


UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Proyecto Técnico previo a la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico

# “Microcuentos ilustrados como apoyo a la sensibilización sobre trastornos mentales en la Unidad Educativa Juan Montalvo”.

**Autora:** Acosta Briceño, Allison Nicole

**Tutor**: Dis. Mg. Mena Freire, Julia Andrea

Ambato – Ecuador

Junio, 2024

## CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto Técnico sobre el tema:

**"Microcuentos ilustrados como apoyo a la sensibilización sobre trastornos mentales en la Unidad Educativa Juan Montalvo" de la** alumna Allison Nicole Acosta Briceño, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho proyecto reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, junio 2024

EL TUTOR

.....

Dis. Mg. Mena Freire, Julia Andrea

## AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto Técnico "Microcuentos ilustrados como apoyo a la sensibilización sobre trastornos mentales en la Unidad Educativa Juan Montalvo", como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de este trabajo de grado.

Ambato, junio 2024

LA AUTORA

Allison A.B.

.....

Acosta Briceño, Allison Nicole

## DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto Técnico o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto Técnico, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora

Ambato, junio 2024

El autor

Acosta Briceño, Allison Nicole

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto I, sobre el tema "Microcuentos ilustrados como apoyo a la sensibilización sobre trastornos mentales en la Unidad Educativa Juan Montalvo" de Allison Nicole Acosta Briceño, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, junio 2024

Para constancia firman

Nombres y Apellidos
PRESIDENTE

Nombres y Apellidos
MIEMBRO CALIFICADOR

Nombres y Apellidos
MIEMBRO CALIFICADOR

## DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre Carmen Briceño que fue esencial a la hora de realizar este proyecto con su apoyo, consejos, paciencia y amor.

Acosta Briceño, Allison Nicole

## AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mi madre Carmen Briceño quien ha estado presente a lo largo de mi vida, a los docentes que colaboraron en la realización de este proyecto, a la Unidad Educativa “Juan Montalvo” cuyos miembros apoyaron a la realización de la investigación y siempre supieron recibirme con sus puertas abiertas, a los profesionales que dedicaron su tiempo brindando parte de su conocimiento. A todos los involucrados que ayudaron de forma directa e indirecta. Muchas gracias, siempre agradecida por todo su apoyo.

Y sobre todo gracias a mí misma por haber logrado llegar hasta el final a pesar de las pocas ganas que he tenido de continuar.

Acosta Briceño, Allison Nicole

## ÍNDICE DE GENERAL

PORTADA……..I

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR ..... II

AUTORÍA DEL TRABAJO ..... III

DERECHOS DE AUTOR ..... IV

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO ..... V

DEDICATORIA..... VI

AGRADECIMIENTO ..... VII

ÍNDICE DE GENERAL ..... VIII

INDICE DE TABLAS ..... XVI

ÍNDICE DE GRÁFICOS ..... XVII

ÍNDICE DE IMAGENES ..... XIX

RESUMEN EJECUTIVO..... XXI

ABSTRACT..... XXII

INTRODUCCIÓN..... 1

CAPÍTULO I. ANTECEDENTES ..... 2

1.1. Tema ..... 2

1.2. Planteamiento del problema ..... 2

1.2.1. Macro..... 2

1.2.2. Meso ..... 3

1.2.3. Micro ..... 4

1.2.4. Árbol de Problemas ..... 6

1.3. Justificación del proyecto ..... 6

1.4. Objetivos ..... 8
1.4.1. Objetivo general ..... 8
1.4.2. Objetivos específicos ..... 8
CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL ..... 10
2.1. Estado de la cuestión ..... 10
2.1.1. Referentes ..... 10
2.2. Enfoque social del diseño ..... 22
2.3. Marco Legal ..... 22
2.4. Categorías Fundamentales ..... 27
2.5. Redes conceptuales ..... 27
2.5.1. Variable Independiente ..... 27
2.5.2. Variable Dependiente ..... 28
2.6. Marco Conceptual ..... 28
2.6.1. Conceptualización de la Variable Dependiente ..... 28
2.6.1.1. Comunicación Visual. ..... 28
2.6.1.2. Fundamentos del Diseño. ..... 29
2.6.1.2.1. Estructura. ..... 30
2.6.1.2.2. Color ..... 30
2.6.1.2.3. Composición ..... 31
2.6.1.2.4. Forma ..... 32
2.6.1.2.5. Espacio ..... 32
2.6.1.2.6. Fondo ..... 33
2.6.1.2.7. Figura ..... 33

2.6.1.2.8. Simetría y Asimetría ..... 34
2.6.1.2.9. Forma Tridimensional ..... 35
2.6.1.2.10. Legibilidad ..... 36
2.6.1.2.11. Contraste Y Peso ..... 37
2.6.1.2.12. Diseño Editorial ..... 38
2.6.1.2.13. Formato ..... 38
2.6.1.2.14. Cromática ..... 39
2.6.1.3. Contenidos ..... 40
2.6.1.3.1. Texto Literario ..... 40
2.6.1.3.2. Género Narrativo ..... 40
2.6.1.3.3. Microcuento ..... 40
2.6.1.4. Jerarquía y Maquetación ..... 41
2.6.1.4.1. Retícula ..... 42
2.6.1.4.2. Márgenes ..... 43
2.6.1.4.3. Columnas ..... 43
2.6.1.4.4. Módulos ..... 43
2.6.1.4.5. Zonas espaciales ..... 44
2.6.1.4.6. Medianil ..... 44
2.6.1.4.7. Tipografía ..... 44
2.6.1.5. Ilustración ..... 46
2.6.1.5.1. Estilos Ilustrativos ..... 46
2.6.2. Conceptualización de la Variable Independiente ..... 50
2.6.2.1. Psicología ..... 50

2.6.2.2. Psicología Educativa ..... 51
2.6.2.3. Departamento de Consejería Estudiantil ..... 51
2.6.2.3.1. Eje de consejería ..... 52
2.6.2.3.2. Eje de Promoción y Prevención ..... 53
2.6.2.3.3. Eje de Atención Psicosocial ..... 53
2.6.2.3.4. Eje de Inclusión Socioeducativa ..... 54
2.6.2.4. Psicoeducación ..... 55
2.6.2.4.1. Principios de la Orientación Psicopedagógica ..... 55
2.6.2.5. Trastornos Mentales ..... 61
2.6.2.5.1. Depresión ..... 62
2.6.2.5.2. Ansiedad ..... 63
CAPÍTULO III. INVESTIGACIÓN DE MERCADO ..... 64
3.1. Análisis externo ..... 64
3.1.1. Análisis PEST (Político, Económico, Social, Tecnológico) ..... 64
3.1.1.1. Político ..... 64
3.1.1.2. Económico ..... 67
3.1.1.3. Social ..... 69
3.1.1.4. Tecnológico ..... 70
3.1.2. Tendencias ..... 73
3.1.2.1. Tendencias en el diseño gráfico ..... 73
3.1.2.2. Tendencias en el Diseño Editorial ..... 77
3.1.2.3. Tendencias en la ilustración ..... 78
3.1.2.4. Tendencias Salud Mental ..... 80

3.2. Análisis interno ..... 86
3.2.1. Análisis FODA ..... 86
3.2.1.1. Fortalezas. ..... 86
3.2.1.2. Oportunidades. ..... 87
3.2.1.3. Debilidades ..... 88
3.2.1.4. Amenazas ..... 89
3.2.1.5. Cuadro resumen del análisis FODA. ..... 90
3.3. Segmentación del mercado potencial ..... 93
3.4. Análisis del sector y del mercado de referencia. ..... 94
3.5. Índice de saturación del mercado potencial. ..... 96
3.6. Benchmarking ..... 97
3.7. Rentabilidad ..... 99
CAPÍTULO IV. DISEÑO METODOLÓGICO ..... 101
4.1. Método ..... 101
4.2. Enfoque del proyecto ..... 101
4.3. Modalidad de investigación ..... 102
4.3.1. Investigación de campo ..... 102
4.3.2. Investigación bibliográfica – documental. ..... 102
4.4. Nivel de investigación ..... 103
4.4.1. Investigación exploratoria ..... 103
4.4.2. Investigación descriptiva ..... 103
4.4.3. Investigación explicativa ..... 103
4.5. Técnicas e Instrumentos de investigación ..... 104

4.5.1. La entrevista ..... 104

4.5.2. La encuesta ..... 104

4.5.3. Experimentación ..... 105

4.6. Población y muestra ..... 105

4.6.1. Perfiles destinados para entrevistas ..... 106

4.6.1.1. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a especialistas de psicología, miembros del departamento DECE de la institución 107

4.6.1.2. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a docentes de la institución 135

4.6.1.3. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a los especialistas en literatura y pedagogía ..... 145

4.6.1.4. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a los especialistas en Ilustración ..... 174

4.6.1.5. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a los especialistas en Diseño Editorial ..... 187

4.7. Encuestas ..... 227

4.7.1. Análisis e interpretación de resultados de encuestas ..... 227

4.8. Matriz de triangulación concurrente ..... 250

CAPÍTULO V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA ..... 256

5.1. Descripción general del proyecto ..... 256

5.1.1. Descripción General del proyecto ..... 256

5.1.2. Objetivos ..... 256

5.1.2.1. Objetivo general ..... 256

5.1.2.2. Objetivos específicos ..... 256
5.1.3. Concepto ..... 256
5.1.4. Descripción Técnica del producto y/o servicio. ..... 257
5.1.4.1. Identidad Visual ..... 257
5.1.4.2. Identidad Gráfica ..... 257
5.1.4.3. Tipografía ..... 258
5.1.4.4. Cromática ..... 258
5.1.4.5. Texto. ..... 260
5.1.4.6. Formato. ..... 261
5.1.4.7. Retícula. ..... 261
5.1.4.8. Acabados. ..... 262
5.1.4.9. Composición ..... 263
5.1.4.10. Jerarquía ..... 263
5.1.4.11. Funcionalidad ..... 264
5.1.5. Expresión creativa ..... 264
5.1.6. Materiales e Insumos y/o productos y servicios. ..... 265
5.1.7. Presupuesto ..... 266
5.1.7.1. Construcción del prototipo ..... 267
5.1.8. Validación de la propuesta ..... 273
5.1.8.1. Interés, la atención, la participación y la observación ..... 279
CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES ..... 298
6.1. Conclusiones ..... 298
6.2. Recomendaciones ..... 299

BIBLIOGRAFÍA..... 300
ANEXOS ..... 309

## INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cuadro resumen del análisis FODA. ..... 90

Tabla 2. Segmentación del mercado potencial..... 93

Tabla 3. Benchmarking..... 97

Tabla 4. Número de estudiantes de Básica-Superior y Bachillerato. ..... 106

Tabla 5. Perfiles para entrevistas..... 106

Tabla 6. Datos informativos de los entrevistados ..... 107

Tabla 7. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas DECE..... 108

Tabla 8. Datos informativos de los entrevistados ..... 135

Tabla 9. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a docentes de la institución..... 136

Tabla. 10 Datos informativos de los entrevistados ..... 145

Tabla. 11 Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a los especialistas en literatura y pedagogía..... 146

Tabla 12. Datos informativos de los entrevistados ..... 174

Tabla 13. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a los especialistas en Ilustración..... 175

Tabla 14. Datos informativos de los entrevistados ..... 187

Tabla 15. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a los especialistas en Diseño Editorial..... 188

Tabla 16. Análisis e interpretación de resultados de encuestas ..... 227

Tabla 17. Matriz de triangulación concurrente ..... 250

Tabla 18. Grado de Sensibilización..... 275

Tabla 19. Interés, la atención, la participación y la observación ..... 279

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Árbol de problemas ..... 6

Gráfico 2. Categorías Fundamentales ..... 27

Gráfico 3. Variable Independiente ..... 27

Gráfico 4. Variable Dependiente ..... 28

Gráfico 6. Rutas frente a casos de violencia ..... 94

Gráfico 7. Pregunta 1 ..... 228

Gráfico 8. Pregunta 2 ..... 230

Gráfico 9. Pregunta 3 ..... 232

Gráfico 10. Pregunta 4 ..... 233

Gráfico 11. Pregunta 5 ..... 234

Gráfico 12. Pregunta 6 ..... 236

Gráfico 13. Pregunta 7 ..... 238

Gráfico 14. Pregunta 8 ..... 239

Grafico 15. Pregunta 9 ..... 241

Gráfico 16. Pregunta 10 ..... 242

Gráfico 17. Pregunta 11 ..... 243

Gráfico 18. Pregunta 12 ..... 245

Gráfico 19. Pregunta 13 ..... 246

Gráfico 20. Pregunta 14 ..... 248

Gráfico 21. Grados de sensibilización ..... 276

Gráfico 22. Grados de interés ..... 280

Gráfico 23. Grados de atención ..... 281

Gráfico 24. Grados de participación..... 282
Gráfico 25. Grados de atención..... 283
Gráfico 26. Actitud Inicial..... 285
Gráfico 27. Actitud Durante..... 286
Gráfico 28. Actitud posterior..... 287
Gráfico 29. Legibilidad..... 288
Gráfico 30. Ilustraciones..... 290
Gráfico 31. Mensaje..... 291
Gráfico 32. Cromática..... 292
Gráfico 33. Lectura ligera..... 293
Gráfico 34. Formato..... 295
Gráfico 34. Ilustraciones y Textos..... 296

## ÍNDICE DE IMAGENES

Imagen 1.  Si te controla no es amor ..... 11

Imagen 2. ¿Cómo contarle una mala noticia a un niño? ..... 12

Imagen 3. Salud mental ..... 13

Imagen 4. Sin violencia Digital ..... 15

Imagen 5. Sin violencia digital ..... 16

Imagen 6. Glosario de emociones pandémicas ..... 18

Imagen 7. Duele. Autobiografía Visual ..... 19

Imagen 8. Nosotros lo vivimos ..... 20

Imagen 9. Emocionario ..... 21

Imagen 10. Simetría ..... 34

Fuente: (Wong, 2014) ..... 34

Imagen 11. Asimetría ..... 35

Imagen 12. Breaking Bad ..... 47

Imagen 13. Morning meeting ..... 48

Imagen 15. Earth Harmony project ..... 49

Imagen 16. Papier-mâché friend ..... 50

Gráfico 5. Presupuesto por Programas 2024-2025 ..... 68

Imagen 17. Let’stalk about Fellings ..... 73

Imagen 18. 3D Illustration for Altrüus Gifting App ..... 74

Imagen 19. Digestive ..... 74

Imagen 20. Tales from the Riverside ..... 75

Imagen 21. Every Silence ..... 76

Imagen 22. ATW Album Cover ..... 77
Imagen 24. Agobio Existencial ..... 79
Imagen 25. Fanart to Disney's Snow White. ..... 79
Imagen 26. KUVVA Wallpapers ..... 80
Imagen 27. Guía de bolsillo de actuación ante situaciones de violencia ..... 95
Imagen 28. Educar Prevenir ..... 96
Imagen 29. Identidad gráfica-Logotipo ..... 257
Imagen 30. Identidad gráfica-Logotipo ..... 258
Imagen 31. Cromática 1 ..... 259
Imagen 32. Cromática 2 ..... 259
Imagen 33. Texto ..... 260
Imagen 34. Formato ..... 261
Imagen 35. Retícula ..... 262
Imagen 36. Planillo ..... 263
Imagen 37. Jerarquía ..... 264
Imagen 38. Diagramación ..... 267
Imagen 39. Personajes ..... 268
Imagen 40. Mockups ..... 269
Imagen 41. Composición Ilustraciones ..... 270
Imagen 42. Microcuentos ..... 271
Imagen 43. Stickers ..... 272

## RESUMEN EJECUTIVO

Los trastornos mentales en adolescentes constituyen una problemática global que se ha agravado desde la pandemia de COVID-19, con un aumento considerable en los casos de ansiedad y depresión. Las instituciones educativas, donde los adolescentes pasan una gran parte de su tiempo, son lugares clave para la detección y abordaje de estos trastornos. Este proyecto se centra en el desarrollo de microcuentos ilustrados como una herramienta para sensibilizar a los adolescentes sobre los trastornos mentales, creando estrategias que respondan a sus necesidades y preferencias.

Para llevar a cabo este proyecto, se realizó una investigación exhaustiva y la recolección de datos pertinentes sobre los trastornos mentales más comunes en la adolescencia. Mediante un enfoque cualitativo, se utilizaron entrevistas para registrar el nivel de salud mental dentro de la institución y obtener opiniones sobre la importancia del apoyo a la sensibilización de los estudiantes. Complementariamente, se aplicó un enfoque cuantitativo a través de encuestas, lo que permitió detectar y analizar datos cruciales para la creación de una propuesta que comunique esta información de manera asertiva.

La información recolectada se utilizó para generar estrategias adaptadas a la elaboración de microcuentos ilustrados. Estas estrategias buscan no solo informar, sino también conectar de manera profunda con el público adolescente, facilitando la comprensión y fomentando una reflexión significativa sobre los trastornos mentales.



**PALABRAS CLAVE:** Trastornos Mentales, Ansiedad, Depresión, Ilustración, Microcuentos, Diseño Gráfico, Diseño Editorial, Adolescentes.

## ABSTRACT

Mental disorders in adolescents are a global problem that has worsened since the COVID-19 pandemic, with a considerable increase in cases of anxiety and depression. Educational institutions, where adolescents spend a large part of their time, are key places for detecting and addressing these disorders. This project focuses on the development of illustrated micro-stories as a tool to raise awareness among adolescents about mental disorders, creating strategies that respond to their needs and preferences.

To carry out this project, exhaustive research and the collection of relevant data on the most common mental disorders in adolescence was carried out. Using a qualitative approach, interviews were used to record the level of mental health within the institution and obtain opinions on the importance of student awareness support. Additionally, a quantitative approach was applied through surveys, which made it possible to detect and analyze crucial data for the creation of a proposal that communicates this information assertively.

The information collected was used to generate strategies adapted to the elaboration of illustrated micro-stories. These strategies seek not only to inform, but also to connect deeply with the adolescent public, facilitating understanding and encouraging meaningful reflection on mental disorders.



**KEY WORDS:** Mental Disorders, Anxiety, Depression, Illustration, Short Stories, Graphic Design, Editorial Design, Adolescents.

# INTRODUCCIÓN

El presente proyecto integrador busca generar un apoyo a la sensibilización sobre los trastornos mentales en los adolescentes que pertenecen a la Unidad Educativa "Juan Montalvo". Para lograr el desarrollo de este proyecto, se ha ejecutado varias tareas que se han sido separadas por capítulos, estos se determinan en el siguiente orden:

**Capítulo I:** En este capítulo se establece el tema del proyecto, se presenta y se contextualiza el problema a nivel macro, meso y micro, el árbol de problemas donde se registra causas y efectos, se expone la justificación y la redacción de los objetivos que se han establecido para el tema.

**Capítulo II:** En el determinado capitulo se presenta el marco referencias, el estado de cuestión del análisis de otros proyectos relacionados a la ilustración y proyectos editoriales en relación a los trastornos mentales, o salud mental, el marco legal, las variables para la investigación y se muestra el diseño de las redes conceptuales y su marco conceptual para la fundamentación teórica.

**Capítulo III:** En el presente capítulo se muestra el análisis político, económico, social y tecnológico (PEST) en relación a la problemática, la investigación de tendencias, se realizó el análisis del cuadro de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenaza (FODA) de la institución para poder generar estrategias adecuadas al contexto de la institución, el análisis de proyectos similares conocido como benchmarking.

**Capítulo IV:** En dicho capítulo se presenta las metodologías que serán utilizadas en la investigación para la recolección de información**,** se establece la población y muestra de donde serán obtenidos los datos mediante entrevistas y encuestas para realizar el análisis de los resultados.

**Capítulo V:** Plantea el cómo se va a realizar la propuesta del proyecto estableciendo objetivos y estrategias adecuadas para alcanzar al público objetivo, presupuesto del proyecto y la realización de los tomos de microcuentos.

**Capítulo VI:** Se muestra las conclusiones y recomendaciones que se extrajeron con la finalización del proyecto.

# CAPÍTULO I. ANTECEDENTES

## 1.1. Tema

"Microcuentos ilustrados como medio de sensibilización sobre trastornos mentales en la Unidad Educativa Juan Montalvo".

## 1.2. Planteamiento del problema

### 1.2.1. Macro

Los trastornos mentales, según la Organización Mundial de la Salud (OMS) "se caracterizan por una alteración clínicamente significativa de la cognición, la regulación de las emociones o el comportamiento de un individuo…" (2022), tienen un impacto en el desarrollo del diario vivir de las personas que lo padecen y es una problemática que está presente alrededor de todo el mundo.

La prevalencia de trastornos mentales en adolescentes se ve influida por diversos factores, como la presión académica, conflictos familiares, el impacto de las redes sociales y desafíos propios de esta etapa. Los trastornos frecuentes abarcan ansiedad, depresión. En base a datos de la OMS (2022), una de cada siete jóvenes de 10 a 19 años en el mundo padece un trastorno mental, y el suicidio es la cuarta causa de muerte entre los jóvenes de 15 a 29 años. De igual manera, se calcula que el 3,6% de los adolescentes de 10 a 14 años y el 4,6% de los de 15 a 19 años padece un trastorno de ansiedad. También se calcula que el 1,1% de los adolescentes de 10 a 14 años y el 2,8% de los de 15 a 19 años padecen depresión.

Adicionalmente, se calculó que "la pandemia de COVID-19 había provocado un aumento del 27,6% de los casos de trastorno depresivo mayor (TDM) y un aumento del 25,6% de los casos de trastornos de ansiedad (TA) en todo el mundo en 2020". (OMS, 2022, p. 1)

Por otro lado, muchas veces las personas que padecen de algún trastorno mental adicionalmente deben cargar con el peso de la estigmatización por parte de la sociedad a

la cual pertenecen. Desde el punto de vista científico, Erving Goffma (1963) definió el estigma como “un atributo profundamente devaluador, el cual degrada y rebaja a la persona portadora del mismo” Esto causa un efecto negativo en el proceso de recuperación de las personas que padecen trastornos mentales. “El estigma asociado con las enfermedades mentales a menudo conduce a la exclusión y la discriminación sociales y crea una carga más para la persona afectada.” (Campus Virtual OPS/OMS, 2023).

### 1.2.2. Meso

4.1. Ecuador no es una excepción a la hora de registrar tendencias en el desarrollo de trastornos mentales como la ansiedad y la depresión.

La depresión y ansiedad son comunes en adolescentes ecuatorianos, junto con otros trastornos mentales. Diversos factores de riesgo, desde violencia doméstica hasta problemas de autoestima, contribuyen a los problemas de salud mental en esta población. Los trastornos mentales tienen amplios efectos negativos en la vida de los adolescentes ecuatorianos, desde la educación hasta la salud emocional.

Según datos obtenidos del diario digital Primicias (2023) en Ecuador, la ley de Salud Mental fue al Registro Oficial tras 10 años en la Asamblea, la cual dispone la implementación de programas y planes de promoción, prevención y protección de la salud mental. La necesidad de promulgar esta ley se hizo patente durante la pandemia de Covid-19, cuando el país experimentó un notable aumento en los casos de trastornos de ansiedad, ataques de pánico, depresión, tasas de suicidio, consumo problemático de alcohol u otras sustancias, y situaciones de violencia. “Aproximadamente una de cada 8 personas en el país sufre algún tipo de trastorno mental, y el suicidio figura como una de las principales causas de mortalidad entre los jóvenes.” (Primicias, 2023)

Por lo que antes del año 2023 no existían leyes que amparen la salud mental de los ecuatorianos, generando una brecha de personas con trastornos mentales que nunca recibieron atención y tratamiento dentro de ese lapso de tiempo. “El estigma y la falta de

conocimientos de salud mental se han asociado a un retraso en el reconocimiento de los trastornos mentales y en la búsqueda de ayuda para afrontarlo.” (Casañas & Lalucat, 2019)

### 1.2.3. Micro

De igual manera, en la ciudad de Ambato las personas tienden a padecer los mismos trastornos mentales anteriormente mencionados.

Según la información obtenida del Diario de noticias “La Hora” (2023) basada en los datos correspondientes a las atenciones y diagnósticos de los centros de salud y hospitales del Ministerio de salud (MSP) fueron mil 923 personas las que fueron diagnosticadas con cuadros de depresión y ansiedad en Ambato entre enero y junio de 2023. Es importante, además, mencionar que David Garcés, psicólogo clínico y responsable Distrital de Salud Mental del MSP, afirmó que “Por la limitación del alcance del servicio, desconocimiento, o por ese estigma ante la salud mental, las personas no se acercan y cuando estos cuadros no se atienden su sintomatología aumenta. Por lo general las personas se acercan cuando está avanzado el problema y ya hay que recetar fármacos”

Para delimitar a nivel de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” de la ciudad de Ambato. La Psicóloga Educativa Mariela Gavilánez perteneciente al Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) de la institución afirmo que “nosotros estamos viendo trastornos mixtos, trastornos de personalidad, ansiosos, depresivos. Es lo que más estamos viendo como institución.” (Gavilánez , 2024)

Añadió que estos trastornos se dan por diferentes causas como “A veces por el tema familiar, o tema personal, es algo que se evidencia. La pandemia agudizó mucho las emociones, inclusive el choque social que ellos tienen se ve afectado. Entonces las exigencias sociales hacen que pasen muchas cosas emocionales.” (Gavilánez , 2024)Así mismo, se le interrogo acerca de cuál es la importancia de sensibilizar a los estudiantes acerca de los trastornos mentales a lo cual respondió

En este sentido sería importante porque ellos se van a apropiar del tema, van a ver que quizás no es algo pasajero, sino que es algo que necesita ponerse atención, es algo que quizás al tener conocimiento que esto está sucediendo puedan buscar una ayuda, una alternativa o alguien que pueda acompañar mi vida. Hay personas que quizás no tienen ese apoyo, no tienen redes de apoyo, a lo mejor ellos se sienten solos y a veces el conocer el tema va a permitir que ellos tengan la ayuda necesaria, que la pongan en atención y obviamente evitar muchas situaciones del futuro.

Por último, se interrogo acerca de recomendaciones para abordar esta problemática respecto al público objetivo a lo que ella recomendó:

Yo pensaría que con una población de unos 15, 16 o 17 años y es que ellos lo van a tomar un poco más seria la situación, van a enriquecerse con el conocimiento… entonces ellos a través de su responsabilidad un poco más su madurez, ya son más responsables y entonces en ese sentido ellos tomarían la batuta de autoconocimiento, pero también de réplica.” (Gavilánez , 2024)

4.2. Los trastornos mentales, como depresión y ansiedad, son comunes en Ambato, Ecuador, según datos del Ministerio de Salud. Los estudiantes de la Unidad Educativa "Juan Montalvo" son especialmente afectados, atribuyendo estos trastornos a desafíos familiares, personales y el impacto de la pandemia. Sensibilizar a los jóvenes sobre estos trastornos es crucial para que busquen ayuda cuando sea necesario y eviten complicaciones futuras. Dirigirse a adolescentes de 15 a 17 años puede ser especialmente efectivo para promover el autoconocimiento y la replicación del conocimiento sobre la salud mental.

### 1.2.4. Árbol de Problemas




***Gráfico 1. Árbol de problemas***

***Fuente: (Acosta, 2024)***

## 1.3. Justificación del proyecto

Los trastornos mentales en adolescentes son un desafío global, según la Organización Mundial de la Salud, y esta problemática se extiende a Ecuador. “Debido a los cambios rápidos y profundos que sufren, y a la falta de seguridad para afrontar los problemas que se les presentan, también pueden ser objeto de estas enfermedades.” (Machado, Jiménez Hernández, Padilla Rom, Guerra Cabrera, & Antelo Cordillo, 2010). La adolescencia, siendo una fase vital para el desarrollo emocional y mental, se puede ver afectada por estos trastornos teniendo como consecuencia repercusiones notables en la vida cotidiana.

Es importante abordar esta problemática social con el fin de informar y sensibilizar a la comunidad educativa, rompiendo estigmas, fomentando empatía, respeto y sobre todo impulsar la búsqueda de ayuda. “Un buen conocimiento sobre salud mental y trastornos

mentales entre la población joven y los adultos que trabajan con ellos puede comportar mejores condiciones para quienes experimentan un trastorno mental." (Casañas & Lalucat, 2019, pág. 125). La información sobre los trastornos mentales en adolescentes es crucial para su bienestar general. La identificación temprana, intervención y acceso a recursos de salud mental son fundamentales para abordar los desafíos emocionales que enfrentan los estudiantes.

Es así como la elección de la ilustración como medio de sensibilización responde a una estrategia de comunicación efectiva para abordar la información sobre trastornos mentales en adolescentes. "Las ilustraciones son usadas para dar mayor importancia o para complementar un tipo de información escrita que se halle, pero también pueden hablar por sí mismas sin necesidad de un texto explicativo." (Sanches Roja, 2005, pág. 15)

La ilustración al ser un recurso dentro del Diseño Gráfico, ofrece ventajas significativas respecto a factores educativos, informativos y motivacionales que pueden derivarse de su aplicación. Utilizando un enfoque visual adecuado, se pueden transmitir de manera efectiva los aspectos esenciales de los trastornos mentales, permitiendo una conexión más profunda con el público objetivo. "Los valores de forma que la Ilustración toma de los recursos que el Diseño Gráfico les brinda como herramienta de comunicación visual, están relacionados con las necesidades visuales que requiera el grupo social al cual se le están diseñando una o varias piezas gráficas." (Sanches Roja, 2005)

El presente proyecto será realizado en la Unidad Educativa "Juan Montalvo" de la ciudad de Ambato, y es factible porque el director de la institución firmo una carta de compromiso en donde accede a dar la información necesaria y brindar el apoyo requerido. De igual manera, la investigación y el diseño del producto cuentan con el presupuesto para su debida realización.

Los beneficiarios directos serán los estudiantes podrán contar con un material que ayude a sensibilizarlos sobre esta problemática y reflexionar sobre la misma, mejorando

el ambiente estudiantil y volviéndolos más empáticos. Los beneficiarios secundarios será la institución Unidad Educativa “Juan Montalvo” y los padres de familia.

Además, por recomendación del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) el producto será dirigido para adolescentes de la edad de 15, 16, 17 años ya que a esta edad ellos están más consciente de estas problemáticas y pueden abordarla con más conciencia y reflexionando de la misma.

La selección de los microcuentos, también conocidos como microrrelatos, responden a la narrativa adecuada a la hora de generar una lectura que levante la conciencia y sensibilidad de los estudiantes por sus características literarias.

Los microrrelatos presentan ciertas ventajas si los comparamos con otros textos literarios. Su brevedad y concisión facilitan la comprensión textual por parte del alumno, y hacen que este mantenga su interés hasta el final. También invitan a una segunda lectura, que les permitirá apreciar matices que quizás fueron pasados por alto en una lectura anterior. Como el espacio lo condiciona todo, el autor, a diferencia de lo que pudiera ocurrir en otros géneros literarios, apenas utilizará recursos estilísticos, prevaleciendo la precisión. (Fernandéz-Cuesta, 2012, pág. 4)

## 1.4. Objetivos

### 1.4.1. Objetivo general

Diseñar una colección de microcuentos sobre trastornos mentales para sensibilizar a la comunidad estudiantil de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” de la ciudad de Ambato.

### 1.4.2. Objetivos específicos

- Identificar cuáles son los trastornos mentales presentes en los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo” a través de entrevistas a los miembros del Departamento de Consejería Estudiantil y a los docentes de la institución.

- Establecer parámetros pedagógicos para la redacción de los microcuentos dirigido a los estudiantes de la institución por medio de e investigación bibliográfica y entrevistas a profesionales del área.

- Definir estilos y formatos del material que será diagramado por medio de fundamentos del Diseño Gráfico a través de encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”.

- Diseñar microcuentos ilustrados sobre los trastornos mentales por medio de fundamentos del diseño editorial y entrevistas realizadas a los profesionales.

# CAPÍTULO II. MARCO REFERENCIAL

## 2.1. Estado de la cuestión

### 2.1.1. Referentes

El Fondo de Población de Naciones Unidas “se centra en promover el empoderamiento y ejercicio de los derechos de las mujeres, adolescentes y jóvenes, en especial de quienes viven en zonas rurales y periurbanas, pueblos indígenas, población afro boliviana, población TLGBI y las personas con discapacidad.” (UNFPA Bolivia, 2022), impulso una campaña de sensibilización sobre la prevención de relaciones amorosas conflictivas, la cual fue desarrollada en entornos educativos y en la plataforma digital Facebook, mediante la difusión de afiches artísticos, en los cuales prevalece la ilustración, para empoderar mujeres adolescentes, incitándolas a fortalecer su autoconcepto como requisito esencial para evitar patrones de violencia en sus relaciones sentimentales.

Según la página web Observatorioviolencia.org (2015), la cual se dedica a la recopilación de conocimiento sobre violencia de género, la iniciativa busca desafiar la noción arraigada de que el machismo es una verdad inmutable, destacando su naturaleza cultural e injusta. Su meta es generar conciencia y promover la idea de que todos debemos desmantelar estas bases discriminatorias, invitando a participar y difundir este mensaje de cambio.

“Las infografías recorren situaciones comunes de violencia dentro de la pareja y proponen alternativas. Incluso lanzan un decálogo de 10 mandamientos que inhiben prácticas violentas en las relaciones de pareja.” (Cosecha Roja, 2015). Mensajes como "El empoderamiento femenino no radica en el dominio sobre el género opuesto, sino en el control sobre sí mismas"; "Prometo amarte, admirarte y respetarte, pero jamás poseerte"; y "Si la relación te somete, te denigra, te agrede, te violenta verbal o físicamente, no toleres, pues el verdadero amor no causa daño", se complementan con ilustraciones pensadas específicamente para captar la atención de este segmento demográfico,

reconociendo el arte como un medio eficaz para sensibilizar sobre cuestiones de derechos, particularmente en el contexto de la lucha contra la violencia de género.




***Imagen 1. Si te controla no es amor***

Fuente: (UNFPA,2019)

Durante el transcurso del primer año de la pandemia de COVID-19, se publico una serie de ilustraciones como parte de una campaña integral de promoción de la salud mental por parte de Unicef. Esta iniciativa se dividió en dos partes fundamentales: la primera dirigida a sensibilizar a las familias sobre la importancia de abordar el duelo en la infancia de manera adecuada. Su enfoque va dirigida principalemte a padres de familia o cuidadores.

"Compartimos algunos consejos para apoyar a padres, madres, cuidadores, profesionales de la salud y trabajadores sociales en la difícil tarea de hablar con los niños y niñas sobre el fallecimiento o la enfermedad de un ser querido." (Unicef, 2020)

Las ilustraciones, diseñadas con un enfoque empático y educativo, representaron escenas que facilitaron el diálogo y la comprensión de los procesos de duelo en el ámbito familiar, proporcionando pautas prácticas para acompañar a los niños en su proceso de adaptación.




***Imagen 2. ¿Cómo contarle una mala noticia a un niño?***

**Fuente:** (Unicef, 2020)

Por otro lado, la segunda parte se orientó hacia la promoción de prácticas saludables destinadas a los adolescentes, así como la provisión de herramientas efectivas para manejar las tensiones y ansiedades exacerbadas por el contexto de la pandemia.

Unicef (2020) manifesto que además del reto de lidiar con el aislamiento, se añaden el temor al contagio y la incertidumbre respecto al mañana. Experimentar emociones como la tristeza, la ira, la frustración y la ansiedad es completamente común. A los adolescentes que están enfrentando situaciones estresantes, les queremos transmitir que no están solos y que existen formas de mejorar su estado emocional.

Se centró en algunas recomendaciones para cuidar el bienestar emocional y consejos útiles para los adolescentes, quienes se vieron especialmente afectados por el impacto socioemocional de la pandemia. Las ilustraciones fueron concebidas para transmitir mensajes positivos y alentadores, promoviendo hábitos de autocuidado, actividades de bienestar emocional y estrategias de afrontamiento ante el estrés y la incertidumbre. De esta manera, se buscó no solo informar, sino también inspirar y empoderar a los jóvenes para que pudieran enfrentar los desafíos con resiliencia y determinación.

En conjunto, estas ilustraciones no solo sirvieron como herramientas visuales para la campaña de salud mental, sino que también desempeñaron un papel crucial en la construcción de un diálogo abierto y compasivo en torno a las experiencias emocionales y los desafíos psicológicos que surgieron durante la pandemia.




***Imagen 3. Salud mental***

**Fuente:** (Unicef, 2020)

Una campaña de ilustraciones para visibilizar pibes vulnerables

Doncel la cual es “una asociación civil que trabaja por la transformación de los cuidados alternativos de niñas, niños y adolescentes para garantizar su derecho a vivir en familia priorizando su protagonismo.” (Doncel, 2020). En medio de la pandemia y el consecuente aislamiento social, es fundamental mantener una mirada atenta hacia las problemáticas que continúan afectando a los segmentos más vulnerables de nuestra sociedad. “En este contexto de pandemia y aislamiento, es importante no dejar de lado las problemáticas que día a día aquejan a los grupos más desprotegidos de nuestro país.” (Doncel, 2020)

Según lo señalado por Doncel (2020), la campaña se basó en la convocatoria de expertos en la transmisión de mensajes, específicamente los ilustradores. Se estableció contacto con 14 ilustradores, cuyos diseños fueron utilizados para crear una galería de imágenes centrada en la situación de los jóvenes sin cuidados parentales.

A través del arte y la creatividad, lograron construir una plataforma visual que no solo busca generar conciencia sobre las dificultades que enfrentan estos jóvenes, sino también inspirar acciones concretas hacia la construcción de un entorno más inclusivo y solidario. Cada ilustración cuenta una historia, transmite emociones y brinda una ventana hacia las experiencias y luchas de aquellos que a menudo son invisibilizados por la sociedad. Este hecho incentivó a varios adolescentes a participar en la campaña, creando sus propias ilustraciones y otorgándoles una plataforma para expresar sus sentimientos y experiencias.




***Imagen 4. Sin violencia Digital***

**Fuente:** (Doncel, 2020)

#SINViolenciaDigital

“El Día Internacional de la Eliminación de la Violencia contra la Mujer, conmemorado el 25 de noviembre, tiene como objetivo primordial visibilizar, prevenir y erradicar la violencia hacia mujeres y niñas en todo el mundo”. (Padilla Espinosa, 2019)

"Pinta el mundo de naranja: ¡financiar, responder, prevenir, recopilar!", esta campaña se suma a la cuasa #SINViolenciaDigital. Dirigida a combatir la violencia en línea contra mujeres y niñas mediante la sensibilización y difusión de consejos de ciberseguridad con perspectiva de género.

En los afiches prevalece la ilustración y son acertivas a la hora de comunicar mensajes reconociendo el alarmante aumento de la violencia en el ciberespacio, que perpetúa desigualdades y vulnera los derechos fundamentales, nos enfocamos en capacitar a mujeres para que tomen el control de su seguridad digital y promover una cultura de respeto tanto en el entorno físico como digital. “Conscientes del poder transformador de la ciberseguridad, trabajamos para empoderar a las mujeres en la protección de sus vidas en línea y offline, impulsando así la iniciativa #SinViolenciaDigital como respuesta urgente ante esta problemática.” (Padilla Espinosa, 2019)

Los afiches de la campaña "#PintaElMundoDeNaranja" utilizan ilustraciones estilo flat para comunicar de manera efectiva la urgencia de abordar la violencia en línea contra mujeres y niñas. Estas imágenes, aunque simples, transmiten el mensaje de capacitar a las mujeres en seguridad digital y promover una cultura de respeto en ambos entornos, físico y digital.




***Imagen 5. Sin violencia digital***

**Fuente:** (TodoPDP, 2019)

Glosario de emociones pandémicas

Para la autora Escobar Rojas (2021) el proyecto “Glosario de Emociones Pandémicas”, es una iniciativa editorial cuyas raíces se sumergen en la exploración profunda del impacto emocional que la crisis de COVID-19 ha tenido sobre el bienestar psicológico de los estudiantes universitarios.

El objetivo de la autora Escobar Rojas (2021) con este proyecto gráfico es trascender las barreras del lenguaje cotidiano para dar voz a aquellos pensamientos y sensaciones que, muchas veces, se resisten a ser expresados verbalmente. A través de una colección de textos e imágenes cuidadosamente seleccionadas, l autora busca capturar la complejidad y la profundidad de las emociones experimentadas por los estudiantes universitarios en estos últimos meses turbulentos.

La obra editorial se despliega en una serie de 9 volúmenes, cada uno dedicado a explorar una emoción única y distintiva. La elección del estilo de ilustración se optó por el line art para su capacidad de capturar la esencia de cada emoción con una pureza y simplicidad para todo público, mientras que una paleta de colores amplia brindo a cada ilustración su propia identidad visual. Desde tonos vibrantes y cálidos hasta tonalidades sutiles y frías, cada matiz fue seleccionado para reflejar el contexto emocional y ofrecer una experiencia visual enriquecedora y evocadora.

Además, se utilizó una amplia gama de estilos tipográficos como un recurso gráfico adicional para amplificar la representación de cada emoción. Las letras se convirtieron en expresiones visuales de los sentimientos, adoptando formas y estilos que complementaban y enriquecían el mensaje emocional de cada página. Esta sinergia entre ilustración, color y tipografía creó una experiencia de lectura multisensorial, donde cada elemento gráfico trabajaba en armonía para sumergir al lector en un viaje emocional. Así, la pieza editorial se convierte en un medio para explorar las emociones humanas, donde la estética y la emoción se entrelazan en los matices de las emociones humanas.

El proyecto no solo propone visibilizar estas experiencias, sino también concienciar sobre la variedad y la intensidad de las emociones que han aflorado en tiempos de adversidad. Buscamos tender un puente de empatía entre los lectores y aquellos cuyos corazones han sido más profundamente impactados por esta crisis emocional.




***Imagen 6. Glosario de emociones pandémicas***

**Fuente:** (Escobar, 2021)

Duele. Autobiografía Visual - Camilo Soriano (2021)

Para el autor Soriano (2021) “Duele” es una autobiografía visual que explora las experiencias asociadas al dolor de crecer bajo el reconocimiento de la vulnerabilidad, tanto en un contexto político como personal.

Se presenta como un relato íntimo en el que se investiga y se hace visible el proceso de descubrimiento del autor, con el propósito de facilitar la conexión con otras historias de transición. En este sentido, su objetivo ue crear una narrativa en la que sea posible "ver lo general en lo particular, el siglo en el instante, el mundo en una habitación" (Rancière, 2000).

El proyecto cobra vida en forma de una pieza editorial que se divide en tres capítulos, cada uno explorando diversos aspectos del dolor y sus memorias. “desarrollo una publicación que valora las paradojas y contradicciones de los periodos de crecimiento. Conjuntamente, uso el fragmento como unidad narrativa, pues permite mediar las

imprecisiones emocionales propias del desarrollo individual.” (Soriano , 2021) Se hace uso del collage como recurso grafico integrando fotografías de archivo personal e ilustraciones. La paleta de colores se mantiene en tonos grises, aportando una sensación de nostalgia acorde con los dolores transmitidos por el autor."




***Imagen 7. Duele. Autobiografía Visual***

**Fuente:** (Soriano, 2021)

La ilustración como instrumento de visualización de las experiencias de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Fundación Universitaria Los Libertadores en pandemia.

Para el autor Fonseca Mora (2022) el proyecto es una iniciativa que tiene como objetivo crear un recurso documental basado en las experiencias narradas por los estudiantes sobre sus vivencias durante la crisis provocada por el virus Covid-19.

Para lograr este propósito Fonseca Mora (2022) dividió su proyecto en cinco etapas.

La primera etapa consistió en la recopilación de datos a través de entrevistas a los estudiantes de diseño de la Fundación Universitaria Los Libertadores (FULL) para que compartan sus experiencias durante la pandemia y cómo estas han impactado sus vidas. La segunda etapa consistió en la elaboración de pequeñas narrativas que conectan las

respuestas de los estudiantes, ajustando la redacción para crear relatos coherentes que servirán como base para el análisis retórico posterior. En la próxima etapa se realizó un análisis de los textos para asociar los significados con los símbolos gráficos más reconocibles dentro del contexto local, buscando representar visualmente las emociones y experiencias narradas. Después, a partir de las narraciones utilizando los símbolos encontrados en cada narrativa, se crean ilustraciones que describen gráficamente las emociones vividas por los estudiantes, se aprovecha de la expresividad que permite el recurso de la ilustración. Finalmente, la etapa de diseño y diagramación en donde se planifico la construcción del libro, otorgando relevancia a las ilustraciones y considerando cómo interactúan con el formato para generar una experiencia de lectura dinámica y atractiva.

