-56a8-ee9b-7e92d0f45a4c](http://www.medicinalegal.gov.co/documents/20143/349426/Boletin_Febrero_2019.pdf/166179c1-296a-56a8-ee9b-7e92d0f45a4c)
- MINTIC. (2016). En TIC confío. Recuperado de <http://www.enticconfio.gov.co/quienes-somos>
- Ministerio de educación nacional. (s.f.). Documento de orientaciones de política para la promoción de derechos y la prevención, detección y atención de las violencias en la escuela . Obtenido de [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-328700\\_archivo\\_pdf\\_violencia\\_sexual.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articulos-328700_archivo_pdf_violencia_sexual.pdf)
- Ministerio de la Protección Social. (2011, 26 enero). Modelo de Atención Integral en Salud para Víctimas de Violencia Sexual. Obtenido de [https://www.minsalud.gov.co/Documentos%20y%20Publicaciones/MODELO%20DE%20ATENCI%C3%93N%20A%20V%C3%8DCTIMAS%20DE%20VIOLENCIA%](https://www.minsalud.gov.co/Documentos%20y%20Publicaciones/MODELO%20DE%20ATENCI%C3%93N%20A%20V%C3%8DCTIMAS%20DE%20VIOLENCIA%20)
- OMS. (2013). Comprender y abordar la violencia contra las mujeres. Obtenido de <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/98821/WHO>

\_RHR\_12.37\_spa.pdf;jsessionid=01C2E97456A4E22170E8C3875F9E8138?sequence=1

Organización Mundial de la salud. (2013). Comprender y abordar la violencia contra las mujeres Obtenido de [https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/98821/WHO\\_RHR\\_12.37\\_spa.pdf;jsessionid=882D62B7671F74E7FADF78EB0FE4DDB9?sequence=1](https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/98821/WHO_RHR_12.37_spa.pdf;jsessionid=882D62B7671F74E7FADF78EB0FE4DDB9?sequence=1)

Parra Gómez, H. (2017, 22 febrero). ¿Hay una epidemia de violencia sexual contra los niños en Bogotá? Obtenido de <https://www.eltiempo.com/bogota/ninos-victimas-de-violencia-sexual-en-bogota-aumentan-61018>

Pereda Beltrán, N. (2019). Consecuencias psicológicas iniciales del abuso sexual infantil [Pdf]. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/778/77811726004.pdf>

Planned parenthood. (s.f.). ¿Qué es la Educación Sexual?. Obtenido de <https://www.plannedparenthood.org/es/temas-de-salud/para-educadores/que-es-la-educacion-sexual>

Revista Semana. (2016, 12 octubre). La mayoría del abuso sexual infantil se presenta en la familia. Obtenido de <https://www.semana.com/nacion/articulo/abuso-sexual-infantil-se-presenta-en-su-mayoria-en-la-familia/508956>

Revista Semana. (s.f.). Infografía: las terribles cifras de abuso sexual infantil en Colombia. Obtenido de <https://www.semana.com/educacion/multimedia/abuso-sexual-infantil-radiografia-del-abuso-sexual-en-menores-en-colombia/516579>

Santos, B. (2018). Marketing social: definición, ejemplos y consejos para implementarlo. Hotmart. Obtenido de: <https://blog.hotmart.com/es/marketing-social>

Save the Children. (2012). Violencia sexual contra los niños y las

niñas. Abuso y explotación sexual infantil. Guía de material básico para la formación de profesionales. Obtenido de [https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/violencia\\_sexual\\_contra\\_losninosylasninas.pdf](https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/violencia_sexual_contra_losninosylasninas.pdf)

Save the children. (2012, octubre). Violencia sexual contra los niños y las niñas. Abuso y explotación sexual infantil. Obtenido de [https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/violencia\\_sexual\\_contra\\_losninosylasninas.pdf](https://www.savethechildren.es/sites/default/files/imce/docs/violencia_sexual_contra_losninosylasninas.pdf)

Unicef. (1989, 20 noviembre). Convención sobre los derechos del niño. Obtenido de <https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Unicef. (2016, noviembre). Abuso sexual contra niños, niñas y adolescentes: Una guía para tomar acciones y proteger sus derechos. Obtenido de [https://www.unicef.org/ecuador/proteccion-AbusoSexual\\_contra\\_NNyA-2016\\_\(1\).pdf](https://www.unicef.org/ecuador/proteccion-AbusoSexual_contra_NNyA-2016_(1).pdf)

Unicef. (s.f.). Abuso sexual infantil: Cuestiones relevantes para su tratamiento en la justicia. Obtenido de [https://www.unicef.org/uruguay/spanish/Abuso\\_sexual\\_infantil\\_digital.pdf](https://www.unicef.org/uruguay/spanish/Abuso_sexual_infantil_digital.pdf)

Valero, J. Diseño de Experiencias. Obtenido de [http://ftp.unipamplona.edu.co/kmconocimiento/Congresos/archivos\\_de\\_apoyo/Dise%F1o\\_de\\_Experiencias.pdf](http://ftp.unipamplona.edu.co/kmconocimiento/Congresos/archivos_de_apoyo/Dise%F1o_de_Experiencias.pdf)

Viñes, V. T., & Soler, I. R. (2008). Marketing y niños. ESIC Editorial.

Wong, W., Thevenet, H. A., & i Miralles, E. R. (1995). Fundamentos del diseño.