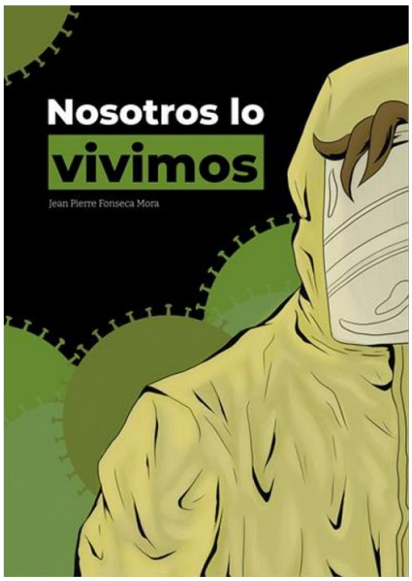



***Imagen 8. Nosotros lo vivimos***

**Fuente:** (Fonseca, 2022)

Emocionario

Los autores del libro “Emocionario: Di lo que sientes" Cristina Nuñez Pereira y Rafael Romero Valcárcel (2013), han creado esta obra que describe 42 estados emocionales, con el objetivo de ayudar a los niños a identificar y expresar sus sentimientos. Dirigido principalmente al público infantil, este libro les proporciona las herramientas necesarias para conversar abiertamente sobre sus emociones, lo que les permite canalizarlas adecuadamente. Es una herramienta que facilita el reconocimiento y la expresión de las emociones.

Este libro es especialmente útil para los docentes, ya que constituye un recurso pedagógico fundamental que promueve la autoaceptación y el desarrollo psicoevolutivo adecuado en los niños. Al integrar el conocimiento de las emociones en su enseñanza, los educadores contribuyen al desarrollo psicológico integral de sus alumnos.

El texto explica cada emoción de manera clara, utilizando ejemplos sencillos y cotidianos que los niños puedan relacionar fácilmente con su propia vida. Además, les enseña a reconocer estas emociones cuando ocurren, lo que les ayuda a manejarlas de manera más efectiva.

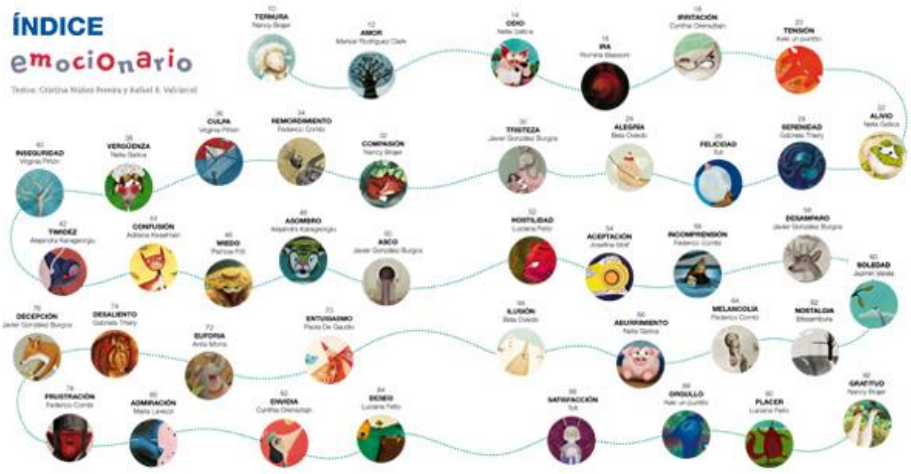



***Imagen 9. Emocionario***

**Fuente:** (Nuñez y Romero, 2013)

## 2.2. Enfoque social del diseño

El diseño gráfico posee la capacidad única de abordar una variedad de temas, incluyendo los sociales, políticos y culturales. En este contexto, se busca utilizar esta herramienta de manera óptima para apoyar la sensibilización de los estudiantes. Este proyecto tiene un enfoque social y se centra específicamente en la sensibilización sobre los trastornos mentales en adolescentes.

El objetivo principal es informar sobre las consecuencias de los trastornos mentales, generar empatía hacia las personas que los padecen y erradicar los estigmas y estereotipos que persisten en torno a estos individuos. A través de este proyecto, se pretende enriquecer la experiencia educativa de los estudiantes, fortalecer sus vínculos sociales y fomentar la creación de espacios seguros para la expresión. Al sensibilizar a los estudiantes sobre estos temas, se busca no solo proporcionarles conocimiento, sino también inspirarles a actuar como agentes de cambio en sus comunidades. Este enfoque integral del diseño gráfico como herramienta educativa puede contribuir significativamente a la formación de una sociedad más inclusiva y comprensiva, donde todos los individuos, independientemente de su salud mental, puedan sentirse valorados y apoyados.

## 2.3. Marco Legal

Derechos de los niños

Según el código penal de la niñez y adolescencia (Congreso Nacional , 2014, págs. 1-115) que es el encargado de regular los derechos de niños, niñas y adolescentes, según se menciona en los artículos:

**Art. 1.-** Finalidad. - Este Código dispone sobre la protección integral que el Estado, la sociedad y la familia deben garantizar a todos los niños, niñas y adolescentes que viven en el Ecuador, con el fin de lograr su desarrollo integral y el disfrute pleno de sus derechos, en un marco de libertad, dignidad y equidad. Para este efecto, regula el goce y ejercicio de los derechos, deberes y responsabilidades de los niños, niñas y adolescentes y los medios para hacerlos efectivos, garantizarlos y protegerlos, conforme al principio del interés superior de la niñez y adolescencia y a la doctrina de protección integral.

**Art. 6.- I**gualdad y no discriminación.

- Todos los niños, niñas y adolescentes son iguales ante la ley y no serán discriminados por causa de su nacimiento, nacionalidad, edad, sexo, etnia; color, origen social, idioma, religión, filiación, opinión política, situación económica, orientación sexual, estado de salud, discapacidad o diversidad cultural o cualquier otra condición propia o de sus progenitores, representantes o familiares.

**Art. 26.-** Derecho a una vida digna.

- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una vida digna, que les permita disfrutar de las condiciones socioeconómicas necesarias para su desarrollo integral. Este derecho incluye aquellas prestaciones que aseguren una alimentación nutritiva, equilibrada y suficiente, recreación y juego, acceso a los servicios de salud, a educación de calidad, vestuario adecuado, vivienda segura, higiénica y dotada de los servicios básicos. Para el caso de los niños, niñas y adolescentes con discapacidades, el Estado y las instituciones que las atienden deberán garantizar las condiciones, ayudas técnicas y eliminación de barreras arquitectónicas para la comunicación y transporte.

**Art. 27.-** Derecho a la salud. - Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a disfrutar del más alto nivel de salud física, mental, psicológica y sexual. El derecho a la salud de los niños, niñas y adolescentes comprende:

1. Acceso gratuito a los programas y acciones de salud públicos, a una nutrición adecuada y a un medio ambiente saludable;

2. Acceso permanente e ininterrumpido a los servicios de salud públicos, para la prevención, tratamiento de las enfermedades y la rehabilitación de la salud. Los servicios de salud públicos son gratuitos para los niños, niñas y adolescentes que los necesiten;

3. Acceso a medicina gratuita para los niños, niñas y adolescentes que las necesiten;

4. Acceso inmediato y eficaz a los servicios médicos de emergencia, públicos y privados;

5. Información sobre su estado de salud, de acuerdo al nivel evolutivo del niño, niña o adolescente;

6. Información y educación sobre los principios básicos de prevención en materia de salud, saneamiento ambiental, primeros auxilios;

7. Atención con procedimientos y recursos de las medicinas alternativas y tradicionales;

8. El vivir y desarrollarse en un ambiente estable y afectivo que les permitan un adecuado desarrollo emocional;

9. El acceso a servicios que fortalezcan el vínculo afectivo entre el niño o niña y su madre y padre;

10. El derecho de las madres a recibir atención sanitaria prenatal y postnatal apropiadas.

**Art. 32.-** Derecho a un medio ambiente sano.

- Todo los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a vivir en un ambiente sano, ecológicamente equilibrado y libre de contaminación, que garantice su salud, seguridad alimentaria y desarrollo integral.

**Art. 59.-** Derecho a la libertad de expresión.

- Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a expresarse libremente, a buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, oralmente, por escrito o cualquier otro medio que elijan, con las únicas restricciones que impongan la ley, el orden público, la salud o la moral públicas para proteger la seguridad, derechos y libertades fundamentales de los demás.

**Ley de comunicación**

Según la ley orgánica de comunicación (Asamblea Nacional, 2019, págs. 7-40) que está encargada de regular las leyes de comunicación que protegen a los niños, niñas y adolescentes, según se menciona en los artículos:

**Art. 15.-** Principio de interés superior de niñas, niños y adolescentes.

- Los medios de comunicación promoverán de forma prioritaria el ejercicio de los derechos a la comunicación de las niñas, niños y adolescentes, atendiendo el principio de interés superior establecido en la Constitución y en el Código de la Niñez y la Adolescencia.

**Art. 32.-** Protección integral de las niñas, niños y adolescentes. Las niñas, niños y adolescentes tienen derecho a la expresión de sus ideas, pensamientos, sentimientos y acciones desde sus propias formas y espacios en su lengua natal, sin discriminación, ni estigmatización alguna. Los contenidos que difundan los medios de comunicación social y las demás entidades públicas y privadas, privilegiarán la protección integral de las niñas, niños y adolescentes, especialmente contra la revictimización en casos de violencia sexual, física, psicológica, intrafamiliar, accidentes y otros. La revictimización, así como la difusión de contenidos que vulneren los derechos de los niños, niñas y adolescentes, se tratarán de acuerdo con lo establecido en las leyes referentes a la materia.

**Art. 104.-** Protección a niñas, niños y adolescentes.

- Los Municipios emitirá el reglamento para el acceso a los espectáculos públicos que afecten el interés superior de niñas, niños y adolescentes, de conformidad con el artículo 13 numeral 4 de la Convención Americana de Derechos Humanos y la Convención sobre los Derechos del Niño. El reglamento referido en el párrafo anterior será de uso obligatorio por las autoridades locales y nacionales que tengan

competencia, en su respectiva jurisdicción, de autorizar la realización de espectáculos públicos.

En el contexto de la Unidad Educativa "Juan Montalvo" dentro del reglamento general a la Ley Orgánica De Educación Intercultural (Ministerio de Educación, 2017) el artículo 53.- Deberes y atribuciones de la sección III se menciona:

11. Servir de instancia para resolver los conflictos que se presentaren entre miembros

de la comunidad del establecimiento educativo;

12. Formular las políticas que guíen las labores de atención integral de los estudiantes

del establecimiento, en concordancia con lo previsto en el Código de Convivencia del

establecimiento. Las acciones de atención integral de los estudiantes se

implementarán por medio del Departamento de Consejería Estudiantil;

13. Aprobar el Plan Operativo Anual del Departamento de Consejería Estudiantil;

14. Evaluar los programas implementados por el Departamento de Consejería

Estudiantil;

15. Apoyar al jefe del Departamento de Consejería Estudiantil para que las acciones

programadas que requirieran de la participación del personal docente, directivo,

administrativo, de representantes legales y de estudiantes se lleven a cabo;

16. Impulsar y potenciar la conformación de redes interinstitucionales que apoyen las

acciones del Departamento de Consejería Estudiantil; y,

17. Analizar y aprobar los informes anuales y ocasionales que presente el jefe del

Departamento de Consejería Estudiantil, y formular las sugerencias del caso.

(2017, pág. 21)

Además, en la Sección V Del Departamento De Consejería Estudiantil se menciona:

Art. 58.- Ámbito. La atención integral de los estudiantes en proceso de formación es un componente indispensable de la acción educativa y debe ser organizada e implementada por el Departamento de Consejería Estudiantil de los establecimientos educativos en todos los niveles y modalidades. Para ello, este

Departamento se apoya necesariamente en la gestión de todos los miembros de la comunidad educativa. Los servicios de este organismo deben llegar a todos los estudiantes de cada establecimiento educativo. El modelo de organización y funcionamiento específico del Departamento de Consejería Estudiantil, así como los deberes y obligaciones de sus integrantes y otros aspectos específicos, deben ser establecidos en la normativa específica que para el efecto emita el Nivel Central de la Autoridad Educativa Nacional.

Art. 59.- Responsabilidad compartida. En las actividades y programas atinentes al Departamento de Consejería Estudiantil, debe participar activamente todo el personal de la institución: directivos, docentes y administrativos, así como los estudiantes y sus representantes legales. Las acciones y los programas deben ser organizados por el Departamento de Consejería Estudiantil y deben ser puestos a consideración del Consejo Ejecutivo del establecimiento para su análisis y aprobación. Para cumplir con los preceptos constitucionales de protección de derechos y la normativa vigente, las actividades ejecutadas por el Departamento de Consejería Estudiantil se guían únicamente por criterios científico-técnicos y éticos, y excluyen toda forma de proselitismo.

Art. 60.- Aseguramiento de la calidad de las intervenciones. El encargado del Departamento de Consejería Estudiantil y los demás miembros deben participar, según su área profesional, en círculos de estudio, reuniones de equipos de trabajo y otros colectivos internos o externos a la institución, que les permitan mantenerse actualizados y abordar de manera efectiva los casos y situaciones individuales, grupales e institucionales que requieran de su intervención.

Art. 61.- Redes de Consejerías Estudiantiles. Con el objeto de facilitar acciones de derivación, interconsulta, asesoría, capacitación y actualización, supervisión y control, el Departamento de Consejería Estudiantil debe articular una red interinstitucional con las Consejerías Estudiantiles del Circuito y con otros organismos del Sistema de Protección Integral del Estado, tales como el Consejo Nacional de la Niñez y la Adolescencia, los Consejos Cantonales de Niñez y Adolescencia, la Defensoría del Pueblo, los Ministerios de REGLAMENTO GENERAL A LA LOEI Página 24 de 116 Salud, de Inclusión, de Relaciones Laborales y de Deportes, y otros organismos de la sociedad civil. (Ministerio de Educación, 2017, pág. 23)

## 2.4. Categorías Fundamentales

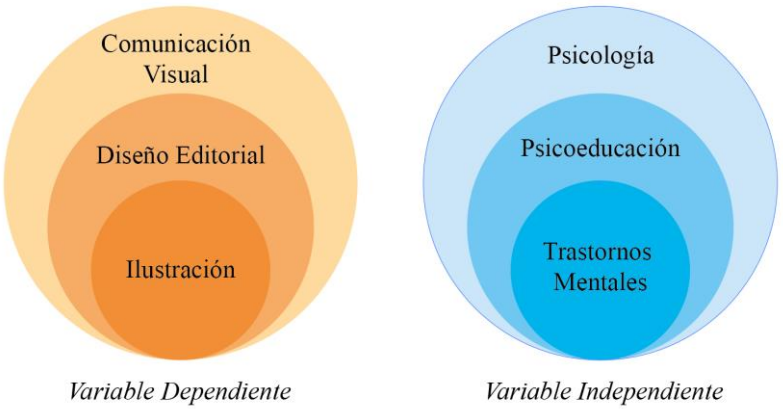



Gráfico 2. Categorías ***Fundamentales***

*Fuente:* (***Acosta, 2024)***

## 2.5. Redes conceptuales

### 2.5.1. Variable Independiente

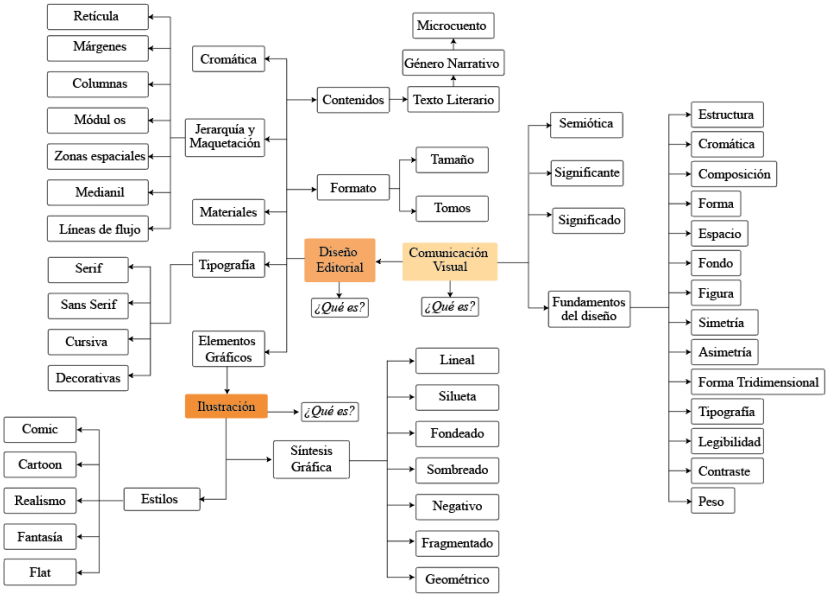



Gráfico 3. ***Variable Independiente***

*Fuente:* (***Acosta, 2024)***

### 2.5.2. Variable Dependiente

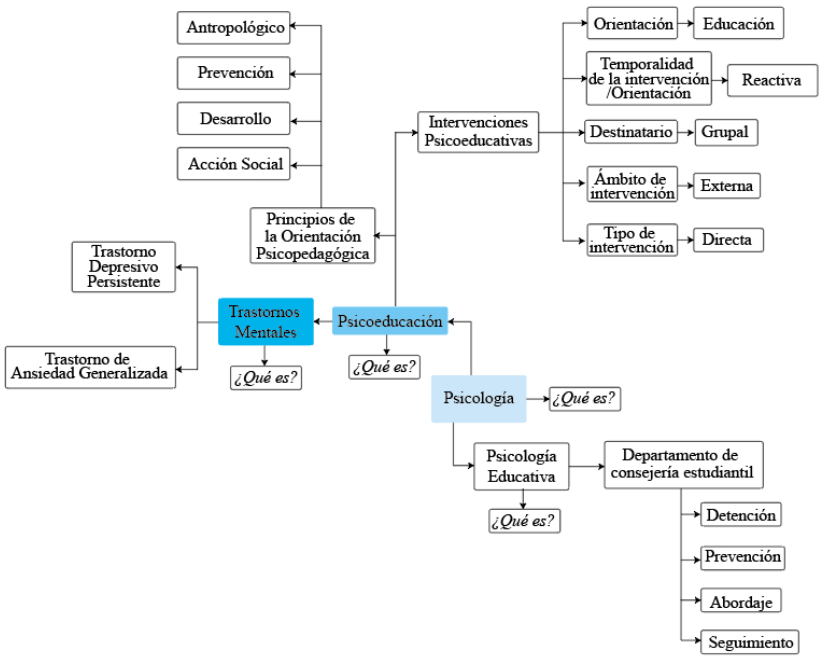



Gráfico 4. ***Variable Dependiente***

*Fuente:* (***Acosta, 2024)***

## 2.6. Marco Conceptual

### 2.6.1. Conceptualización de la Variable Dependiente

#### 2.6.1.1. Comunicación Visual.

De acuerdo con la investigación de Sarmiento Guede y Rodríguez Terceño (2019) la comunicación visual consiste en la transferencia de información desde un emisor hasta un receptor mediante imágenes creadas por el emisor mismo. El receptor interpreta y entiende la imagen basándose en sus propios filtros personales, los cuales son moldeados por experiencias previas, contexto cultural y social.

La comunicación visual en relación con el diseño gráfico se entendió de varias maneras, para (Munari, 1985) se trataba de: “Gráficas, desde la forma de carácter de la letra a la compaginación de un periódico, del límite de la legibilidad de una palabra a todos los medios que facilitan la lectura de un texto. Pero, todos los aspectos de la comunicación visual tienen en común una cosa que es básica: la objetividad. Si la imagen utilizada para un mensaje determinado no es objetiva tiene muchas menos posibilidades de comunicación visual”. (p. 19)

Se destaca la importancia de mantener la objetividad en la creación de imágenes para garantizar una comunicación visual clara y efectiva. Por lo tanto, en el diseño editorial e ilustración, es crucial considerar cómo los receptores interpretarán las imágenes según sus experiencias previas y contexto cultural, para lograr una comunicación visual que resuene con el público objetivo. Además, la efectividad de esta comunicación depende en gran medida de la selección y disposición de elementos visuales, desde la tipografía hasta la disposición de elementos en la página.

#### 2.6.1.2. Fundamentos del Diseño.

Estos principios son universales en las diferentes disciplinas del diseño, lo que subraya su importancia y aplicabilidad en cualquier contexto creativo. Los autores Liberato y Piñas (2023) exponen que los fundamentos del diseño se refieren a las reglas fundamentales que guían a los creadores en el proceso de organización y estructuración de elementos visuales para comunicar un mensaje efectivo y estético.

A lo largo del tiempo, los principios fundamentales del diseño han experimentado pocos cambios, desde los conceptos clásicos presentados en la obra de Wucius Wong (1989), hasta su adaptación a las nuevas tecnologías y herramientas según lo señalado por Lupton y Cole (2018). En ambos casos, se destaca la importancia de conceptos como la forma, el color, la composición y los principios de la Gestalt, los cuales se consideran elementos esenciales en la realización exitosa de cualquier proyecto de diseño, ya sea en ámbitos como el editorial, publicitario, tipográfico, corporativo o señalético.

Al comprender y aplicar estos fundamentos, los diseñadores pueden optimizar la organización y estructuración de elementos visuales para transmitir mensajes de manera coherente y poderosa, independientemente del medio o la audiencia a la que se dirijan. En resumen, los fundamentos del diseño constituyen una base sólida para la creatividad y la efectividad en la comunicación visual en todas las áreas del diseño.

#### *2.6.1.2.1. Estructura.*

De acuerdo con Wong (2014), la estructura en un diseño generalmente establece un orden y define las relaciones internas entre las formas. En esencia, la estructura del diseño establece un orden que influye en la disposición y las interacciones entre los elementos visuales presentes.fern

En resumen, la importancia crucial de la estructura en el diseño es su papel fundamental en la organización y disposición de elementos visuales para lograr composiciones efectivas y visualmente atractivas.

#### *2.6.1.2.2. Color*

Es una cualidad perceptiva que nos capacita para identificar y notar la variedad de matices presentes en nuestro entorno, teniendo un papel esencial en nuestras vivencias visuales y emocionales. Para el autor Bustos (2012) el color:

Se produce como respuesta a una sensación de la estimulación del ojo y los mecanismos nerviosos frente a la luz. Por lo tanto, el color no existe en sí, y no es tampoco una característica de los objetos, sino una mera percepción de nuestros ojos ante ciertas longitudes de onda que componen algo que se denomina “espectro” de luz blanca. (p. 17)

La autora Silva (2023) establece las propiedades del color y las clasifíco por tres dimesiones para la relacióon de experiencias perceptibles. Saturación este concepto representa la pureza o intensidad de un color particular, la viveza o palidez de este, y puede

relacionarse con el ancho de banda de la luz que estamos visualizando. Brillo, es un término que se usa para describir que tan claro u oscuro parece un color, y se refiere a la cantidad de luz percibida. Y Matiz, es el estado puro del color, sin el blanco o negro agregados, y es un atributo asociado con la longitud de onda dominante en la mezcla de las ondas luminosas (p. 34).

Comprender las propiedades del color es crucial para su aplicación en el diseño gráfico y disciplinas afines. Estas propiedades permiten a los diseñadores crear composiciones visuales atractivas y comunicativas al manipular aspectos como el brillo, saturación, intensidad y matiz del color para transmitir mensajes de manera efectiva.

#### *2.6.1.2.3. Composición*

En el ámbito del diseño gráfico, la composición abarca la disposición y organización visual de elementos tales como texto, imágenes, formas y áreas vacías dentro de un espacio determinado con el fin de generar una obra que sea tanto coherente como impactante visualmente. “Es el ordenamiento, estructuración de los elementos que componen la obra. Facilita la percepción del receptor y jerarquiza los componentes” (Zátonyi, 2002, pág. 256).

Se presenta en diferentes medios visuales como una página impresa o una pantalla digital.

La composición desempeña un papel esencial en la transmisión de un mensaje nítido y atractivo al observador. Una composición exitosa toma en consideración principios como el equilibrio, la armonía, la jerarquía visual, el contraste y el flujo visual. Estos principios orientan al diseñador en la distribución y disposición óptima de los elementos dentro del espacio del diseño.

#### *2.6.1.2.4. Forma*

La forma puede ser definida por contornos, líneas, colores y texturas, y puede ser tanto orgánica como geométrica, "los elementos conceptuales no son visibles. Así, el punto, la línea o el plano, cuando son visibles, se convierten en forma. Un punto sobre el papel, por pequeño que sea, debe tener una figura, un tamaño, un color y una textura si se quiere que sea visto." (Wong, 2014, pág. 45)

Para Wong (2014), los tipos de forma se dividen principalmente en:

El punto, una forma puede parecer bastante grande cuando está contenida dentro de un marco pequeño, pero la misma forma puede parecer muy pequeña si es colocada dentro de un marco mucho mayor mientras que la línea transmite la sensación de delgadez. La delgadez, igual que la pequeñez, es relativa. La relación entre la longitud y el ancho de una forma puede convertirla en una línea. Plano, en una superficie bi-dimensional, todas las formas lisas que comúnmente no sean reconocidas como puntos o líneas son planos. Una forma plana está limitada por líneas conceptuales que constituyen los bordes de la forma. Las características de estas líneas conceptuales, y sus interrelaciones, determinan la figura de la forma plana (p. 15).

Los elementos conceptuales como el punto, la línea y el plano son invisibles en su estado puro, solo adquieren forma cuando se hacen visibles. Clasifica los tipos de forma en punto, línea y plano, enfatizando la relatividad de la percepción de tamaño y delgadez en cada uno.

#### *2.6.1.2.5. Espacio*

Para el autor Wong (2014) es una superficie bidimensional, en donde se desarrolla una obra, el autor Dabner (2018), refuerza este concepto y explica que el diseño gráfico se realiza en su mayor parte dentro de los confines de dos dimensiones, alto y ancho, así mismo, esta se vuelve más compleja a medida que se aumenta un número de elementos.

En diseño gráfico, el espacio se refiere al área ocupada por elementos visuales y al espacio vacío alrededor de ellos. Este espacio puede ser positivo (ocupado por texto, imágenes, etc.) o negativo (el espacio en blanco). Ambos tipos de espacio son importantes para la estructura y la legibilidad de un diseño.

#### *2.6.1.2.6. Fondo*

Actúa como el contexto que sostiene y enmarca a la figura principal, pero debido a su menor contraste, tiende a no ser percibido o incluso omitido por el observador. Según Leone (2013) Todo lo que no constituye la figura principal se refiere a la parte del espacio que alberga elementos conectados entre sí, pero que no captan la atención central. El fondo cumple la función de respaldar y delimitar la figura, y debido a su menor contraste, suele pasar desapercibido o ser ignorado.

En el Diseño Gráfico consiste en un componente visual que resalta dentro de un entorno o fondo determinado. Esta entidad puede tomar la forma de una figura, ya sea una figura geométrica, una imágen, texto u otro elemento que sobresalga en la composición.

#### *2.6.1.2.7. Figura*

Se refiere al elemento visual que resalta dentro de un conjunto o fondo. Este elemento, que puede ser una forma, imagen, texto u otro, es el foco principal de la composición, para Leone (2013) Figura, es un elemento que existe en un espacio o campo destacándose en su interrelación con otros elementos.

En el diseño gráfico, el concepto de figura es fundamental para la composición visual. La figura representa el elemento principal que se destaca en un espacio o campo, ya sea en una imagen, un diseño de página o cualquier otro formato. Es el punto focal que capta la atención del espectador y establece la jerarquía dentro de la composición.

#### *2.6.1.2.8. Simetría y Asimetría*

En el artículo "Simetría y Asimetría en la resolución del diseño" los autores Boscarino, y otros (2007) mencionan que la simetría es una herramienta esencial e inherente para organizar las formas en un diseño, facilitando la disposición coherente de los elementos. Este concepto implica equilibrio y uniformidad, así como una disposición clara y ordenada. La simetría se relaciona con la centralización, la repetición, la consistencia y la jerarquía, brindando una sensación de estabilidad y clasicismo al diseño. Mientras que Wong (2014) define a las figuras simétricas como aquellas en las que se puede reflejar la mitad izquierda en la mitad derecha, creando una simetría perfecta. Esta simetría se logra mediante un eje invisible que divide la figura en dos partes idénticas. Es importante destacar que una figura simétrica puede estar orientada horizontalmente o en una inclinación sin afectar su simetría.

Entendiendo así, la simetría como la ordenanza de los elementos en equilibrio y armonía, en la al momento de dividir la imagen en dos, sean copia exacta de la otra mirada a través de un espejo.

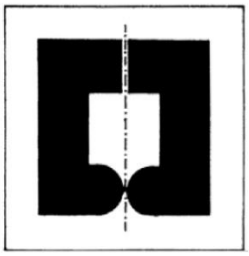


***Imagen 10. Simetría***
***Fuente: (Wong, 2014)***

Por otro lado, la asimetría es lo opuesto a la asimetría. Para Scott (1951) debido a la coexistencia de elementos contrastantes, el logro del equilibrio se basa en la sensibilidad hacia las diversas fuerzas atractivas presentes. Este proceso involucra consideraciones sobre el movimiento, tensiones entre las diferentes partes, valores o importancias de las formas, su disposición, relaciones de tamaño y color, así como su posición dentro del

espacio visual. Este tipo de equilibrio es el más desafiante y complejo, ya que ofrece mayor libertad creativa, pero requiere un control más meticuloso. “Se puede introducir una ligera variación en una figura simétrica desalineando las dos mitades, solapándolas o añadiendo alguna variación a una de ellas.” (Wong, 2014)

Se entiende a la noción de asimetría como el opuesto de la simetría. Se destaca que lograr el equilibrio en la asimetría implica una sensibilidad hacia las fuerzas opuestas presentes, considerando elementos como movimiento, tensiones, valores de las formas, disposición, tamaño, color y posición dentro del espacio visual.

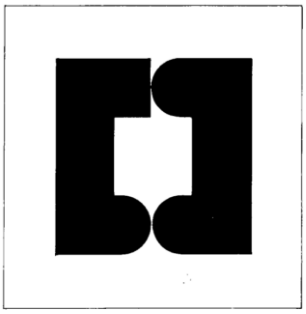


Imagen 11**.** ***Asimetría***

Fuente: (Wong, 2014)

#### *2.6.1.2.9. Forma Tridimensional*

Un elemento visual que ocupa un espacio tridimensional tiene volumen, que incluye dimensiones como altura, anchura y profundidad. Sin embargo, en objetos como una hoja de papel o la pantalla de un ordenador, la profundidad real está ausente, por lo que el volumen se simboliza utilizando convenciones gráficas. Para Wong (2014) Busca crear una armonía y un orden visuales, o provocar una excitación visual con un propósito específico, pero en el mundo tridimensional. Es más complejo que el diseño bidimensional, ya que requiere considerar múltiples perspectivas desde ángulos diferentes y muchas relaciones espaciales complejas son difíciles de visualizar en papel.

También los autores Lupton y Cole (2018) La perspectiva lineal imita distorsiones visuales para que los objetos cercanos parezcan más grandes que los distantes, los cuales se reducen gradualmente hacia el horizonte. El ángulo formado por estos elementos al alejarse refleja la posición del observador.

El diseño tridimensional implica la representación del volumen en el espacio visual, utilizando convenciones gráficas cuando la profundidad real no está presente. Este tipo de diseño busca crear armonía, orden y emoción específica en el espectador, lo cual es más complicado que en el diseño bidimensional debido a la necesidad de considerar múltiples perspectivas y relaciones espaciales. La perspectiva lineal desempeña un papel importante al simular distorsiones visuales para transmitir la sensación de profundidad, donde los objetos cercanos parecen más grandes que los lejanos, reflejando la posición del observador.

#### *2.6.1.2.10. Legibilidad*

De acuerdo con Barrio (2007) La legibilidad se refiere a las características de un texto que facilitan o dificultan su comprensión por parte del lector. Es un conjunto de cualidades que influyen en la claridad y accesibilidad del texto. La Real Academia Española (2014), define "legibilidad" como "cualidad de lo que es legible y pasar la vista por lo escrito o impreso comprendiendo la significación de los caracteres empleados". La RAE destaca la importancia de entender los signos que se presentan ante un lector, sin profundizar en los factores que podrían influir en la interpretación de esos caracteres, como los elementos culturales que son inherentes al receptor.

El autor francés Racle (1988), señala que la legibilidad es un proceso cognitivo, es decir, una respuesta del cerebro a la información visual recibida. En realidad, la legibilidad debería considerarse como un resultado de la interacción entre el texto y el lector. Hay una variedad de factores que influyen en ella, los cuales pueden tener efectos acumulativos o contrarrestarse mutuamente. Estos factores están vinculados tanto a los textos como a los lectores, al entorno en el que se encuentran y se influyen mutuamente.

La legibilidad implica la facilidad con la que un texto puede ser comprendido por un lector, abarcando aspectos como la claridad en la escritura, la organización del texto y otros factores que influyen en la accesibilidad y comprensión del mismo.

#### *2.6.1.2.11. Contraste Y Peso*

Entendiendo el contraste como la diferencia en la luminosidad, saturación o el matiz entre dos o más colores en una composición, son herramientas fundamentales dentro del diseño gráfico, su uso de manera efectiva puede mejorar significativamente la calidad y el impacto visual de una composición. La autora Silvia (2013) relaciona la armonía y contraste del color mencionando lo siguiente:

La armonía del color, significa coordinar los diferentes valores que el color adquiere en una composición. En todas las armonías cromáticas, se pueden observar tres colores: uno dominante, otro tónico y otro de mediación. Mientras que el contraste se produce cuando en una composición los colores no tienen nada en común (p. 38).

Mientras que el peso visual según el autor Parada Castellano (2015)

se refiere a la fuerza perceptual que surge de las diferencias en la distribución de luz y sombra entre los diversos elementos que componen una imagen. Esta noción es fundamental en el campo de la composición visual, ya que influye significativamente en cómo percibimos y nos relacionamos con una obra visual. De igual manera, para Arnheim (2002), el peso visual es una de las principales fuerzas que contribuyen al equilibrio visual de una composición, junto con la dirección.

El contraste y el peso visual son elementos cruciales en el diseño gráfico y la composición visual. El contraste, al resaltar las diferencias entre colores, puede potenciar el impacto visual de una composición, mientras que el peso visual, al jugar con la distribución de luz y sombra, influye en la percepción y equilibrio de la obra.

#### *2.6.1.2.12. Diseño Editorial*

La definición del diseño editorial resalta su enfoque en la creación de publicaciones periódicas, como revistas impresas, que se distribuyen regularmente y que se distinguen por una apariencia y sensaciones particulares. Esta descripción enfatiza la importancia de la coherencia visual y la identidad única en este tipo de diseño. Para los autores Caldwell y Zappaterra (2014) el diseño editorial "es el diseño de publicaciones periódicas: revistas impresas que salen a la venta en más de una ocasión y que, por lo general, tienen una apariencia y transmiten unas sensaciones características y únicas" (p.8).

En conclusión, el diseño editorial no solo se trata de crear contenido, sino también de dar forma a una experiencia estética y comunicativa cohesiva que refleje la esencia y el propósito de la publicación.

#### *2.6.1.2.13. Formato*

En síntesis, el formato en diseño editorial se refiere al tamaño del área disponible para la composición. Los diseñadores deben ajustarse a los formatos preestablecidos para organizar el texto e imágenes. Los márgenes son importantes, ya que afectan la claridad y legibilidad del diseño. Por ejemplo, en los libros, un margen adecuado facilita la encuadernación y la lectura. En conclusión, el formato y los márgenes son fundamentales para la funcionalidad y estética de los productos editoriales.

Para la autora Palacios Alemán (2014), el formato se refiere principalmente al espacio disponible para la creación de una composición. En el ámbito de los productos editoriales, los formatos suelen estar predefinidos, lo que obliga a los diseñadores a ajustarse a ellos para organizar texto e imágenes. Un aspecto crucial del formato es el uso adecuado de márgenes, los cuales cumplen diferentes funciones según el producto. Su propósito principal es garantizar una composición clara y legible, siendo especialmente útiles en la encuadernación de libros, donde márgenes más amplios facilitan este proceso.

Es necesario enfatizar en cómo el cuidado en la elección y uso del formato y los márgenes contribuyen significativamente a la calidad y usabilidad de los productos editoriales.

#### *2.6.1.2.14. Cromática*

El círculo cromático desempeña un papel crucial en una variedad de disciplinas creativas, desde el diseño gráfico hasta la pintura, la moda y la decoración. Es una herramienta visualmente organizada que muestra las relaciones entre los colores según sus matices, lo que facilita su comprensión y aplicación efectiva. Según Masabanda y Sánchez (2023), los círculos cromáticos pueden presentarse en escalas graduales o degradadas. En particular, los escalonados varían en el número de colores, generalmente entre 12 y 24, aunque pueden extenderse hasta 48 o más. Esta representación nos permite visualizar todos los colores simultáneamente e identificar armonías cromáticas con facilidad (p. 11).

Para Dabner en su libro “Diseño gráfico. Fundamentos y prácticas” (2018), los colores están profundamente arraigados en la psicología humana porque el lenguaje los utiliza con frecuencia para describir sentimientos, y juega un papel considerable en la vida cotidiana.

Entonces, el círculo cromático es una herramienta esencial en el diseño editorial e ilustración para adolescentes, ya que los colores influyen en las emociones y se utilizan para expresar sentimientos. Su comprensión permite a los diseñadores crear composiciones visualmente atractivas y significativas, seleccionando combinaciones que resuenen con esta audiencia y asegurando una armonía cromática que mejore la cohesión visual y la legibilidad del contenido. En resumen, el conocimiento del círculo cromático potencia la creación de obras visuales impactantes y significativas para los adolescentes en el ámbito editorial e ilustrativo.

#### 2.6.1.3. Contenidos

##### *2.6.1.3.1. Texto Literario*

Los textos literarios son aquellos en los que se emplea la función poética o literaria, ya sea de manera principal, como en la poesía, o de manera secundaria, como en ciertos textos históricos o didácticos. Los géneros literarios incluyen la poesía, la novela, el cuento o relato, y el teatro, entre otros. En un artículo de reflexión, el autor Rodríguez Vergara (2009) define el texto literario como:

La reducción de un complejo tejido de relaciones lingüísticas y sociales. Para que un texto literario pueda decir algo debe ser encuadrado explicativamente dentro de un marco conceptual. El realizar esta tarea es indispensable porque se debe dejar de lado cualquier intromisión subjetiva del autor o lector. En esta actitud de objetivación, propia de la crítica literaria, se infiere que toda interpretación está tergiversando al mismo texto. Se olvida que el texto no puede ser entendido como algo que sólo denota verdades, por el contrario, el texto literario juega con posibilidades e indeterminaciones. (pág. 88)

Los textos literarios son aquellos que se caracterizan por su uso creativo y artístico del lenguaje. Estos textos no solo tienen la función de transmitir información, sino que también buscan emocionar, provocar reflexiones o transmitir experiencias estéticas. Los textos literarios pueden manifestar la función poética y/o literaria, ya sea como elemento central, como en la poesía, o como un aspecto secundario, presente en obras históricas o didácticas.

##### *2.6.1.3.2. Género Narrativo*

##### *2.6.1.3.3. Microcuento*

El microcuento, también conocido como microrrelato o minicuento, es un subgénero narrativo el cual, a través de las épocas, han surgido diversas interpretaciones para definir el concepto del microcuento dentro de la literatura. “podríamos decir que el

minicuento es una narración sumamente breve, ficcional, con un desarrollo accional condensado y narrado de una manera rigurosa y económica en sus medios. El minicuento posee carácter proteico, de manera que puede adoptar distintas formas." (Rojo, 1997, pág. 25). No obstante, investigaciones más recientes han enfocado su atención en la brevedad del texto y su potencial contenido didáctico. "se puede definir al microcuento como una obra literaria corta y con apertura al desarrollo pedagógico de la lectoescritura, así mismo permite al lector interpretar y hacer análisis desde su conocimiento". (Saant Juank , Pinos Campoverde, & Suárez Paladines, 2023, pág. 7) Los microrrelatos se caracterizan por "la brevedad, la precisión del lenguaje, la anécdota comprimida, el carácter proteico, la intertextualidad, la sugerencia, la necesidad del lector cómplice, el final no conclusivo, la experimentación con el lenguaje, la ambigüedad y el humor" (Fernandéz-Cuesta, 2012).

Al mismo tiempo existen autores que resaltan la importancia de un medio visual para apoyar la narrativa de los microcuentos dada su naturaleza fugaz.

La brevedad extensional, la condensación de los elementos de la historia, la enfatización de la tensión e intensidad narrativa, y la capacidad de evocación y de sugerencia (ligados al poema, la fotografía o la pintura), son características compartidas por el cuento y el microrrelato, pero aparecen potenciados en el último. (Fernandéz-Cuesta, 2012, pág. 14)

Al explorar cómo los microcuentos logran transmitir una historia completa en un espacio limitado, los estudiantes pueden aprender a seleccionar y organizar información de manera efectiva, así como a desarrollar habilidades para crear tensión y emoción en su narrativa. Además, al comparar el microcuento con otras formas artísticas como el poema, la fotografía o la pintura, se pueden fomentar discusiones enriquecedoras sobre la evocación de imágenes y emociones a través del lenguaje o la combinación de la mismas.

#### 2.6.1.4. Jerarquía y Maquetación

La jerarquía de según Lupton y Cole (2018) se comprende de manera visual para hacer más atractiva y fácil una lectura, con consideraciones de color, el espacio, escala y

la ubicación. Puede ser complejo o simple, siempre se realiza con objetividad y una planificación, las páginas se articulan en la estructura, existen distintas jerarquías como: la jerarquía tipográfica, en textos impresos o digitales se considera la proporción para una mejor organización y funcional en la aplicación a objetos; la jerarquía dimensional deben mantener la legibilidad en el plano que comprenden, aspectos de interacción en el entorno considerando la forma dimensional, comunicación visual frente a otros productos vecinos, entre otros

Guevera (2021) manifiesta que, "La maquetación es, ni más ni menos, el mapa que nos va a indicar dónde está el contenido (texto, imágenes o ambos juntos) y cómo se relacionan estos elementos entre sí y con la publicación como un todo" (pág. 41).

Se destaca la importancia de la jerarquía visual en el diseño, utilizando elementos como color, espacio y ubicación para mejorar la legibilidad y atractivo de la lectura. Desde la jerarquía tipográfica hasta la dimensional, se planifican cuidadosamente para garantizar una experiencia fluida y funcional para el lector. Y la maquetación actúa como un mapa que guía al lector a través del contenido, asegurando una relación cohesiva entre los elementos y la publicación en su conjunto.

#### *2.6.1.4.1. Retícula*

En cuestión al diseño editorial, Lupton y Cole (2018) mencionan que, "Una retícula es una red de líneas, que, por lo general, corren horizontal y verticalmente en incrementos de ritmo uniforme, si bien pueden ser también sesgadas, irregulares o incluso circulares" (p.419).

La retícula tiene una flexibilidad que permite adaptarse a diferentes estilos y formatos, ofreciendo una base organizada para la composición visual. La regularidad de sus líneas y su capacidad para mantener un ritmo uniforme contribuyen a la coherencia y claridad del diseño resultante.

#### *2.6.1.4.2. Márgenes*

Ofrecen un área destinada para incluir anotaciones o realizar modificaciones en el diseño, dividida generalmente en secciones conocidas como margen superior, inferior y lateral. En conexión con esto, según Guerrero (2016):

Son los espacios en blanco que le dan soltura a nuestra diagramación en el libro. Estos márgenes están compuestos por cabeza, pie, lomo y corte, llamados así, o en el programa de InDesign denominados como superior, inferior, interior y exterior. El margen es útil para agregar elementos como la cabecera y numeración de páginas (p. 43).

#### *2.6.1.4.3. Columnas*

En el diseño editorial, son aquellas que forman a la retícula. “La retícula de columnas es muy flexible ya que su estructura permite organizar los elementos y lograr composiciones diversas.” (Guerrero, 2016) (págs. 11 - 12).

La estructura de la retícula de columnas es altamente adaptable, lo que posibilita la organización de elementos y la creación de composiciones variadas.

#### *2.6.1.4.4. Módulos*

Los módulos son espacios que se emplean para organizar y repartir el contenido en una página uniformemente, se encargan de dividir el espacio disponible en partes proporcionales, lo que permite una correcta estructura visual, Guerrero (2016) define los módulos como:

Es la más completa por su división de columnas. Además, posee líneas tanto horizontales como verticales que permiten dividir la página formando pequeños módulos, para un diseño más elaborado como los de las revistas agregar elementos como la cabecera y numeración de páginas (p. 34).

Estas estructuras se utilizan para alinear elementos visuales y textuales, ofreciendo flexibilidad para ajustar el diseño según se necesite. Son importantes para desarrollar diseños atractivos y funcionales en publicaciones impresas y digitales.

#### *2.6.1.4.5. Zonas espaciales*

Desde el punto de vista del diseño editorial, hace referencia a conjuntos de módulos que crean áreas identificables en una página, reservadas para elementos específicos como imágenes. Estas áreas facilitan la organización del diseño y orientan la disposición de los elementos para garantizar una presentación ordenada del contenido. "Llamamos zonas espaciales al grupo de módulos que juntos forman campos visiblemente localizables. Estas zonas suelen reservarse para un determinado grupo de elementos como imágenes" (Guerrero, 2016)

Estas zonas, que pueden ser filas, columnas o módulos, forman la estructura visual de una página o diseño.

#### *2.6.1.4.6. Medianil*

El medianil se refiere a los espacios ubicados entre los módulos de una retícula, que sirven para establecer divisiones entre cada uno de estos espacios. Generalmente, sus dimensiones no suelen superar los 0.7 mm. Su función principal es organizar y alinear el contenido, así como distribuir los elementos de forma equilibrada en la página. como muestra "Las columnas están separadas por un medianil de 043 mm (medida por defecto en InDesign)" (Guerrero, 2016, pág. 21)

#### *2.6.1.4.7. Tipografía*

Para Satué (2007) la tipografía implica el arte y el método de estructurar y diseñar los caracteres alfabéticos, así como los especiales y símbolos, para formar un conjunto

armonioso y estéticamente agradable destinado a la escritura, impresión o presentación visual de textos.

En resumen, se trata del diseño y la configuración de letras empleadas en textos impresos o digitales. De igual manera Dabner, Stewart y Vickress (2018) definen a la tipografía como:

El proceso de distribuir las letras, palabras y texto para casi cualquier contexto imaginable, y constituye una de las herramientas más importantes que debe manejar el diseñador para conseguir una comunicación visual eficaz. Los diseñadores gráficos prenden los matices de la tipografía con el fin de utilizarla de manera creativa, con imaginación y sentido de la exploración, y respetando sus normas y las tradiciones (p. 10).

La tipografía no se limita simplemente a la selección de fuentes, sino que abarca el arte y la técnica de organizar los caracteres de manera coherente y estéticamente agradable para la escritura impresa o digital. Se subraya cómo la tipografía es una herramienta esencial para los diseñadores, ya que les permite distribuir letras, palabras y texto de manera efectiva en cualquier contexto imaginable. Según la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la Universidad Nacional de Rosario (2012) en su material didáctico “Lenguaje de la tipografia” las familias tipográficas se dividen en cinco grupos.

El serif, también llamado remate o terminal, se presenta en caracteres que terminan con formas que les proporcionan estabilidad adicional o los distinguen de manera singular, mientras que el Sans Serif se caracteriza por simplificar los caracteres a su forma esencial. Las mayúsculas adoptan formas fenicias y griegas, mientras que las minúsculas están compuestas por líneas rectas y círculos conectados. Por otro lado, las cursivas y rotuladas que engloba tipografías que imitan letras escritas a mano, como graffiti y otros estilos informales de trazado. También incluye tipografías cursivas. Ademas de las decorativas o fantasía las cuales presentan ornamentos o variaciones en su diseño, como sombras, distorsiones o bordes. Se utilizan para resaltar títulos sueltos, pero no son adecuadas para bloques extensos de texto o logotipos, ya que pueden resultar fatigosas rápidamente.

Finalmente, las incisas, estas se sitúan entre las tipografías con y sin serif, mostrando un remate apenas pronunciado que aporta elegancia al bloque de texto.

Elementos gráficos

#### 2.6.1.5. Ilustración

Desde la perspectiva del diseño editorial, la ilustración, al ser una imagen que se percibe de inmediato y crea un punto focal atrapante, es una herramienta poderosa para enriquecer el contenido editorial. Su capacidad para transmitir conceptos complejos de manera estética y atractiva es invaluable en la creación de diseños editoriales impactantes.

Como expresa Sanches (2005) una ilustración es una imagen que se percibe de inmediato y que, debido a sus atributos visuales evidentes, genera un punto focal o visualmente atractivo. Esto se destaca aún más cuando sus rasgos implícitos se manifiestan en una variedad de formas y colores, transmitiendo un concepto de alto valor estético, Chu (2018) resalta los principios básicos de la ilustración. Las líneas suaves, la claridad de forma y la practicidad definen su belleza.

Además, la ilustración se ve influenciada por la subjetividad de los autores, careciendo de una definición o criterio de evaluación unificados, lo que la convierte en un arte dinámico y vivo.

##### *2.6.1.5.1. Estilos Ilustrativos*

Existen varios estilos a lo largo de la historia, se ven influenciados por varios tipos de arte y movimientos artísticos. Si bien existen géneros de ilustración específicos, es bueno tener una idea de cuántos elementos culturales y el contexto que pueden influir en los estilos de ilustraciones.

- **Realismo**

El realismo es un estilo popular en la ilustración digital moderna. Abarca desde temas estilizados que representan vagamente la realidad hasta el fotorrealismo y el hiperrealismo, cuyo objetivo es representar la realidad y la forma humana lo más fielmente posible. Estos talentosos artistas pueden capturar la realidad a través de inmensos detalles, una brillante representación de las emociones o una perfecta precisión en la composición. (Aparaschivei, 2022)

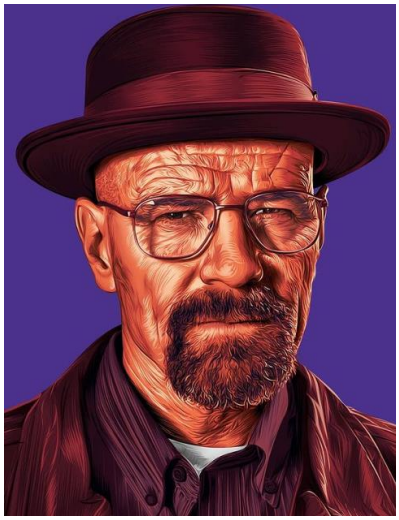


***Imagen 12. Breaking Bad***

**Fuente:** (Abdelrahman, 2020)

- **Fantasía**

La ilustración de fantasía es cambiante y encantadora, llena de mitología, magia, fábulas, leyendas y ciencia ficción. Este estilo de ilustración está inspirado en historias y representa escenas y personajes sobrenaturales. Suele ser bastante detallado, ejerciendo una inmensa habilidad por parte de estos imaginativos ilustradores. La profundidad de los detalles combinada con atmósferas cambiantes sumerge al espectador en un mundo alternativo. (Aparaschivei, 2022)

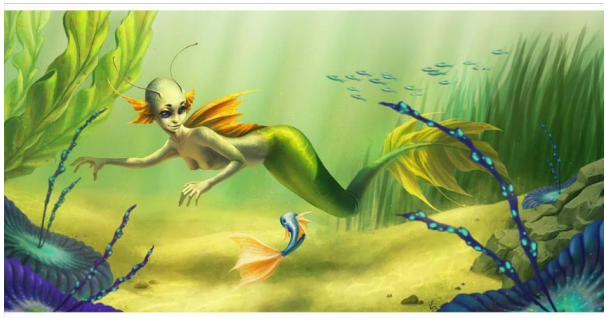


***Imagen 13. Morning meeting***

**Fuente:** (Gosia, 2021)

- Comic

Los cómics tradicionales han inspirado a muchos ilustradores contemporáneos en cuanto a estilo, historia y creación de personajes. Al considerar la estructura de diseño de las historias de cómic, los ilustradores tienen que imaginar la historia panel por panel, lo que da paso a un tipo particular de pensamiento creativo que es un buen desafío para cualquier diseñador. “Las novelas gráficas son otro tipo de ilustración similar al estilo de los cómics. Explorar la gran cantidad de novelas gráficas fantásticas que existen puede ser una buena idea para cualquier ilustrador interesado en los estilos de los cómics.” (Aparaschivei, 2022)




***Imagen 14. An Elektra sketch on a Daredevil blank***

**Fuente:** (Markbrooksart, 2020)

- **Ilustración Flat**

Esta tendencia de diseño gráfico explotó en 2020 y llegará para quedarse. Las marcas se están volviendo locas por las ilustraciones planas en todo tipo de comunicación visual para aplicaciones, sitios web, ilustraciones editoriales y más.

Este tipo popular de ilustración consta de detalles visuales planos bidimensionales en lugar de gráficos detallados. En lugar de detalles, los ilustradores que trabajan con este estilo suelen utilizar perspectivas y movimientos interesantes para dar profundidad y vida a las imágenes. (Aparaschivei, 2022)



Imagen 15. ***Earth Harmony project***

**Fuente:** (Janiolka, 2024)

- **Ilustración Cartoon**

Los dibujos animados creados para niños y adultos han definido aún más este estilo. Al dibujar palabras y personajes de ficción, los espectadores son transportados fuera de su realidad y obligados a imaginar algo más. Hay una cierta libertad en esto que nos permite contemplar ideas fuera de los límites de nuestra realidad inmediata, lo que hace que las ilustraciones inspiradas en dibujos animados sean perfectas para ayudar a los espectadores a imaginar ideas o simplemente el viejo escapismo. (Aparaschivei, 2022)

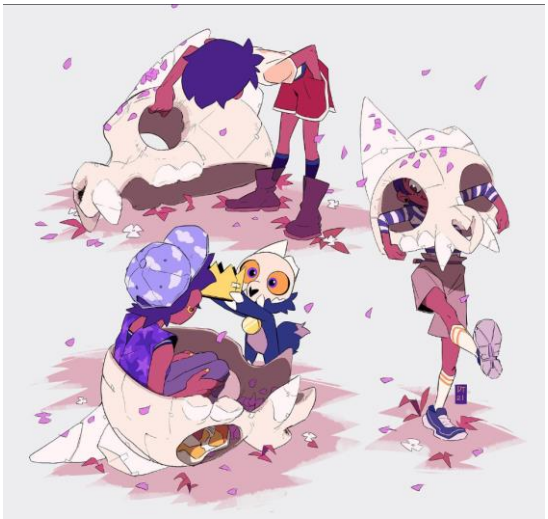


Imagen 16. ***Papier-mâché friend***

**Fuente:** (Terrance, 2022)

### 2.6.2. Conceptualización de la Variable Independiente

#### 2.6.2.1. Psicología

La psicología se considera una ciencia porque emplea el método científico para obtener conocimiento. Su ámbito de estudio abarca tanto aspectos de las ciencias naturales como de las sociales.

La psicología es una ciencia porque adquiere su conocimiento a través del método científico. Se encuentra ubicada en la conjunción entre las ciencias naturales y las sociales, ya que su objeto de estudio es tan amplio que participa de las característica de las ciencias naturales (biología, física, química, etc.) y de las ciencias sociales (filosofía, historia, etc.) (García Gonzáles, 2015, pág. 15)

Según los investigadores Arana, Meilán, & Pérez (2006) la psicología abarca múltiples métodos, enfoques epistemológicos, sistemas, teorías y disciplinas. En la psicología actual, existe una amplia gama de intereses, actividades y metas. Los profesionales de la psicología aún no han alcanzado un consenso sobre los temas a

estudiar, los enfoques de investigación, las teorías explicativas, la metodología a emplear, entre otros aspectos.

En resumen, los psicólogos aún no han alcanzado un consenso respecto a los temas de investigación, enfoques y metodologías, lo que refleja la diversidad y complejidad de esta disciplina en continua evolución.

#### 2.6.2.2. Psicología Educativa

Según los autores Stalyn y Peña Herrera (2021) la Psicología Educativa se centra en los fundamentos y teorías relacionadas con el aprendizaje humano, la enseñanza y la instrucción. Además, abarca la creación y aplicación de materiales, programas, estrategias y técnicas educativas fundamentadas en la investigación y la teoría, con el propósito de mejorar las actividades y procesos educativos en una variedad de contextos de la vida mientras que para Macazana, Justiniano, y Romero (2021) La psicología educativa se centra en estudiar el aprendizaje humano, mediante diferentes aspectos como la perspectiva cognitiva. Sus investigaciones se realizan bajo un marco científico, buscan optimizar los aprendizajes y el rendimiento de los alumnos.

Se resume la relevancia de la psicología educativa, la cual se enfoca en el estudio del aprendizaje humano y su mejora. Utilizando enfoques científicos y cognitivos, busca optimizar tanto los métodos de enseñanza como el rendimiento estudiantil. Además, abarca el diseño de materiales, programas y estrategias educativas basadas en la investigación y teoría. En este contexto, el diseño gráfico juega un papel crucial al facilitar la comunicación efectiva y la presentación visual de la información, contribuyendo así al proceso educativo y al desarrollo humano.

#### 2.6.2.3. Departamento de Consejería Estudiantil

Según el Ministerio de Educación Del Ecuador (2014) es una entidad presente en las instituciones educativas y las direcciones distritales de Ecuador, que colabora con otros participantes del ámbito educativo. Su labor consiste en brindar apoyo psicosocial, promover derechos, prevenir problemáticas sociales, fomentar la convivencia pacífica y

promover la inclusión socioeducativa en la comunidad educativa. Su objetivo es contribuir a la formación de proyectos de vida positivos para los estudiantes.

"El equipo de profesionales del DECE no estructurarán diagnósticos clínicos, procesos terapéuticos o psicoterapéuticos, apoyo psicopedagógico ni valoración o evaluación psicopedagógica." (© Ministerio de Educación, 2023)

El DECE colabora con otros profesionales para ofrecer apoyo psicosocial a estudiantes. Su labor incluye promover el proceso educativo, garantizar derechos, prevenir problemas sociales y fomentar la convivencia pacífica. Brinda apoyo amplio y preventivo según las políticas del Ministerio de Educación. El diseño gráfico puede ser útil para comunicar eficazmente las actividades y servicios del DECE dentro de la comunidad educativa.

#### *2.6.2.3.1. Eje de consejería*

Se enfoca en proporcionar apoyo emocional, orientación y asesoramiento a las personas que enfrentan desafíos o dificultades en sus vidas. "La acción de acompañar, orientar y brindar asesoramiento a toda la comunidad educativa con el objetivo de articular las acciones para la consolidación de la convivencia armónica y la construcción de proyectos de vida integrales de la población estudiantil." (© Ministerio de Educación, 2023)

Quintuña Álvarez (2018) menciona que es crucial revitalizar la consejería estudiantil tanto en su enfoque como en sus técnicas, para que se convierta en una herramienta fundamental para todos los involucrados en el ámbito educativo. Este es el momento oportuno para proponer estrategias que contemplen nuevas ideas y prácticas, incluso si eso implica realizar ajustes en los planes de estudio de los profesionales del campo.

#### *2.6.2.3.2. Eje de Promoción y Prevención*

Se refiere a un enfoque que busca fomentar el bienestar y prevenir la aparición de problemas o trastornos psicológicos. Este enfoque reconoce la importancia de promover conductas saludables y habilidades de afrontamiento positivas, así como de prevenir la manifestación de problemas emocionales, mentales o conductuales. “Son las acciones orientadas a generar las condiciones para que la población estudiantil ejerza plenamente sus derechos e identifique problemáticas psicosociales que afecten su desarrollo integral.” (© Ministerio de Educación, 2023, pág. 50). En el modelo de gestion del departamento de Consejeria Estudiantil del Ecuador (2023) se menciona que:

La promoción es el proceso informativo y sensibilizador que permite conocer la importancia del respeto, ejercicio, exigibilidad y garantía de los derechos humanos mientras que la prevención es la identificación de los potenciales factores de riesgos psicosociales a los cuales la población estudiantil puede estar expuesta y la identificación de los factores de protección para potenciarlos. (pág. 50)

#### *2.6.2.3.3. Eje de Atención Psicosocial*

Se encargará de coordinar una serie de acciones fundamentales para el abordaje integral de las necesidades de las personas. “Son las acciones orientadas a generar las condiciones para que la población estudiantil ejerza plenamente sus derechos e identifique problemáticas psicosociales que afecten su desarrollo integral.” (© Ministerio de Educación, 2023)

En el modelo de gestion del Departamento de Consejeria estudiantil del Ecuador (2023)

se menciona que el eje de atención psicosocial coordina acciones para identificar, intervenir, derivar, seguir y reparar problemas:

- **Detección:** por medio de la observación o escucha en los diferentes espacios educativos para verificar que las alertas reportadas o identificadas tienen relación con una situación de inestabilidad emocional, conflictos (individual, escolar,

familiar, social, adaptativo), desastre natural, vulneración de derechos, o de riesgo psicosocial que pueda afectar el desarrollo integral de las y los estudiantes.

- **Derivación:** La acción de derivar estará a cargo de la máxima autoridad institucional, cuando se trate de instancias externas a la institución educativa o al Ministerio de Educación. Para esto es necesario que desde el Departamento de Consejería Estudiantil se emita la ficha de derivación para que la autoridad, junto con un oficio, envíe a la instancia que corresponda para la atención especializada de él o la estudiante.
- **Seguimiento:** a través de la comunicación frecuente con profesionales, instancias u organismos que han receptado el caso derivado, así como con la familia del estudiante, con la finalidad de evidenciar el avance de las estrategias planteadas tanto desde estas instancias como las planteadas en el plan de atención psicosocial.
- **Reparación:** Asesoramiento a la máxima autoridad institucional en la implementación de medidas para la reparación establecidas por autoridades administrativas o judiciales competentes al interior de la institución educativa, a la par del cumplimiento de las rutas y protocolos correspondientes. (págs. 51-53)

#### *2.6.2.3.4. Eje de Inclusión Socioeducativa*

La inclusión socioeducativa es un enfoque que busca asegurar que todas las personas tengan igualdad de oportunidades en el sistema educativo, sin importar sus diferencias individuales. Según Ministerio de Educación (2023) el DECE lleva a cabo acciones para contribuir a los procesos de inclusión educativa para todo el personal de la institución. Es esencial reconocer que la inclusión socioeducativa busca asegurar que todos tengan acceso completo y equitativo a la educación, asegurando su participación continua y exitosa en un ambiente que fomente la inclusión social. Esto implica comprender y abordar las situaciones de vulnerabilidad de manera inmediata.

#### 2.6.2.4. Psicoeducación

La psicoeducación es un método terapéutico que consiste en proporcionar información educativa y orientación psicológica a personas o grupos, con el propósito de ayudarles a comprender y manejar sus dificultades emocionales, mentales o conductuales. "El proceso por el que la persona tiene la posibilidad de desarrollar potencialidades propias en base al descubrimiento de sus fortalezas que le lleva a ser capaz de analizar y enfrentarse a las situaciones cotidianas de una forma más adaptativa" (Tena Hernández, 2020, pág. 38). Mientras que Martínez (2002) lo define que como un procedimiento en constante movimiento, completo y unificador, dirigido a todas las personas en todas las etapas y entornos de sus vidas, con un enfoque principalmente social y educativo. Esta perspectiva se basa en un enfoque global, comprensivo, ecológico, crítico y reflexivo. No solo se trata de asistir, sino también de actuar como intermediario, conectar y promover diversos procesos de cambio tanto a nivel social como personal.

##### *2.6.2.4.1. Principios de la Orientación Psicopedagógica*

Según Bisquerra (1998) y otros autores como Santana (2003), Martínez (2002) , se identifican cuatro principios fundamentales que regulan la acción psicoeducativa. Estos principios, considerados esenciales, se consideran como directrices para guiar la intervención en este ámbito.

- Principio antropológico

Se refiere a la idea de que la educación y el desarrollo humano deben tener en cuenta la naturaleza y características intrínsecas de la persona. Para Erausquin , Denegri, y Michele (2014) el principio antropológico:

Subyace la concepción del orientador del otro como ser humano y su libertad, dentro de sus limitaciones y condicionamientos ambientales. Las necesidades humanas son el fundamento de la orientación. Se basa en el hecho de que las personas necesitan ayuda y que ello aumenta en la vida contemporánea, por su grado de complejidad. El

individuo no puede resolver los problemas por sí solo y necesita asistencia organizada socialmente. (pág. 11)

El principio antropológico enfatiza la importancia de comprender al individuo como un ser humano completo, con necesidades y derechos, y reconoce la importancia de la asistencia social en el abordaje de dichas necesidades.

- Principio de prevención.

Se centra en tomar medidas anticipadas y proactivas para evitar la aparición de dificultades o problemas en el desarrollo y el aprendizaje. “Se basa en la necesidad de preparar a las personas para la superación de las diferentes crisis de desarrollo. Su objetivo es promocionar conductas saludables y competencias personales, como las relacionadas con la inteligencia interpersonal y la intrapersonal” (Parras, Madrigal, Redondo, Vasconcelos, & Navarro, 2008, pág. 35)

Concepto proveniente del área de la salud mental, de la teoría de la crisis, de gran importancia en la educación, si se propone favorecer el desarrollo integral de la persona. Constituye el nivel proactivo de la intervención, que se anticipa a las situaciones que pueden obstaculizarlo, tratando de impedir que los problemas se presenten o estar preparados para lograr que los efectos sean menores. (Erausquin , Denegri, & Michele , 2014, pág. 11)

Se enfoca en identificar posibles factores de riesgo y tomar acciones preventivas para minimizar su impacto, en lugar de esperar a que los problemas se presenten para abordarlos. Esto puede incluir programas de promoción del bienestar y estrategias de apoyo desde etapas tempranas de la vida.

- Principio de desarrollo

El principio de desarrollo en psicoeducación aborda la comprensión del proceso evolutivo continuo y progresivo que atraviesan los individuos a lo largo de sus vidas, abarcando aspectos físicos, cognitivos, emocionales, sociales y morales. Reconoce que

cada persona tiene su propio ritmo y trayectoria de desarrollo, influido por diversos factores internos y externos. “Considera al individuo como un ser en continuo proceso de crecimiento. La educación es el desarrollo del potencial de la persona, que debe ser suficientemente activado y generado, a través de escenarios propiciadores de cambios”. (Erausquin , Denegri, & Michele , 2014, pág. 11)

Para Rodríguez, Álvarez, y Echeverría (1993) Desde un punto de vista del desarrollo evolutivo, se entiende que el progreso personal implica un camino hacia la refinación continua del individuo. Este refinamiento se alcanza mediante una serie de cambios cualitativos progresivos, los cuales facilitan una comprensión en constante evolución del mundo y la incorporación de experiencias más amplias y complejas a lo largo de la vida.

En el contexto educativo, este principio orienta las intervenciones para fomentar un crecimiento saludable y adaptativo en todas las áreas del desarrollo humano.

- Principio de acción social

El principio de acción social en psicoeducación implica que el proceso educativo y terapéutico no se limita al individuo aislado, sino que está estrechamente relacionado con el entorno social en el que se desenvuelve. Reconoce que la interacción con la familia, la comunidad y la sociedad en general es fundamental para el aprendizaje y la adaptación psicológica. Por otro lado, se recalcan “El orientador es un agente de cambio. La intervención es ecológica, se realiza en un contexto social determinado y apunta a su conocimiento y transformación.” (Erausquin , Denegri, & Michele , 2014, pág. 11)

Para (Parras, Madrigal, Redondo, Vasconcelos, & Navarro, 2008):

> El principio de intervención social se enfoca desde una perspectiva holístico-sistémica de la orientación, según la cual, se deben incluir en toda intervención orientadora las condiciones ambientales y contextuales del individuo, ya que estas condiciones influyen en su toma de decisiones y en su desarrollo personal. (pág. 37)

Por lo tanto, la psicoeducación busca promover cambios tanto a nivel individual como en el contexto social más amplio, fomentando la colaboración y la participación para mejorar el bienestar y el desarrollo de las personas.

- Tipo de intervención: Directa-Indirecta

La intervención directa en psicoeducación implica la interacción directa entre el profesional y el individuo o grupo objetivo, mientras que la intervención indirecta se realiza a través de intermediarios como profesores o padres. “La intervención directa es aquella en la que el orientador o tutor está cara a cara con el orientado o grupo de ellos. El orientador centra su acción en el destinatario directo de su intervención: en nuestro caso, el alumno”. (Erausquin , Denegri, & Michele , 2014, pág. 12)

Para (Parras, Madrigal, Redondo, Vasconcelos, & Navarro, 2008) la intervención directa, tiene alta demanda por parte de las familias y ciertos profesores. Sin embargo, esta aproximación presenta limitaciones, ya que no logra alcanzar a todos los individuos, se enfoca únicamente en algunas funciones de la orientación, y descuida la participación de otros agentes relevantes, como los profesores y tutores. Por otro lado, la intervención indirecta del orientador, mediante procesos de consulta y formación, puede atenuar estas deficiencias. En este enfoque, la orientación llega al alumnado a través de profesores, tutores y padres debidamente instruidos por el especialista en Orientación educativa.

En la intervención directa, el profesional brinda orientación y apoyo directo, mientras que en la indirecta proporciona formación y recursos a intermediarios para que estos apoyen el desarrollo de los individuos.

- Ámbito de intervención: Interna- Externa

Se refiere al contexto en el que se lleva a cabo la intervención para promover el desarrollo, el bienestar y el aprendizaje de los individuos. Para Erausquin , Denegri, & Michele (2014):

La intervención interna se lleva a la práctica con el personal del mismo centro educativo. La intervención externa es realizada por especialistas que no forman parte del staff del centro educativo. La acción tutorial siempre es una intervención interna, mientras que los equipos sectoriales realizan intervenciones externas a la dinámica diaria de los centros educativos. Ambos tienen ventajas y desventajas comparativas, vinculadas a la implicación y des implicación, al aporte del "ser parte" y del "tomar parte" en la participación, y a la importancia de la exterioridad para el distanciamiento posibilitador de enriquecimiento. (pág. 12)

La intervención interna se focaliza en el propio individuo, abordando de manera directa sus pensamientos, emociones, habilidades y comportamientos. En contraste, la intervención externa se dirige a modificar o mejorar el entorno que rodea al individuo, tales como su familia, escuela o comunidad.

- Destinatario: Individual-Grupal

El destinatario de la intervención psicoeducativa puede ser individual. "La intervención individual ha sido la más habitual en la línea tradicional de Orientación Psicoeducativa. Es para ella que los psicólogos parecen creer que están más y mejor formados." (Erausquin , Denegri, & Michele , 2014, pág. 12) Enfocándose en una persona específica y adaptando la atención a sus necesidades, habilidades y metas personales. El destinatario también puede ser grupal.

La intervención sobre y en grupos, instituciones y comunidades, en el Arena Educativa, tiende a configurarse como emergente. Este eje se vincula con las "unidades de análisis de la intervención". ¿Sobre qué o quiénes interviene el psicólogo en los contextos educativos? Depende de cómo defina, recorte y sitúa el problema. (Erausquin , Denegri, & Michele , 2014, pág. 12)

Lo que implica que la intervención se lleva a cabo con un grupo de personas que comparten características, experiencias o necesidades similares. En este caso, la intervención busca fomentar el apoyo mutuo, la interacción social positiva y el aprendizaje colectivo dentro del grupo.

- Temporalidad de la intervención: reactiva/proactiva

La temporalidad de la intervención en psicoeducación se refiere al momento en que se lleva a cabo la acción de intervención, en relación con el desarrollo del individuo o grupo y la aparición de sus dificultades o necesidades.

La intervención reactiva se considera centrada en el problema que ya ha aparecido y ha sido localizado – a veces reducido o segregado - en una parte de la población o en un sujeto individual, y en general, tiene un carácter correctivo o remedial, siendo la expectativa de readaptación a lo establecido. En el extremo opuesto están la prevención y el desarrollo, que suponen una intervención proactiva, que se inicia antes de que se haya manifestado o desplegado, ni – sobre todo – se haya sectorizado o localizado, algún tipo de problema. Está dirigida a todo el alumnado para potenciar la prevención, antes de que surjan los problemas, optimizando los recursos para dinamizar el desarrollo de sus personalidades y favorecer su auto y hetero realización. (Erausquin , Denegri, & Michele , 2014, pág. 12)

- Orientación: Salud, Educación, Subjetividad.

En psicoeducación, la orientación se dirige hacia tres áreas principales: salud, educación y subjetividad.

César Coll (1988) subrayaba que las intervenciones de los psicólogos en educación parecían orientadas a la salud de los individuos más que al proceso educativo, y parecían no tener vinculación con el enriquecimiento y optimización del aprendizaje de los alumnos. En nuestro contexto social, según investigaciones realizadas sobre “narrativas y discursos de psicólogos que trabajan como orientadores escolares” (Erausquin, Bur, 2013), en ocasiones sus objetivos y sus recortes se vinculan más al “deseo” de los “sujetos”, casi independientemente de su salud, de su aprendizaje o de su educación. (Erausquin , Denegri, & Michele , 2014, pág. 13)

La orientación hacia la salud busca promover el bienestar físico y emocional, así como prevenir enfermedades.La orientación educativa se centra en apoyar el aprendizaje y desarrollo académico, ofreciendo estrategias y herramientas para mejorar el rendimiento

escolar.Por último, la orientación hacia la subjetividad busca fortalecer el desarrollo personal y emocional, ayudando a comprender y manejar las emociones, pensamientos y relaciones interpersonales.

#### 2.6.2.5. Trastornos Mentales

Según la American Psychiatric Association (Asociación Americana de Psiquiatría) (2014)

"Un trastorno mental es un síndrome caracterizado por una alteración clínicamente significativa del estado cognitivo, la regulación emocional o el comportamiento del individuo que refleja una disfunción de los procesos psicológicos, biológicos o del desarrollo que subyacen en su función mental." (pág. 20)

Tal como lo respalda la OMS (2022) es una alteración clínica donde es netamente cognitiva, se trata de las regulaciones de las emociones o el comportamiento de un sujeto. Por lo general, se asocia a la angustia o a discapacidad funcional, afecta a todas las personas sin importar su edad, género o raza esto puede llevar a consecuencias fatales para el individuo que lo padece.

Es importante mencionar que los trastornos mentales se definen "en relación a las normas y valores culturales, sociales y familiares la cultura proporciona marcos interpretativos que dan forma a la experiencia y expresión de los síntomas, signos y comportamientos que constituyen criterios para el diagnóstico" (American Psychiatric Association, 2014, pág. 14) De igual manera, no es posible ofrecer una descripción exhaustiva de la amplia variedad de trastornos mentales que las personas pueden experimentar y que pueden manifestarse en cualquier momento ante médicos en cualquier lugar del mundo. La diversidad de influencias genéticas y ambientales que han incidido en el desarrollo humano y han afectado su funcionamiento cognitivo, emocional y conductual es casi infinita.

#### *2.6.2.5.1. Depresión*

La depresión, un trastorno mental que afecta a millones de personas en todo el mundo, se presenta como uno de los padecimientos más extendidos en la sociedad contemporánea. Según la OMS (2022) la depresión es:

La alteración del estado de ánimo y emocional debido a problemas de la vida diaria. La persona presenta un estado de ánimo de tristeza, irritabilidad, sensación de vacío o poco interés hacia las actividades, esto se presenta todos los días por alrededor de dos semanas. Los aspectos más relevantes que presenta la depresión es dificultad para concentrarse, sentimiento de culpa o autoestima baja, no pensar en el futuro, pensamientos de muerte o de suicidio, alteración del sueño, cambios en el apetito o peso, sensación de cansanción o falta de energía. Las personas que padecen esta enfermedad son más propensas a cometer suicidio.

Algunos de los tipos de trastornos depresivos más reconocidos según la American Psychiatric Association (2014) incluyen:

El trastorno de depresión mayor (incluye el episodio depresivo mayor), el trastorno depresivo persistente (distimia), el trastorno disfórico premenstrual, el trastorno depresivo inducido por una sustancia/medicamento, el trastorno depresivo debido a otra afección médica, otro trastorno depresivo especificado y otro trastorno depresivo no especificado. El rasgo común de todos estos trastornos es la presencia de un ánimo triste, vacío o irritable, acompañado de cambios somáticos y cognitivos que afectan significativamente a la capacidad funcional del individuo. Lo que los diferencia es la duración, la presentación temporal o la supuesta etiología. (pág. 155)

Reconocer y comprender estas diferencias es fundamental para proporcionar un tratamiento adecuado y apoyo a quienes luchan contra la depresión.

#### *2.6.2.5.2. Ansiedad*

La ansiedad es una reacción natural del organismo frente a situaciones que se perciben como amenazantes o estresantes. Es una emoción común que puede manifestarse como preocupación, nerviosismo o miedo, y todos la experimentamos en momentos determinados. En circunstancias adecuadas, la ansiedad puede ser beneficiosa al mantenernos alerta y preparados para enfrentar desafíos. No obstante, cuando la ansiedad se vuelve excesiva, persistente y afecta negativamente nuestras actividades cotidianas, se convierte en un problema. Para la OMS (2022):

Los trastornos de ansiedad son condiciones de salud mental en las que la ansiedad es abrumadora y difícil de controlar. Se denomina trastorno de ansiedad al miedo y la preocupación excesiva. Los síntomas que presenta este trastorno es la angustia o una discapacidad funcional. Existen tipos de ansiedad: trastorno de ansiedad generalizada, trastorno de pánico, trastorno de ansiedad social, agorafobia, trastorno de ansiedad de separación, determinadas fobias y mutismo selectivo.

Según la American Psychiatric Association (2014) las características principales del trastorno de ansiedad generalizada incluyen la presencia constante e intensa de ansiedad y preocupación sobre diversos aspectos de la vida, como el trabajo y el desempeño académico, los cuales son percibidos como difíciles de controlar por la persona afectada. Además, se experimentan síntomas físicos como inquietud, sensación de excitación o nerviosismo, fatiga, dificultad para concentrarse o tener la mente en blanco, irritabilidad, tensión muscular y problemas para conciliar el sueño.

# CAPÍTULO III. INVESTIGACIÓN DE MERCADO

## 3.1. Análisis externo

### 3.1.1. Análisis PEST (Político, Económico, Social, Tecnológico)

#### 3.1.1.1. Político

La problemática de los trastornos mentales en Ecuador ha sido una preocupación creciente en los últimos años, evidenciando una profunda necesidad de atención y acción por parte de las autoridades y la sociedad en general. Esta situación se ha visto afectada negativamente por la ausencia de políticas específicas y efectivas en el ámbito de la salud mental.

Según la página web de noticias El Nuevo Ecuador Vive (2023) representantes de 35 países miembros de la Organización Panamericana de la Salud (OPS), reunidos en su 60° Consejo Directivo, aprobaron por unanimidad una estrategia para mejorar la salud mental y prevenir el suicidio en las Américas. Esta resolución fue adoptada el 27 de septiembre de 2023, tras tres días de análisis y debate en Washington, Estados Unidos.

Además, José Ruales, Minis99999999999999999999999999888+´+´ptro de Salud Pública de Ecuador, destacó la relevancia de esta estrategia, especialmente en el contexto del aumento de los problemas de salud mental durante la pandemia de COVID-19. Destacó la importancia de reconocer la salud mental como parte integral de la salud general y la necesidad de prevenir trastornos mentales y brindar atención oportuna a la conducta suicida.

Por último, se destacando la implementación de la Política Nacional de Salud Mental y el enfoque preventivo mediante el Manual de Prevención del Suicidio para cuidadores comunitarios. Según la Asamblea Nacional (2024):

**Capítulo 1**

**Normas Generales**

**Artículo 1. Objeto. -** La presente Ley tiene por objeto establecer un marco LE para la salud mental que promueva, regule y garantice el pleno ejercicio del derecho a la salud al de las personas en todo su ciclo de vida, bajo un modelo de atención integral y comunitario.

**Artículo 2. Ámbito. -** La presente Ley es de aplicación obligatoria en el territorio nacional, para todas las personas, instituciones y establecimientos públicos y privados que efectúen actividades relacionadas con la salud mental.

**Artículo 3. Fines. -** La presente ley tiene como finalidad:

**a)** Reconocer a la salud mental como parte de la atención integral de salud e impulsar la consolidación de una política nacional en salud mental, a fin de que el Estado priorice las acciones en esta materia.

**b)** Establecer la prevención integral como eje de la política de salud mental con participación intersectorial, de las personas naturales y jurídicas de derecho público o privado, la familia y la comunidad.

**e)** Fomentar el bienestar mental, prevenir los trastornos mentales, proporcionar atención integral, promover la recuperación y garantizar el ejercicio pleno de los derechos humanos.

**a)** Promover la salud integral y el bienestar físico, psicológico, cognitivo, emocional y relacional de todas las personas, en todo el curso de vida, considerando su ámbito individual, familiar, social y comunitario.

**e)** Fomentar el desarrollo de planes y programas de promoción de la salud mental y de prácticas de vida saludables en todo el ciclo de vida, a fin de prevenir trastornos mentales.

**f)** Prevenir la mortalidad, morbilidad, discriminación, discapacidad, a través de la atención oportuna, que incluya la promoción, prevención, tratamiento, rehabilitación y cuidados paliativos, basados en la mejor evidencia científica disponible.

**g)** Eliminar los internamientos a largo plazo de las personas con trastornos mentales sin finalidad terapéutica.

**h)** Promover la inclusión social, familiar, educativa, laboral, económica y comunitaria de las personas con trastornos mentales, con el fin de amparar el desarrollo de sus derechos humanos.

**i)** Garantizar el acceso a servicios de salud mental de calidad, calidez, en ambientes seguros y la disponibilidad de los mismos para la atención integral, a través del Sistema Nacional de Salud.

**Artículo 4. Principios. -** La presente Ley se regirá por los principios de universalidad, inclusión, precaución, sostenibilidad, bioética, gradualidad, suficiencia, equidad, calidad, eficacia, eficiencia, transparencia, oportunidad, calidez, corresponsabilidad, accesibilidad, no discriminación, no revictimización, imparcialidad, participación, autonomía de la persona, interdisciplinariedad, intersectorialidad, dignidad y confidencialidad.

(…)

A pesar de este progreso, la brecha entre quienes necesitan atención y aquellos que la reciben sigue siendo considerable. Muchas personas continúan luchando en silencio con sus problemas de salud mental, enfrentando obstáculos para acceder a los servicios necesarios y enfrentando el estigma y la discriminación en sus comunidades. Esta brecha representa un desafío continuo que requiere un compromiso sostenido por parte de todos los sectores de la sociedad para garantizar que nadie se quede atrás en la búsqueda de una mejor salud mental y bienestar.

En el contexto de la Unidad Educativa "Juan Montalvo" dentro del reglamento general a la Ley Orgánica De Educación Intercultural (Ministerio de Educación, 2017), el artículo 53.- deberes y atribuciones de la sección III y del Departamento de Consejería Estudiantil en los establecimientos educativos, destacando la resolución de conflictos, formulación de políticas, evaluación de programas, y apoyo a las acciones del Departamento. Además, establecen que la atención integral de los estudiantes es responsabilidad compartida de toda la comunidad educativa, con énfasis en la participación activa del personal docente, directivo, administrativo y estudiantes. Se enfatiza en la necesidad de mantener la calidad de las intervenciones mediante la actualización del personal y la articulación de redes interinstitucionales para facilitar acciones de apoyo y supervisión.

En resumen, el reglamento establece un marco claro y riguroso para la atención integral de los estudiantes, promoviendo una cultura de protección de derechos y colaboración interinstitucional en beneficio del desarrollo educativo y humano.

#### 3.1.1.2. Económico

La Política del Presupuesto de la Organización Panamericana de la Salud (OPS) establece los principios y directrices para la gestión eficiente y transparente de los recursos financieros de la organización. Esta política busca garantizar la utilización óptima de los fondos disponibles para alcanzar los objetivos estratégicos de la OPS en el ámbito de la salud pública en las Américas. Incluye disposiciones relacionadas con la planificación, ejecución, seguimiento y evaluación del presupuesto, así como medidas para promover la transparencia, la rendición de cuentas y el uso eficaz de los recursos financieros. La política también enfatiza la importancia de la participación y la colaboración entre los estados miembros y otros socios para asegurar una asignación equitativa y eficiente de los fondos en apoyo a las prioridades de salud pública en la región. **S**egún la asignación de la OMS a la Región de las Américas 2024-2025 (2023) En el marco del proyecto de Presupuesto por Programas de la OMS, se destina un total de $313.7 millones a la Región de las Américas, distribuidos de la siguiente manera: $295.6 millones para programas básicos, $5.1 millones para programas especiales y $13.0 millones para emergencias. Esta asignación representa un aumento de $3.5 millones, equivalente a un 1.6% más, con respecto al presupuesto asignado para programas básicos en el periodo 2022-2023.

La OPS continúa fortaleciendo estratégicamente su labor a nivel de país (2023). Para distribuir la asignación del presupuesto a nivel de país de manera transparente y equitativa, los Estados Miembros adoptaron la Política del presupuesto de la OPS en el 57.º Consejo Directivo, en el 2019. De acuerdo con el compromiso de la Oficina de fortalecer el enfoque en el nivel de país en el Presupuesto por Programas 2024-2025, el 81% ($16,3 millones) del aumento del presupuesto general de $20,5 millones respecto del Presupuesto por Programas 2022-2023 se ha asignado al nivel de país.

Se propone para Ecuador en el 2024-2025 un presupuesto de $9,100,000.

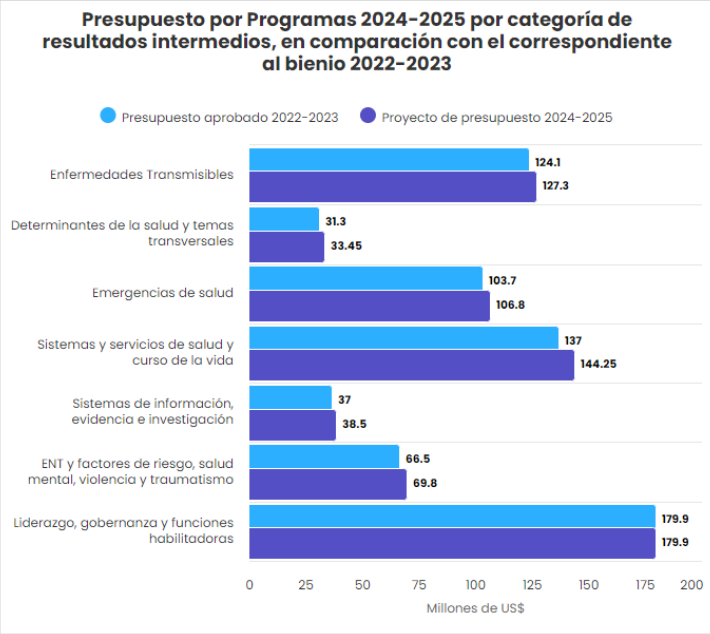



***Gráfico 5. Presupuesto por Programas 2024-2025***

Fuente: (OPS, 2023)

La atención de los trastornos mentales en Ecuador enfrenta desafíos económicos significativos que afectan tanto a los pacientes como al sistema de salud en su conjunto. Aunque se reconoce la importancia de abordar la salud mental, los recursos financieros asignados a este campo son limitados en comparación con otras áreas de la salud. Esta escasez de recursos se ve agravada por la desigualdad económica en el país, que impacta negativamente en el acceso de la población más vulnerable a servicios de salud mental adecuados. La falta de inversión en la prevención y tratamiento de los trastornos mentales puede tener consecuencias graves no solo para la salud de los individuos, sino también para la economía en términos de productividad laboral y costos asociados a la atención de la salud.

En el contexto de la Unidad Educativa, es evidente que los estudiantes provienen en su mayoría de familias pertenecientes a la clase social media y media-alta. Este perfil socioeconómico se puede inferir tanto por el carácter público de la institución como por su ubicación en la zona central de Ambato, una ciudad conocida por tener una economía

predominantemente media-alta. Esta situación sugiere que los estudiantes pueden contar con ciertos niveles de acceso a recursos y oportunidades que reflejan las características socioeconómicas de sus familias y entorno. Sin embargo, es importante reconocer que dentro de esta diversidad socioeconómica también pueden existir diferencias significativas en los recursos disponibles para cada estudiante, lo que puede influir en sus experiencias educativas y en sus necesidades individuales. Por lo tanto, es fundamental para la institución educativa adoptar enfoques inclusivos que reconozcan y aborden estas diferencias, garantizando así que todos los estudiantes tengan igualdad de oportunidades para alcanzar su máximo potencial académico y personal.

#### 3.1.1.3. Social

La falta de conciencia y comprensión sobre los trastornos mentales en la sociedad ecuatoriana contribuye a este problema, lo que resulta en un retraso en la búsqueda de ayuda profesional por parte de quienes experimentan problemas de salud mental o desarrollan un trastorno. Además, la escasez de recursos y servicios de salud mental accesibles y adecuados agrava aún más la situación, dejando a muchas personas sin la atención necesaria.