# Anexos

## Anexo 1 Currículo Alison Camila Rueda Londoño



**ALISON CAMILA** RUEDA LONDOÑO

### SOBRE MÍ

Mi nombre es Alison Camila Rueda Londoño, diseñadora digital y multimedia de la Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, soy una persona apasionada por el diseño, la innovación, de conceptualizar información y a partir de esta desarrollar productos funcionales teniendo en cuenta el uso de herramientas digitales.

### PERFIL PROFESIONAL

Tengo actitudes de trabajo en equipo, liderazgo, responsabilidad, iniciativa, puntualidad, buen manejo de relaciones interpersonales.

### EXPERIENCIA

Hierro Animación,  
Junio- 2018 / Diciembre -2018  
Tareas:  
Diseño props, desglose de arte.

CORREO: [alisonrueddadm@gmail.com](mailto:alisonrueddadm@gmail.com)

NÚMERO :3138648900

### SOFTWARE

PHOTOSHOP ●●●●○  
ILLUSTRATOR ●●●●○  
AFTER EFFECTS ●●●●○  
PREMIERE ●●●●○  
3D MAX ●●●●○

### EDUCACIÓN

2015-2019 **Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca**

Diseño digital y multimedia

2013-2014 **Escuela Nacional De Comercio.**

Bachiller Académico.  
Bogotá d.c

Referencias Personales: Martha Londoño - Madre  
Tel: 3203801882

Referencias Profesionales: Jaime Smith - Hierro animación  
Tel: 3174251731

### HABILIDADES

VISUALIZACIÓN ARQUITECTÓNICA ●●●●○

FOTOGRAFÍA ●●●●○

MODELADO - RENDER E ILUMINACIÓN ●●●●○

ILUSTRACIÓN ●●●●○

### REDES SOCIALES

Alison Camila  
 alisoncamila\_

behance :<https://www.behance.net/Locuradimcc69f>



Anexo 2. Currículo Jessica Daniela Morales Moreno



### HABILIDADES

- ▷ Producción audiovisual
- ▷ Imagen Corporativa
- ▷ Modelado Arquitectónico
- ▷ Ilustración

### PROGRAMAS

**Ai** ▷▷▷▷▷▷▷▷

**Ps** ▷▷▷▷

**Pr** ▷▷▷▷▷▷▷▷

**Ae** ▷▷▷▷

**3dmax** ▷▷

### CONTACTO

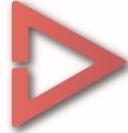
 [jdanielamoraless@unicolmayor.edu.co](mailto:jdanielamoraless@unicolmayor.edu.co)

 3203683265

 [www.behance.net/jessicadan5ff2](http://www.behance.net/jessicadan5ff2)

## DANIELA MORALES

Diseñadora Digital Y multimedia



Soy diseñadora Digital y Multimedia de la universidad Colegio Mayor de Cundinamarca, me considero una persona responsable, proactiva, comprometida y con altas habilidades para trabajar en grupo.

### ESTUDIOS

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca  
Diseño Digital y Multimedia  
2018

Sena  
Curso de Emprendimiento  
2012

Institución educativa Santa Ana  
Bachillerato  
2011

### EXPERIENCIA LABORAL

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca  
Auxiliar de diseño en investigación  
2017

A & Y Bombas  
Diseño de Imagen corporativa  
2018

Max Diseño y Decoración  
Ilustración  
2016

Julí Acero Música  
Diseño de logo y edición de video  
2018

### REFERENCIAS PERSONALES

Javier Orlando Castaño Avendaño  
Diseñador Digital y Multimedia  
3112364396

Laura Alejandra Ramos  
Administradora de empresas  
3208594218

*Anexo 3. Determinantes y requerimientos*

*Anexo 4. Entrevistas familiares*

*Anexo 5. Entrevista a víctima de ASI*

*Anexo 6. Testeo criterios de diseño*

*Anexo 7. Entrevista Katherine Parra*

*Anexo 8. Testeo con usuario*

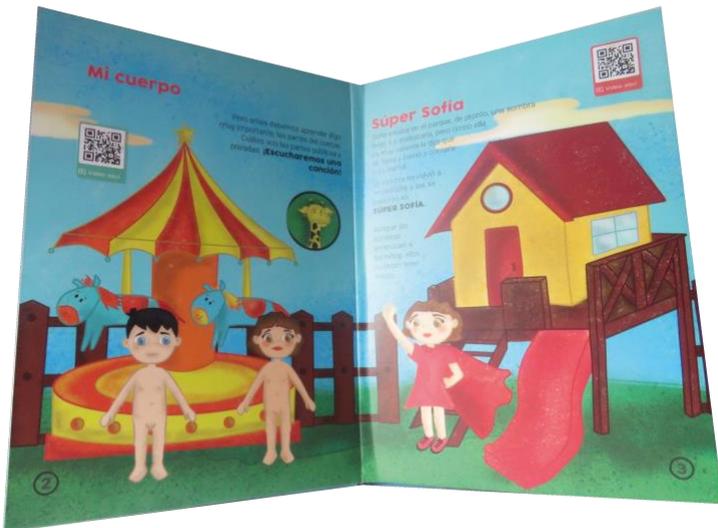
*Anexo 9. Testeo experta Lorena Herrera*

*Anexo 10. Testeo con usuario 2*

*Anexo 11. Testeo 3 expertos*

Anexo 12. Producto









*Anexo 13.Canvas*

*Nota: Los anexos del 1 hasta el 12 se encuentran dentro del cd enumerados y nombrados de la misma manera que en la tabla. También, puede encontrar el anexo 12 en físico dentro de la portada del libro.*