"El estigma limitan el acceso a los servicios de salud mental, por lo que la capacitación a profesionales de la salud con enfoque en derechos humanos y el contacto directo son algunas de las estrategias para erradicar prejuicios y discriminación de la salud mental" (Medscape, 2024)

Para abordar estos desafíos, es crucial promover una mayor conciencia y comprensión de los trastornos mentales en la sociedad ecuatoriana. Esto incluye educar al público sobre la naturaleza de los trastornos mentales, no estigmatizar estas condiciones y fomentar la aceptación y el apoyo comunitario hacia quienes las padecen. Además, es necesario mejorar el acceso a servicios de salud mental de calidad y promover enfoques de tratamiento culturalmente sensibles que tengan en cuenta las creencias y prácticas locales.

"Cuando hay un problema de salud mental comenzamos a crear estereotipos y prejuicios que generan una diferenciación entre ellos y nosotros. Lo que provoca que el personal de salud caiga en un paternalismo excesivo con el que castiga al paciente al responsabilizarlo de su problema". (Medscape, 2024)

En resumen, el abordaje de los trastornos mentales en Ecuador requiere un enfoque integral que incluya medidas para reducir el estigma, mejorar el acceso a servicios de salud mental y promover la comprensión y el apoyo comunitario hacia quienes enfrentan estos desafíos. Esto no solo beneficiará a las personas que padecen trastornos mentales, sino que también contribuirá a construir una sociedad más inclusiva y compasiva en general.

El análisis social de la Unidad Educativa "Juan Montalvo", es importante reconocer que los estudiantes y miembros de la comunidad educativa pueden enfrentar desafíos relacionados con la salud mental, que pueden afectar su bienestar y desempeño académico. La falta de conciencia y comprensión sobre los trastornos mentales en la sociedad contribuye a este problema, ya que puede haber una resistencia a buscar ayuda profesional debido al estigma asociado con las enfermedades mentales. Esta situación se ve agravada por la escasez de recursos y servicios de salud mental accesibles y adecuados, lo que deja a muchas personas sin la atención necesaria.

#### 3.1.1.4. Tecnológico

La salud mental es un aspecto fundamental del bienestar humano, y su importancia ha sido cada vez más reconocida en la sociedad contemporánea. Con el avance de la tecnología, han surgido nuevas herramientas y aplicaciones que pueden desempeñar un papel importante en la terapia y prevención de trastornos mentales, así como en la detección temprana de riesgos suicidas.

El uso de tecnologías de apoyo a la terapia, el estudio realizado por la Universidad de Washington (Buck, y otros, 2022) resalta la efectividad de los mensajes de texto como una forma de terapia remota. Esta tecnología permite una comunicación continua entre el

paciente y el terapeuta, brindando apoyo emocional y recordatorios para seguir los tratamientos.

La realidad virtual también juega un papel importante, plataformas como Psious ofrecen entornos virtuales que pueden utilizarse como herramientas terapéuticas para tratar una variedad de trastornos, incluyendo fobias, ansiedad y trastorno de estrés postraumático. La Realidad Virtual proporciona una experiencia inmersiva que puede ayudar a los pacientes a enfrentar y superar sus miedos de una manera controlada y segura.

Según la autora Reyes Martínez (2024) estas tecnologías proporcionan entornos seguros para abordar traumas y fobias, permitiendo a los pacientes gestionar sus emociones en tiempo real durante la terapia. La VR implica la proyección de gráficos interactivos en 3D a través de dispositivos como lentes o auriculares. Los pacientes se familiarizan con el equipo y se les monitoriza mientras experimentan estímulos controlados por el psicólogo. Después de las sesiones, se les ofrece tiempo para procesar la experiencia, y el terapeuta proporciona técnicas para gestionar emociones. Para maximizar el potencial de esta tecnología, se necesita una inversión continua en investigación para validar su eficacia y personalizar su aplicación para cada paciente.

Las aplicaciones de prevención y detección de riesgos suicidas en base al análisis de redes sociales, según los periodistas Lara Salgado & Radio Galicia (2023) el proyecto STOP, creado por la Universidad Pompeu Fabra de Barcelona, muestra cómo la inteligencia artificial puede examinar los comportamientos en redes sociales como Twitter para detectar indicios de riesgo suicida. Esta metodología posibilita una identificación precoz y acciones preventivas.

Aplicaciones móviles de salud mental, el estudio de la revista BMC Medicine señala “La utilización de tecnologías digitales y aplicaciones móviles se encuentra en marcado crecimiento en todo el mundo. La reducción de costos de atención y el mayor acceso a la salud por parte de la población son algunas de sus ventajas” (Garay & Celleri , 2022)

Así mismo, el uso de la inteligencia artificial se da en diferentes ámbitos y campos incluyendo la psicología. “Conexión emocional a través de historias únicas” es la premisa de Bumii una inteligencia artificial que “no es solo acerca de contar historias, es sobre crear futuros más brillantes y resilientes. A través de una solución innovadora en narrativas personalizadas, estamos abriendo un mundo de posibilidades y aprendizaje.” (Bumii, 2023). Según el sitio de noticias colombianas la reportera Méndez (2024) redacto que los creadores explicaron que la plataforma permite a los padres elaborar relatos adaptados a sus hijos, eligiendo temas y edades relevantes. A partir de estos datos, la inteligencia artificial de la plataforma produce cuentos personalizados que se ajustan a las necesidades individuales de cada niño.

El uso de tecnologías de salud mental plantea preocupaciones sobre privacidad y protección de datos, requiriendo acceso equitativo y regulación adecuada para garantizar su eficacia y seguridad, así como prevenir posibles abusos.

Las nuevas tecnologías ofrecen oportunidades emocionantes para mejorar la terapia y la prevención en el campo de la salud mental. Sin embargo, es fundamental abordar los desafíos y consideraciones éticas asociadas con su uso, y continuar investigando y desarrollando nuevas herramientas y enfoques para apoyar el bienestar mental de las personas.

En el marco de la institución educativa "Juan Montalvo", se encuentra disponible un aula de informática equipada con acceso a Internet. Sin embargo, es importante señalar que aún no se cuenta con una red inalámbrica (wifi) que permita una conectividad más flexible y accesible en todo el recinto. Aunque los docentes disponen de portátiles personales para llevar a cabo sus tareas pedagógicas, la mayoría de los estudiantes poseen teléfonos inteligentes, los cuales podrían ser una herramienta invaluable para el aprendizaje si tuvieran acceso a Internet. Sin embargo, cabe destacar que solo unos pocos cuentan con datos móviles para conectarse en línea desde sus dispositivos. Esta disparidad en el acceso a la conectividad digital podría limitar el aprovechamiento pleno de los recursos tecnológicos disponibles en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Por lo tanto, es importante considerar medidas para mejorar la infraestructura de conectividad y

explorar soluciones que permitan una distribución equitativa de acceso a Internet entre todos los miembros de la comunidad educativa.

### 3.1.2. Tendencias

#### 3.1.2.1. Tendencias en el diseño gráfico

- **Personajes 3D**

Durante años, el uso del renderizado 3D ha sido una corriente predominante en el ámbito del diseño gráfico, avanzando constantemente y transformando la forma en que se exhiben productos o se crean personajes para marcas. Los progresos tecnológicos han facilitado que la generación de estas representaciones sea cada vez más auténtica y envolvente. La expansión del 3D en el campo del diseño gráfico es notable, pues ofrece una amplia gama de beneficios al momento de presentar productos, exponer proyectos o crear entornos específicos.




Imagen 17. ***Let'stalk about Fellings***

Fuente: (Natsume, 2023)

- **Mezcla de elementos 3D y 2D**

Además de desarrollar personajes en 3D, también incluye el uso del 2D como combinación de elementos para agregar profundidad al diseño, creando un conjunto visual de diferentes enfoques y estilos.

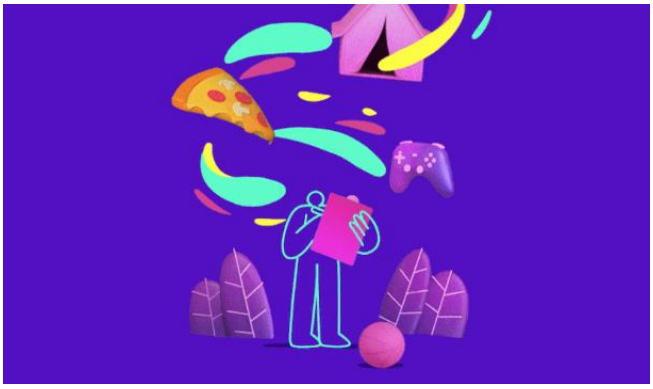


***Imagen 18.*** *3D Illustration for Altrüus Gifting App*

Fuente: (Pavlinskiy, 2023)

- **Tipografía experimental**

Gracias a los nuevos avances tecnológicos, los creadores pueden plasmar diferentes ideas, ir más allá de los límites de las retrospectivas y la tipografía, expresar diferentes rasgos de personalidad y utilizar nuevos elementos para diseñar personajes según la visión del autor. Ahora puedo expresarme. Esto se refleja en tres puntos clave de la tipografía: Identidad visual, Jerarquía visual, Énfasis

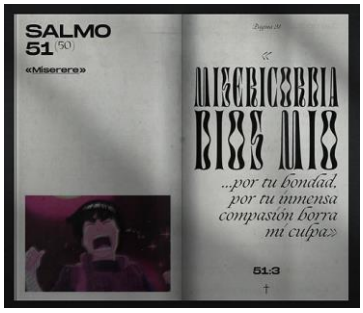



***Imagen 19.*** *Digestive*

Fuente: (Oh no type company, 2017)

- **Ilustraciones con textura**

La incorporación de ilustraciones con texturas realistas crea una nueva dimensión en tus imágenes de diseño gráfico. Esta tendencia utiliza imágenes con texturas auténticas y las integra en ilustraciones y diseños de una manera que crea panoramas visuales táctiles y realistas que atraen al espectador a través del contraste y la saturación.



***Imagen 20.*** *Tales from the Riverside*

Fuente: (Surducan, 2023)

- **Estética retro y Vintage**

El auge de la nostalgia y las tendencias de inspiración vintage ha llevado a un aumento de la estética retro-pop en el diseño gráfico. Esta tendencia implica utilizar elementos de épocas pasadas, combinar colores brillantes, fuentes e ilustraciones retro y crear una identidad única mezclando diseño de época y moderno.




***Imagen 21.*** *Every Silence*

Fuente: (Cetina 2023)

- **Psicodelia Espacial de los 90**

Inspirada en el vibrante movimiento artístico psicodélico de los años 90, esta corriente se distingue por sus colores audaces, tipografías retro y efectos visuales impactantes, evocando una mezcla única de nostalgia y futurismo.

**Diseño de estilo retro:** Emplea tipografías retro, paletas de colores llamativas y patrones abstractos para crear un diseño que capture la esencia de los años 90.

**Carteles y folletos para eventos:** Esta tendencia es perfecta para carteles y folletos de eventos, ya que su llamativo estilo puede captar la atención del público y destacarse entre la multitud.

**Portadas de álbumes musicales:** La estética psicodélica espacial de los 90 puede ser aplicada en las portadas de álbumes musicales, ofreciendo una imagen distintiva y atractiva que refleje el estilo del artista.




***Imagen 22.*** *ATW Album Cover*

Fuente: (Solar, 2028)

#### 3.1.2.2. Tendencias en el Diseño Editorial

- Diseño sostenible

Con un enfoque cada vez mayor en la sostenibilidad y la protección del medio ambiente, Diseño Editorial está comprometido con una transición sistemática hacia tecnologías de impresión más ecológicas que utilicen tintas y papeles ecológicos para reducir el impacto de la impresión.

- Minimalismo y Tipografía expresiva

La tendencia del minimalismo ha crecido significativamente en el último año y tiene un gran impacto en el diseño editorial. Al igual que el diseño, la tipografía también se ha vuelto más experimental, expandiéndose de manera más creativa en la presentación para cambiar el tono y la personalidad de diferentes anuncios, creando diseños elegantes y minimalistas con espacios efectivos para resaltar el contenido.

- Diseño editorial interactivo

Debido a la variedad de plataformas que existen hoy en día, existe una fuerte demanda de consumo digital a través de plataformas. Queremos mejorar la interacción e integrarla tanto en el ámbito impreso como en el digital. Aquí es donde entran en juego nuevas interacciones, como códigos QR, realidad aumentada y - 48 - enlaces a contenidos multimedia. Esto proporciona a los lectores nuevas experiencias y contenido más rico. creativo.

- Ilustración y arte personalizado

Las ilustraciones y el arte son una de las herramientas de tendencia y actualmente tienen una gran demanda. El valor de las ilustraciones es altamente auténtico porque el contenido que se puede generar a partir de ellas es único y, como resultado, también pueden contar una historia sobre la ilustración y enriquecer el contexto del material en el que se pretende incluir.

- Diseño editorial inspirados en Culturas y Tradiciones

Considerando la diversidad cultural del mundo, estamos hablando de nuevas fuentes de inspiración para el diseño editorial. Como parte de la cultura, sus - 49 - elementos reflejan diferentes tipos de conceptos que enriquecen la narrativa visual de la publicación y permiten nuevos enfoques. Hacia un diseño progresivo y narrativo.

#### 3.1.2.3. Tendencias en la ilustración

- **Ilustraciones isométricas**




***Imagen 24. Agobio Existencial***

**Fuente:** (Romero, 2021)

- **Ilustración neón**

Es una ilustración que mezcla el género futurista con la ciencia ficción, de representa con una paleta cromática neón y trata de representar la idea de un futuro cercano, es muy estructurada y sus conceptos son muy altos en cuanto a diseño ya que intentan representar una gran calidad de detalles.

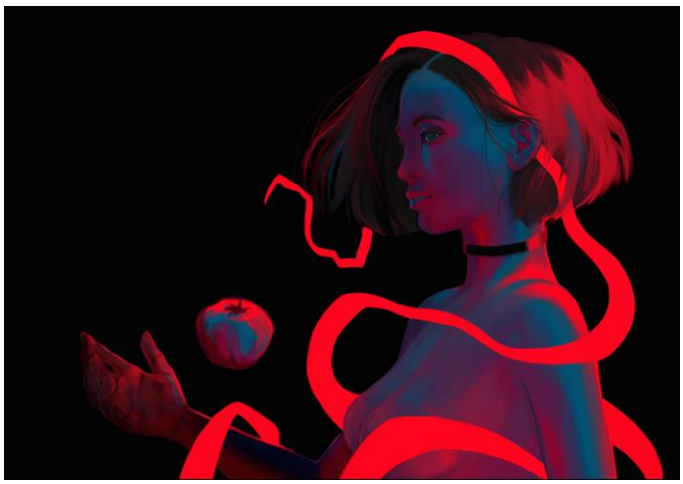


***Imagen 25. Fanart to Disney's Snow White.***

**Fuente:** (Dziaduś, 2027

- **Pixel Art**

El pixel art, un estilo de arte digital que emplea una paleta de colores limitada y se basa en la representación de imágenes mediante píxeles, ha experimentado un resurgimiento notable en los últimos años. Aunque tuvo su auge en las décadas de los 80 y 90 gracias al crecimiento de la industria de los videojuegos, gradualmente cayó en desuso.

No obstante, recientemente ha vuelto a cobrar relevancia gracias a una nueva tendencia que ha revitalizado este estilo. Cada vez más diseñadores y artistas están recurriendo al pixel art para crear una amplia variedad de obras, incluyendo ilustraciones, logotipos, animaciones y otros diseños digitales.



***Imagen 26. KUVVA Wallpapers***

**Fuente:** (Liefhebber, 2012)

#### 3.1.2.4. Tendencias Salud Mental

- Las nuevas generaciones tienen peor salud mental

Existe un estudio que demuestra que las nuevas generaciones tienen peor salud mental y por consiguiente están más propensas a desarrollar trastornos mentales como la depresión y/o ansiedad.

Según el artículo a cargo de los investigadores Botha , Morris, Butterworth , & Glozier (2023) durante décadas, se ha asumido erróneamente que ciertos fenómenos relacionados con la salud mental son relativamente recientes. Sin embargo, un estudio comparativo entre alemanes nacidos después de la Segunda Guerra Mundial y hasta 1975 reveló un aumento en los síntomas depresivos entre las generaciones más jóvenes. Este hallazgo sugiere que las disparidades generacionales en la salud mental podrían haber surgido mucho antes de lo que se pensaba.

Los investigadores también plantean interrogantes sobre la influencia de las circunstancias económicas en la salud mental. Contrario a la creencia común, el estudio sugiere que el deterioro en la salud mental de la población no necesariamente está vinculado a indicadores económicos como el desempleo o el abuso de sustancias.

Además, se encontró que las personas nacidas en los años noventa presentan peores condiciones de salud mental en comparación con generaciones anteriores, y este deterioro no parece mejorar con la edad, a diferencia de lo observado en generaciones anteriores.

“Hay muchas cosas que pasaron alrededor de 2010, como la gran crisis financiera de 2008 y la austeridad posterior, el uso prevalente de redes sociales, el incremento de desastres relacionados con el cambio climático o la conciencia del estigma de la salud mental, aunque todo esto son especulaciones” (Botha , Morris, Butterworth , & Glozier , 2023, pág. 6) Sin embargo, estas hipótesis requieren mayor investigación para ser confirmadas.

Se destaca el posible impacto de las redes sociales, especialmente entre los adolescentes, aunque su influencia parece ser menor de lo esperado. “Aunque las pruebas sobre las redes sociales aún están madurando, también estamos analizando otros factores para explicar las diferencias observadas” (Botha , Morris, Butterworth , & Glozier , 2023, pág. 6) Al mismo tiempo, se considera que el aumento en la conciencia sobre la salud mental, particularmente entre los jóvenes, podría estar contribuyendo a una mayor detección y expresión de problemas en comparación con generaciones pasadas.

- **La salud mental en la era digital**

La integración de la tecnología digital en nuestras vidas personales, profesionales y en los sistemas de salud ha aumentado significativamente. Elementos como las redes sociales, los registros médicos electrónicos, las aplicaciones, la inteligencia artificial, la telemedicina y los juegos ofrecen nuevas posibilidades, pero también plantean riesgos para el bienestar mental y la atención médica en general. Es probable que estos riesgos y beneficios no afecten a todas las personas de manera uniforme. Por lo tanto, es crucial establecer regulaciones y normativas a nivel local, nacional y europeo para mitigar los efectos negativos y maximizar las oportunidades de manera justa e inclusiva.

Las tecnologías digitales refuercen las oportunidades de garantizar una buena salud mental para toda la población, los gobiernos deben invertir en seguridad y calidad y garantizar la rendición de cuentas cuando éstas no se proporcionen. La responsabilidad no debe recaer en la tecnología en sí, sino en quienes la diseñan, desarrollan e implantan. (Health Europe Mental, 2022, pág. 25)

En el informe realizado por Health Europe Mental (2022) se concluye que el desarrollo de tecnologías digitales debería ser encaminadas para que fortalezcan los derechos humanos y promuevan el florecimiento individual. En este contexto, las tecnologías digitales se perciben como meras herramientas de un objetivo más amplio. ¿Cómo podemos asegurarlo? Escuchando las diversas perspectivas, aplicando un enfoque basado en los derechos humanos, el modelo psicosocial y adoptando el método de creación como guía para abordar cualquier dilema presente o futuro.

Terapia de color: cómo mejora la salud mental

La cromoterapia puede contribuir al cuidado de tu salud mental en el hogar. Esta técnica, también llamada terapia del color, aprovecha las propiedades y efectos de

diferentes colores y tonalidades para promover el bienestar emocional. “la cromoterapia utiliza la energía de cada tono para mejorar una serie de problemas de salud mental. Estos pueden ir desde la depresión y la ansiedad hasta la falta de confianza e incluso el insomnio.” (Stanfield, 2023)

La autora Stanfield (2023) expone que El color naranja se considera revitalizante, capaz de contrarrestar la melancolía y promover la alegría y la sabiduría. Por lo tanto, es una excelente opción para entornos de trabajo, especialmente en una oficina en casa. Asimismo, se recomienda usarlo en espacios donde se pase mucho tiempo, como la cocina, el despacho o el salón.

Por otro lado, el púrpura estimula la creatividad y la calma, siendo ideal para entornos laborales en el hogar. También se asocia con la relajación y la mejora del sistema nervioso, por lo que es una buena opción para salas de meditación o yoga.

El color amarillo fomenta la felicidad, la claridad mental y la confianza, y puede ayudar a combatir pensamientos negativos. Es especialmente útil en momentos difíciles o al enfrentar nuevos desafíos. Además, se relaciona con la salud de la piel y el sistema digestivo, por lo que puede ser beneficioso para tratar diversos problemas de salud.

El verde se asocia con la conexión a la naturaleza y la reducción de la ansiedad. Es recomendable para espacios donde se busca calma y equilibrio, como los baños de bosque. También se asocia con el amor propio y puede mejorar la inmunidad

El rojo es estimulante y revitalizante, ideal para aumentar la energía física y la confianza. Se sugiere su uso en espacios sociales como el salón o la cocina para crear un ambiente animado.

El azul es calmante y relajante, adecuado para aliviar el estrés, la depresión y el dolor físico. Se recomienda especialmente en dormitorios para mejorar la calidad del sueño y reducir la tensión muscular.

Finalmente, el rosa se asocia con el afecto y la compasión, promoviendo el amor propio y la bondad hacia uno mismo y hacia los demás. Es una opción ideal para personas

autocríticas y se puede incorporar en la decoración y el estilo de vida para fomentar una actitud compasiva.

"los ambientes gráficos resultan más atractivos para los jóvenes y se despierta mayor interés cuando el resultado es algo visible" ( Picie Alcaraz, Olivares Zepahua, López Martínez, Romero Torres, & Reyes Hernández, 2021)

- **Medicina gráfica y salud mental**

Las enfermedades mentales, a menudo minimizadas como invenciones o exageraciones, están siendo reconocidas cada vez más por su verdadera importancia y gravedad. La pandemia de COVID ha evidenciado la vulnerabilidad social a estas enfermedades. Además, su visibilidad se ha incrementado gracias a la normalización de su representación en la ficción, donde es cada vez más común encontrar series con personajes que las experimentan. En el ámbito del cómic, la medicina gráfica ha jugado un papel clave en la representación y concientización sobre las enfermedades mentales.

"La medicina gráfica es un campo de estudio interdisciplinario que explora las relaciones que se establecen entre el cómic y la representación de la enfermedad." (Haba Osca & González Sala, 2022, pág. 37)

En el artículo los autores Haba Osca & González Sala (2022) indican que a pesar de que la literatura ilustrada, que incluye viñetas, cómics, novelas gráficas y libros ilustrados, ha sido durante mucho tiempo un medio poderoso para la divulgación en el campo de la salud, el término "medicina gráfica" abarca tanto un enfoque científico-técnico como terapéutico. De hecho, revistas médicas como The Lancet (Towey, 2014) o The British Medical Journal (Green, 2010) han publicado numerosos artículos sobre la utilidad de la medicina gráfica. Además, Método publicó un especial en 2004 dedicado al cómic como herramienta para comunicar la ciencia.

- **Narrativa en videojuegos**

En la sociedad, es común que se estigmatice a las personas que sufren de enfermedades mentales. Los medios de comunicación, incluyendo los videojuegos, suelen retratar a estos pacientes como violentos y agresivos, lo que contribuye a generar prejuicios en ámbitos familiares, educativos y profesionales. Estos prejuicios dificultan una comprensión real de trastornos como la depresión, la esquizofrenia o la ansiedad. "los videojuegos ofrecen una representación alternativa desde los que mostrar una imagen de estas enfermedades más cercana a la realidad, buscando al mismo tiempo sensibilizar y la empatía del usuario. A través del análisis narrativo…" (Paredes Otero, 2020, pág. 69)

En su investigación el autor Paredes Otero (2020) analiza cómo los videojuegos abordan las enfermedades mentales de manera realista, evitando el estigma. Se destaca el proceso de desarrollo de juegos como Hellblade: Senua's Sacrifice y The Town of Light, que se basan en la investigación y testimonios de pacientes reales. A través de la interactividad del jugador con el juego, se busca aumentar la comprensión y empatía hacia quienes sufren estas enfermedades. Estos videojuegos buscan educar al jugador sobre los síntomas y la vida de quienes padecen enfermedades mentales, fomentando la aceptación y el apoyo hacia ellos. Además, denuncian la estigmatización y los abusos que enfrentan estas personas en diversos ámbitos sociales. Los juegos también transmiten mensajes educativos sobre la importancia del apoyo emocional y la aceptación de uno mismo.

En resumen, los videojuegos, mencionados, a través de la narrativa ofrecen una representación realista y educativa de las enfermedades mentales, con el objetivo de generar conciencia y empatía en los jugadores hacia quienes las padecen.

- **La realidad virtual como herramienta innovadora en la salud mental**

En los últimos tiempos, la realidad virtual ha trascendido su concepción como mera fantasía de la ciencia ficción y se ha erigido como una herramienta innovadora en múltiples sectores, incluida la medicina. "En el ámbito de la salud mental, la RV se utiliza como una herramienta terapéutica para abordar una variedad de trastornos, desde fobias y

trastornos de ansiedad hasta el trastorno por estrés postraumático (TEPT)". (Mas Delblanch, 2024). La realidad virtual está emergiendo como un recurso prometedor, ofreciendo nuevas vías de tratamiento y mejoría para los pacientes.

Para la psicóloga Mas Delblanch (2024) La realidad virtual (RV) proporciona un entorno seguro para que los pacientes enfrenten gradualmente sus miedos y ansiedades, como en el tratamiento de fobias, donde pueden enfrentar situaciones temidas virtualmente para superarlas de manera más efectiva que en terapias tradicionales.

Además, resalta los beneficios de la Realidad Virtual, entre ellos que ofrece una experiencia más envolvente, lo que puede mejorar la eficacia del tratamiento, los entornos virtuales se adaptan a las necesidades individuales de cada paciente, permitiendo una terapia más personalizada, los profesionales pueden supervisar el progreso del paciente con precisión y ajustar la terapia según sea necesario.

Sin embargo, los posibles efectos secundarios consisten en incomodidad o mareos durante la exposición virtual por lo que se requiere más investigación para comprender completamente la efectividad a largo plazo de la terapia con RV.

## 3.2. Análisis interno

### 3.2.1. Análisis FODA

#### 3.2.1.1. Fortalezas.

- Se implementan estrategias para la convivencia armónica mediante la participación de la comunidad educativa.
- Se trabajan con proyectos interdisciplinares en los que se adaptan los contenidos a las necesidades del contexto institucional.
- Se participa en exposiciones, giras de observación a lugares representativos que vinculan los conocimientos para garantizar el aprendizaje significativo.
- La unidad educativa implementa programas y acciones para el desarrollo de habilidades socioemocionales.

- Se aplica estrategias pedagógicas para estudiantes con necesidades educativas específicas.
- La Institución Educativa toma como referencia problemas y temas sociales como temáticas de interés para la contextualización del currículo.
- La Institución Educativa genera espacios de investigación y animación para el fomento de la lectura recreativa.
- Campañas para el uso correcto de las redes sociales, Campañas para fortalecer situaciones de riesgo y vulnerabilidad.
- Las actividades que la institución educativa planifica son: obras teatrales, exposiciones, dramatizaciones abordando temas de autoestima y resiliencia.
- Interactúa con el Ministerio de Salud, Concejo Provincial, Municipio de Ambato, Cuerpo de Bomberos en capacitaciones sobre alimentación sana y hábitos saludables, el cuidado dental, la vacunación.
- Las estrategias que aplica la institución educativa para la resolución pacífica de los conflictos son: círculos restaurativos, diálogo entre pares, actas de compromiso, diálogo con el DECE.
- Aplicación de rutas y protocolos. Charlas de contención emocional.

#### 3.2.1.2. Oportunidades.

- La ubicación geográfica institucional, nos permite la vinculación con diferentes empresas, microempresas, instituciones gubernamentales como municipio, casa de Montalvo, distrito, zona, museos, parques, etc.
- Se participa en campañas de prevención en problemáticas sicosociales emitidas por el Ministerio de Educación.

- Se mantienen convenios con La Universidad Técnica de Ambato, Indoamérica, Ministerio de Salud, Casa de Montalvo, Municipio, Junta de defensa de Derechos

- Existen Programa de Formación Continua para los docentes promovida por el Ministerio de Educación.

- Utilización de redes sociales y medios virtuales para interactuar de forma positiva entre los miembros de la Comunidad Educativa.

- Participación en programas como educando en Familia, Respirando Inclusión, Salud y Sexualidad.

- Asesoramiento, supervisión y orientación en gestión pedagógica, didáctica y curricular por parte del Ministerio de educación y Distrito Educativo (asesora educativa).

- Utilización de plataformas virtuales educativas (TEAMS, ZOOM, entre otras) para la continuidad educativa y gestión docente.

- Implementación de Políticas de Salud Mental

- Colaboración Interinstitucional

- Uso de Tecnología en Salud Mental

#### 3.2.1.3. Debilidades

- No se planifican ni aplican estrategias de rendición de cuentas que involucren a los estudiantes, ni a la comunidad local.

- No se generan estrategias de comunicación asertiva para el conocimiento e intercambio de información, que permita el cumplimiento de las metas y objetivos institucionales.

- Es necesario fortalecer la contextualización de la gestión escolar en el ámbito socio-emocional articulando las funciones del DECE y equipo de tutores y docentes de grado.

- No se realizan acciones que aporten a la convivencia armónica de la comunidad educativa con los actores comunitarios.

- Las acciones y programas para el desarrollo de habilidades socioemocionales, no generan el impacto esperado en los estudiantes.

- No se trabajar en campañas de interculturalidad, en la institución.

- Se debe incrementar proyectos de inclusión educativa para los estudiantes con necesidades educativas específicas y situaciones de vulnerabilidad

- Se debe generar procesos de sensibilización (charlas, conferencias, campañas, talleres) para prevenir situaciones de exclusión y discriminación.

- La Institución Educativa desarrolla Campañas de reciclaje y cuidado del medio ambiente, implementación de jardines verticales, huertos urbanos, sin embargo, no genera el cambio esperado.

- Cuenta con base datos estudiantiles y docentes, sin embargo, no garantiza la seguridad y privacidad de las mismas.

- No se aplican estrategias para garantizar el ejercicio de los derechos colectivos de las nacionalidades y pueblos señalados en la Constitución.

#### 3.2.1.4. Amenazas

- Cambios continuos de autoridades Institucionales

- Docentes no comprometidos con su formación profesional continua.

- Uso inadecuado de las redes sociales y medios virtuales por parte de los estudiantes y padres de familia.

- La inseguridad nacional, provoca resistencia de padres de familia y docentes para salir a giras de observación, visitas a empresas y microempresas.
- Modificaciones en las políticas educativas de forma repentina.
- Escasez de Recursos Económicos
- Estigma y Falta de Conciencia Social
- Brecha Tecnológica

### 3.2.1.5. Cuadro resumen del análisis FODA.

Tabla 1. Cuadro resumen del análisis FODA.

| | **Amenazas** | **Oportunidades** |
|---|---|---|
| | •Cambios continuos de autoridades Institucionales<br>•Docentes no comprometidos con su formación profesional continua.<br>•Uso inadecuado de las redes sociales y medios virtuales por parte de los estudiantes y padres de familia.<br>•La inseguridad nacional, provoca resistencia de padres de familia y docentes para salir a giras de observación, visitas a empresas y microempresas.<br>•Modificaciones en las políticas educativas de forma repentina.<br>•Escasez de Recursos Económicos<br>•Estigma y Falta de Conciencia Social<br>•Brecha Tecnológica | •La ubicación geográfica institucional, nos permite la vinculación con diferentes empresas, microempresas, instituciones gubernamentales como municipio, casa de Montalvo, distrito, zona, museos, parques, etc.<br>•Se participa en campañas de prevención en problemáticas sicosociales emitidas por el Ministerio de Educación.<br>•Se mantienen convenios con La Universidad Técnica de Ambato, Indoamérica, Ministerio de Salud, Casa de Montalvo, Municipio, Junta de defensa de Derechos<br>•Utilización de redes sociales y medios virtuales para interactuar de forma positiva la Comunidad Educativa..<br>•Utilización de plataformas virtuales educativas (TEAMS, ZOOM, entre otras) para la continuidad educativa y gestión docente.<br>•Implementación de Políticas de Salud Mental<br>•Colaboración Interinstitucional<br>•Uso de Tecnología en Salud Mental |

| **Fortalezas** | | |
|---|---|---|
| • Se implementan estrategias para la convivencia armónica mediante la participación de la comunidad educativa.<br>• Se trabajan con proyectos interdisciplinares en los que se adaptan los contenidos a las necesidades del contexto institucional.<br>• Se participa en exposiciones, giras de observación a lugares representativos que vinculan los conocimientos para garantizar el aprendizaje significativo.<br>• Se aplica estrategias pedagógicas para estudiantes con necesidades educativas específicas..<br>• La Institución Educativa genera espacios de investigación y animación para el fomento de la lectura recreativa.<br>• Campañas para el uso correcto de las redes sociales, Campañas para fortalecer situaciones de riesgo y vulnerabilidad.<br>• Las actividades que la institución educativa planifica son: obras teatrales, exposiciones, dramatizaciones abordando temas de autoestima y resiliencia.<br>• Las estrategias que aplica la institución educativa para la resolución pacífica de los conflictos son: círculos restaurativos, diálogo entre pares, actas de compromiso, diálogo con el DECE. | • Proyectos interdisciplinares con enfoque en salud mental, adaptando los contenidos a las necesidades del contexto institucional.<br>• Aprovechar la participación en campañas de prevención emitidas por el Ministerio de Educación.<br>• Mantener convenios con instituciones como la Universidad Técnica de Ambato y el Ministerio de Salud, se puede invitar a expertos en salud mental para impartir charlas y talleres sobre la importancia de la salud mental y la prevención de trastornos.<br>• Aprovechar el uso de plataformas virtuales educativas, se pueden crear material digital que aborden de manera creativa y accesible temas relacionados con la salud mental. | • Utilizar las redes sociales y medios virtuales para mejorar la comunicación interna y externa.<br>• Fortalecimiento del ámbito socio-emocional: Implementar programas de formación y capacitación para el personal educativo.<br>• Organizar actividades y programas que fomenten la integración y el respeto mutuo dentro de la comunidad educativa.<br>• Integrar la interculturalidad en todas las áreas de la institución educativa mediante la organización de campañas, actividades y proyectos que promuevan el respeto y la valoración de la diversidad cultural.<br>• Incrementar los proyectos de inclusión educativa para estudiantes con necesidades educativas específicas y situaciones de vulnerabilidad. Proporcionar recursos y apoyos adicionales para garantizar su plena participación y éxito académico.<br>• Organizar actividades de sensibilización, capacitación y diálogo que promuevan el respeto y la protección de estos derechos dentro y fuera de la institución educativa. |
| **Debilidades** | | |
| • No se generan estrategias de comunicación asertiva para el conocimiento e intercambio de información, que permita el cumplimiento de las metas y objetivos institucionales.<br>• Es necesario fortalecer la contextualización de la gestión escolar en el ámbito socio-emocional articulando las funciones del DECE y equipo de | • Mantener convenios con instituciones como puede brindar estabilidad y continuidad en los programas y actividades, independientemente de los cambios de autoridades institucionales.<br>• Integrar el uso educativo de las redes sociales y medios virtuales en las | • Establecer un plan estratégico que incluya objetivos claros y acciones concretas para abordar las debilidades identificadas y mitigar las amenazas.<br>• Implementar programas de formación continua para el personal docente y administrativo.<br>• Desarrollar programas educativos dirigidos a estudiantes. Sobre el uso excesivo de la tecnología. |

| | | |
|---|---|---|
| tutores y docentes de grado.<br>• No se realizan acciones que aporten a la convivencia armónica de la comunidad educativa con los actores comunitarios.<br>• No se trabajar en campañas de interculturalidad, en la institución.<br>• Se debe incrementar proyectos de inclusión educativa para los estudiantes con necesidades educativas específicas y situaciones de vulnerabilidad<br>• Se debe generar procesos de sensibilización (charlas, conferencias, campañas, talleres) para prevenir situaciones de exclusión y discriminación.<br>• La Institución Educativa desarrolla Campañas de reciclaje y cuidado del medio ambiente, implementación de jardines verticales, huertos urbanos, sin embargo, no genera el cambio esperado. | actividades escolares.<br>• Mantener una comunicación fluida con las autoridades educativas y estar informados sobre las modificaciones puede ayudar a anticiparse y ajustarse a los cambios de manera eficiente.<br>• Buscar fuentes de financiamiento alternativas, como programas de apoyo a la educación<br>• Implementar material psico educacional de forma interna y externa para combatir el estigma y aumentar la conciencia social sobre la importancia de la salud mental.<br>• Proporcionar acceso equitativo a la tecnología y capacitación en su uso para estudiantes, docentes y padres de familia puede ayudar a cerrar la brecha tecnológica. | • Implementar medidas de seguridad y logística para garantizar la participación segura de estudiantes, padres de familia y docentes en giras de observación y visitas a empresas.<br>• Mantenerse informado sobre los cambios en las políticas educativas y estar preparado para adaptarse rápidamente a nuevas regulaciones o directrices.<br>• Buscar activamente oportunidades de financiamiento externo, como subvenciones, donaciones y alianzas con organizaciones sin fines de lucro o empresas privadas.<br>• Implementar estrategias para la sensibilización y educación dirigidas a estudiantes, personal educativo y la comunidad en general contra el estigma y aumentar la conciencia sobre los trastornos mentales y la importancia del bienestar emocional. Promover un ambiente escolar inclusivo y compasivo que fomente el apoyo mutuo y la empatía.<br>• Proporcionar acceso equitativo a la tecnología y la capacitación en habilidades digitales para estudiantes, docentes y personal administrativo. |

### 3.3. Segmentación del mercado potencial

Tabla 2. Segmentación del mercado potencial

| Segmentación | Datos |
|---|---|
| **GEOGRÁFICO** | |
| **País** | Ecuador |
| **Región** | Sierra |
| **Provincia** | Tungurahua |
| **Ciudad** | Ambato |
| **DEMOGRÁFICO** | |
| **Estado civil** | Soltero |
| **Edad** | 13 a 17 |
| **Genero** | Masculino y Femenino |
| **Estado Social** | Bajo, Medio, Medio alto |
| **Nivel académico** | Básica |
| **Ocupación** | Estudiante |
| **PSICOGRÁFICO** | |
| **Valores** | Respetuoso,<br>Honestos,<br>Responsable,<br>Tolerantes |
| **Personalidad** | Extrovertido<br>Introvertido |
| **Necesidad** | Aumentar su sensibilización y cambiar la forma de pensar. |

### 3.4. Análisis del sector y del mercado de referencia.

El Ministerio de Educación ha desarrollado un documento llamado "Protocolos y Rutas de Actuación ante situaciones de violencia ocurridas o identificadas en el ámbito educativo", el cual fue emitido mediante el Acuerdo Ministerial Nro. MINEDU-MINEDUC-2020-00001-A con fecha del 10 de enero de 2020. Este recurso proporciona estrategias para abordar la violencia en diversas circunstancias, incluyendo orientación específica para trabajar con grupos vulnerables como niños, niñas y adolescentes con discapacidad. Su objetivo es establecer claramente las responsabilidades de cada miembro de la comunidad educativa frente a casos de violencia dentro de las instituciones educativas, con el fin de evitar la revictimización y orientar las acciones de protección y restitución de derechos de las víctimas de cualquier forma de violencia.

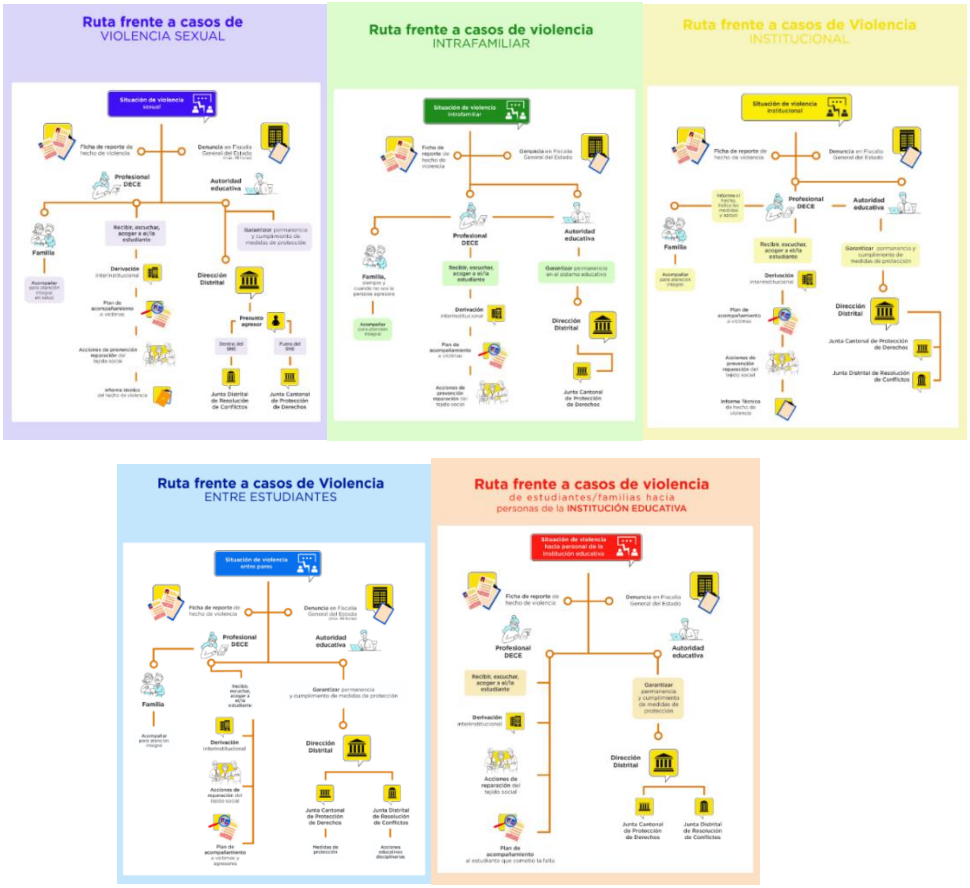



*Gráfico 6. Rutas frente a casos de violencia*

Fuente: (Ministerio de Educación, 2010)

El Ministerio de Educación, en conformidad con la legislación vigente, asume el compromiso de asegurar el desarrollo completo de los niños, niñas y adolescentes, promoviendo el respeto, la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz. También se encarga de salvaguardar sus derechos fundamentales, incluido el derecho a una vida sin violencia, de acuerdo con la Constitución. Consciente de su deber de proteger a esta población vulnerable, el Ministerio adopta una postura de CERO TOLERANCIA A LA VIOLENCIA y se compromete a elaborar políticas públicas, proyectos, estrategias y acciones que garanticen el respeto de los derechos constitucionales de todos los ciudadanos, dentro del ámbito de sus competencias específicas.




***Imagen 27.*** *Guía de bolsillo de actuación ante situaciones de violencia*

Fuente: (Ministerio de Educación, 2010)

El Plan Nacional de Prevención de Riesgos Psicosociales en el Sistema Educativo "Educar es Prevenir" fue elaborado por el Ministerio de Educación como una respuesta a las múltiples problemáticas que enfrenta nuestra sociedad y que se reflejan en las instituciones educativas. Su objetivo es crear ambientes educativos seguros que garanticen los derechos de todos los estudiantes y promuevan un proceso de enseñanza-aprendizaje que contribuya al desarrollo de habilidades para la vida y al crecimiento humano integral.

El capítulo sobre estrategias del libro presenta un enfoque detallado sobre cómo abordar diversos aspectos cruciales en el ámbito educativo. Comienza delineando la importancia del diseño estratégico, detallando cinco estrategias específicas. La primera estrategia se centra en fortalecer el empoderamiento de los estudiantes respecto a sus derechos y proyectos de vida. La segunda aboga por la participación activa de los padres y representantes legales en el proceso educativo. La tercera apunta a mejorar las capacidades y recursos de los funcionarios educativos para implementar medidas preventivas. La cuarta estrategia enfatiza la colaboración de la comunidad en el proceso educativo y la articulación intersectorial local. Finalmente, la quinta estrategia busca influir en los patrones socioculturales a través de estrategias de incidencia política. Además de describir las estrategias, el capítulo también explora su implementación, las recomendaciones de la comunidad educativa, los mecanismos de sostenibilidad y la importancia de una estrategia educa comunicacional eficaz. En conjunto, este capítulo proporciona un marco sólido y completo para abordar los desafíos educativos desde múltiples perspectivas.




***Imagen 28.*** *Educar Prevenir*

Fuente: (Ministerio de Educación, 2018)

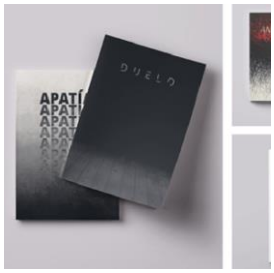
### 3.5. Índice de saturación del mercado potencial.

La oferta y demanda de este recurso es completamente gratuita y está dirigida exclusivamente a las instituciones educativas de carácter público. Este material está

diseñado para brindar orientación tanto a docentes como a otros profesionales del ámbito educativo, proporcionándoles las herramientas necesarias para identificar y abordar situaciones específicas de violencia, así como para implementar estrategias preventivas destinadas a salvaguardar el bienestar psicosocial de los estudiantes. Como se destaca en este material, es fundamental que los educadores estén debidamente capacitados para responder eficazmente a estas circunstancias, siguiendo protocolos específicos y actuando de manera apropiada en cada caso. Sin embargo, es importante señalar que hasta el momento no se ha desarrollado un material específicamente dirigido a los estudiantes, lo cual podría constituir una importante área de mejora en el futuro.

## 3.6. Benchmarking

Tabla 3. Benchmarking

| | Emociones Pandémicas | Duele. Autobiografía Visual | Nosotros lo vivimos |
|---|---|---|---|
| |   |  |   |
| **Diagramación** | Colección de 9 tomos, una por cada emoción.<br><br>Cada tomo cuenta con 3 historias y 3 ilustraciones, | Colección de 3 tomos, para aligerar la lectura.<br><br>Aproximadamente 93 capítulos por todo. La mayoría de capítulos consta con un recurso gráfico mientras que otros únicamente juegan con la tipografía para representar la narrativa. | Un único tomo o libro. Consta de 15 historias en total, la distribución de texto es en dos columnas.<br><br>Utiliza aproximadamente doble cara por capitulo. Con texto y 2 ilustraciones por capítulo. |
| **Recursos Gráficos** | Uso de ilustración digital, su estilo se asemeja al comic, con un line art visible pero no tan marcado. Además, cada tomo consta con una portada y tipografías únicas para denotar la naturaleza distinta de cada emoción. | Se hace uso de la combinación de varios recursos por medio del collage, en el existen ilustraciones, texturas, archivo fotográfico y otros elementos ilustrados como figuras geométricas o letras script, con el fin de comunicar algo subjetivo que son los dolores. | Utiliza la ilustración vectorial la cual se caracteriza por un notorio y estilizado line art. También, crea ilustraciones a base de la estereoscopia lenticular. |
| **Narrativa** | La narrativa se crea a partir de la indagación mediante distintas redes sociales destinadas a confesiones anónimas. Se recogieron aquellas escritas con | Narrativa creada a partir del ejercicio autobiográfico de experiencias propias relacionadas al dolor. Se nutre del fragmento para narrar y visualizar el dolor. Escritos en forma de listado y de corta | Una compilación de anécdotas en base a las respuestas de los estudiantes de diseño gráfico de la FULL en cuanto a |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | relación a la vida universitaria durante la pandemia. | extensión que responden a un ejercicio visceral y orgánico. | las vivencias con el COVID 19. |
| **Cromática** | La paleta cromática que utiliza es versátil ya que se ajusta a cada emoción. Por ejemplo, para representar la ansiedad utiliza rojo, negro y gris.  | Utiliza una paleta monocromática de grises con el fin de denotar el trasfondo de su obra que son los dolores.  | Se hace uso de una gama cromática extendida, los colores que utiliza se asemejan a la realidad por lo tanto no existe una representación clara del color.  |
| **Tipografía** | Se hace uso de dos familias tipográficas, una sanserif para los títulos mientras que para los textos se hace uso de una tipografía san serif. Open Sans *Libre Baskerville Italic* | Usa 3 distintas familias tipográficas con el fin de poder jugar con la jerarquización y la narrativa. Se utiliza una Monoscape para el texto ya que es bastante legible, mientras que la sanserif se utiliza para la enumeración del capítulo y la Serif para el título. Ivy Presto Alt Gothic Compressed Necto Mono | Utiliza 3 diferentes tipografías, una san serif para el título principal del producto. Una serif para los cuerpos de textos de cada historia y Una decorativa para los títulos de cada historia. **Montserrat extra bo** Bitter light CINZEL DECORATIVE BL |

## 3.7. Rentabilidad

La implementación de microcuentos ilustrados sobre trastornos mentales en las Unidad Educativa presenta una alta rentabilidad en múltiples dimensiones. En primer lugar, este proyecto mejora significativamente la imagen de las instituciones educativas al demostrar un compromiso activo con la salud mental y el bienestar de los estudiantes. Al abordar temas críticos como la ansiedad y la depresión, las escuelas pueden atraer a

padres y estudiantes que valoran un enfoque integral en la educación, que incluye el cuidado de la salud mental.

En segundo lugar, la calidad de la educación se eleva mediante el uso de microcuentos ilustrados, que no solo son herramientas pedagógicas efectivas sino también atractivas y accesibles para los adolescentes. Estos materiales, diseñados específicamente para sensibilizar a los estudiantes sobre los trastornos mentales, promueven un mejor entendimiento y empatía, contribuyendo a un ambiente escolar más inclusivo y comprensivo.

Además, la distribución de estos materiales en la Unidad Educativa optimiza los recursos educativos y estandariza la enseñanza sobre salud mental, lo que mejora la eficiencia del proceso educativo. Al tener un recurso común y de alta calidad, los docentes pueden ahorrar tiempo en la preparación de lecciones, concentrándose en la implementación y el seguimiento de las mismas.

Por último, estos microcuentos también sirven como herramientas esenciales para la capacitación de los docentes y el personal educativo. Al estar bien entrenados en el uso de estos materiales, los docentes pueden aumentar su productividad y competencia en la enseñanza de temas de salud mental, lo que, a su vez, fortalece la calidad educativa general de la institución.

En conjunto, estos beneficios no solo fortalecen la competitividad de las instituciones educativas en el mercado, sino que también contribuyen a su sostenibilidad económica y social a largo plazo. La inversión en la creación y distribución de microcuentos ilustrados sobre trastornos mentales resulta en una rentabilidad significativa, ya que mejora la imagen institucional, eleva la calidad educativa, optimiza los procesos de enseñanza y formación del personal, y promueve un entorno escolar más saludable y acogedor.

# CAPÍTULO IV. DISEÑO METODOLÓGICO

## 4.1. Método

El método del que se hará uso en este proyecto es el deductivo. “parte de conclusiones generales, para generar explicaciones particulares. Parte del análisis de los principios, teorías que son válidas para aplicarlos y generar soluciones a hechos que son particulares” (Lozada, 2020). El método deductivo se aplicará bajo los conocimientos ya existentes del diseño gráfico y sobre la psicología enfocada en trastornos mentales en la adolescencia como base para partir el desarrollo de la investigación.

## 4.2. Enfoque del proyecto

El enfoque de investigación será mixto, ya que se utilizarán varios métodos de recolección de información.

El enfoque cualitativo “procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos dibujos, gráficos e imágenes” […] la investigación cualitativa estudia diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto a través de los significados desarrollados por éste” (Mejía, 2014, pág. 278) se utilizarán herramientas como entrevistas a los docentes y miembros del DECE de la Unidad Educativa, con el fin de detectar cuales son los trastornos mentales que más se presentan en el contexto de la institución, además de las diferentes formas de abordar la sensibilización sobre esta problemática social.

El enfoque cuantitativo “Tiene que ver con la “cantidad” (Rojas, 2019, pág. 28). Por tanto, su medio principal es la medición y el cálculo. Busca medir variables con referencia a magnitudes” se recolectará información del público objetivo respecto a sus preferencias, tendencias y gustos para crear el concepto del producto. Además del pretest en donde se aplicará métodos que permitan medir la efectividad del producto.

## 4.3. Modalidad de investigación

### 4.3.1. Investigación de campo

Las investigaciones de campo son aquellas que "utilizan datos que se recogen directamente de la realidad, por lo cual son denominamos primarios." (Fresno Chávez, 2019, pág. 83)

En la Unidad Educativa, al cual se dirige el proyecto es necesario conocer el problema de los estudiantes acerca de la baja importancia en los trastornos mentales. Se comprenderá en mayor amplitud, por medio de entrevistas a los miembros del departamento del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE), el cual está conformado por dos psicólogos clínicos, una psicóloga educativa, de igual manera se aplicará entrevistas a los docentes que imparten las diferentes materias a partir de básica superior y bachillerato. Posteriormente, encuestas a los estudiantes sobre su conocimiento y percepción sobre los trastornos mentales, sus gustos, personalidad, tendencias para un mayor estudio de mercado. Finalmente se aplicará un pre-test para evaluar la efectividad el producto.

### 4.3.2. Investigación bibliográfica – documental

Para llevar a cabo el proyecto, será esencial recopilar información relacionada con la ilustración como medio de difusión, centrándonos en el ámbito de la salud mental y los trastornos mentales. "Se define el Diseño bibliográfico como aquel que utiliza datos secundarios, es decir, aquellos que han sido obtenidos por otros y nos llegan elaborados y procesados de acuerdo con los fines de quienes inicialmente los elaboran y manejan." (Fresno Chávez, 2019, pág. 83)

Durante este proceso de investigación, se recabará datos de proyectos disponibles en los repositorios universitarios, así como en artículos de investigación, libros y diversas fuentes nacionales e internacionales, incluyendo UNICEF, la Organización Mundial de la Salud (OMS), el Ministerio de Educación y la Ley de Comunicación. La recopilación de esta información adquiere una importancia significativa, ya que sienta las bases para una

planificación efectiva en la utilización de la ilustración como medio de sensibilización, incorporando las recomendaciones provenientes de proyectos previamente examinados en este contexto.

## 4.4. Nivel de investigación

### 4.4.1. Investigación exploratoria

La investigación exploratoria consiste en utilizar metodologías flexibles, es decir de gran difusión y amplitud. “Se trata de una investigación cuyo propósito es proporcionar una visión general sobre una realidad o un aspecto de ella, de una manera tentativa o aproximativa**”** (Rojas, 2019, pág. 31). Ayudará a organizar un pilar a través del análisis general del problema y el soporte teórico indispensable.

### 4.4.2. Investigación descriptiva

Esta investigación busca mostrar los factores más significativos para alcanzar el conocimiento del contexto y actitudes que resaltan a través de la exactitud de la descripción de las variables, “Se entiende como el acto de representar por medio de palabras las características de fenómenos, hechos, situaciones, cosas, personas y demás seres vivos, de tal manera que quien lo leo o interprete los evoquen en la mente.” (Rojas, 2019, pág. 33) Por medio de esta herramienta se podrá conocer las actitudes y demás datos importantes del público objetivo.

### 4.4.3. Investigación explicativa

La investigación explicativa permite encontrar causas e interpretación de ciertos comportamientos. “Busca respuesta a una pregunta fundamental, por el deseo de conocer y saber del ser humano: “¿por qué?” Averigua las causas de las cosas, hechos o fenómenos de la realidad”. Es decir, se une a nuestro proyecto porque nos ayudara en la realización del pre-test y medir la efectividad del producto.

## 4.5. Técnicas e Instrumentos de investigación

### 4.5.1. La entrevista

Se formularán preguntas concretas a especialistas en psicología clínica y educativa.

Se trata de una técnica, fundamentalmente de tipo oral, basada en preguntas y respuestas entre investigador y participantes que permite recoger las opiniones y puntos de vista de dichos participantes o, eventualmente, según objetivos, intercambiar con ellos en algún campo o área del saber. (Rojas, 2019, pág. 65)

Se examinarán diferentes aspectos, como los indicios presentes en individuos con trastornos mentales, con un enfoque específico en los más frecuentes durante la adolescencia. También se explorarán las opciones de tratamiento, posibles causas, impactos y cualquier información relevante que pueda aportar significativamente a la investigación. Esta información será reforzada con la perspectiva de los docentes de la institución que son aquellos que observan y acompañan a los estudiantes.

Así mismo, se aplicará entrevistas a especialistas de escritura y pedagogía para recolectar información necesaria para la redacción de los microcuentos dirigido a estudiantes.

Finalmente, se aplicará entrevistas a ilustradores y diseñadores gráficos expertos en diseño editorial para recopilar información importante acerca de los parámetros que se deben tomar en cuenta para realizar la propuesta de producto.

### 4.5.2. La encuesta

La encuesta servirá para recopilar datos cuantitativos acerca de las preferencias visuales, narrativas y demás datos importantes de los estudiantes de la institución para poder crear una propuesta que cumpla efectivamente con el objetivo de apoyar a la sensibilización de los trastornos mentales. “Encuesta la técnica que permite la recolección de datos que proporcionan los individuos de una población, o más comúnmente de una

muestra de ella, para identificar sus opiniones, apreciaciones, pun- tos de vista, actitudes, intereses o experiencias" (Rojas, 2019, pág. 64)

### 4.5.3. Experimentación

Para la evaluación de la propuesta se utilizará una ficha de observación basada en el test descrito en el artículo de Larrea, Pilamunga, Santamaria, y Aldás (2019) en la cual se miden siete variables que son: interés, atención, participación, concentración, cumplimiento, actitud y motivación. Que serán la base para medir y observas el comportamiento de los estudiantes. A este modelo de test se le realizarán unos ajustes para cumplir con una correcta evaluación de la propuesta.

De igual forma para medir el grado de sensibilidad de los estudiantes se realizará un test antes del uso del producto para detectar el grado de sensibilidad inicial y posteriormente, después del uso del producto, será realizado el mismo test para medir del grado de sensibilidad final.

## 4.6. Población y muestra

"Cuando se trata de especificar el objeto de estudio, es necesario partir de la identificación de la población que se va a estudiar" (Rojas, 2019, pág. 54) Se toma como población y muestra a los estudiantes básica superior y bachillerato **de la** Unidad Educativa "Juan Montalvo" de la ciudad de Ambato que se encuentran ubicados en las calles Bolívar y Mera. La institución cuenta con todas las modalidades en jornada matutina y vespertina.

"Una muestra es una porción de un colectivo o población determinada que se selecciona con el fin de estudiar o medir las propiedades que caracterizan a la totalidad de dicha población."

El proyecto se realizará bajo las encuestas realizadas a los estudiantes pertenecientes a Básica superior y Bachillerato de la jornada matutina.

Tabla 4. Número de estudiantes de Básica-Superior y Bachillerato.

| Paralelo | Estudiantes |
|---|---|
| **Octavo** | 57 |
| **Noveno** | 57 |
| **Decimo** | 67 |
| **1ro Bachillerato** | 62 |
| **2do Bachillerato** | 57 |
| **3ro Bachillerato** | 50 |

Fuente. Unidad Educativa "Juan Montalvo"

### 4.6.1. Perfiles destinados para entrevistas

Tabla 5. Perfiles para entrevistas

| Fuente de información | Perfil | Cantidad |
|---|---|---|
| **Departamento de consejería Estudiantil** | -Psicólogos Clínicos<br>-Psicólogos Educativos | 3 |
| **Diseñadores Editorial** | -Expertos en maquetación de material Editorial<br>-Haber trabajado y producido distintos materiales editoriales | 3 |
| **Ilustradores** | -Artistas<br>-Diseñadores Gráficos expertos en ilustración | 3 |
| **Docentes** | -Docentes con experiencia en educación superior y bachillerato | 5 |

| | | |
|---|---|---|
| **Escritores, Docentes de literatura, Psicopedagogos** | -Expertos en escritura<br>-Expertos en literatura<br>-Expertos en estrategias psicopedagógicas | 3 |

#### 4.6.1.1. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a especialistas de psicología, miembros del departamento DECE de la institución

**Objetivo:**

Obtener información detallada de los especialistas en psicología de la institución educativa sobre los trastornos mentales más comunes entre los estudiantes, sus causas y efectos. Asimismo, explorar estrategias efectivas para la creación de material editorial que sensibilice a los estudiantes sobre estos trastornos, para promover una comprensión más profunda, y empatía.

Tabla 6. Datos informativos de los entrevistados

| **Nombre** | **Departamento** | **Área** |
|---|---|---|
| **Psc. Cl. María Eulalia Jácome** | Ecuador | Ambato |
| **Psc. Cl. Cristopher Tamayo** | Ecuador | Ambato |
| **Psc. Ed. Mariela Gavilánez** | Ecuador | Ambato |

1. ¿Cuál es la importancia de sensibilizar a los estudiantes acerca de los diferentes trastornos mentales?

Tabla 7. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas DECE

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Es importante sensibilizar con respecto a los trastornos que pueden presentar los estudiantes para que de cierta manera ellos conozcan las características y sepan cómo actuar o cómo debe ser el trato hacia las personas que quizá padecen algún tipo de trastorno mental o de personalidad. | La mayor parte de lo que trabajo yo es en prevención, entonces cuando yo por ejemplo detecto o hablo de algún tipo de trastorno, cualquiera que este sea, trato de que primero los estudiantes entiendan y segundo sensibilicen, porque hay una gran cantidad de dificultades que se dan y muchos de ellos no entienden. Una por la edad, porque obviamente los chicos por ejemplo en un proceso de cómo llega el autismo, ellos no les entienden, entonces al momento de que tal vez uno socialice puede explicarles en alguna parte, como que logran entender y primero se evita problemas de acoso escolar y también dentro de eso hay algunos que logran ayudar en el proceso de seguimiento o acompañamiento. | La importancia sería la psicoeducación, porque a través de ella, ellos sean conscientes de qué se trata, qué efectos secundarios tiene, a lo mejor cuál es el tratamiento y pongan la importancia necesaria a cada trastorno, a cada situación que cada estudiante presenta. |

**Análisis de criterio:** Se destaca la importancia de abordar los trastornos desde una perspectiva preventiva, lo que implica detectar y abordar las dificultades antes de que se conviertan en problemas más graves. La sensibilización juega un papel crucial en este proceso, ya que ayuda a los estudiantes a comprender las diversas condiciones y cómo estas pueden afectar a quienes las padecen. Así mismo, se la psicoeducación es una herramienta fundamental para que los estudiantes comprendan los trastornos, incluyendo sus características, efectos secundarios y posibles tratamientos. Esta comprensión es fundamental para fomentar actitudes empáticas y brindar un trato adecuado a las personas que enfrentan estos desafíos. Este enfoque no solo busca evitar problemas inmediatos, sino también promover un ambiente escolar seguro y de apoyo para todos los estudiantes.

2. ¿Habitualmente qué trastornos mentales se suele presentar en los estudiantes?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Los trastornos que hemos detectado, han sido los que hemos identificado y que han sido emitidos antes para realizar el respectivo seguimiento y acompañado del caso. Tenemos trastornos de personalidad con esquizofrenia, tenemos también trastorno mixto de ansiedad y depresión, el trastorno del espectro autista. Son los trastornos que más sobresalen, los que hemos identificado. | Dependiendo, sería dentro de los procesos, hay bastante depresión, por ejemplo, últimamente se está viendo ya casi esquizofrenia, también tenemos varios. Uno importante también que viniese a ser sería el de ansiedad, ese es el que también bastante se está generando y hay bastantes casos, cada vez hay más y más, pero dentro de eso es depresión y de ahí dentro de las actividades también es suicidio, intentos autolíticos, trastornos emocionales son los que hay. | Lo que tenemos aquí en la institución es ansiedad, depresión, pero un trastorno límite, algún trastorno muy fuerte, no ha presentado la institución. Lo que hay son algunos casos de esquizofrenia, autismo, pero sí hay un diagnóstico fuerte dentro de la institución, son depresión, bipolaridad, lo que tenemos. |

**Análisis de criterio:** Varios trastornos mentales han sido detectados y seguidos en la institución. Estos incluyen trastornos de personalidad con esquizofrenia, trastorno mixto de ansiedad y depresión, y trastorno del espectro autista. Se destaca que la ansiedad y la depresión son dos trastornos que se presentan con frecuencia en la institución. Además, se menciona que hay un aumento en los casos de ansiedad, lo que sugiere una tendencia preocupante que puede requerir una atención particular en términos de prevención y apoyo emocional. Se señala que otros trastornos más graves, como el trastorno límite de la personalidad, no se han presentado en la institución. Además de los trastornos específicos mencionados, se hace referencia a problemas emocionales y conductuales asociados, como intentos autolíticos y suicidio. Se resalta la importancia de abordar no solo los trastornos mentales en sí, sino también las dificultades y riesgos adicionales que pueden surgir como resultantes de la problemática.

3. ¿En qué rango de edad dentro de la institución se presentan más los trastornos que mencionó?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Según mi experiencia, tengo estudiantes tanto de básica superior que comprenden entre los 13 años hasta bachillerato, que comprende una edad de 17 a 18 años, según mi experiencia. | Sí, de igual manera considero que la edad promedio son los 13 14 años que inicia uno. | Bueno, en ese sentido, como ya expresaron mis compañeros. Se registran casos ya en seguimiento dentro del departamento desde la adolescencia. |

**Análisis de criterio:** Los miembros del DECE están de acuerdo en que la adolescencia es un período crítico en el cual los trastornos mentales comienzan a manifestarse. Se destaca la adolescencia como el período en el cual los trastornos mentales tienden a surgir con mayor frecuencia. Mencionan que la edad promedio de inicio de estos trastornos es alrededor de los 13 o

14 años, se amplía este rango para incluir también a los estudiantes de bachillerato, que pueden tener entre 15 y 17 años. Esta observación indica que los trastornos mentales pueden manifestarse a lo largo de la adolescencia tardía y hasta la edad adulta emergente en el contexto estudiantil de la institución.

4. ¿Comúnmente por qué se desarrollan los trastornos de la ansiedad y la depresión en los estudiantes?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Sería por el proceso ya de comienzo de la adolescencia y de ahí vienen todo el tipo de dificultades que se van presentando a través de los diferentes años de trabajo. | Así como ellos ya mencionaron el tema del cambio, también quizás las situaciones sociales que todos lo enfrentan. El adolescente en si ya va teniendo más situaciones que se presentan generando esos cambios. | De acuerdo con mis compañeros. |

**Análisis de criterio:** El proceso de la adolescencia es un momento crucial en el cual los estudiantes pueden experimentar dificultades que contribuyen al desarrollo de trastornos de ansiedad y depresión. Se señala que este proceso de inicio de la adolescencia puede desencadenar una serie de dificultades a lo largo de los años de estudio, lo que sugiere que la transición a la adolescencia es un factor contribuyente significativo. Se subraya la importancia de los cambios sociales y del entorno en el

desarrollo de trastornos de ansiedad y depresión. Menciona que las situaciones sociales y los cambios en la vida del adolescente pueden generar estrés y desencadenar estos trastornos. Esta observación sugiere que los factores externos, como las relaciones sociales y los cambios en el entorno, pueden influir en la salud mental de los estudiantes.

5. ¿A qué rango de edad dentro de la comunidad estudiantil cree que debería ir dirigida esta información para mayor comprensión y causar esta sensibilidad que se busca?

| | | | |
|---|---|---|---|
| | **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** |

| | | |
|---|---|---|
| Hemos trabajado con estudiantes de básicas superiores, es decir, octavo, noveno y décimo y estudiantes de bachillerato, que comprende entre primero, segundo y tercero de bachillerato. | Si es que hablamos de estudiantes, yo creo que igual entre los 13 años de edad. Si hablamos de padres de familia, yo creo que igual en esa edad tipo de estudiantes de octavo, noveno, décimo año, para que el padre de familia entienda los problemas que están pasando y también como que no prevenir, pero sí trabajar a tiempo para que tal vez el trastorno que se ve no sea tan crónico y que vaya poco a poco desarrollándose. Incluso hay casos en los que ni los mismos padres de familia saben que es y acá recién llegan, nosotros nos explicamos y ahí como que la psicóloga me dijo que era otra cosa y ahí se les va incluso calmar y van como que mucho más tranquilos en esos problemas. | Considero que se debería trabajar estudiantes de edades de unos 13 a 17 añ inclusive hasta 12 años, porque ya son m conscientes de los efectos que puede tener trastorno. Entonces, yo creo y considero ellos tomarían conciencia de la importancia trastorno, por ende, van a tomarle un poco m de importancia a la temática, porque si hablar de estudiantes de básica media, prácticame todavía son niños, entonces yo creo que importancia sería desde la adolescencia, serían 13 a 17 años. |

**Análisis de criterio:** Se menciona que la información y la sensibilización sobre los trastornos mentales deberían dirigirse principalmente a estudiantes de edades comprendidas entre los 13 y los 17 años. Este rango de edad abarca la adolescencia temprana y media, un período crucial en el desarrollo cognitivo y emocional donde pueden ser más receptivos a la información. También son conscientes de los efectos de los trastornos mentales por lo que son más propensos a tomar en serio la importancia de esta información. Además, se señala que trabajar con estudiantes de básica superior puede ser efectivo para crear conciencia y prevenir la problemática. Finalmente se sugiere que no solo los estudiantes deben ser el foco de la información sobre trastornos

mentales, sino también los padres de familia. Se destaca la importancia de educar a los padres sobre estos temas para que puedan comprender los problemas que enfrentan sus hijos y proporcionar el apoyo necesario.

6. ¿Desde qué enfoque es primordial abordar los trastornos mentales para sensibilizar a los estudiantes? Como por ejemplo violencias personales, síntomas, causas, consecuencias, medidas preventivas, tratamientos, etc.

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Siempre trabajamos con medidas preventivas o asociados. En este caso trabajamos mucho con lo que es prácticas restaurativas, talleres y en sí en compartir con ellos. Entonces trabajamos con prácticas vivenciales también. | Yo quiero trabajar de manera de prevención, yo creo que es lo mejor, porque con eso como les dije anteriormente, una entendemos y otra evitamos que más casos por ejemplo se sigan dando o que incluso también nos ha pasado mucho aquí que son mal diagnosticados, entonces vienen con un diagnóstico totalmente diferente a lo que pasa y es porque igual algunos los han llevado a un vecino, algún amigo, etc. Y ahí es donde se da este tipo de problemas. Entonces yo creo que la prevención es muy importante y segundo también es tratar de realizar un enfoque bastante humanista, porque lamentablemente las personas no entienden mucho de los problemas, tal vez usted escuchó alguna cosa que está hablando, muchos dicen que se vaya, esa es la solución. Entonces el hecho de decir que se vaya es un problema, obviamente menos trabajo para | Yo pienso que el enfoque humanista, que es prácticamente la empatía, el comprender mi yo, qué sucede desde mí para poder entender al resto, como dice, las causas, los defectos, la conciencia de la importancia de cada trastorno para que haya esa sensibilización, la importancia en docentes, el mismo diagnóstico, el hecho de que ya los chicos sean diagnosticados, es algo que ya es mucho más intensa la situación, que también se va a tener un proceso terapéutico, pero es necesario en ese sentido tomar a conciencia de la importancia de un diagnóstico. Tanto el docente, el estudiante, padres de |

| | | |
|---|---|---|
| | nosotros porque hay una gran cantidad de cosas que pasan detrás, pero el hecho de humanizar a las personas se da a entender mucho la actividad que nosotros realizamos que sería trabajar con personas y para personas. | familia, para que sí, aquí todos están con responsabilidad. |

**Análisis de criterio:** Se destaca la importancia de trabajar desde un enfoque preventivo, centrándose en medidas restaurativas y prácticas vivenciales. Este enfoque implica no solo abordar los trastornos una vez que se manifiestan, sino también trabajar proactivamente para prevenir su aparición.

También, se recalca el enfoque humanista, basado en la empatía y la comprensión, destacando la importancia de comprender tanto las causas como las consecuencias de los trastornos mentales para promover una mayor sensibilización. Además, resalta la importancia del diagnóstico y el tratamiento, así como la responsabilidad compartida entre docentes, estudiantes y padres de familia en este proceso.

7. ¿Cómo identifican quien padece uno de estos trastornos mentales?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Ha habido casos en los que los docentes, tutores, docentes de asignatura han podido ver sintomatología de los estudiantes, entonces también nos ayudan reportando en el DECE. Nosotros nos contactamos con el padre de familia, la vemos a conocer la situación y en el caso de que la sintomatología ya se haya agraviado, realizamos la derivación a un centro de salud. Puede ser pública o privada para que el estudiante sea derivado. En el caso de que no tenga ningún documento, como manifestaba el estudiante. | Vienen los padres de familia ya con un diagnóstico previo. Entonces ahí es cuando nosotros logramos identificar porque con base en observación puede ser que tenga alguna dificultad a nivel emocional. Pero nosotros si nos. Al menos yo. Me preocupa más que tenga un diagnóstico establecido por un profesional de la salud. Para ahí sí empezar con un trabajo | Como aporte, quizás los docentes ya tienen conocimiento a través de las charlas que se da el DECE de que ellos deben reconocer signos de alerta. El aislamiento de. Estado emocional, entonces se identifica a través de esa ficha. Nos reportan más en el puesto que dijo la compañera. Nosotros abordamos y derivamos, ya que nuestro modelo no nos permite la valoración psicológica. Entonces trabajamos con el Ministerio de Salud Pública, en donde ellos emiten ya el informe psicológico y ellos nos dan a conocer el tema de diagnósticos. Entonces nosotros dentro de nuestro proceso hacemos el acompañamiento, pero si se puede detectar o a su vez también los padres de familia a través del conocimiento que tienen, también ya puedes tener la atención de acuerdo a lo que nos presentan. |

| |
|---|
| ya directo con el padre<br>de familia y estudiante. |

**Análisis de criterio:** Mencionan que los docentes, tutores y personal educativo son fundamentales para identificar la sintomatología de los estudiantes. Mencionan que los docentes informan sobre los síntomas observados, lo que permite al equipo del DECE evaluar la situación y, si es necesario, derivar al estudiante a un centro de salud para una evaluación más exhaustiva.

También, se señala que los padres de familia a menudo acuden con un diagnóstico previo de un profesional de la salud mental. Esto proporciona una base para la identificación y el trabajo posterior con el estudiante. Además, se destaca la importancia de la observación y preocupación del personal educativo por la salud emocional de los estudiantes. Así mismo, los docentes reciben formación sobre cómo reconocer signos de alerta y síntomas de trastornos mentales. Además, se destaca la colaboración con el Ministerio de Salud Pública para la evaluación psicológica y emisión de informes, lo que facilita el proceso de diagnóstico y seguimiento.

8. ¿Qué tipo de consecuencias vive una persona que no se hace tratar la depresión?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Creo que en unos casos ya más fuerte es ya un suicidio. Se ha presentado algo que también viene a afectar muchísimo a los estudiantes, desde el bajo rendimiento académico a consecuencia de la depresión, el aislamiento, la baja autoestima viene a ver ya cambios de comportamiento en ellos. No les gusta relacionarse, pasan solos. Incluso en algunos estudiantes sí se ha identificado que algunos se practican el cutting. Entonces sí hay | Si, como mencionaban también yo creo que el cambio de comportamiento es lo que más uno identifica, porque puede ser que haya un chico que sea muy alegre. Sí, y de la nada, que está muy triste, que ya no ya no quiere salir al recreo, eh, Que ya no tiene compañeros. O igual si es que era un niño callado, ¿eh? Hoy está mucho más tímido, ya no comparte con ninguna otra persona. Se ve también el ausentismo porque no quieren ni siquiera levantarse de la cama para venir acá al colegio. Y ahí también se presentan problemas. Y una vez y ya cuando está identificado toda esa gran cantidad de aspectos, creo que también es importante que a veces los padres de familia también ya se preocupan y ahora es muy común que digan este es mi hijo me dijo que se quiere matar o se quiere | Bueno en ese sentido, cuando l personas están con depresión y n se tratan, a veces ya se dan l intentos autolíticos, porq obviamente ellos ya tienen s signos de sentirse aislados, co baja autoestima, en los que y existe sentimientos de culp sentimiento. Uno de los sentid de vida. Entonces de. Obviament si uno tiene la atención adecuad puede tener. Pensamos que ser prácticamente el riesgo de n haber aprendido el sentimiento, emoción y el proceso que es viviendo. |

| | | |
|---|---|---|
| | sintomatología en ese sentido que presentan y se puede evidenciar a que la institución educativa. | suicidar y esa ya es la alerta en la que los papás ya consideran que están totalmente malos los jóvenes y ahí ya empiezan a buscar ayuda inmediata. Puede ser que haya pasado con unos cuatro o cinco meses sin decir nada, pero cuando ellos ya verbalizan esto de que me quiero matar, ahí es donde el padre de familia ya se pone atento a toda la situación. |

**Análisis de criterio:** Se menciona que la depresión puede llevar a un bajo rendimiento académico, aislamiento social, baja autoestima y cambios en el comportamiento, como el practicar el cutting. Estos síntomas afectan significativamente la vida escolar y el bienestar emocional de los estudiantes. Se destaca que los cambios de comportamiento son un signo común de depresión, como pasar de ser alegre a estar triste, o de ser sociable a aislarse. Además, menciona que el ausentismo escolar puede aumentar debido a la falta de motivación para levantarse de la cama y asistir a clases.

Se señala que, si la depresión no se trata adecuadamente, puede llevar a intentos autolíticos, especialmente cuando la persona se siente aislada, con baja autoestima y falta de sentido de vida. Destaca la importancia de la atención adecuada para reducir el riesgo de intentos de autolesión o suicidio.

8. ¿Qué tipo de consecuencias vive una persona con ansiedad, leve, aguda, severa?

| **Entrevistado 2** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** |
|---|---|---|
| De acuerdo con sus compañeros. | Hay que entender que es el miedo anticipado a sí. Entonces, cuando esa persona, por ejemplo, nos ha sucedido, es que cuando tienen que rendir alguna evaluación, un factor estresante es un factor detonante. Entonces se da que tiene que dar la prueba y le da taquicardia, le sudan las manos, se pone nervioso, mueve los pies, las manos, ¿eh? Algunos incluso han tenido ya un ataque de pánico ya muy fuerte, que en los que les ha faltado la respiración incluso y han tenido que salir de la evaluación sin rendirla. Entonces eso también, aparte de que afecta al estudiante con esta sintomatología, también a los demás, porque se quedan asustados con lo que le pasó mi compañero que está y a veces de estos casos ni siquiera o nosotros no sabemos o los mismos chicos no saben, algunos ya los controlan, saben utilizar algún tipo de qué podría ser alguna herramienta que le entregó, tal vez algún psicólogo, | Bueno, acotar cuando hay los. Se establecen las estrategias. Ellos saben que pueden salir del aula. También se suelen sentar en la primera fila para poder salir, la primera siento que son como las estrategias que se exponen antes. |

| | |
|---|---|
| | pero yo he visto que eso es lo más, eh, Lo que más se da dentro de una institución educativa. |

**Análisis de criterio:** Describe cómo la ansiedad puede manifestarse como miedo anticipado, especialmente en situaciones estresantes como la realización de exámenes. Esto puede llevar a síntomas físicos como taquicardia, sudoración, nerviosismo e incluso ataques de pánico severos que resultan en la interrupción de la evaluación. Estos síntomas no solo afectan al estudiante directamente, sino que también pueden causar preocupación y asustar a los compañeros. También menciona que algunos estudiantes pueden haber aprendido herramientas de afrontamiento proporcionadas por profesionales de la salud mental para manejar la ansiedad. Sin embargo, sugiere que la ansiedad puede llegar a un punto en el que los estudiantes necesiten salir del aula para controlar sus síntomas, lo que puede interferir con su participación en las actividades educativas.

9. ¿Qué tipo de información específica se debería presentar para llegar a las personas y sensibilizarlos sobre estos trastornos mentales?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Considero que también se debería manejar información concreta. Entonces quizá no adentrarse mucho en problemas, sino algo fácil, para poder detectar, para poder abordar qué puedo hacer en el caso de que se presente algo. Entonces información muy concreta, porque a veces, en mi experiencia también se ha visto que se les da quizá mucha información a los docentes y no como que no disciernen muy bien. Entonces | Yo también consideraría que quitar el estigma que tiene el acudir a un profesional de la salud. Por qué me pasó, por ejemplo, el día de ayer, que vino un padre de familia. Me comentaba que el chico había estado ya hace seis o siete meses con problemas emocionales, como dicen los papás, pero ya cuando recién dio una alerta como que se preocupa y dice la típica de es que yo creí que los psicólogos eran para los locos y por eso yo no le quería atender a mi hijo. Pero como ya me dijo esto y también en buena hora, parece que se encontró con un profesional con el que sí generó un buen rapport (Vinculo de confianza entre terapista y paciente) y ahí se pudo generar | Yo creo. Pienso que sería el estar informado. El saber que tengo que estrategias, y a lo mejor cómo puedo actuar ante esta situación. Y realmente yo creo que la psicoeducación, el conocer y tener estrategias va a permitir como que manejar en cada diagnóstico o cada información. |

| | | |
|---|---|---|
| | enfocarse en lo más concreto esto es, a esto hay que hacer en comunicar tal cosa lo más concreto posible que se pueda. | también como que esa confianza entre padre de familia, estudiante y el profesional que le estuvo atendiendo. Entonces quitar ese estigma de que el que está loco va al psicólogo, creo que también ayuda bastante conjuntamente, obviamente con las actividades que mencionan las compañeras en prevención o en socialización de temáticas básicas para poder saber qué tengo o que no tengo. |

**Análisis de criterio:** Se destaca la importancia de proporcionar información concreta y práctica sobre cómo detectar y abordar los trastornos mentales. Sugiere que la información debe ser clara y enfocarse en acciones específicas que las personas puedan tomar en caso de que se presenten problemas emocionales. Esto puede ayudar a evitar la confusión y a facilitar la comprensión y la acción.

Mencionan también la importancia de eliminar el estigma que rodea la búsqueda de ayuda profesional en salud mental. Destaca cómo algunas personas pueden sentirse avergonzadas o preocupadas por acudir a un psicólogo debido a los estigmas sociales. Al reducir este estigma, se promueve una mayor apertura y confianza para buscar ayuda cuando sea necesario. Finalmente, se enfatiza la importancia de la psicoeducación y la adquisición de estrategias para manejar los trastornos mentales. Sugiere que estar informado y tener estrategias específicas puede ayudar a las personas a manejar mejor sus síntomas y a abordar la situación de manera efectiva.

10. ¿Qué temática debería tener un cuento para llegar a los adolescentes y sensibilizarlos?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| **De acuerdo con sus compañeros.** | Yo creo que la temática debería ser encaminada a la realidad, porque ya todos en algún momento pasamos por esa etapa. Sí y yo no... bueno, a mí me pasa ¿no? Que uno cuando es adulto ve cosas que de joven no, o sea, como que cambia esta situación. No sé si me hago entender en el que, por ejemplo, nosotros hacemos una actividad y pintemos, hagámosles mimos. Él mismo no llega tal vez a un estudiante porque le ve al mí, mi mejor yo me burlo, pero en cambio si es que hay una situación en la que tal vez el estudiante se | Claro, dentro del cuento también la narrativa de explorar, como se dice, explorar a través de la empatía, o sea, lo que a mí me pasa, lo que a mí me sucede, el poder identificarme con la situación que yo estoy viviendo, creo que eso me va a hacer más sensible, ubicarnos, porque a veces es muy difícil expresar, es algo que uno siente y hay personas que en sí solas son sus pensamientos, sus ideas, entonces a lo mejor hay personas que callan, que no quieren decir, pero un cuento puede permitir explorar ese mundo y |

| | | |
|---|---|---|
| | identifique y le vea. No sé, se me ocurre, ¿no? Eh, Como en un hospital va un niño con alguna dificultad o enfermedad. Terminar llega su superhéroe favorito y le dice que va a poder salir adelante y todo eso como que se motiva. Entonces yo creía que en el cuento debería ir algo relacionado a aspectos de la vida diaria, si sean crudos, pero esa crudeza que se ve es la realidad y es lo que nosotros estamos viviendo y no romantizar el hecho de que si estoy triste es porque en algún momento va a venir alguien, me va a ayudar, sino que estoy triste y tengo que buscar ayuda para evitar, como decían las compañeras, llegar a un intento crítico, a suicidio o a ideas que no me permitan a mí desarrollarme como persona. Algo también que se me ocurre en esta es generar dos finales, tal vez el uno del que busqué ayuda y logré, como mencioné, tener un mejor proyecto de vida, una oportunidad para hacer las cosas bien, como otra | decir bueno, que aquí estoy, esto está sucediendo. Otra vez del cuento, la narrativa, la exploración de sentimientos, de construir historias, hace que nosotros lleguemos a ver, como decía, de la empatía, los sentimientos y las diferencias que esas personas están pudiendo identificarse y obviamente a través de leer la historia va a llegar al final de poder entender que obviamente si esto está sucediendo, pero hay una alternativa y no solo a través del cuento, sino también el objetivo de ver la imagen que a veces es no solo auditiva, sino es visual. Entonces yo pienso que el explorar sentimientos y también la narrativa visual. |

| | |
|---|---|
| | el no elegir y tener esa situación. ¿Entonces creo que generar dos alternativas también sería importante en un cuento, porque puede ser dos cosas, ¿no? Alguien que no buscó ayuda como alguien que sí y buscó y tal vez pudo mejorar un poco más esa situación. |

**Análisis de criterio:** Los microcuentos deberían reflejar aspectos realistas y crudos de la vida cotidiana de los adolescentes, sin romantizar ni idealizar las situaciones difíciles. Esto puede incluir experiencias de tristeza, dificultades personales o problemas de salud mental, como la depresión o la ansiedad.

Se puede mostrar la importancia de buscar ayuda y apoyo en momentos difíciles. Esto puede representarse a través de personajes que buscan ayuda y encuentran una oportunidad para mejorar su situación, así como personajes que no buscan ayuda y enfrentan consecuencias negativas. La narrativa de los microcuentos debe permitir a los lectores identificarse con los personajes y explorar sus propios sentimientos y experiencias. Esto puede ayudar a los adolescentes a sentirse más sensibles y comprensivos hacia las situaciones de los demás, así como a expresar sus propias emociones de manera más abierta. Además de la narrativa escrita, los microcuentos pueden incluir elementos visuales que ayuden a transmitir emociones y mensajes de manera más efectiva. Esto puede incluir ilustraciones que reflejen las emociones de los personajes y la atmósfera de la historia, lo que permite una experiencia más completa y resonante para los lectores.

11. En el caso de la ilustración, a la hora de demostrar este tipo de vivencias como son los trastornos, ¿qué se debería tomar en cuenta para no caer en la estigmatización ni en los estereotipos?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Bueno en la experiencia del DECE, algo que nos funcionó en la parte didáctica, en la parte didáctica nosotros trabajamos con el monstruo de las emociones, se iba | Como mencionaban anteriormente las compañeras, tal vez el hecho de generalizar para que, por ejemplo, si yo le pongo se me ocurre a un niño indígena triste, tal vez puede ser que en el lugar en donde haya personas indígenas identifiquen, pero otra persona va a decir no. Entonces si tal vez lo relacionamos | También el tema de figuras geométricas, el hecho de estar enredado en pensamientos como que varias líneas, el tema de color, el gris, el negro, el blanco, prácticamente la psicología de color también quita el estigma de si |

| | | |
|---|---|---|
| fijando el color rojo para la persona enojada, llama mucho la atención el ir asociando un color con una emoción. Comparto que sea generalizada, no realizarlo específicamente con una persona, sino con figuras, animales, creo que, con una infinidad de cosas, creo que se podía focalizarlo a eso | a que sea general, no una figura Humana, sino tal vez algo que identifique, que sepamos que no es ni humano, pero que identifique una emoción. Puede ser tal vez algún monstruito, algún identificar con algún color, un animal, alguna de estas situaciones creo que podría servir para que llegue, no sea solamente con niños, tal vez de unos ocho o nueve años, sino que uno adulto también que lo vea, diga mira esto es depresión, esto es ansiedad, esto es este animalito representa para mí tal cosa y que se pueda ver reflejado el sentimiento con la imagen que estamos presentando. | es hombre, mujer, es lo normal, sino es como que el sentimiento y el significado a veces de lo que sucede dentro de eso. |

**Análisis de criterio:** Es importante evitar representar directamente a personas de ciertos grupos étnicos, culturales o sociales, ya que esto puede llevar a la generalización y al estereotipo. En su lugar, se sugiere utilizar símbolos o figuras que representen emociones de manera más abstracta y universal.

En lugar de representar directamente a personas, se pueden utilizar símbolos visuales como monstruos, colores o animales para representar emociones y experiencias relacionadas con los trastornos mentales. Esto permite una interpretación más abierta y menos sujeta a prejuicios o estereotipos. Explorar elementos abstractos y simbólicos, utilizar figuras geométricas,

líneas enredadas o combinaciones de colores para representar estados mentales complejos como la ansiedad o la depresión. Estos elementos abstractos pueden transmitir la complejidad de los trastornos mentales sin caer en la representación estereotipada de personas.

12. ¿Como llegas a una persona que padece estos trastornos para que busque ayuda?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Creo que la alternativa también lo que la educación ha funcionado cuando se quiere dar a conocer algo, realizar campañas, entonces las campañas quizá en los | Yo consideraría que mediante, como mencionábamos anteriormente, nosotros trabajamos mucho en lo que es aspectos de prevención, entonces si tal vez con una capacitación, una charla, una actividad visual, una infografía, etc. El estudiante ve, nos pasa, por | Yo pienso que también siendo profesional o no siendo profesional, para el tema de atención, es importante que la persona se sienta atendido a su sociedad en general, la empatía, la escucha activa, el tema de no juzgar, en entender la situación que se |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | mínimos cívicos, en la Hora del Recreo, llama mucho la atención de los estudiantes, entonces sería una estrategia también que se podría implementar en el aspecto suyo que quiere realizar. | ejemplo, se ha realizado aquí concursos de dibujo, los chicos explotan muchísimo el ámbito artístico y ven alguna imagen, la representan y con base en eso ellos como que pueden identificar más. Entonces yo creo que una vez que ya tienen conocimiento de esa situación, el buscar ayuda es importante y eso es lo que nosotros siempre tratamos de hacer. Hay padres que cumplen, padres que no cumplen, pero también nosotros está el hecho de que se intentó y ya también viene mucho la corresponsabilidad de los de los padres, tanto del estudiante también creo yo, como de las demás personas, porque no le podemos tampoco obligar ya con comunicarle, avisarle y asesorarle, que es la parte más importante que creo que tenemos nosotros, el asesorar es algo y ya el hecho mismo de que como a veces se les dice, cruzar la puerta es lo más difícil, creo yo, de una oficina de sobre todo lo que es y ya cuando pasaron ya tienen información y ellos ya tienen las | encuentra la persona, el tema también de poder ayudar en el tema de sentimientos y emociones. Entonces yo creo que también es un aspecto muy importante el saber que, pese a que no somos profesionales, o sea profesionales, es necesario entender la situación por la que está pasando el estudiante o la persona. |

| | |
|---|---|
| | herramientas para poder realizar las otras actividades. |

**Análisis de criterio:** Se recomienda realizar campañas educativas y de sensibilización sobre salud mental, especialmente dirigidas a los jóvenes, puede ser efectivo para aumentar la conciencia sobre los trastornos mentales y la importancia de buscar ayuda. Organizar charlas, talleres y actividades visuales, como concursos de dibujo, que ayuden a los estudiantes a identificar y comprender los trastornos mentales puede ser útil para promover la búsqueda de ayuda. Reconocer que tanto los padres como la comunidad escolar tienen un papel importante en apoyar a los estudiantes que necesitan ayuda. Es fundamental proporcionar información y recursos a los padres para que puedan colaborar en el proceso de búsqueda de ayuda. Tanto los profesionales de la salud mental como las personas en general deben practicar la empatía, la escucha activa y la comprensión sin juzgar. Es crucial que aquellos que buscan ayuda se sientan comprendidos y apoyados en su proceso. Facilitar el acceso a servicios de salud mental y proporcionar información clara sobre dónde y cómo obtener ayuda puede ser fundamental para que las personas se sientan motivadas a buscar tratamiento.

#### 4.6.1.2. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a docentes de la institución

**Objetivos:** Reforzar la información sobre los trastornos mentales que son observados en los estudiantes y que tipo de comportamiento tienen. Además, indagar sobre que tipo de información y narración deberían ser dirigidas a los estudiantes.

Tabla 8. Datos informativos de los entrevistados

| Nombre | Materia | Docente de: |
|---|---|---|
| **Patricia Carrera** | Lengua y Literatura | Primero, segundo y tercero de Bachillerato |
| **Lida Carmen Briceño Soto** | Lengua y Literatura | Décimo año y primero de Bachillerato |
| **Darwin Marcelo Chiliquinga.** | Matemáticas | Primero y segundo de Bachillerato |
| **Rosa Pazmiño** | Química | Primero, segundo y tercero de Bachillerato |
| **Teresa Matilde** | Cultura Física | Octavo, noveno, décimo año |

1. ¿Qué trastorno comúnmente Ud. puede notar en los estudiantes?

Tabla 9. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a docentes de la institución

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** | **Entrevistado 4** | **Entrevistado** 5 |
|---|---|---|---|---|
| **Ansiedad y depresión** | De ansiedad, bipolaridad, Demencia, Déficit de atención, Depresión. | Ansiedad | Ansiedad | TDHA |

**Análisis de criterio:** Basada en las respuestas proporcionadas por los docentes, parece que la ansiedad y la depresión son trastornos que comúnmente son notados en los estudiantes. La mayoría de los entrevistados mencionan la ansiedad como un problema prevalente entre los estudiantes de la institución. Además, uno de los entrevistados también menciona el trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH) como una condición observada en los estudiantes.

2, ¿Cómo detecta que un estudiante posiblemente presenta una de estos trastornos?

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** | **Entrevistado 4** | **Entrevistado** 5 |
|---|---|---|---|---|
| Su actuar, la forma de comunicarse con el docente y los compañeros, no se integran fácilmente y constantes faltas | Porque se nota como si estuviera ausente, hacen cosas para llamar la atención, se lastiman y lastiman a los compañeros, tienen pensamientos suicidas. | Por su estado anímico | Por el comportamiento | Por su hiperactividad. |

**Análisis de criterio:** Los docentes pueden detectar posibles trastornos mentales en los estudiantes a través de varios indicadores observables. Según los entrevistados, estos incluyen el actuar del estudiante, su integración en el entorno escolar y cambios en su comportamiento, como constantes faltas, autolesiones, agresión hacia otros o pensamientos suicidas. Además, se señala el estado anímico, la hiperactividad y la ausencia aparente como posibles señales de alerta. Estos indicadores proporcionan pistas importantes para identificar trastornos mentales en los estudiantes y brindarles el apoyo adecuado.

3. ¿Cómo es el comportamiento del estudiante que pueden padecer ansiedad o depresión?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 | Entrevistado 4 | Entrevistado 5 |
|---|---|---|---|---|
| **Poca adaptación a la sala de clase y compañeros.** | Se siente triste, tiene pensamientos suicidas, se aleja de los demás compañeros, bajan en su rendimiento académico. | Manera de comportar. | Se desesperan | Se distrae con facilidad. |

**Análisis de criterio:** Los estudiantes que pueden padecer ansiedad o depresión pueden mostrar diferentes comportamientos, según los entrevistados. Estos incluyen una poca adaptación a la sala de clases y a los compañeros, sentirse tristes, tener pensamientos suicidas, alejarse de los demás, experimentar una disminución en su rendimiento académico, mostrarse desesperados o distraerse fácilmente. Estos signos de malestar emocional pueden ser indicativos de la presencia de ansiedad o depresión en los estudiantes y requieren atención y apoyo adecuados por parte de los docentes y profesionales de la salud mental.

4. ¿Cuál es la importancia de sensibilizar a los estudiantes acerca de los diferentes trastornos mentales?

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** | **Entrevistado 4** | **Entrevistado** 5 |
|---|---|---|---|---|
| Tener una actitud positiva frente a compañeros, mantener una empatía, saber aceptar los errores de los demás. | Es muy importante, ya que ellos no saben que están sufriendo ese trastorno y no saben cómo comunicar su padecer a los demás y también muchas veces sienten vergüenza porque no saben cómo describir lo que están sintiendo, entonces si se les informa sobre estos problemas ellos podrán comunicar lo que están sintiendo y de esa manera recibirán ayuda profesional y se podrá evitar muchos suicidios y problemas. | Llegar al dialogó | Porque es importante conocer todo lo que nuestro cerebro padece | La importancia es que todos los alumnos puedan trabajar en equipo |

**Análisis de criterio:** La sensibilización de los estudiantes sobre los diferentes trastornos mentales es fundamental. Esto incluye fomentar una actitud positiva hacia los compañeros, mantener empatía y aceptación de los errores de los demás, facilitar la comunicación sobre el sufrimiento emocional para recibir ayuda profesional y prevenir problemas graves como el suicidio, promover el diálogo y el conocimiento de los trastornos mentales, y permitir que todos los alumnos puedan trabajar en equipo de manera efectiva. En resumen, sensibilizar a los estudiantes sobre los trastornos mentales es esencial para promover la comprensión, la comunicación abierta y el bienestar emocional en la comunidad educativa.

5. ¿Desde qué enfoque es primordial abordar los trastornos mentales para sensibilizar a los estudiantes? Como: vivencias personales, síntomas, causas, consecuencias, medidas preventivas, tratamientos.

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** | **Entrevistado 4** | **Entrevistado** 5 |
|---|---|---|---|---|
| Partir de la parte emocional y comprender el caso, ser muy discretos frente a la situación, dar el tiempo necesario para sus trabajos. | Desde el enfoque educativo mediante estrategias didácticas como son las narraciones personales por medio de la lectura de cuentos, microcuentos, fábulas, leyendas. | Por vivencias personales. | Síntomas, causas y efectos | Medidas preventivas y tratamientos |

**Análisis de criterio:** Los entrevistados destacan la importancia de abordar los trastornos mentales desde diferentes enfoques para sensibilizar a los estudiantes. Estos enfoques incluyen partir de la parte emocional y comprender el caso de manera discreta, dar tiempo necesario para los trabajos y promover el enfoque educativo mediante estrategias didácticas como narraciones personales a través de la lectura de cuentos, microcuentos, fábulas y leyendas. Además, se resalta la relevancia de discutir síntomas, causas, efectos, medidas preventivas y tratamientos para una comprensión integral de los trastornos mentales.

6. ¿Qué tipo de información cree Ud. que se debe presentar acerca de esta problemática para que las personas se sensibilicen y reflexionen sobre el tema?

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** | **Entrevistado 4** | **Entrevistado** 5 |
|---|---|---|---|---|
| Testimonio personal, experiencias vividas, concientizar sobre el caso, capacitar en charlas para evitar posibles suicidios de ser el caso extremo | Primero informando y sensibilizando a los estudiantes sobre la existencia de estos trastornos mentales, y que si se los detecta a tiempo se puede superar y vencer a estos padecimientos. | Estadísticas | Datos estadísticos | Debería enfocarse en las estadísticas y vivencias de personas con estos trastornos. |

**Análisis de criterio:** Los entrevistados coinciden en la importancia de presentar información que incluya testimonios personales y experiencias vividas para sensibilizar y reflexionar sobre la problemática de los trastornos mentales. Además, destacan la necesidad de concientizar sobre el tema y capacitar en charlas para prevenir posibles suicidios en casos extremos. También se resalta la relevancia de informar a los estudiantes sobre la existencia de estos trastornos, su detección temprana y la posibilidad de superarlos. Además, se menciona la utilidad de proporcionar datos estadísticos y compartir vivencias de personas que han experimentado estos trastornos para generar conciencia y comprensión sobre el tema.

7. ¿De qué manera cree Ud. que se llegaría a las personas para que reflexionen sobre esta problemática?

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** | **Entrevistado 4** | **Entrevistado** 5 |
|---|---|---|---|---|
| Brindar talleres para reflexionar y ante todo valorar la vida y saber superar lo que se presente con mucha madurez.<br><br>Es importante brindar confianza y ser empáticos ante la situación y no ser indiferentes | Por medio de actividades didácticas, donde ellos plasmen lo que sienten y se den cuenta que con ayuda correcta se puede superar estos padecimientos. | Estadísticas, informes y videos de la problemática. | Con tik toks haciendo conciencia. Una campaña digital agresiva | Por medio de explicaciones didácticas y concientización a los niños y adolescentes. |

Análisis de criterio: Los entrevistados sugieren diferentes estrategias que incluyen: brindar talleres donde se valore la vida y se desarrolle madurez para enfrentar los desafíos, ofrecer confianza y empatía ante la situación, realizar actividades didácticas que permitan a los estudiantes expresar sus emociones y comprender que con ayuda adecuada se pueden superar estos padecimientos, compartir estadísticas, informes y videos sobre la problemática, utilizar plataformas digitales como TikTok para crear conciencia a través de campañas agresivas, y proporcionar explicaciones didácticas y concientización dirigidas a niños y adolescentes. Estas estrategias buscan generar un impacto positivo en la sensibilización y reflexión sobre los trastornos mentales.

#### 4.6.1.3. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a los especialistas en literatura y pedagogía

**Objetivo:** Conocer acerca de la estructura y parámetros se necesita para la redacción de los microcuentos, su rol pedagógico y como se puede llegar a los adolescentes a través de esta herramienta. Así mismo, indagar que tipo de narración sería conveniente a la hora de comunicar sobre los trastornos mentales.

Tabla. 10 Datos informativos de los entrevistados

| **Nombre** | **Profesión** | **Ciudad** |
|---|---|---|
| **César Bastidas Cabrera** | Lengua y Literatura | Ambato |
| **David Varsallo** | Escritor | Cuenca |
| **Medardo Alfonso Mera Constante** | Docencia en Pedagogía, Didáctica e Investigación | Ambato |

1. ¿Cuál es la importancia de sensibilizar por medio de la lectura a los adolescentes acerca de los trastornos mentales?

Tabla. 11 Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a los especialistas en literatura y pedagogía

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** |
|---|---|---|
| Es sumamente importante tratar de sensibilizar a los adolescentes respecto a temas delicados, como los trastornos mentales, por medio de la lectura; puesto que, a más de potenciar la imaginación, mejorar el lenguaje y fortalecer la concentración, ayuda a optimizar las relaciones sociales. Es decir, permite ponerse en los zapatos de otras personas. | Creo que, en general, la adolescencia es una etapa de la vida en la que se definiendo ciertas cuestiones a nivel de personalidad, de gustos, de forma de ser. Uno va definiendo, perfilando un poco el tipo de persona adulta que vas a ser ya los siguientes años, las siguientes décadas. Y eso es sumamente importante, pienso yo, porque si tienes las herramientas suficientes, si tienes el entorno adecuado, si tienes buenos amigos, si tienes una familia no violenta, probablemente tomarás decisiones que te encaminen a vivir una vida en donde puedas cumplir con tus proyectos, en donde puedas dar respuesta adulta, respuesta madura a las dificultades con las que te vas a encontrar y que ciertamente fortalecerán también tu capacidad de responder a las cuestiones que tienen que ver con la salud mental, ¿no? a las cuestiones ya cotidianas de la vida, del desamor, la muerte, duelo, el desempleo, vivir en Ecuador en general, que siempre es un reto de salud mental. Entonces, | La lectura de temas relacionados con la sensibilización sobre la salud mental es muy importante ya que pueden prevenir trastornos como ansiedad, depresión, estados bajos de ánimo, trastornos de alimentación, sueño, entre otros. Además, se promueve la empatía, la inclusión y la disminución de prejuicios y estereotipos**.** |

pienso que es una cuestión integral. El tema de la salud mental no es una cuestión aparte, como si fuera un menú, como si fuera un buffet que uno puede escoger o no, está ahí. Es integral, forma parte de toda tu experiencia vital y no solo tiene que ver con, por ejemplo, tener o no acceso a un psicólogo, tener acceso a un tratamiento, sino tener un entorno que te favorezca mentalmente, que no tengas en casa violencia o que no tengas una pareja agresora, que no tengas que encima estar sumando esa preocupación adicional. Entonces, yo creo que la sensibilización, un poco en mi entender, debería ir por esa mirada integral. O sea, sensibilizar tiene que ver con crear condiciones para que la salud mental no sea un lujo para que poder vivir con ciertos mínimos de dignidad, de tranquilidad, sea también una cuestión comunitaria, en cierto modo, un poco hacia ahí voy. Entonces, sí, creo en la sensibilización, siempre y cuando sea con esta mirada integral hacia una comunidad de salud mental correcta, no individualizando el tema. Y a veces se cae también en la medicalización, etcétera.

**Análisis de criterio:** Se considera que la adolescencia es una etapa crucial en la definición de la personalidad y el desarrollo de habilidades para afrontar los desafíos de la vida. Sugiere que la sensibilización sobre la salud mental debe abordarse de manera integral, no solo como un tema individual, sino como parte de la experiencia vital y comunitaria. Destacan que la sensibilización a través de la lectura es crucial para abordar temas delicados como los trastornos mentales. Ya que la lectura no solo potencia la imaginación, mejora el lenguaje y fortalece la concentración, sino que también ayuda a optimizar las relaciones sociales al permitir a los adolescentes ponerse en los zapatos de otras personas. Menciona el crear condiciones para que la salud mental sea accesible para todos y no se convierta en un lujo. Enfatiza que la lectura de temas relacionados con la sensibilización sobre la salud mental puede prevenir una variedad de trastornos y promover la empatía, la inclusión y la reducción de prejuicios y estereotipos. Reconoce el potencial de la lectura para crear conciencia sobre los trastornos mentales y fomentar actitudes más comprensivas y solidarias hacia quienes los padecen.

2. ¿Cuál sería su enfoque narrativo ideal al tratar los trastornos mentales en la escritura dirigida a adolescentes? Como: vivencias personales, síntomas, causas, consecuencias, medidas preventivas, tratamientos

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** |
|---|---|---|
| Considero que se debe partir de las vivencias personales, debido a que la misma se centra en los relatos experienciales de los actores, existen más voces, perspectivas, y, muestra de forma más clara hasta dónde la realidad es una construcción que se puede mejorar. | Yo creo que por partes. Primero habría que definir qué tipo de trastorno o sí que más bien se promociona el bienestar psicológico como concepto, la idea de saber que no tienes que cargarte con tus traumas, que puedes acudir a algún profesional para que te ayude, que puede existir alternativas a las ideas de pronto demasiado deprimentes o a los pensamientos que a veces también afectan a un porcentaje de la población. Entonces, por un lado, definiendo bien eso, supongo que existen algunas, incluso a veces, como terapia. No es mi campo de | La narrativa escrita sobre trastornos menta debe incluir dimensiones como: inclus empatía y comprensión para ponerse en su lu Resiliencia, Fe y esperanza en su tratamie búsqueda de apoyo de personal especializ (en Psicología y Psiquiatría) y comprensión sus causas para un abordaje y tratamie científico y eficaz del trastorno |

especialización, porque yo escribo poesía, básicamente, y estudié o estoy estudiando un máster en escritura creativa, pero sé que existe toda una línea, por ejemplo, en la psicología y sobre todo en la psicoterapia, que trabajan con cuestiones culturales y que tiene que ver con facilitar o que no tanto narrarles historias, sino escuchar las historias de las personas. (hace referencia a la narrativa terapéutica) Y el formato de microcuento es súper útil porque puedes, en pocas palabras o en un formato corto, que además de pronto no te demanda tanto tiempo, que puedes hacer como en un ejercicio, en un taller, en una cosa ahí con de pronto algún paciente o con personas que están atravesando un duelo, o con personas que están con algún problema de salud mental, adolescentes.

Entonces, que, por ejemplo, hay toda una línea de trabajo ahí, incluso que tiene que ver con el drama, de hecho, se llama el psicodrama, que me trabaja toda la cuestión de textos también, porque el drama igual depende un poco de los guiones y los textos suelen ser

breves. Entonces, por ejemplo, eso es una línea de trabajo. De ahí, otro ámbito, yo supongo, no es algo que especulo, digamos, pero tendrá algún sustento ya. La literatura tiene esa característica de poder generar una cierta empatía o una cierta identificación. Si lees un buen texto, la literatura juvenil, que se llama ahora, a veces está caracterizada precisamente por dirigirse específicamente a un público con ciertas características, con ciertas necesidades, con ciertas inquietudes. Entonces, si tú te fijas, por ejemplo, en los clásicos de la literatura juvenil o Infante Juvenil, como Harry Potter, o las novelas de Crepúsculo, o las novelas de Narnia, no sé. Incluso, el Señor de los Anillos en su momento era literatura más juvenil que la literatura adulta, suelen apuntar a la noción del héroe, por ejemplo, al arquetipo de la persona que tiene que enfrentar dificultades y eventualmente triunfar. Entonces, a veces, ese arco narrativo, ese viaje del héroe, si es que tú enmarcas eso en una narración, de pronto, de un chico que tiene que enfrentarse al dilema de las drogas o al alcoholismo de su familia, o a la de algo.

**Análisis de criterio:** La importancia de partir de vivencias personales en los microcuentos, lo que sugiere un enfoque centrado en las experiencias individuales para conectar emocionalmente con los lectores.

Menciona que la realidad es una construcción que se puede mejorar, lo que indica una perspectiva optimista hacia la posibilidad de superar los desafíos relacionados con la salud mental, enfatiza la importancia de mostrar múltiples perspectivas y voces.

Propone una aproximación que combina terapia y escritura creativa, sugiriendo que los microcuentos pueden ser una herramienta útil en entornos terapéuticos para explorar temas relacionados con la salud mental. Destaca la importancia de definir el bienestar psicológico como concepto y promover la idea de buscar ayuda profesional. El uso del psicodrama y la literatura juvenil como posibles enfoques narrativos para abordar los trastornos mentales en los microcuentos. Se enumera dimensiones importantes a incluir en los microcuentos, como la inclusión, la empatía, la resiliencia y la búsqueda de apoyo profesional. Destaca la importancia de comprender las causas de los trastornos mentales para un abordaje y tratamiento científico y eficaz.

3. En la actualidad, ¿Cuál es el rol pedagógico de los microcuentos en la literatura dirigido a estudiantes?

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** |
|---|---|---|
| Los microcuentos al ser breves, intentan despertar el interés y la motivación del lector; es así que, en la actualidad su rol pedagógico en la educación es el buscar una estructura sustentable que permita distribuir de mejor manera el tiempo en los estudiantes, lo cual | A veces el tipo de historia, la historia misma, puede generar una identificación positiva y el joven puede decir: Qué chévere, la historia de esta persona me inspira. Yo paso algo, una cosa similar me puede pasar y veo cómo este héroe de ficción me inspira. Y eso ocurre con las películas de Marvel, incluso ocurre con un montón de cosas. Y también puede ocurrir lo contrario. Es decir, determinada literatura o | Los microcuentos tienen roles pedagógicos como: promoción del debate argumentativo sobre temas controversiales; desarrollo del pensamiento crítico, lateral o divergente y creativo; abordaje de temas contextualizados co profundidad y pensamiento complejo; apreciación estética; educación en la práctica de |

| | | |
|---|---|---|
| optimizará las actividades propias del aprendizaje. | determinados productos culturales que más bien te depriman o te pongan mal. Y eso pasa con la música, muchas veces. Los jóvenes a veces consumen productos culturales que te depriman. Aquí solo, entre paréntesis, The Get, que te fijes la influencia, a veces, de la literatura. En las clases de literatura nos saben enseñar la historia del famoso escritor alemán. Él escribe este libro en el siglo XVIII y se supone que había sido un libro tan influyente, porque es uno de los primeros libros que narra la a classic story of amor, desamor, chico que se enamora de chica, chica que se va con otro chico y este chico se queda tan triste que se mata. Era como este arquetipo de la tragedia de amor, que fue tan influyente que el autor tuvo que sacar reediciones donde ponía como una carta al inicio, en donde decía, Por favor, lector de libros, sé que te identificas mucho con este personaje, pero no te mates, porque en serio, la gente comenzó a matarse después de leer el libro. | actitudes, valores y principios positivos para el individuo y la sociedad. |

Fue como un montón de gente que lo hizo, que el autor tuvo que decir: No lo hagan. Entonces, sí es a veces es influyente la ficción, una novela, un poema, puede moverte el piso, reverberarte, hacerte pensar. Entonces, yo creo que siempre ahí es como lo óptimo, si trabajas temas de salud mental, si trabajas temas de depresión, si trabajas temas de suicidio, que el producto sea más bien, o algo inspirador o el héroe que vence las dificultades y te dice: Tú también puedes, o trabajar con los propios chicos, con la propia gente y ver qué dicen, escuchar cuál es su postura ante el mundo, que también es saludable.

**Análisis de criterio:** Los microcuentos tienen la capacidad de para despertar el interés y la motivación del lector, lo que puede ser útil en el ámbito educativo, su rol pedagógico radica en buscar una estructura sustentable que permita distribuir mejor el tiempo de los estudiantes, lo que podría optimizar las actividades de aprendizaje, promoción del debate argumentativo, el desarrollo del pensamiento crítico y creativo, y la educación en actitudes y valores positivos. Se explora cómo las historias, pueden influir en la identificación y la inspiración de los jóvenes lectores. Señala la importancia de abordar temas de los trastornos mentales de manera positiva en la literatura dirigida a estudiantes.

4. ¿Cómo se podría abordar la problemática de los trastornos mentales en la escritura aplicada en microcuentos?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Se puede utilizar el microcuento para concientizar al estudiantado acerca de los trastornos mentales existentes, a | De pronto, en términos terapéuticos, te sirve más la experiencia heroica, la experiencia del que se redime, pero teniendo cuidado de no ser tampoco moralista, de no querer jugar a Dios y decir que está | Al escribir microcuentos relacionados con los trastornos mentales se puede hacer abordajes desde el entorno micro (familia), meso (escuela, colegio, universidad) y macro |

| | | |
|---|---|---|
| través de dicotomías, diferenciando el bien y el mal en lo escritos a producir. | bien y qué está mal, porque finalmente eso es como mucho más problemático y subjetivo y, sobre todo, perjudica a la literatura. Eso sí es un tema que va más allá de este contexto de pronto en cualquier otro contexto literario sirve. Es como si tú quieres dar una lección a través de tus textos, entonces no estás haciendo literatura, estás haciendo un panfleto, estás haciendo divulgación. Y está bien, es legítimo, pero de pronto no va a salir un buen producto literario, va a salir un cuento medio mediocre, va a salir un cuento medio predecible. Si quieres hacer literatura, tienes que saber manejar bien esa atención. Incluso, tú puedes dar lecciones, pero escribiendo un buen cuento, sin decirlo directamente, creando un buen personaje, haciéndole sufrir y luego comprender cosas o directamente metiendo algunas frases que sean más un diálogo, que tenga algún sentido de aprendizaje o de compartir puntos de vista, más que directamente decir que está bien o qué está mal. | (social en el barrio, la ciudad, el país, el mundo): también se puede abordar el problema desde sus causas o factores (genéticos, biológicos, psicológicos, sociales, ambientales, etc.); o desde diferentes paradigmas de investigación (positivismo, neopositivismo, pero sobre todo crítico y constructivismo). |

**Análisis de criterio:** Propone la utilización de dicotomías, diferenciando entre el bien y el mal en los escritos, lo que podría generar reflexión en los lectores sobre las diversas facetas de los trastornos mentales.

Advierte sobre la importancia de evitar ser moralista al abordar la problemática de los trastornos mentales en los microcuentos. Se destaca la necesidad de crear personajes complejos que experimenten redención y aprendizaje a través de la narrativa, en lugar de proporcionar lecciones directas al lector. Propone abordar la problemática de los trastornos mentales desde diferentes niveles: micro (familia), meso (entorno escolar) y macro (contexto social más amplio).

Sugiere explorar las causas y factores relacionados con los trastornos mentales, como los aspectos genéticos, biológicos, psicológicos y sociales, así como diferentes paradigmas de investigación.

5. ¿Cuál es la importancia de la ilustración en los microcuentos?

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** |
|---|---|---|

| | | |
|---|---|---|
| **Las ilustraciones en los microcuentos ayudan al desarrollo intelectual, imaginativo y creativo en los niños, niñas y adolescentes, lo que coadyuva en la adquisición del conocimiento.** | Yo creo que depende un poco del público, también hay estudios, entiendo yo, al respecto. Cuando eres más joven, cuando eres niño, la literatura infantil, la literatura juvenil suele tener fuerte presencia gráfica, porque es una edad en donde estás muy abierto a sus estímulos y muy encaja además con el tipo de historias que se cuentan o con el tipo de historias que se pueden construir. Si tú te fijas, por ejemplo, la literatura, sobre todo la literatura infantil de niños pequeños, de niños menores de siete, de cinco años, son micro cuentos, siempre son microcuentos. ¿O sea, si tú coges todo lo que está en el libro y le pones en un Word, no llegan ni a una hoja, una hoja y media, pero todo es la ilustración, son una frase, un par de palabras acompañados de una ilustración y así va avanzando la historia, ¿no? Entonces, en algunos casos es absolutamente fundamental el tema gráfico porque es lo que sostiene y sobre todo en el formato microcuento yo creo que da para un diálogo muy productivo. Ya las novelas más densas, ya las cosas | La inclusión de ilustraciones en los microcuentos es muy importante para: objetivar y hacer más accesible el texto, aumentar el interés y la atención en su lectura, despertar las emociones (positivas y negativas), resaltar la idea central del texto; sintetizar y potenciar la comprensión del mensaje en torno a la introducción, nudo y desenlace de la historia. Aumentar la retención del mensaje ya que una imagen (más que la palabra oral o escrita) se incorpora de manera permanente y significativa en la memoria y estructura cognitiva del lector. |

más largas, de pronto se vuelve un poco más complicado ese diálogo gráfico y por eso a veces el salto es más hacia lo audiovisual, hacia la serie, hacia la película, porque esa es la naturaleza ya de libros más densos, más largos, pero cosas cortas.

Yo creo que más bien es súper amigable con los formatos gráficos desde sus orígenes.

**Análisis de criterio:** Señala que las ilustraciones en los microcuentos son beneficiosas para el desarrollo intelectual, imaginativo y creativo de los niños, niñas y adolescentes, lo que contribuye a la adquisición del conocimiento. Sin embargo, la ilustración en los microcuentos depende del público al que van dirigidos. Para los niños más pequeños, las ilustraciones suelen ser fundamentales, ya que acompañan y sostienen la historia, facilitando la comprensión y el diálogo con el texto.

Resalta varios aspectos importantes como objetivar y hacer más accesible el texto, aumentar el interés y la atención del lector, despertar emociones, resaltar la idea central del texto, sintetizar el mensaje y aumentar la retención del mismo.

6. ¿Qué conocimiento necesita una persona para poder escribir microcuentos?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Desde mi punto de vista, considero que la lectura asidua contribuye sobremanera en la construcción de microcuentos. Cabe mencionar que, debe existir una preparación previa en cuanto a la estructura del microcuento como tal; sin embargo, lo más importante es la imaginación y las habilidades que tenga el escritor al momento de crear. | Bueno, yo creo que es un poco como Ratatouille, ¿no? Yo sí creo que cualquiera puede cocinar, cualquiera puede escribir, porque todos, digamos, estamos inmersos en un mundo que es común a lo sensible. Todos, todos y todas más o menos compartimos experiencias que nos vuelven que nos vuelven comunes. O sea, yo no te conozco, pero de seguro tienes experiencias de crianza, de tu familia, de recuerdos de algún día, de alguna fecha, que son similares a los que yo he tenido. Y eso nos genera una empatía silenciosa. ¿Y detrás de esa posibilidad de narrar las cosas que te pasan, eso además un derecho, ¿no? Ahora, hacerlo bien ya pasa por la técnica y por la práctica. Entonces, en principio, todos tienen cosas que decir. O sea, todos, cualquier ser humano tiene algún momento de su vida algo anecdótico, algo interesante o incluso algo aburrido, pero significativo para esa persona. | Vocabulario adecuado al contexto, conocimiento profundo sobre lo que va a escribir, conocimiento de géneros literarios, conocimiento de la estructura de lo que va a escribir (ejemplo cuento), conocimientos de estética y belleza. saber leer y escribir. |

Todos tenemos algo que decir, todos, absolutamente todos tienen algo que decir y todos pueden aprender a decirlo eventualmente. ¿Significa que todos son igual de buenos? No, obviamente no. No es que todos van a ser ya Borges, no es que todos van a ser ya Bolaño y van a escribir cosas significativas que perduren más allá de tu nombre.

Porque hay una diferencia de calidad, hay una diferencia de estética, hay una diferencia de profundidad. Y ese es como el gran baremo, esa es como la gran condición, que es también injusta, porque a veces hay gente muy talentosa que muere y nadie le conoció, porque el sistema no le publicó a tiempo, qué sé yo. Pero es muy difícil que alguien mediocre perdure. O sea, vos podés ser muy mediocre en vida y tenés mucho éxito porque te publica y qué sé yo, pero ya el juicio de los tiempos que dicen el juicio de los tiempos suele ser implacable. Entonces, la mala

| | | |
|---|---|---|
| | literatura pues no perdura, pero no significa que no tenga derecho de existir. ¿Entonces, de pronto, en el ejercicio de escribir, para pensarlo en cuestiones, lo que tú estás proponiendo no es algo estrictamente literario, ¿no? Es algo que mezcla el literario con lo de psicológico y entiendo, con lo de diseño eventualmente, en algún punto también.<br><br>Entonces, no creo que sea, digamos, una obligación que los cuentos además tengan una calidad estética o literaria alta, pero si deben, al menos hay un sobrevivir al mínimo de una lectura amable. O sea, de que no sea algo que digas y esta cosa tan fea que es básicamente. | |

**Análisis de criterio:** Se destaca la importancia de la lectura como contribución fundamental en la construcción de microcuentos. Subraya que, si bien es crucial tener conocimiento previo sobre la estructura del microcuento, lo más importante son la imaginación y las habilidades creativas del escritor al momento de crear. Argumenta que todos los individuos tienen experiencias compartidas que pueden servir como base para la escritura, pero la calidad de la escritura depende de la técnica y la práctica. Destaca que, si bien todos tienen algo que decir, no todos serán igual de buenos en la escritura, y que la calidad

literaria es un factor determinante para la perdurabilidad de una obra. Proporciona una lista específica de conocimientos necesarios para escribir microcuentos, que incluye vocabulario adecuado al contexto, conocimiento profundo sobre el tema a tratar, comprensión de géneros literarios, familiaridad con la estructura del cuento, apreciación de la estética y la belleza, así como habilidades básicas de lectura y escritura. Destacan la importancia de tener una base sólida de conocimiento y habilidades, tanto técnicas como creativas, para escribir microcuentos de calidad. Además, resaltan que la práctica y la experiencia son elementos clave para mejorar en el arte de la escritura.

7. ¿Qué parámetros de escritura se debe tomar en cuenta a la hora de la redacción de microcuentos?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Se debe tener muy en cuenta la ortografía, la gramática, la puntuación, la distribución de las oraciones, la selección adecuada de las palabras y la organización del texto en párrafos. Asimismo, la estructura básica de los microcuentos. | Ignoro que soy honesto, ese tema sí ya es como bastante ligado al subgénero en particular. Yo más que, o sea, yo lo que recuerdo ahorita es, por ejemplo, lo que yo he leído. Entonces, por ejemplo, hay autores como me acuerdo del cuento, pero no me acuerdo del autor, este famosísimo micro relato de cuando despertó el dinosaurio seguía y Augusto Monterroso, por ejemplo, Monterroso tiene volúmenes donde son besos, es una línea, o sea, el cuento es literalmente es una línea, es una frase y a veces son un poquito más largos. Hay un libro fantástico que se llama Cuentos breves y extraordinarios, que es una recopilación de Borges y hoy Casares, que es una especie de antología de microcuentos de todo el mundo desde épocas antiguas. Y ahí tú tienes asimismo cuentos que son una frase o un par de frases, un par de líneas y cuentos que son un poquito más largos, pero que siguen siendo relatos breves. Tal vez no son microcuentos. Y ahí debe haber alguna frontera que | Conocimiento sobre el tema, creatividad, claridad y brevedad, estructura de acuerdo al tipo de microcuento, impacto (emoción y cambio que puede provocar su lectura). |

es porosa, que es debatible en qué momento termina de ser un microcuento y empieza a ser un relato breve o un cuento breve. Pero es el mismo debate de en qué momento termina, o sea, en qué momento es un cuento largo o es una novela corta.

Seguro que hay formatos o términos formales. Seguro que alguien dirá si es que sobrepasa, qué sé yo, las 20 líneas, ya no es un microcuento. Yo me acuerdo que yo participé hace años en una cosa que se llamaba el micro Quito, que eran cuentos cortos que salieron los ganadores salimos ahí en el rol de todo me acuerdo. Y la eran micro cuentos, si no estoy mal, de hasta 50 palabras, pero bien podrían haber sido de 70 o de 80 o de 40. O sea, era para mí que el criterio ahí era cuántas, cuántas palabras entran en un anuncio que puede estar en el troll, supongo yo. ¿Así que nada, yo supongo que habrá la literatura que puedas encontrar ya lo más formal, pero creo que es sobre todo intuitivo, ¿no? Si estás escribiendo algo y se te viene una buena idea y es una buena idea de 10 palabras, pues ya está, el cuento es de 10 palabras. Y si es una buena idea de 80 palabras, pues ya está, el cuento tiene 80 palabras. Y así vas. Si ves que ya te alcanzas una hoja entera, que ya vas dando la vuelta a la hoja, ahí tal vez ya para, no, ya no es un microcuento.

**Análisis de criterio:** Los parámetros que se debe mantener para la redacción son una correcta ortografía, gramática y puntuación es esencial para garantizar la comprensión del texto y la credibilidad del autor.

La disposición adecuada de las oraciones en el texto es crucial para mantener la coherencia y la cohesión del relato, facilitando su comprensión por parte del lector. Es importante elegir las palabras de manera precisa y efectiva para transmitir el mensaje deseado de manera concisa y clara. La organización del texto en párrafos puede ayudar a estructurar y presentar el contenido de manera ordenada y comprensible. Es fundamental tener en cuenta la estructura típica de los microcuentos, que se caracterizan por su brevedad y concisión, para desarrollar relatos efectivos.

No existe una regla estricta sobre la extensión de un microcuento, lo que permite flexibilidad en cuanto al número de palabras o líneas que constituyen un microcuento. La escritura de microcuentos debe ser intuitiva y basada en la calidad y la creatividad de la idea, más que en limitaciones estrictas de extensión. Es fundamental tener conocimiento sobre el tema que se va a abordar en el microcuento para garantizar su precisión y autenticidad, así como para captar el interés del lector. La creatividad es esencial para desarrollar microcuentos interesantes y originales que capturen la atención del lector y lo hagan reflexionar sobre la problemática social abordada. Los microcuentos deben ser claros y breves, evitando la redundancia y la superflua para transmitir su mensaje de manera efectiva en poco espacio. El microcuento debe ser capaz de provocar una respuesta emocional en el lector y generar un cambio en su percepción o comprensión, lo que resalta la importancia de elegir cuidadosamente las palabras y la temática del relato.

8. ¿qué recomendaciones me darías para escribir microcuentos en relación a esta problemática social?

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** |
|---|---|---|
| Ser breve, claro, conciso, pertinente, creativo, y sobre todo apasionado**.** | Supongo que igual estarás trabajando algún marco teórico y habrá autores con los que puedas despejar ya esas dudas más técnicas En principio, yo creo que no. No sería, en este caso, una restricción, si es que se maneja, como tú dices, historias que puedan sostenerse por sí Y si es que forman parte de un continuo, más bien yo creo que eso da otro margen de juego creativo. Puedes ir enlazando eso en el sentido ya de lo más terapéutico o del sentido más de sensibilización de lo que estabas hablando. Así que yo no le vería problema, pero no sé si haya ya convenciones específicas en la parte de la técnica como tal. Esas convenciones igual no están escritas de piedra, o sea, serán opinión. Las artes, la literatura, la cultura en general son donde más... O sea, es el espacio más propicio para romper las reglas o para proponer ciertos márgenes flexibles. Así que hágale. | Identificar previamente si un problema fáctico (real), que te interese, que sea actual, que tenga alta prevalencia y relevancia social; que tenga alta carga emocional, que incluya ilustraciones, que aporte soluciones o deje mensajes (moralejas) positivas, que investigues previamente con profundidad la problemática social, que utilices la estructura apropiada, pero dando espacio a la creatividad. |

**Análisis de criterio:** Todos los entrevistados enfatizan la importancia de ser breves, claros y concisos en la escritura de microcuentos. Esta característica es fundamental para transmitir un mensaje efectivo en un espacio limitado. Los microcuentos deben abordar problemáticas sociales pertinentes y actuales, con alta relevancia y carga emocional. Es importante identificar previamente el tema que se va a tratar y asegurarse de que tenga una alta prevalencia en la sociedad. Se destaca la necesidad de ser creativo al escribir microcuentos, utilizando la imaginación para encontrar formas originales de abordar la problemática social. Además, se sugiere escribir con pasión, lo que puede ayudar a transmitir emociones y generar empatía en el lector.

Uno de los entrevistados señala que las convenciones específicas para escribir microcuentos sobre problemáticas sociales pueden no estar definidas de manera estricta. Esto brinda un margen de juego creativo y permite proponer nuevos enfoques y técnicas narrativas.

Es importante investigar a fondo la problemática social que se va a abordar en el microcuento, para garantizar su autenticidad y precisión. Esto puede incluir la consulta de fuentes confiables y la búsqueda de información relevante sobre el tema.

Inclusión de ilustraciones: Se sugiere incluir ilustraciones en los microcuentos, lo que puede ayudar a aumentar el impacto visual y emocional del relato, así como a resaltar la idea central del texto.

Se recomienda que los microcuentos sobre problemáticas sociales incluyan mensajes positivos o soluciones a los problemas planteados. Esto puede ayudar a inspirar al lector y promover el cambio o la reflexión sobre la situación abordada. En resumen, para escribir microcuentos sobre problemáticas sociales, es importante ser breve, claro, conciso y creativo, mientras se aborda un tema relevante con pasión y autenticidad. Además, se debe investigar previamente el tema y considerar la inclusión de ilustraciones y mensajes positivos o soluciones en el relato. La flexibilidad en las convenciones permite explorar nuevos enfoques y técnicas narrativas para transmitir eficazmente el mensaje deseado.

9. ¿qué temática debería tener los microcuentos para abordar esta problemática social dirigida a adolescentes?

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** |
|---|---|---|
| El amor, considerando que es la base de toda buena obra en la sociedad. | Interesante. Entonces, yo creo que, en ese sentido, más allá de este contexto específico, en el momento en el que tú creas un personaje, un cuento, una pequeña narración, tienes que saber el terreno que estás pisando. Entonces, mientras más te empapes de historias, de otros microcuentos, de otros proyectos, yo creo que más enriquecedor será el producto final. Así que no creo que sea, digamos, restrictivo, es decir, no solamente habría que ser como el típico microcuento o la narración de la persona que la pasó muy mal y después ya se redimió, que a veces es como la idea. De pronto, vos, si te vas y te fijas, en la | Temáticas: Factores o causas de los problemas de salud mental, consecuencias, estrategias de abordaje, ejes transversales como inclusión educativa, prejuicios, estereotipos, valores, entre otros. |

historia de la literatura hay momentos literarios, no necesariamente de microcuentos, pero sí, por ejemplo, todo el movimiento Beat, que es un movimiento de narración y de poesía, que más bien hacen una celebración de los excesos, que hacen una celebración de vivir como muy intensamente y si te equivocas, no pasa nada, que eres joven y tal. Entonces, por otro lado, te encuentras con literatura como la de inicios del siglo XX, con la literatura dadaísta, en donde más bien ellos decían: O sea, la locura es la cordura, el exceso es la realidad, los cuerdos están locos.

Y todo eso alimenta el tipo de creación que uno termina haciendo. Si es que uno quiere hacer una cosa, digamos, moralista, o sea, en el sentido de que esto está mal, joven, tú no tienes que hacer eso porque si no, vas a tener mala salud mental, hay un tipo de literatura que te puede ayudar en esa línea. O si la línea es más realista, más dar cuenta de las cosas que ocurren, o si la línea es más terapéutica, además, utilizar la literatura para ayudar a alguien, en cada uno de esos enfoques, tú puedes encontrar bibliografía y

puedes encontrar autores y puedes encontrar vivencias propias y de ahí te va a tocar, o sea, explorar. Y en ahí, te recomiendo solo... Hay una ONG en Colombia, porque a veces los temas de salud mental están atravesados en la juventud también por la experiencia de consumo de alcohol o de sustancias. Y hay una ONG que se llama Echele Cabeza, que te recomiendo que le busques, que le googlés. Porque estos manes hacen un trabajo muy interesante promoviendo el consumo responsable. No es que te dicen: No consumas, no es que se hacen los locos, porque la realidad es lo que es, es querer coger el agua con las manos.La gente consume, la gente tiene sexo, la gente tiene depresión. O sea, hay una realidad ahí. Lo peor que puedes hacer es darte la espalda y creer que todos debemos portarnos bien y ya. O sea, esa perspectiva moralista no funciona, Pero sí funciona ver lo que otra gente hace. Por ejemplo, estos manes de échele de cabeza tienen toda una línea también de trabajo como cultural. Entonces, crean videos, crean cuentos, crean cómics y van a los chicos, en este caso, alrededor del tema de consumo responsable de

drogas, que está relacionado también a temas de salud mental. Digamos, son especialistas, son psicólogos los que trabajan ahí. Entonces, eso sería, tienes que definir por dónde mismo va tu línea creativa. Si son cuentos, así como realistas, entonces que enfocan, así como fuertemente la experiencia de la depresión, del suicidio, de las drogas y que podrían estremecer al lector, pero de pronto no es tan útil en términos terapéuticos.

**Análisis de criterio:** Se destaca la importancia de explorar distintos enfoques literarios al abordar problemáticas sociales en los microcuentos. Esto incluye desde la celebración de la vida intensa hasta la reflexión sobre la salud mental y el consumo responsable de sustancias. Se sugiere explorar en los microcuentos los factores o causas de los problemas de salud mental, así como sus consecuencias en la vida de los adolescentes. Esto puede ayudar a generar conciencia sobre la importancia de la salud mental y promover la búsqueda de ayuda cuando sea necesario. Además, se recomienda abordar ejes transversales como la inclusión educativa, la lucha contra los prejuicios y estereotipos, y la promoción de valores positivos. Estos temas pueden contribuir a fomentar la empatía, la comprensión y la solidaridad entre los adolescentes.

#### 4.6.1.4. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a los especialistas en Ilustración

**Objetivo:** Indagar las tendencias y estilos de ilustración que se debería utilizar para llegar a un público adolescentes. Además de conocer qué tipo de parámetros se debe tomar en cuenta para diseñar ilustraciones en torno a los trastornos mentales.

Tabla 12. Datos informativos de los entrevistados

| Nombre | Departamento | Área |
|---|---|---|
| **Jhonny Gavilánez** | Ecuador | Ambato |
| **J Nolivos** | Ecuador | Ambato |
| **Tsunki Escandón** | Ecuador | Ambato |

1. ¿Cuáles son las características que se debe considerar para elaborar una ilustración?

Tabla 13. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a los especialistas en Ilustración

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** |
|---|---|---|
| Bueno, pienso yo que hay una parte sistemática en la que hay unos factores y se puede decir que son creo que la base para todo. Creo que lo primero sería consultar, preguntar de qué va la ilustración, si es que es un tema editorial, si es un tema de packaging, si es que es un tema, no sé, alguna ilustración para afiche, dependiendo mucho el segmento que tenga la ilustración como tal. Y luego pues capaz preguntar o más o menos si es que hay un brief sería lo óptimo, o si no, tratar de conceptualizar el arte con el cliente. Creo que esas dos pautas sería para mí lo básico en realidad. De ahí después ya vendría lo que es formatos, tamaños, como decía, si | Para elaborar una ilustración he puesto. Yo pienso siempre en eso, en algo que alguna vez le escuché a su zapato en una reunión que tuve una conferencia que tuvo Sofía Zapata y era bien interesante que ella decía que una ilustración tiene que ser siempre un buen final y es algo como que se me ha quedado. Y entonces desde ahí eh, trato de que cualquier ilustración que yo haga deje siempre esa idea, no como de que la composición, de que los colores y demás sean una imagen potente, una imagen que en sí misma sea auto conclusivo que si bien es. No sé si bien la apertura como ciertos cuestionamientos y demás, pero que sea una imagen que ya de por sí sea independiente y funcione por sí mismo. | Bueno, en tema de las ilustraciones, las características, ese público al que vas dirigido es el estilo que quieres manejar, las tendencias que se están trabajando actualmente.<br><br>Eso no es la temática, la técnica, el formato, la rapidez del ilustrador, cómo vas a ser reproducida, si se me ocurre, si necesitas con menos tiempo de trabajo y alguien te puede dar algo más rápido que puede hacer más cambios y que puede interactuar mejor, puedes trabajar con algo digital. Si tienes un ilustrador que trabaje análogo. pero que requiera más tiempo de ejecución, bueno, tienes que saber eso, ¿no? ¿Qué tiempo de ejecución te ofrece el profesional? |

| |
|---|
| es que se va a imprimir o no, si es que es digital. Esos creo que son como capaz las bases como para iniciar algo. |

**Análisis de criterio:** Se considera fundamental comprender el contexto y el propósito de la ilustración, ya sea para un proyecto editorial, de empaque, afiche, etc. Se destaca la importancia de contar con un brief o, en su defecto, colaborar con el cliente para conceptualizar el arte de la ilustración. Menciona la importancia de considerar aspectos técnicos como formatos, tamaños, y si la ilustración será impresa o digital. Hace hincapié en la idea de que una ilustración debe ser lo suficientemente potente y completa por sí misma, capaz de transmitir un mensaje o contar una historia de manera independiente. Destaca la importancia de conocer la audiencia a la que se dirige la ilustración y el estilo que se desea utilizar, así como estar al tanto de las tendencias actuales en ilustración.

Considera aspectos como la técnica de ilustración (digital o análoga), el formato de entrega y la rapidez del ilustrador en la ejecución del proyecto. En resumen, se resaltan la necesidad de comprender el contexto y el propósito de la ilustración, así como la importancia de crear una imagen potente y completa por sí misma, mientras se tienen en cuenta aspectos técnicos y consideraciones sobre la audiencia y el estilo.

2. ¿Cuál sería el estilo de ilustración más adecuada para captar la atención a un público adolescente?

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevista 3** |
|---|---|---|
| Bueno, hablando de adolescencia, siempre va a ser la situación juvenil, lo colorido, creo que la parte dinámica o que no sea solo una simple ilustración puesta. Creo que para captar la atención del público joven en realidad sería algo así, incluso hasta con bueno, yo suelo trabajar ilustraciones que tengan como una parte curiosa, digamos así. ¿Siempre que ves mis ilustraciones hay elementos en los que como que tienen algún significado o algún elemento que sea como, no digo de distorsión, pero que, si llame la mente o si llame la atención, algo así creo que sería más bien el | ¿Al estilo de ilustración? Yo creo que no, no se trata mucho de estilo realmente como para capturar una a un público en específico. Creería que el estilo puede ser muy amplio. Las posibilidades son amplias, es más bien el cómo. Como cada estilo se adapta y funciona. Una imagen que funciona, sea en el estilo que sea, al final termina impactando a públicos diversos. Pues no sé, se me ocurre como un estilo muy noir, por ejemplo, con los negros muy marcados o un estilo más cartoon. Yo creo que al final el cómic noir y también el cartoon ha impactado como a distintas épocas y desde entonces | Bueno, el estilo yo realmente tendría, tienes que hacer un estudio de mercado como un chiqui grupo, en focus, un grupo focal en donde puedas ir viendo qué te dicen, dependiendo de la edad, no es lo mismo lo que le va a gustar uno de 12 como uno de 17. Yo lo que tengo más o menos entendido es que este grupo<br><br>Este grupo de público utiliza más o se le gusta más el cómic, manga, un poquito más realista, más que se sienta identificados con ellos. Eso no tanto tan infantil, no tanto tan cute, tan nice, más bien un poco más realista, más... No sé, como composiciones más complejas. Inclusive también ahí se puede trabajar hasta |

| | | |
|---|---|---|
| consejo, como que tratar de incluir situaciones a que alguien se acerque a la ilustración o que se pregunten cómo hizo eso? Y es una parte de captar la atención. | creo que más bien se trata de cómo la narrativa atrapa. No necesariamente tiene mucho que ver con el estilo, es lo que yo siento. | composiciones más más metafóricas porque ellos ya tienen un nivel de comprensión un poco más alto que la de un niño, no son tan descriptivos, no son tan lineales en su comprensión. |

**Análisis de criterio:** Destaca la importancia de utilizar un estilo vibrante y dinámico que llame la atención de los adolescentes. Sugiere incluir elementos en la ilustración que despierten la curiosidad del espectador y los inviten a reflexionar sobre su significado. Considera que la elección del estilo de ilustración puede ser amplia y que lo más importante es cómo se utiliza para narrar la historia o transmitir el mensaje. Propone estilos como el cómic noir o el estilo cartoon como opciones que han demostrado impactar a públicos diversos a lo largo del tiempo. Se sugiere realizar un estudio de mercado o grupos focales para entender las preferencias del público adolescente en cuanto a estilos de ilustración. Indica que los adolescentes suelen preferir ilustraciones más realistas, con composiciones complejas y que les permitan identificarse con los personajes. La posibilidad de trabajar con composiciones más metafóricas, ya que los adolescentes tienen un nivel de comprensión más alto y pueden apreciar mensajes más complejos.

3. ¿Cómo crees que influye la cromática en la interpretación de la ilustración?

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado** |
|---|---|---|
| Bueno, yo creo que la cromática más bien ya es una de las partes fundamentales de una ilustración. Si te pones a ver como el abanico de ejemplos o de ilustradores nacionales o mundiales, siempre va a existir el tema cromático como personalidad de cada ilustrador. Entonces sí, generalmente yo también planteo mi cromática y sé que con eso más que todo la gente referirá un poco de mi trabajo, va a decir que es de hecho mío | La temática es la cromática. Es súper importante en la psicología que tiene el color, las decisiones que se toman como de forma consciente en cómo, cómo acompaña el color a la temática, las intenciones siempre son bien valiosas. De hecho, el color creo que es de las cosas que más suman eh en estas decisiones que tomamos. Sí, justamente. Como te decía, el color es de los elementos más importantes, porque justamente vehicula una intención, un contenido de esta psicología que tiene el color en sí mismo. Es de los recursos que que son más valiosos en cuanto a las intenciones de la | Bueno, la cromática es importantísima, es importantísima de acuerdo a lo que vayas a utilizar. Por ejemplo, si pones solo colores fríos, va a tener una lectura totalmente diferente a la que fuera con colores cálidos, inclusive con el nivel de iluminación. ¿Cómo manejas la iluminación de una ilustración te va a dar una lectura diferente, inclusive de qué hora del día estás trabajándola, en qué momento del día la está trabajando o qué están sintiendo tus personajes o en qué entorno están tus personajes? Si es una cromática que te muestra mucha oscuridad, sabes que están en un momento, yo qué sé, depresivo o cosas así, o algo muy luminoso en un momento muy alegre.<br><br>Entonces, la cromática depende mucho. Igual la cromática es muy simbólica, si vas a hacer ilustraciones que |

o alguna cosa así. Y así veo tal vez, no sé, te hablo con ilustradores mexicanos que mantienen una paleta súper estricta y ya se concibe el trabajo de ellos mismos. De ahí como tema de importancia, obviamente es algo fundamental. Pienso que, si es que ofreces una ilustración o un gráfico a un tono, el gráfico debería ser súper elaborado, que tenga gran impacto, sea súper bien pensado para que difiera de los dos, uno que está en monocromo a uno que sea un full color, como veo ahora también en cosas impresas se aplican muchas cosas como en tintas especiales o pantones o

narrativa que quieres, que quieres manejar. Hay pinturas que justo suelo poner eso de ejemplo como en mis clases ahí me gusta mucho cómo maneja el color, ¿eh? Rockwell, pintor norteamericano. Entonces hay unos cuadros que son con unas paletas muy frías, muy violetas, que suelen ser cuadros de guerra, que suelen ser cuadros de boxeo, de peleas como de declive del boxeo y otros cuadros mucho más pasteloso, mucho más cálidos, que son cuadros un poco más coquetos, de niños jugando, de niños, no sé, de alguna escena de coquetería entre las adolescentes de menos. Entonces, claro, el cómo se maneja desde el color esa narrativa es tremendo.

pertenezcan, yo qué sé, a culturas específicas. Si vas a trabajar con compañeros indígenas, por ejemplo, tienes que saber exactamente cuáles son las simbólicas de tu público. Los colores simbólicos para ti pueden ser como que el rojo signifique algo, pero para un compañero indígena no, para una persona de China no. Entonces, también depende cómo es la interpretación cultural de los colores, dependiendo de tu público. Y, e inclusive, en la moda, o sea, también si hay tendencias de colores que ahorita se están utilizando más y que son muy vistosas para el público adolescente, entonces claro, utiliza.

Bueno, la cromática es importantísima, es importantísima de acuerdo a lo que vayas a utilizar. Por ejemplo, si pones solo colores fríos, va a tener una lectura totalmente diferente a la que fuera con colores cálidos, inclusive con el nivel de iluminación. Cómo manejas la iluminación de una ilustración te va a dar una lectura diferente, inclusive de qué hora del día estás trabajándola, en qué momento del día la está trabajando o qué están sintiendo tus personajes o en qué entorno están tus personajes. Si es una cromática que

| | |
|---|---|
| tal vez en RGB que plantean la parte de cromático neón también. Entonces ahí hay bastante también como un abanico igual para ofrecer. | te muestra mucha oscuridad, sabes que están en un momento, yo qué sé, depresivo o cosas así, o algo muy luminoso en un momento muy alegre. Entonces, la cromática depende mucho. Igual la cromática es muy simbólica si vas a hacer ilustraciones que pertenezcan, yo qué sé, a culturas específicas. Si vas a trabajar con compañeros indígenas, por ejemplo, tienes que saber exactamente cuáles son las simbólicas de tu público. Los colores simbólicos para ti pueden ser como que el rojo signifique algo, pero para un compañero indígena no, para una persona de China no. Entonces, también depende cómo es la interpretación cultural de los colores, dependiendo de tu público. Y, inclusive, en la moda. O sea, también si hay tendencias de colores que ahorita se están utilizando más y que son muy vistosas para el público adolescente, entonces, claro, utilizar. |

**Análisis de criterio:** La elección de una paleta de colores específica puede convertirse en una firma distintiva del ilustrador y dar personalidad a su trabajo. La combinación de colores puede tener un gran impacto en la percepción de la ilustración, ya sea que se trate de una obra en monocromo o a todo color. Existe una amplia gama de opciones en cuanto a la cromática, desde el uso de colores fríos o cálidos hasta la aplicación de tintas especiales o efectos neón. El color juega un papel fundamental en la

interpretación de la ilustración y puede transmitir emociones, establecer atmósferas y reforzar la narrativa. Puede comunicar estados de ánimo y emociones, como la alegría, la tristeza o la melancolía, según los colores utilizados y la forma en que se maneje la iluminación. Se destaca la importancia de considerar la interpretación cultural de los colores, ya que estos pueden tener significados diferentes según la cultura del público al que se dirige la ilustración. También se menciona la relevancia de estar al tanto de las tendencias de color en la moda y en el arte contemporáneo para crear ilustraciones que resulten atractivas para el público adolescente.

4. ¿Qué tendencia gráfica cree que pueda conectar más con el público adolescente?

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** |
|---|---|---|
| Bueno, ahora creo que es un poco más de esa onda un poco más suelta entre gráficos como feedback entre los 80 y la actualidad todo es muy, podría decirse en estilo groovy, ¿qué es lo que se está utilizando en estos en estas épocas? Pero claro, obviamente ya como el diseño es avanzado, ya se plantean nuevos conceptos, tal vez como decir de este año, del 2024 o | Primero que la imagen, ya en un primer momento sea una imagen atractiva, no creo que cuando sea el tema, la temática que sea, de un primer vistazo, la la imagen ya tiene que ser atrayente, porque si no generas ese primer impacto, como en el espectador, es bien difícil que. Que el espectador se cuestione un. Que más. Se quede más tiempo como reflexionando en él. En el trasfondo de la imagen. Entonces Una imagen siempre atractiva, una imagen bien | Yo creo que el cómic, el manga, son como tendencias gráficas que pueden pegar más. Igual tendrías que averiguarlo. Yo no he trabajado para el público adolescente, sí, en ilustración, pero yo lo hice tipo cómic, tipo, ya te mandar tal vez alguna muestra un poquito más realista. Pero yo creo que ahí en micro... Y lo mío era un tema informativo, entonces no sé, pero en microcuento tendrías que averiguarle. Yo pensaría que eso igual podrías |

| | | |
|---|---|---|
| incluso desde el 2023 también, que tiene ya esa esencia muy establecida entre 80 y la actualidad y creo que lo hace más amistoso también, ya no es como tal vez un diseño tan serio, pero sí captante del público. | compuesta. Una imagen que desde el color y es interesante, genera preguntas. Sí. Entonces. Como primeros parámetros. Eso no iras desde lo formal, que la imagen ya sea interesante más allá de la carga que posteriormente pueda tener de del trastorno mental y demás. | poner como irte a una librería y ve las publicaciones gráficas que ofrecen para público adolescente y eso te va a dar como una perspectiva mucho más amplia de lo que ellos buscan y de lo que ellos consumen.<br><br>Igual, por ejemplo, qué series, qué películas se consume, dónde está Spiderman, esta de multiverso, creo yo que es como también muestra mucho de estilos gráficos que consume el público adulto y el público adolescente, que es a dónde iba dirigido. Entonces, cositas de Así. |

**Análisis de criterio:** Se menciona que hay una tendencia hacia un estilo gráfico más suelto, que recuerda a la estética de los años 80 pero con elementos actuales. Este estilo se percibe como más amistoso y menos serio, lo que lo hace más atractivo para el público adolescente. Se destaca la importancia de que la imagen sea visualmente atractiva desde el primer vistazo y que genere curiosidad en el espectador. Esto implica una composición visualmente interesante y un uso del color que llame la atención y provoque reflexión. Se señala al cómic y al manga como tendencias gráficas que podrían resonar con el público adolescente. Estos formatos suelen ser populares entre los jóvenes y pueden ofrecer una amplia gama de estilos visuales que se adaptan a diferentes gustos.

5. ¿Qué parámetros consideraría Ud. a la hora de crear ilustraciones sobre los trastornos mentales para que los adolescentes se sensibilicen sobre esta problemática social?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Bueno, tratará de captar la idea principal sobre el tema, que sea específico, en este caso lo del tema mental también tratará de quizás poner el mensaje como tal. A veces hay gente que necesita del texto acompañante como para | Bueno, tratará de captar la idea principal sobre el tema, que sea específico, en este caso lo del tema mental también tratará de quizás poner el mensaje como tal. A veces hay gente que necesita del texto acompañante como para para | creo que el tema de trastornos mentales, yuta, es un tema bastante sensible, en donde tendrías que ver de qué manera lo puedes abordar para que no caiga en revictimización o no caiga en ilustrar estereotipos. Yo creo que trastornos mentales, no sé exactamente el tema, pero se podría trabajar una ilustración del tipo más abstracto, más metafórica, más conceptual y no caer tanto en lo descriptivo. Porque si caes en |

| | | |
|---|---|---|
| para que sea entendida la situación. A veces podemos ofrecer nosotros un gráfico que para nosotros es excelente o está muy bien hecho, pero hay gente que tal vez detrás necesita quizás el mensaje al lado o algún cuadro de texto o alguna cosa así que sea un acompañante más bien. | que sea entendida la situación. A veces podemos ofrecer nosotros un gráfico que para nosotros es excelente o está muy bien hecho, pero hay gente que tal vez detrás necesita quizás el mensaje a ladito o algún cuadro de texto o alguna cosa así que sea un acompañante más bien. | lo descriptivo, podrías caer en un tema de revictimización o de empezar a hacer ilustraciones estereotipadas. ¿A qué me refiero, a que empieces a ilustrar, yo qué sé, a una compañera afro en síntomas de presión o cosas así? No sé. Tendrías que trabajarlo en un tema muy delicado, ver qué puede pegar y lo que yo ahí te recomendaría es buscar referencias. Y buscar referencias de cómo se ha trabajado estos temas y cómo se ha graficado estos temas, para que vos puedas ver, así como un poquito mejor, desde qué perspectiva se ha jugado y cómo ha enriquecido visualmente este tema. Yo creo que, claro, dentro del cómic, ver también cómo se maneja esto. Ahora hay cómics que no son solo ficción, sino que más bien son no ficción, que son históricos, que son psicológicos, o sea que también debe haber espacios también como de enseñanzas psicológicas y buscar como estos referentes te va a ayudar a ver cómo estos temas que son tan delicados, que son tan estigmatizados en la sociedad, pueden verse y pueden pasarse a la parte gráfica. Ahí sí que no tengo mucha idea, pero eso sería como consejito. |

**Análisis de criterio:** Al considerar la creación de ilustraciones sobre trastornos mentales para sensibilizar a los adolescentes sobre esta problemática social, se deben tener en cuenta varios parámetros:

Que la ilustración transmita claramente la idea principal relacionada con el tema de los trastornos mentales. Debe ser específica y centrarse en transmitir un mensaje claro y comprensible para el público adolescente. En algunos casos puede ser útil incluir un mensaje o texto acompañante para ayudar a contextualizar la situación. Esto puede facilitar la comprensión de la ilustración y amplificar su impacto. Es importante abordar el tema de los trastornos mentales con sensibilidad y evitar caer en estereotipos que puedan contribuir a la revictimización o perpetuar prejuicios. Se sugiere adoptar un enfoque más abstracto, metafórico y conceptual en lugar de centrarse en representaciones descriptivas que puedan estigmatizar a las personas afectadas. Antes de crear la ilustración, es recomendable investigar y buscar referencias sobre cómo se ha abordado el tema de los trastornos mentales en el arte y la ilustración. Esto puede proporcionar ideas y perspectivas útiles para enriquecer visualmente el tratamiento del tema y evitar caer en representaciones problemáticas.

#### 4.6.1.5. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a los especialistas en Diseño Editorial

**Objetivo: Se** tiene como propósito adentrarse en las tendencias, dinámicas y/o criterios fundamentales que delinean el diseño editorial dirigido a una audiencia adolescente. Se busca descubrir los matices sociales, psicológicos y estéticos que moldean las preferencias y expectativas de este segmento de la población. A través del análisis y la reflexión profunda, se aspira a descubrir no solo qué elementos visuales y narrativos resuenan con esta audiencia, sino también cómo el diseño puede potenciar su conexión emocional y su compromiso con el contenido presentado.

Tabla 14. Datos informativos de los entrevistados

| **Nombre** | **Departamento** | **Área** |
|---|---|---|
| | Ecuador | Cuenca |
| **Tsunki Escandón** | Ecuador | Cuenca |
| | Ecuador | Cuenca |

1. ¿Qué características debe tener el diseño editorial dirigido a un público adolescentes?

Tabla 15. Análisis e interpretación de resultados de entrevistas a los especialistas en Diseño Editorial

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Primero hay que identificar el género literario, es muy diferente si es una novela, un reglamento o un libro didáctico de matemáticas o geografía. Ya que cada uno de estos necesitará recursos gráficos diferentes. Pero en términos generales siempre se busca que el diseño sea ligero, páginas con aire y no sobrecargar de elementos ya que estos generan una percepción de demasiado texto por lo que le vuelve aburrido y largo al libro desde el inicio. Siempre hay que garantizar una buena legibilidad tipográfica, cromática, buen ritmo y que se entienda el sistema visual. | Creo que cuando tienes un público adolescente, tienes que trabajar un tema desde cuál va a ser la experiencia de lector. Te Tendrías que ver una experiencia que sea dinámica, que sea lúdica, que tenga un lenguaje amigable, no tan técnico, no tan académico, que responda al nivel de comprensión del lector.<br><br>En cuanto al diseño, tiene que estar en tendencia con, por ejemplo, las líneas de color, de elementos que se están manejando en el momento. Yo diría que tienen que ser colores brillantes, colores saturados, paletas cromáticas dinámicas. Todo diseño editorial también puede utilizar elementos como | Libros, bueno, cualquier situación editorial, cualquier cosa que vayas a subir a prensa digamos, tiene su manera diferente de ver.<br><br>Por ejemplo, en libros tienes que tomar en cuenta el primero que nada el formato del libro, tienes que saber en qué tamaño final va a trabajar tu producto, tienes que saber tamaños de fuentes, interlineados, espacios que dejas en el lomo después del filo, espacios en la cabecera, al pie, no como algo simplemente como nos comentan en clases, sino que tienen su razón de ser en el momento del proceso de elaboración.<br><br>¿Cuándo hablamos de libros tienes que saber, tienes que entender también cómo trabajan los procesos de producción, no solamente el de subir a la imprenta y comenzar a imprimir, no, sino que por ejemplo si es que el libro va a tener una pasta dura, que si va a tener tal o cual, acabado, si lo tengo empujado la pasta, si no va a |

ilustraciones para que se sientan identificados los lectores y lectoras con ello. ¿Qué quiero decir? Que puedes utilizar ilustraciones que retraten a donde te vas dirigido, por ejemplo. Si vas a ser adolescente, estás haciendo un diseño editorial para adolescentes de la costa. Entonces, obviamente tienes que ver qué fenotipo son los adolescentes de la costa y manejar ese tipo de ilustración para ellos. Qué vestuario utilizan, cómo son sus poses, cuáles son las palabras que manejan. Otro tipo de cosas que puedes utilizar es igual en fotografía, tratar de utilizar fotografía que sea de las personas de la zona o de los fenotipos de la zona. ¿Qué más tiene que ser un diseño editorial? ¿Corto? Tienes que hacer materiales que sean como de lectura no tan

ser pasto duro, si va a ser una pasta sencilla, que si va a tener hotmail, que si va a ser cuadernillos cocidos, que si va a ser grapado, etc.

Etc. ¿Por qué tú tienes que saber todas esas características del producto final? Porque verás, por ejemplo, si tú comienzas a hacer un libro que va a tener hot melt, tal cual hot melt, digamos un lomo, primero que nada, vas a tener un límite de hoja, ¿por qué? Porque el hot melt ya cuando es muy grande el objeto tiende a abrirse, entonces tienes que también igualmente tener el lomo, porque el lomo en el hot melt es un poco más duro, más rígido, entonces tampoco puedes apegar lo que se los cuadros de texto a 1 cm de lomo, porque va a ser muy pegado y el rato que intenten abrir va, no se va a poder muy bien lo que está hacia el filo. Por ejemplo, si es que en cambio haces cuadernillos, el arman por cuadernillos, no puedes hacer muchas hojas de un cuadernillo porque se va a hacer algo muy difícil de armar para las máquinas o si es que hacen manualmente igual muy difícil. ¿Ten en cuenta que un cuadernillo implica atravesar agujas a través de

compleja y rápida, porque tienes que estar acorde a las tendencias de lectura del público, si el público no lea mucho, es mejor hacer una serie de colecciones o fascículos cortos que hacer algo muy largo que sabes que tal vez no vaya a leer.

Y también en esos términos, si ves que el material impreso no llega, más bien es preciso o es más efectivo utilizar otros canales como canales digitales o publicaciones digitales. Eso creería yo.

ciertas capas de papel, cierta cantidad de capas de papel, si es máquina es mucho más fácil, pero cuadros niños, por ejemplo, aquí en Cuenca no conozco quien haga hacia máquina con gente que sea mano y es para ellos es muy difícil atravesar a 6 de agosto hojas de papel, ¿sí?

Entonces tienes que saber eso antes de comenzar el armado.

Igualmente, por ejemplo, si vamos a cuadernillos.

Si tú tienes 1/400 un libro que quieres hacerle, digamos, consigues alguien que te haga máquina, dices voy a hacer en cuadernillos de ocho páginas y te equivocas y el armado lo hiciste de cuatro páginas, entonces vas eventualmente vas a tener más cuadernillos, lo cual te va a hacer más gasto.

Eso en cuanto un poco lo que es el taco de la del libro, digamos en este caso.

Ahora ponte en otro.

Por otro lado, tú tienes que hacer el lomo, una pasta, una pasta impresa, dependiendo de la cantidad de hojas de tu libro y del material que vayas a escoger.

Tienes un lomo, el lomo tiene una dimensión definida, no puedes dejarlo al azar o dejarlo en blanco, decir ya que la imprenta se encargue como sea, tú tienes que averiguar cuánto es tu lomo.

Por ejemplo, si haces unas, por ejemplo, si haces unas 100 hojas, digamos en cuché de 150 g, no estoy mal, si eso son 8 mm o un 2 cm, ya entonces tienes que tomar en cuenta tu diseño, porque vas a vas a imprimir algo en esos 8 mm y así es menos cuatro, 5,4 mm.

¿A lo mejor puedes decir ya que vaya un solo color, porque realmente tiende a hacerse un poquito ya dificultoso cuadrar, pero tienes que medir eso, no es cierto?

¿Cuándo es una pasta sencilla, cuando es una pasta con pasta, un lomo de pasta dura, ahí hay otro proceso en el cual involucra no solo una impresión, sino

un armado manual o hasta de cierto punto este se anal en el cual se lamina una impresión contra un cartón en unas dimensiones definidas, no estamos dejando al azar o dejar más grande, ¿sí?

¿Y esto a su vez, luego del armado tiene que cuadrar correctamente con él, con el taco de hojas que vayas a pegar en esta pasta, ¿sí?

Entonces todo esto tienes que considerarlo desde cero.

Por otro lado, si en cambio no es un libro, vas a hacer una revista de unos no tengo muchas hojas, unas 20 hojas, 20 20 páginas, que son 10 hojas.

**Análisis de criterio:** El diseño editorial dirigido a un público adolescente debe considerar una serie de características específicas para garantizar su efectividad y conectividad con este grupo demográfico.

El diseño debe evitar sobrecargar las páginas con elementos que generen una percepción de mucho texto. La disposición de los elementos debe garantizar un buen ritmo de lectura y una legibilidad óptima. Es fundamental crear una experiencia de lectura dinámica y lúdica que responda al nivel de comprensión del público adolescente. El lenguaje utilizado debe ser amigable y no tan técnico ni académico. El diseño debe estar en sintonía con las tendencias gráficas actuales, utilizando colores brillantes,

saturados y paletas cromáticas llamativas. Además, se pueden incorporar elementos visuales como ilustraciones y fotografías que reflejen la identidad y los fenotipos de la audiencia adolescente.

Es importante considerar la adaptabilidad del diseño a diferentes formatos editoriales, como libros, revistas u otros materiales impresos. Se deben tener en cuenta aspectos técnicos como el tamaño del libro, la disposición tipográfica, el acabado de la pasta y el tipo de encuadernación.

Dado el perfil de consumo de contenido de la audiencia adolescente, es recomendable crear materiales de lectura no tan compleja y de rápida asimilación. Se pueden desarrollar colecciones o tomos cortos en lugar de obras extensas para garantizar una mayor accesibilidad.

Ante la prevalencia de medios digitales entre los adolescentes, se sugiere explorar la posibilidad de utilizar otros canales de distribución, como publicaciones digitales o formatos multimedia, para llegar de manera efectiva a este público.

2. ¿Qué se debe tomar en cuenta a la hora de diseñar tomos editoriales para un público adolescentes?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| El término de Tomos se encuentra más en el diseño de cómics ya que estos recogen alrededor de 5 grapas y se los agrupa como tomos y los volúmenes es la versión compacta de varios tomos. Lo que se planifica es un sistema de portadas para que se sienta la colección, el sistema de páginas constantes como créditos, índice, portadilla, etc. y respetar la lógica de tipografía, color, formato, | Como te dije, se tiene que tomar en cuenta, bueno, se tiene que tomar en cuenta dentro de lo técnico, qué presupuesto tienes, qué tiempo de trabajo es el que te han dado.<br><br>¿Cuáles son las características de tu público? ¿Cuáles son las edades de tu público? ¿De dónde viene tu público? ¿De qué zona del país? ¿De qué zona del mundo? ¿Cuáles son las tendencias de comunicación de este público? Además, ¿cuáles son las tendencias en el momento del diseño? Es decir, yo qué sé si se maneja una paleta de cromática o de color o otra. | Tanto, a lo mejor no entra tanto lo orgánico, más bien entra las formas oblicuas, ya me he olvidado, me he olvidado un poquito del lenguaje, pero sí formas rectas, formas estilizadas como tipo neón. Deberías segmentar un poquito más gustos que tiene en tu mercado al que estás tratando de llegar, porque inclusive ahora de los mismos adultos antes antes de la segmentación de mercado decían adulto, el adulto es una persona seria, es una persona con hogar, con hijos, con un trabajo estable, etc. Etc. Etc. Sin embargo, hoy en día si tú si tú te das cuenta los adultos son a veces son personas que son solteras y ya no caen en lo de casados o personas que tienen que ya no piensan en familia, sí, sino entonces por ejemplo vienes a |

| | | |
|---|---|---|
| retícula y terminados de impresión. | más se debe tomar en cuenta. Los formatos, qué formatos ellos utilizan, en dónde van a leer la publicación, si tienen un hábito de lectura de impresiones de productos impresos o si tienen un hábito de lectura de productos editoriales, eso también se tiene que ver, perdón, de productos digitales, eso también se tiene que ver, o sea, en qué medio lo van a ver.<br><br>lo van a ver en sus celulares, lo van a leer en las computadoras, lo van a leer, se va a poder distribuir dentro de las zonas, como material impreso. ¿Qué tanto uso le vas a dar a ese material impreso? Me refiero a si es un uso de lectura continua, ¿qué materiales vas a utilizar para que sea la lectura continua, para que no se dañe tan rápidamente con el tiempo? ¿Qué acabados vas a utilizar de portada para que esto sea resistente?<br><br>Si no es de lectura continua, si más bien es un elemento o solo unos tomos de diseño | persona adulta y le quieres hablar de familia, a lo mejor hay un rechazo porque no conoces bien tu segmentación por ahí por ese lado. Es lo mismo con los jóvenes, tienes que saber cerrar un poquito más tu rango de jóvenes y saber cuáles son los gustos para tratar de llegar a ellos más estrictamente. Es como cualquier no vas a tener un lineamiento.<br><br>¿Ahora si es que por ejemplo tu segmento gusta de las cosas extremas, bien puedes comenzar a meter fotografía incrustada en textos, porque comienza a meter la fotogración, ves una motociclista saltando, no sé y está saltando el cuadro de texto, sí? Entonces ahí comienzas a tener un juego más más orientado inclusive a tu segmento como digo. Pero, por otro lado, si estuvieras un adulto orientado justamente a cosas extremas, como digo, disfruta un poquito más del orden, entonces podrías hacer una fotografía cuerpo a hoja completa de la moto en su |

que lo que tú quieres es que sean de lecturas muy rápidas o de usos muy cortos, entonces, claro, ahí también tienes que ver los materiales para que no salga tan costoso, para que sea más amigable con el ambiente. Puedes utilizar solamente un color, por ejemplo, si sabes que eso no se va a utilizar. ¿Qué más? En términos de diseño. Bueno, te voy a dar como términos de diseño y comunicación, ¿qué es lo que yo hago?

de diseño que sea llamativo, que sea didáctico, que sea lúdico, que del lenguaje que se refiere al lector, que hable de lector directamente, que tenga ejercicios, que tenga mucha gráfica, que visualmente sea muy llamativo, que visualmente tenga un gran porcentaje, que la fotografía también tenga un buen número de fotografías, un buen número de ilustraciones.

ambientación y al frente de texto. Sí, como te digo, todo depende de tu presentación.

**Análisis de criterio:** Entender el concepto de tomos en el diseño de cómics: Los tomos, que recopilan varias grapas, deben planificarse considerando un sistema de portadas que refleje la colección, así como elementos constantes como créditos, índice y portadilla. Se debe respetar una lógica en cuanto a tipografía, color, formato, retícula y acabados de impresión.

Es esencial conocer las características demográficas y geográficas del público adolescente al que se dirige el diseño. Además, se deben considerar las tendencias de comunicación y diseño que predominan en ese momento y en esa ubicación específica.

Se debe evaluar si el material será consumido en formatos impresos o digitales, y en qué dispositivos se leerá. Esto influye en aspectos como el formato del diseño, la elección de materiales y la durabilidad del producto.

Es importante tener en cuenta las limitaciones de presupuesto y el tiempo disponible para la realización del proyecto, ya que esto puede influir en las decisiones de diseño y producción.

Segmentación de gustos y preferencias: Se recomienda segmentar aún más los gustos dentro del mercado adolescente para adaptar el diseño de manera más precisa. Esto implica comprender las preferencias específicas de la audiencia y ajustar el diseño en consecuencia, utilizando elementos visuales y gráficos que sean atractivos y relevantes para ellos.

3. ¿Qué aspectos consideras más importantes al diseñar tomos de microcuentos ilustrados en comparación con otros proyectos editoriales?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Aquí existe la figura del editor que primero ve que la narrativa y estilo les permita ser una colección, luego se procede a diseñar algo macro y luego se encarga ilustrar, para finalmente diagramar, este sería el proceso normal. La diferencia es que el diseñador y el editor proponen o buscan aún ilustrador ya que el libro no viene en un documento final, sino que se produce en la marcha. Es importante contratar | Bueno, si ya vamos a trabajarlo a como un tomo de micro cuentos ilustrados. Los más importantes es él es la calidad de ilustración, es el estilo de ilustración.<br><br>que tu ilustración responda a lo que les gusta más o menos a los jóvenes. Es decir, ha sido una ilustración muy infantil, tal vez no sea tan llamativa o si es una ilustración.<br><br>Yo qué sé que no tenga colores que sean monocromáticas tal vez no sea muy amativa, si son cómo vas a manejarlos. Yo cacho que en la | Todo depende del contexto y de tu presupuesto realmente y de cuánto análisis hayas hecho de las necesidades que tiene tu público. Eso es como clave. Porque si te diriges a un niño de 12 años que es adolescente, no es lo mismo que dirigirte a alguien de 17 años que ya tiene otro nivel de comprensión, otro nivel de hábitos en cuanto que consume en términos editoriales. Igual se tiene que ver el contexto ecuatoriano. Tienes que |

| | | |
|---|---|---|
| un ilustrador que sepa de ilustración editorial, las resoluciones y el trabajo en equipo. | línea adolescente se lee mucho el cómic, se lee mucho el manga. Entonces, si vamos a trabajar como micro cuentos, tal vez que tengan un estilo cercano a esto. O inclusive analizar qué tipo de videos, qué tipo de... de películas se consume para ver qué estilo se consume en ese nivel.<br><br>eso creería. Igual otra cosa muy importante es cómo vas a narrar, cómo es el lenguaje utilizado para los micro cuentos. Tiene que ser un lenguaje cercano al lector, tiene que ser con palabras que ellos utilicen, tienen que ser desde un punto horizontal, no paternalista, es decir, como que estás hablando directamente con ellos, no que les estás enseñando algo o que estás hablando condescendientes. En comparación a otros proyectos de ilustrado, a otros proyectos.<br><br>editoriales. Nada, en el microcuento creo que lo más importante es cómo vas a manejar la gráfica y dentro de esto, dentro de la gráfica, cómo vas a manejar la composición. Vas a utilizar | analizar el contexto mucho más a fondo, Porque nosotros vivimos en un país en donde no se consume tantos productos editoriales y casi no hay un hábito de lectura. Entonces, ahí tienes que ver qué estrategias como diseñadora tú puedes complementar al equipo con el que trabajes para que esto sea llamativo e incite a la lectura. O sea, si lo acompañas de una campaña digital o si lo acompañas de videos explicativos o haces una campaña de influencers, todo esto viene acompañado también a cómo tú como diseñadora puedas optar por decisiones claves para que ellos puedan consumir los productos y los tomos que tú tienes que hacer. Igual, o sea, y lo más clave aquí, que me estoy olvidando, es que tiene que ser una temática que a ellos les interese o que resuelva problemáticas o |

composiciones, yo qué sé, más dinámicas que sean con movimientos de cámara, o sea en términos de ilustración con movimientos de cámara, o vas a hacer más composiciones, más estáticas.

depende mucho de cómo, de cuán complejo quiere ser los términos, pero siempre y cuando sea llamativo va a ser muy valioso. Igual no tiene que ser como una ilustración. Con esto no quiero decir que tiene que ser una ilustración de mucho detalle, muy realista, muy acabada, sino que sea más bien una ilustración original que tenga.

que resuene con ellos. Hay ilustradores que hacen como líneas muy sencillas, como composiciones muy sencillas, pero muy simbólicas que también pueden ser muy valiosas en la hora de hacer los micro cuentos.

necesidades que ellos necesitan resolver. Me refiero a derechos sexuales y reproductivos, por ejemplo, o tendencias de moda o un cantante que les guste. Tiene que ser una temática que tú veas que el público tiene interés de resolver.

**Análisis de criterio:** La calidad de las ilustraciones es fundamental para captar la atención del público adolescente. Es crucial que el estilo de las ilustraciones resuene con los gustos y preferencias de esta audiencia, evitando estilos demasiado infantiles o monocromáticos que puedan no resultar atractivos.

La narrativa de los microcuentos debe ser cercana y relevante para los adolescentes, utilizando un lenguaje que refleje su realidad y sus expresiones propias. Es esencial evitar adoptar un tono paternalista o condescendiente, optando por un enfoque horizontal que invite a la identificación con el lector. Es importante comprender el contexto cultural y las necesidades específicas del público adolescente al que se dirige el proyecto. Esto implica seleccionar temáticas que resuenen con sus intereses y preocupaciones, como derechos sexuales y reproductivos, tendencias de moda o ídolos musicales, de manera que los microcuentos aborden problemáticas relevantes para esta audiencia. En cuanto al diseño gráfico, se debe considerar cómo se maneja la composición visual para asegurar que sea atractiva y llamativa. Se pueden explorar composiciones dinámicas que utilicen movimientos de cámara o elementos visuales que resalten la originalidad y la conexión con el público adolescente. Es necesario adaptarse a las características y hábitos de consumo del público adolescente, utilizando estrategias de promoción que complementen el proyecto editorial. Esto puede incluir campañas digitales, colaboraciones con influencers o videos explicativos que incentiven la lectura y la interacción con los tomos de microcuentos ilustrados.

4. ¿Cómo aborda la selección de las ilustraciones para acompañar los microcuentos? ¿Qué criterios sigue para asegurar que las imágenes complementen adecuadamente el texto?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Es importante en las primeras maquetas ver el ritmo del diseño a través de un flat plan, así se hace que el libro sea dinámico, pero no sobrecargado. Segundo es que el equipo genere retroalimentación y si no funciona algo se repite o corrige y si el resultado no es el esperado es porque puede tener un error en el proceso de selección de estilo gráfico, el input o la idea narrativa y en algunos casos la selección del ilustrador. | Bueno, y depende cuál es tu... cuál es tu posición dentro del proyecto. Si tu posición es más bien como director creativo para elegir cuáles son los estilos de ilustrador, de ilustración y los ilustradores que van a acompañar los micro cuentos, claro, o sea, ahí viene lo que te acabo de comentar, o sea, qué características manejan, qué estilo manejan, qué...qué otras obras han realizado que estén dentro de dentro de la misma línea o que estén dirigidas de estos públicos o sea si ya estás dentro de como de un direct de una redirección creativa tu rol es más bien buscar cuál | Yo diría que buscar las tendencias actuales y seleccionar el tipo de ilustración adecuado para acompañar la narrativa del libro o en este caso de los microcuentos, Es practico crear una sola línea gráfica de las ilustraciones.<br><br>También entender un poquito más a fondo el público objetivo al que se dirige. Conocer a la audiencia objetivo, sus gustos, preferencias y necesidades, así se proporciona una base sólida para elegir el estilo de ilustración más apropiado que pueda |

es el ilustrador o ilustradora que se va a acoplar a lo que tú tienes en mente o a lo que te ha dado el estudio de mercado de lo que dice hoy el estudio de público si tú eres el ilustrador ahí

creo que los criterios más importantes es ver desde qué línea vas a complementar los textos, es decir, vas a hacer un texto muy descriptivo, vas a utilizarlo más bien en composiciones muy descriptivas que te refuercen lo que está diciendo en el texto o más bien vas a trabajar algo más poético, más abstracto, más lírico, que más bien dea el lector otro...otro nivel de entendimiento, otro nivel de comprensión que sea... Inclusive algunos ilustradores manejan como composiciones contrarias de lo que dice el texto. O composiciones... como ocultas, de elementos ocultos para que el lector pueda ir... como ahí, cazando... cazando tips o cazando como mensajes subliminales. Yo creo que ahí lo... lo que tienes que ver es que...qué es lo que busca y cuál es el conectar de manera efectiva con los adolescentes. Claro que no todos son iguales, pero deben tener ciertos patrones.

A partir de esto se define también otros parámetros como la paleta de colores, el nivel de detalle, el estilo y la composición general. Todo con el fin de enriquecer la experiencia de lectura, capturando su atención y sus emociones de manera más efectiva.

objetivo del libro. Si es un objetivo, no es lo mismo, por ejemplo, si vas a hacer micro cuentos sobre leyendas en donde tienes un rango de libertad expresiva mucho más alto o que vas a hacer, por ejemplo, un libro de, yo qué sé, de consejos o de material educativo informativo sobre salud sexual y reproductiva. Por ejemplo, y tienes que hacer ilustraciones, me imagino mucho más realistas, tienes que hacer ilustraciones.

que muestren exactamente lo que se dice el texto, por ejemplo, cómo se pone un condón. Tiene que ser mucho más ilustrativa, mucho más infográfica que si vas a hacer un microcuento acerca de las emociones. Entonces ahí tendrías que ver, o sea, ¿cuál es la temática? ¿Y qué es lo que te dedicas a temática en cuanto al nivel de descripción, al nivel de libertad creativa que te permite, al nivel de simbolismos, de líricas, de abstracciones que te permite el tema ilustrativo?

**Análisis de criterio:** Es importante evaluar el ritmo del diseño mediante un flat plan en las primeras maquetas, asegurando que el libro sea dinámico, pero no sobrecargado. Se busca un equilibrio entre el texto y las ilustraciones para garantizar una experiencia de lectura armoniosa. Si se desempeña como director creativo, se seleccionan ilustradores cuyo estilo se alinee con la visión del proyecto. Se analizan sus trabajos previos para asegurar que estén en sintonía con la audiencia objetivo y el tono de los microcuentos.

Las ilustraciones deben complementar la narrativa del libro, ya sea reforzando visualmente lo que se describe en el texto o agregando capas de significado adicionales. Se considera si el estilo narrativo es descriptivo, poético, abstracto, etc., adaptando las ilustraciones en consecuencia.

Se tiene en cuenta la temática y el objetivo del libro al seleccionar las ilustraciones. Por ejemplo, si se trata de leyendas, se puede tener más libertad creativa, mientras que, si se abordan temas educativos como la salud sexual y reproductiva, las ilustraciones deben ser más realistas y descriptivas. Se estudian las tendencias actuales y se comprende a fondo al público objetivo, incluyendo sus gustos, preferencias y necesidades. Esto proporciona una base sólida para elegir el estilo de ilustración que pueda resonar de manera efectiva con los adolescentes, utilizando una paleta de colores, nivel de detalle, estilo y composición que enriquezca su experiencia de lectura y capture su atención de manera significativa.

5. ¿Qué papel juega la tipografía en la presentación de un tomo de microcuentos? ¿Tienes algún enfoque particular al seleccionar y combinar fuentes?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| La tipografía es la mitad de una obra editorial, en el estudio lo que nos gusta es entender quien hizo la tipografía y el porqué. Hay tipografías que son inspiradas en carros, relojes, lenguas o libros viejos, pero tienen un feeling con los objetos o cosas que a veces están presentes en el contenido narrativo del texto. | Es un elemento supremamente importante. Mis criterios para elegir la tipografía son siempre legibilidad. Legibilidad y, o sea, todo es un público. Por ejemplo, cuando vos eliges tipografía para cuentos para niños, tienen que ser tipografías muy redonditas, muy grandes, tienen que ser textos de cuerpo no muy largos para que ellos... porque ellos están aprendiendo a leer. Si es un adolescente, más bien yo elegiría como tipografías de fácil lectura. Dependiendo del nivel de textos que vas a ocupar, si son textos, por ejemplo, novelas, se utiliza | ¿Muy bien, es un tema que nos dicen a los diseñadores que estamos locos o obsesionados, por qué? ¿El texto en sí tiene una personalidad, ya tú tienes unas fuentes con serif, son clásicas, son elegantes, son un poco más maduras, tienes fuentes sin serif pero orgánicas, entonces también depende cómo se elabore la fuente, puede llegar a ser para personas adultas o para jóvenes, ¿si? Si tienes una fuente igualmente sin serif, pero que se nota más el trazo, se nota como algo |

siempre tipografía serif. Pero si son más bien textos de micro cuentos tipo cómic, puede ser una san serif, pero de bastante lectura. No cuerpos de textos grandes, cuidar que no haya viudas, cuidar que no haya palabras huérfanas o líneas huérfanas, que no se corte mucho el texto. Que haya una buena jerarquización en tema tipográfico, es decir, que yo como lector puede identificar cuál es un título, cuál es un subtítulo, cuál es una quote, cuál es una cita, cuál es un, bueno, me imagino que el micro cuentos no sé si haces un glosario, cuál es un pie de página, todo eso se tiene que trabajar para que se lea jerárquicamente. ¿Qué más me preguntaste?

igual no si tenemos por ejemplo podemos jugar con tipografía ilustrada para elementos como títulos o como la portada juega un elemento muy importante que la tipografía tenga un min un mismo estilo visual sobre todo si va a trabajar por ejemplo un título de un libro que tengan la misma el mismo estilo visual el mismo estilo gráfico que sea del más juvenil, fuentes sin serif obviamente, pero más ortogonales, más geométricas, vuelve de nuevo a ser algo un poco más maduro, ¿si? ¿Entonces cada fuente tiene su personalidad, si no puedes evitar que si tú te equivocas al obtener una, al colocar una fuente realmente te equivocaste en el diseño, por ejemplo tú no puedes poner una fuente estilo clásica, ya en por ejemplo, que puede ser injustamente hablar para hablar de los funko pop, por ejemplo, un funko pop inclusive su fuente es una fuente que busca tener mayor impacto en la forma, los colores, meterle ahí una fuente clásica, no te imaginas un funko pop en Times o en Optimus, puede ser, pierde el encanto, ¿no es cierto?

Pero, por ejemplo, por otro lado, si tú tienes un libro que habla, yo qué sé, de ilustraciones a plumilla, y no vas a poner

mismo ecosistema visual que tus ilustraciones a que me refiero que por ejemplo si vos vas a hacer una tipografía ilustrada para tu cuento, que sea, me refiero, "el bosque mágico". Y tienes una ilustración con línea, con colores saturados. Así la tipografía tiene que responder a esta misma familia. No puede como ser de otra, no puede ser de dos universos diferentes. Tienes que, todos los elementos de un producto editorial tienen que responder a un mismo ecosistema gráfico. O sea, tú tienes que saber que se entienden, que son cercanos, entonces eso mismo tienes que trabajar la tipografía.

Eso, igual, otro enfoque que yo siempre manejo es el tema de imprimir. Imprimir en tamaño real las publicaciones que estás haciendo para ver si tu tipografía está muy amplia, si tu tipografía puedes bajarlo un poquito más para que te dé más espacios, te dé más equilibrio visual. Entonces, siempre imprimir, siempre imprimir, siempre ver cómo se llama esta esta fuente. Hay unas fuentes que parecen trazos de rechazo, imagínate que orquídeas del Ecuador, entonces pierde un poquito la importancia, ¿cierto? Entonces todo tiene su personalidad, tener preferencia. ¿En mi caso trato siempre de buscar una la personalidad del producto que voy a hacer, sí? ¿Por ejemplo, hoy día estaba haciendo un reconocimiento, entonces de ley tipografía con serifa, porque era una empresa, una cooperativa de oro y toda cosa, pero, por ejemplo, trabajo para unos, para una marca de cosméticos y ellos siempre tratan de ser juveniles, de estar a la moda, etc. Etc. Entonces cuando hay también certificados, en cambio tengo que usar el suelo usar tipografías un tanto estilizadas, como manuscrita para escribir el encabezado y el resto sin serif, ya? Entonces

cómo estás jugando tipográficamente, ver si tienes que subir.

un poquito el punto, si está muy pequeño, si está muy grande, todo siempre es como dentro de la impresión. Y también, si más bien estás trabajando un tema más experimental, tienes mucha más libertad creativa, puedes mezclar más tipografías, puedes mezclar, puedes romper cuerpos de texto, puedes poner tipografía que interactúe con ilustración. Todo depende mucho de cuál es el enfoque también como diseñador que estás dando.

Y bueno, siempre se maneja que no mezcles tantas familias tipográficas, sino que tengas una familia tipográfica con muchos estilos para que tampoco sea un champús. O sea, se maneja entre dos a tres familias tipográficas, dependiendo de cuáles son tus objetivos. Pero también si estás experimentando, puedes romper las reglas, ¿no?

la primera tipografía que dice certificado así bien estilizado te da el toque digamos femenino, un poco clásico, pero sin embargo pues haces el de sin serif y ya le comienza el resto del cuerpo en sin serif y le das un poco modernidad de buena tienes, tienes la carga gráfica de la chica que está ahí en los certificados.

¿Estilos como diseños, el fondo, etc. Etc. Etc. Etc. Preferencias como te digo, trato de buscar, pero por ejemplo si me gusta hoy en día trato de usar más, por ejemplo, ¿cuál es las que más uso? No me gusta usar mucho Helvética, trato de usar un poco más las Arial, prefiero, hay mucha gente que le gusta usar Century Gothic, pero en vez de Century prefiero usar Montserrat o Canaro. De ahí por ejemplo, si necesito una fuente un poquito más angosta, creo que se llamaba Apex, entonces eso como te

| | |
|---|---|
| | explico, hay que tratar de buscarle el estilo y la personalidad del diseño en sí y tiene que reflejarse obviamente la fuente, inclusive en los grosores de la fuente, ya acuérdate que una fuente más ligera te va a dar una fuente más angosta te va a dar menos peso visual en la frente, más en la fuente más gruesa te va a dar peso visual y de ahí si es que le quieres poner, si es que escoges una fuente con detallitos, con la curvita, un serif chiquito, etc. Etc. Ya es y cómo te digo, es parte del estilo y también un poco de lo que queramos si es que queremos decorar el diseño al final. |

**Análisis de criterio:** Cada fuente tiene su propia personalidad y estilo, y es crucial seleccionar aquellas que se alineen con la temática y el tono del libro. Por ejemplo, las fuentes con serif pueden transmitir una sensación de elegancia y madurez, mientras que las fuentes sin serif pueden sentirse más juveniles y modernas. Es esencial elegir fuentes que reflejen la esencia del contenido y el público al que va dirigido el tomo.

La legibilidad es un criterio primordial al seleccionar tipografías. Para microcuentos dirigidos a niños, se pueden preferir fuentes redondeadas y de fácil lectura, mientras que, para adolescentes, se eligen tipografías que sean legibles pero que también reflejen un estilo más maduro. Se considera el nivel de comprensión y hábitos de lectura del público objetivo para garantizar una experiencia de lectura óptima.

Se busca establecer una jerarquía clara en cuanto a títulos, subtítulos, citas, etc., utilizando diferentes estilos y tamaños de fuente para diferenciar visualmente cada elemento. Además, se busca crear cohesión visual entre la tipografía y otras imágenes o ilustraciones presentes en el tomo, asegurando que todos los elementos formen parte de un mismo ecosistema gráfico.

Se puede experimentar con diferentes estilos de tipografía dependiendo del enfoque del diseño y del medio de distribución. Por ejemplo, para tomos más experimentales o dirigidos a audiencias más jóvenes, se puede jugar con combinaciones inusuales de fuentes o estilos más creativos. Además, se considera cómo se verá la tipografía una vez impresa, ajustando el tamaño y el grosor de la fuente según las necesidades de legibilidad y estética.

Preferencias personales y tendencias: Los diseñadores también tienen en cuenta sus propias preferencias y las tendencias actuales al seleccionar fuentes. Se pueden preferir ciertas fuentes populares o en tendencia, como Arial, Montserrat o Canaro, dependiendo del estilo y la personalidad del diseño en general.

En resumen, la selección y combinación de fuentes en un tomo de microcuentos es un proceso meticuloso que tiene en cuenta la personalidad del texto, la adaptación al público objetivo, la cohesión visual, la experimentación creativa y las preferencias personales del diseñador, todo con el objetivo de crear una experiencia de lectura atractiva y coherente.

6. ¿Cómo maneja la relación entre el diseño editorial y la narrativa visual al trabajar en proyectos de microcuentos ilustrados?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| Las libertades pueden ser infinitas, en mi caso los microcuentos los he hecho de manera personal por lo que experimento en la narrativa y técnicas. Hay que tener en cuenta | Bueno, yo creo que la narrativa visual entra dentro de todo. O sea, creo que el campo madre de la narrativa visual, en tu caso, es el diseño editorial. Es decir, que el diseño editorial es el que te va a dar las bases para que tú narrativamente, visualmente, puedas acoplar | La narrativa visual, bueno, a ver, la fotografía como te digo siempre tiene una pregnancia mayor que el texto corrido, sin embargo, la tipografía también puede llegar a convertirse en un elemento visual. Entonces básicamente escoger en que entre qué vas a usar, si |

| | | |
|---|---|---|
| que siempre existe una planificación de qué es lo que se solicita al ilustrador y el tamaño de la obra por lo que esto no varía en relación con otros encargos. | los elementos de tus ilustraciones. Por ejemplo, el diseño editorial te va a decir qué son los micro cuentos, te va a decir a qué público me voy en los micro cuentos, te va a dar como las, como los fundamentos base para que tú puedas hacer tu narrativa visual. Si te dice el diseño editorial que el público es un adolescente de 14 años, tú como ilustrador tienes que ver cuál es el estilo que maneja o cuál es el estilo que aprecia ese público, ese lector. Entonces las relaciones como, para mí es una sinergia, para mí es como un tema.<br><br>de relación total, el diseño editorial te ayuda a tomar decisiones que tú como ilustrador tienes que tienes que ajustarte en el tema de la narrativa. Desde el formato, desde en donde se va a distribuir el tipo de lectura, el tipo de texto.<br><br>Tú como narrativa si vas a hacer un cuento saliente que no tiene texto, es una cosa | fotografía, ilustración o texto necesitas sabes de qué estás hablando. No es lo mismo por ejemplo en infografía, ya que por ejemplo, vos tienes que saber que en la infografía tienes unos lineamientos de lectura igualmente desde arriba, abajo, izquierda, derecha, ya entonces mal, vas a empezar una infografía desde la izquierda, desde la derecha, abajo, puedes tener subgrupos que se dividen, que se dividen, todas esas cosas. ¿Por ejemplo, qué podrías realizar en infografía? Hay un, bueno, hay una de eso también se llama data, data design, si no estoy mal, que justamente es cómo vas mostrando los datos y justamente porque tienes que narrar una historia, por ejemplo, con una sola gráfica o con una. Deben ir de textos, por ejemplo, no recuerdo cuál es la gráfica ahorita, pero por ejemplo, había una infografía en la que comenzaba mostrando, tiene línea gruesa, una línea bastante gruesa. |

| | | |
|---|---|---|
| | a la que vas a hacer una novela gráfica o un cómic o un manual informativo con infografías, por ejemplo. Todo eso te lo va a ir dictando el diseño editorial y tú como ilustrador vas a ir viendo qué decisiones o qué parámetros del diseño editorial de este producto en específico tienes que seguir para poder ir realizando las ilustraciones. Y cómo vas a ir contando también historias. | |

**Análisis de criterio:** El diseño editorial proporciona las bases y los parámetros necesarios para la narrativa visual. Define aspectos como el público objetivo, el formato, la distribución del texto y la tipografía. El ilustrador, a su vez, utiliza estas directrices para adaptar su estilo y contenido visual a las necesidades del proyecto.

El diseño editorial influye en las decisiones que el ilustrador toma respecto a la narrativa visual. Por ejemplo, si el proyecto está dirigido a adolescentes, el ilustrador considerará qué estilos y elementos visuales son más atractivos y relevantes para este público.

El diseño editorial establece un marco visual coherente que guía la narrativa visual del ilustrador. Esto incluye aspectos como el estilo de las ilustraciones, la paleta de colores y la disposición del texto e imágenes en la página, lo que garantiza una experiencia de lectura uniforme y atractiva.

Dependiendo de la naturaleza del proyecto, el ilustrador puede optar por utilizar fotografías, ilustraciones o texto como elementos visuales para complementar los microcuentos. La decisión se basa en el contenido del texto, el formato del proyecto y las preferencias del público objetivo.

Además de las ilustraciones, la tipografía también desempeña un papel importante en la narrativa visual. La selección de fuentes y su disposición en la página pueden transmitir emociones, tono y estilo, contribuyendo así a la experiencia de lectura y a la narrativa general del proyecto.

7. ¿Qué consejos o recomendaciones daría a los autores y a los ilustradores que deseen colaborar en la creación de un tomo de microcuentos?

| **Entrevistado 1** | **Entrevistado 2** | **Entrevistado 3** |
|---|---|---|
| Primero debe existir un pago, es un formato ideal para experimentar y proponer. | Yo creo que consejo trabajar siempre en equipo, que cada uno tenga muy claro las expectativas hacia la otra persona, | En el ámbito editorial, la ilustración desempeña un papel crucial en la creación de una experiencia de lectura enriquecedora y cautivadora. |

| | | |
|---|---|---|
| Manejar un cronograma, una hoja de ruta y condiciones de entrega como resolución, perfil de color, nomenclatura. etc. | es decir que el autor, como le pueda decir al ilustrador, cuál es la zona de expectativas que tiene del trabajo gráfico, e igual el ilustrador al autor. ¿Qué más?<br><br>Que sea un trabajo en equipo, que pueda haber reuniones en donde hagan lluvia de ideas, en donde se muestre visualmente lo que se quiere, sobre todo en términos del ilustrador. Porque creo que el ilustrador es el que más, en mi caso, porque yo trabajé en esa línea, no soy autora, o sea, me gustaría que los autores me digan como esto es gráficamente lo que busco, así son mis expectativas para la creación de este libro.<br><br>Me gusta este tipo de cromática, me gusta este tipo de estilo, este tipo de técnica, así el ilustrador está mucho más cercano en poder llenar las expectativas del autor, porque al fin y al cabo lo que hacemos en | Para lograr una convergencia efectiva entre la ilustración, el diseño y el texto, es fundamental establecer un proceso de trabajo colaborativo que permita a todas las partes involucradas contribuir de manera significativa al proyecto.<br><br>Este modo de trabajo implica una comunicación fluida y constante entre el ilustrador, el diseñador y el escritor. Desde las etapas iniciales del proyecto, es esencial definir un plan de trabajo claro y detallado que establezca roles, responsabilidades y objetivos específicos. Esto garantiza que cada elemento del proceso creativo esté alineado con la visión general del proyecto y contribuya a alcanzar los resultados deseados.<br><br>La comunicación efectiva se convierte en el puente que une las diferentes disciplinas creativas involucradas en el proceso editorial. Facilita el intercambio de ideas, la retroalimentación constructiva y la resolución de problemas de manera colaborativa. Además, permite que se aborden de |

ilustración es a base de lo que un autor nos vaya previendo. Si nos provee de un texto, entonces hay que saber cómo es de eso. Si están en la misma línea jerárquica o si es horizontal y no es, es ahí más bien es un tema de...

claro de que los dos se pongan de acuerdo y sepan hasta qué línea y hasta qué extensión creativa pueden dar. Porque también tú como autor puedes tener muchas expectativas en cuanto a una ilustración y el ilustrador puede tener unas capacidades o un estilo totalmente diferente a lo que buscas. Más que nada ponerse de acuerdo y poder empatar con las mismas expectativas tanto el ilustrador como el autor.borrd

manera proactiva cualquier discrepancia o desafío que surja durante el desarrollo del proyecto, evitando así posibles obstáculos y asegurando un flujo de trabajo eficiente y armonioso.

Un aspecto fundamental de este enfoque colaborativo es el establecimiento de un objetivo claro y bien definido al que se desea llegar con el proyecto. Este objetivo actúa como un faro que guía todas las decisiones creativas, desde la selección de estilos y técnicas de ilustración hasta la elección de la tipografía y el diseño de página. Al tener una visión compartida del resultado final deseado, todas las partes pueden trabajar en conjunto hacia un objetivo común, maximizando así el impacto y la cohesión del producto editorial.

Se destaca la importancia de definir aspectos como el pago, el cronograma, las condiciones de entrega y el perfil de color desde el principio. Esto proporciona una base sólida para el trabajo conjunto y ayuda a evitar malentendidos o problemas más adelante.

Se enfatiza la necesidad de una comunicación abierta y constante entre autor e ilustrador. Ambas partes deben compartir sus expectativas y visiones para el proyecto, y mantener un diálogo fluido durante todo el proceso creativo. Esto facilita la comprensión mutua y permite que ambas partes se alineen en términos de estilo, tono y contenido.

Se recomienda establecer roles y responsabilidades claros para cada miembro del equipo creativo. Esto garantiza que cada persona sepa qué se espera de ellos y cómo contribuir al proyecto de manera efectiva. Se subraya la importancia de fomentar un ambiente de trabajo colaborativo donde las ideas puedan fluir libremente y todos los miembros del equipo se sientan valorados y escuchados. Las reuniones de lluvia de ideas y la retroalimentación constructiva son herramientas clave para impulsar la creatividad y la innovación. Se destaca la importancia de tener un objetivo claro y bien definido para el proyecto. Esto actúa como una guía para todas las decisiones creativas y asegura que todas las partes trabajen hacia un resultado final cohesivo y satisfactorio.

8. ¿Qué valor agregado se le puede brindar a los acabados del producto en el diseño editorial?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| En el estudio manejamos los colores directos, aunque esto casi siempre es un conflicto para las imprentas ya que prefieren imprimir siempre en CMYK. | Bueno, claro, cualquier acabado que tú hagas en tu libro, que puedas destacar del resto, implica que eso, ¿no? Que va a ser algo más llamativo. O sea, también saber que dentro del presupuesto real y en la vida real, o sea, ser acabado resulta bastante costoso. Bueno, entonces tienes que ver, o sea, si esos acabados están bien de acuerdo al tiraje de.<br><br>de publicaciones que vas a hacer de acuerdo al presupuesto que tienes. Como acabados puedes tener inclusive insertos puedes poner, se me ocurre un inserto de stickers, se me ocurre UV en la portada, troqueles, o sea ya si tienes ahí ya una libertad en términos presupuesto, pues claro vos puedes decir que como valor agregado vas a poner una pastadura.<br><br>con un be para que sea mucho más resistente, siempre justificándolo dentro de los | ¿Es un libro de colorear, ya? ¿Por qué? Porque es todo un solo color en papel bond. Es la impresión más económica que hacen con ellos. Bonda un color ya y grapado. Vale de contar. Es lo más económico porque tienes la pasta que es de color, bueno, la pasta puede ser full color, que es lo único que va a ser full color, y el resto de hojas son impresionantes, no tienes más. Si por otro lado, tú tienes el microcuento, le quieres hacer a full color, quieres que sea bonito, entonces en papel cucha brillante encima quieres que aguante el maltrato, pastita dura pastadora. Es como aquí tengo cosas,<br><br>esto es una revista, entonces tienes a full color, tienes infografías, tienes fotografías, texto, etc. Etc. Etc. Tienes una pasta que es hecho con hot melt, este es el hot melt que tiene pegadito el lomo. Y lo que te decía, tienes un lomo que tienes que medir porque luego imprimes y te queda faltando espacio para que no cubre toda la pasta, las hojas y te toca refilar más es |

| | | |
|---|---|---|
| | dos ámbitos tanto funcional como estético. O sea, si te sirve funcionalmente y estéticamente es perfecto porque a veces si solo lo ves desde el rango estético generalmente es un presupuesto que no amerita, pero si es funcional y estético es.<br><br>o sea, es clave, igual también si experimentas también está muy bien, o sea como justificarlo también como una experimentación. | complicado. Pasta dura es como este acabado, no encontré el libro de pasta dura, Mina no sabe venir a surtirse de cosas. Pero más todo es cuando tienes este cartón recubierto con impresión. Esto es un calendario, entonces son costos. Un calendario, por ejemplo, en este caso, que no tuviera este triángulo de pasta, sino que tuviera un triángulo de cuché de 300 g, que es más es diecto y no tienes nada de obra, te sale casi la mitad del precio por este pronto tienes presupuesto limitado, entonces tienes que saber lo que vas a cómo vas a hacer. Sí, y si es que tienen un presupuesto que bien, gracias. ¿Coges y te mandas un buen acabado, haces UV selectivo, que el v selectivo es por ejemplo, no tiene visión activo, pero en cambio tiene pan de pan de cómo es que foil?<br><br>Sí, tiene un costo, entonces es básicamente tu presupuesto. |

**Análisis de criterio:** Los acabados pueden hacer que el producto se destaque y sea más llamativo para los lectores. Esto puede incluir insertos, acabados UV en la portada, troqueles, entre otros. Sin embargo, es importante tener en cuenta el presupuesto disponible y el tiraje de publicaciones.

Es crucial que los acabados no solo mejoren la apariencia del producto, sino que también aporten funcionalidad. Por ejemplo, una pastadura con barniz podría hacer que el libro sea más resistente, lo cual justifica el costo adicional tanto desde una perspectiva funcional como estética.

También se destaca la posibilidad de experimentar con diferentes acabados para agregar valor al producto. Esto puede incluir técnicas novedosas o creativas que resalten la singularidad del diseño editorial. El tipo de publicación y su propósito también deben influir en la elección de los acabados. Por ejemplo, un libro de colorear puede beneficiarse de una impresión más económica, mientras que un tomo de microcuentos a todo color puede requerir papel de mayor calidad y acabados más elaborados. Es fundamental tener en cuenta el presupuesto disponible al elegir los acabados del producto. Esto puede implicar tomar decisiones sobre qué acabados priorizar en función del impacto deseado y los recursos disponibles.

10. ¿Qué tipo de párrafos es recomendable para los libros que van dirigidos a adolescentes?

| Entrevistado 1 | Entrevistado 2 | Entrevistado 3 |
|---|---|---|
| En casi todos los casos hay un cliente y como diseñadores tenemos que trabajar con los textos que nos dan, solo con un buen editor se puede trabajar para reducir algunas palabras si queremos una simetría en cajas tanto horizontales como verticales. También hay un número de caracteres recomendados por línea esos intentarían respetar para textos narrativos, siempre se ve bien y no justificar textos eso crea ríos en la lectura | El tipo de párrafos depende qué va a ser tu publicación, si va a ser un cómic, si va a ser unos microcuentos solo con textos. Yo recomiendo en general que sean párrafos de siete a ocho palabras por párrafo, que es lo que generalmente se trabaja, que tenga el suficiente interlineado, que obviamente los párrafos se relacionen entre sí de acuerdo con las páginas, o sea que no hay un párrafo que hable del mismo tema en páginas como separadas porque eso rompe la lectura. Párrafos de seis o siete líneas, dependiendo de la tipografía y de la familia de fuente que utilices | Ajá, porque es y, por ejemplo, con cuántos, qué número de palabras debe tener el me olvido, me olvidé, el medianil, el espacio entre.<br><br>En tu caso, como es microcuento, tienes 10 palabras para que vas a dividir en dos bloques.<br><br>Entonces, pero, por ejemplo, si los microcuentos, digamos, el problema con los microcuentos también es que como es un subgénero que no está encasillado a reglas, si puede como que extenderse un poco. ¿Entonces qué tal si tiene 80 palabras?<br><br>No sé si se me ocurre, bueno, más que decir que para jóvenes tienes que tener una una |

ex cantidad de palabras o tamaño, eso resulta más bien en la facilidad de lectura. Por ejemplo, si fueran muy chiquitos los niños que te digo, siete, ocho años, seis, siete, ocho años, que están recién aprendiendo a leer, no cuadros, no párrafos muy extensos, ni con letra muy pequeña, ellos están aprendiendo a leer y recién están aprendiendo a seguir palabras seguidas. Por ejemplo, vos le pones en esta revista, por ejemplo, tienes estos estos textos, ¿no? Entonces a un niño chiquito vas a comenzar a leer, a leer y dice y ahora ya me perdí, quiero cuál línea me sigue, ¿no es cierto? Pero como vos mismo dices, como tú misma dices, es un subgénero que no está sujeto a reglas. Entonces tú tranquilamente puedes poner estas 10 palabras. ¿Una baja cómo sería? A ver, me robas mis robas mis atardeceres y no estás presente en mis amaneceres. ¿Ya? Entonces todo depende de tu diseño, como

dices. Y como te digo, más tiende a ser algo de lectura. ¿Si tú tuvieras 80 palabras, pero tienes un espacio del tamaño de la tarjeta de presentación te va a dar nunca, cierto?

¿Si tienes las 80 palabras y a fuerzas tienes que meter en una hoja a cinco, te toca hacer un párrafo, dos párrafos, dependiendo mucho del tamaño de las palabras inclusive, ya? Por suerte tu público no es un adulto mayor. ¿Qué es lo que pasa con los adultos mayores? Necesitan textos un poquito más grandes porque no le envío. Entonces puedes jugar con textos sans serif, o sea, perdón, sin serif, entre unos 10 a 14 puntos, dándole más pregnancia a los textos, a las palabras claves. Sí, voy a cambiar el tamaño, puede ser. Y, por ejemplo, si escribimos, vos comienzas ya a apreciar, tener una apreciación de lo que estás haciendo y ves que es un solo bloquezote de texto, tranquilamente la menos un medianil, no

| | |
|---|---|
| | te digo 3 mm, porque tres es muy poquito, por eso se tiende a unir los bloques de texto, si te darás cuenta, inclusive el mismo indesign te pone un medianil de cuatro, algo así que como como base. ¿Entonces, por ejemplo, si tú tienes las 80 palabras, 40 y 40, pero el espacio te va a parecer más grandecitas, tú obviamente vas a tener que dejar más espacio medio, cierto?<br><br>Todo depende del código de lectura, de lectura es lo que vayas a tener que usar. |

**Análisis de criterio:** Se recomienda que los párrafos sean de aproximadamente siete a ocho palabras por párrafo. Esto ayuda a mantener la atención del lector y facilita la lectura, especialmente para un público adolescente. Además, es importante que los párrafos se relacionen entre sí en términos de contenido y tema, evitando saltos bruscos que puedan interrumpir la fluidez de la lectura.

Se sugiere utilizar un interlineado adecuado que facilite la lectura y evite que los párrafos se vean abrumadores. Además, el tamaño de letra debe ser apropiado para la edad del público objetivo, lo que significa que debe ser lo suficientemente legible sin resultar demasiado pequeño ni demasiado grande. En el caso de microcuentos u otros textos breves, es importante considerar cómo dividir el texto en la página. Esto puede implicar utilizar medianiles para separar bloques de texto o ajustar el espacio entre párrafos para garantizar una presentación visual atractiva y fácil de seguir.

Se menciona la importancia de adaptar el diseño a las necesidades y preferencias del público adolescente. Esto puede incluir el uso de tipografías sans serif de tamaño adecuado y el empleo de espacios en blanco y medianiles para mejorar la legibilidad y la estética del diseño.

## 4.7. Encuestas

Objetivo: Se busca hacer un estudio de mercado para conocer el estilo de vida, gustos, preferencias, y demás datos que serán necesarios para definir el concepto, línea gráfica y narrativa del proyecto.

Se llevaron a cabo encuestas dirigidas a estudiantes de educación secundaria y bachillerato, abarcando adolescentes de entre 13 y 17 años, con un total de 351 encuestas realizadas. Estas encuestas constaban de 14 preguntas en total.

### 4.7.1. Análisis e interpretación de resultados de encuestas

Preguntan No. 1 ¿Cuál es su género?

La primera interrogante se enfocó en conocer el porcentaje de participantes que se identifican como género femenino, masculino o que prefieren identificarse de otra manera.

Tabla 16. Análisis e interpretación de resultados de encuestas

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **Femenino** | 162 | 46.1% |
| **Masculino** | 178 | 50.7% |
| **Otro** | 11 | 3.2% |
| **Total** | 351 | 100% |

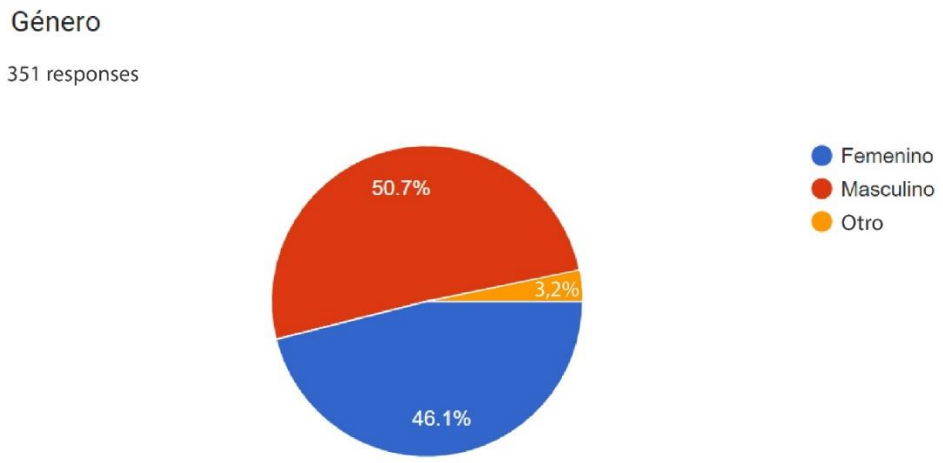



***Gráfico 7. Pregunta 1***

**Análisis:** De un conjunto de 351 individuos que participaron en la encuesta, se observa que el 51% (102 individuos) son hombres, el 46,9% (94 individuos) son mujeres, y el 2,1% (4 individuos) se identifican con otro género.

**Interpretación:** El análisis de la pregunta revela que la mayoría de los encuestados se identifican como mujeres, seguidos por aquellos que optan por otra identificación de género, lo que sugiere una muestra equilibrada visión demográfica, destacando una perspectiva completa dentro de la muestra encuestada.

**Pregunta No. 2 Edad**

La segunda pregunta se centra en determinar el rango de edad exacto del público objetivo, el cual oscila entre los 13 y 17 años.

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **13** | 58 | 16.5% |
| **14** | 86 | 24.6% |
| **15** | 76 | 21.7% |
| **16** | 81 | 22.8% |
| **17** | 50 | 14.5% |
| **Total** | 351 | 100% |

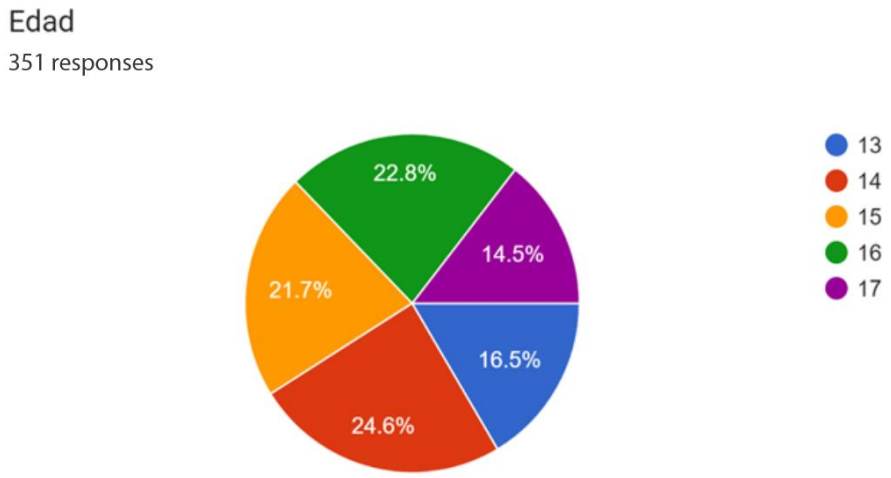



***Gráfico 8. Pregunta 2***

**Análisis**

De un conjunto de 351 individuos que participaron en la encuesta, se observa que el 24.6% (86 individuos) están en la edad de 14 años, el 22.8% (81 individuos) tienen 16 años, el 21.7% (76 individuos) tienen 15 años, el 16.5% (58 individuos) están en sus 13 años de edad y finalmente el 14,5 (50 individuos) son aquellos que tienen 17 años.

**Interpretación**

El análisis de la pregunta revela que la mayoría de los encuestados están entre sus 14, 15, y 16 años de edad, lo cual corresponde a décimo año, primero y segundo de bachillerato respectivamente, mientras que los individuos de 17 y 13 años representan un porcentaje ligeramente menor, los cuales involucran octavo y noveno año y tercero de bachillerato. Esto sugiere una muestra del público objetivo equilibrada con respecto a las diferentes edades dentro del rango determinado.

**Pregunta No. 3**

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **Videojuegos** | 153 | 44.2% |
| **Deportes** | 190 | 54,9% |
| **Arte (dibujo, pintura, música, etc)** | 118 | 34.1% |
| **Lectura** | 66 | 19.1% |
| **Escritura** | 22 | 6.4% |
| **Cocinar** | 78 | 22.5% |
| **Otro** | 22 | 6.4% |
| **Total** | 351 | 100% |

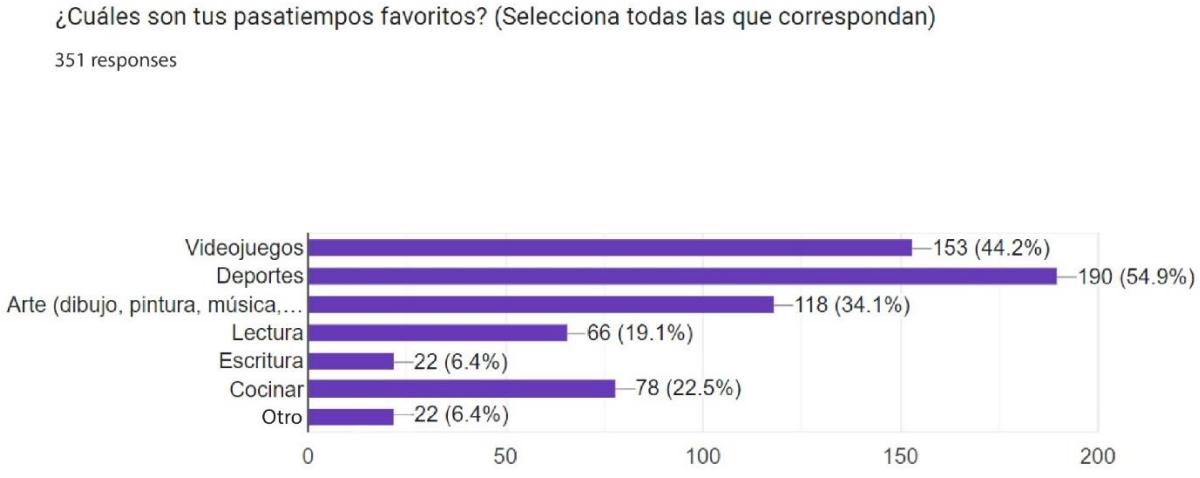


*Gráfico 9. Pregunta 3*

**Análisis**

De un total de 351 individuos que participaron en la encuesta, en la pregunta de selección múltiple se observa que el 54.9% (190 individuos) tiene como pasatiempo practicar algún deporte, 44.2% (153 individuos) prefiere jugar videojuegos, el 34.1% (118 individuos) seleccionan una forma de arte como pasatiempo, el 22.5% (78 individuos) eligen cocinar, el 19.1% (66 individuos) prefieren la lectura, el 6.4% (22 individuos) prefieren escribir y finalmente el 6.4 (22 individuos) son aquellos que seleccionaron otro pasatiempo.

**Interpretación**

El análisis de la pregunta revela que la mayoría de los encuestados tiene como pasatiempo practicar un deporte, mientras que en segundo lugar prefieren jugar videojuegos, seguido de ejecutar algún tipo de arte como pintura, música, etc. Por el contrario, la escritura, la lectura y la cocina no representan un valor significante con respecto a sus pasatiempos. Esto podría indicar una preferencia hacia las actividades más sensoriales.

**Pregunta No. 4 ¿Qué tipo de música sueles escuchar?**

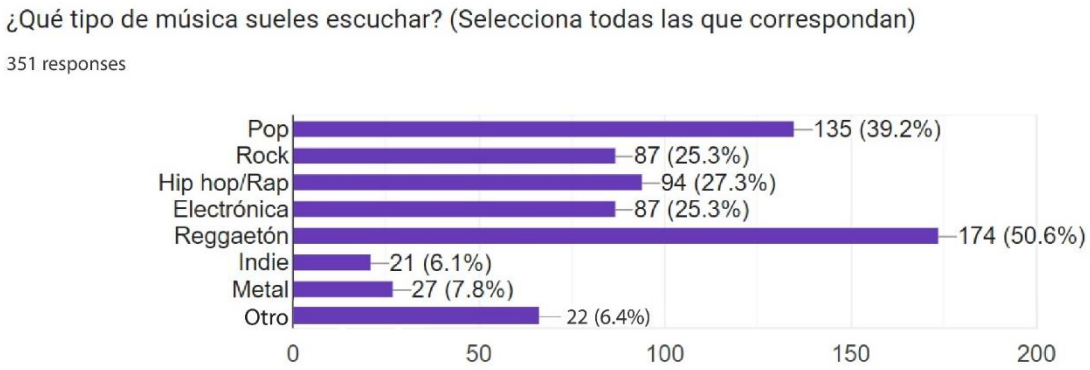



***Gráfico 10. Pregunta 4***

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **Pop** | 135 | 39.2% |
| **Rock** | 87 | 25.3% |
| **Hipo hop/Rap** | 94 | 27.3% |
| **Electrónica** | 87 | 25.3% |
| **Reggaetón** | 174 | 50.6% |
| **Indie** | 21 | 6.1% |
| **Metal** | 27 | 7.8% |
| **Otro** | 22 | 6.4% |
| **Total** | 351 | 100% |

**Análisis**

De un conjunto de 351 individuos que participaron en la encuesta en la pregunta de selección múltiple, se observa que el 50.6% (174 individuos) escucha reggaetón, el 39.2% (134 individuos) prefiere el pop, el 27.3% (94 individuos) el hip hop/rap, el 25.3% (87 individuos) el rock, el 25.3% (87 individuos) prefieren la electrónica, finalmente el resto 20.3% (50 individuos) prefieren otro género de música como el metal o el indie.

**Interpretación**

El análisis de la pregunta revela que a pesar de que los encuestados tienen diversas preferencias a la hora de escuchar música, el reggaetón sobresale con el porcentaje más alto seguido del pop mientras que los demás géneros como rock, hip hop/ rap y electrónica oscilan entre el mismo valor de preferencias. Esto podría sugerir que prefieren la música con melodías pegajosas y buen ritmo, que se pueden bailar.

**Pregunta No. 5**

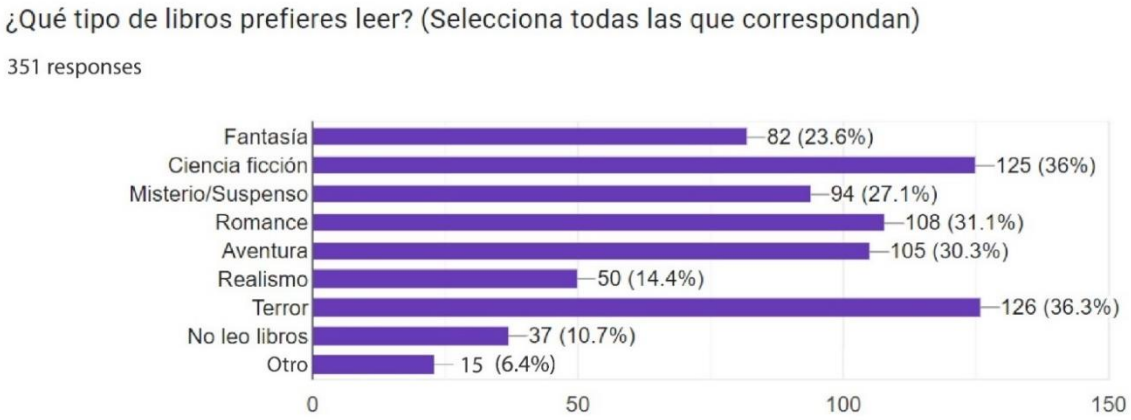



***Gráfico 11. Pregunta 5***

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **Fantasía** | 82 | 23.6% |
| **Ciencia Ficción** | 125 | 36% |
| **Misterio/Suspenso** | 94 | 27.1% |
| **Romance** | 108 | 31.1% |
| **Aventura** | 105 | 30.3% |
| **Realismo** | 50 | 14.4% |
| **Terror** | 126 | 36.3% |
| **No leo libros** | 37 | 10.7% |
| **Otro** | 15 | 6.4% |
| **Total** | 351 | 100% |

**Análisis**

Del total de 351 individuos que participaron en la encuesta en la pregunta no. 5 de selección múltiple, se observa que el 36.3% (126 individuos) prefieren leer libros de terror, el 36% (125 individuos) prefieren libros de ciencia ficción, el 31.1 % (105 individuos) tipo romance, el 30.3% (105 individuos) aventura, el 27.1% (94 individuos) el misterio/suspenso. En sexto lugar de preferencia está el tipo fantasía con 23.6% (82 individuos) mientras que menos del 15 % prefiere el realismo, el 10,7 (37 individuos) no lee libros y el 6.4% (15 individuos) prefieren otro tipo de libros.

**Interpretación**

El análisis de la pregunta revela que existe una tendencia por los libros de terror y ciencia ficción. Mientras que el romance y aventura son los siguientes en sus preferencias.

Además, el libro al estilo del realismo es el que menos agrado tienen. Se destaca que un porcentaje mínimo de individuos no lee libros. Se podría interpretar que la muestra encuestada tiene preferencias a los géneros irreales que hacen despertar la creatividad y emociones de asombro como el terror y la ciencia ficción.

**Pregunta No. 6 ¿Qué tipo de películas o series prefieres ver?**

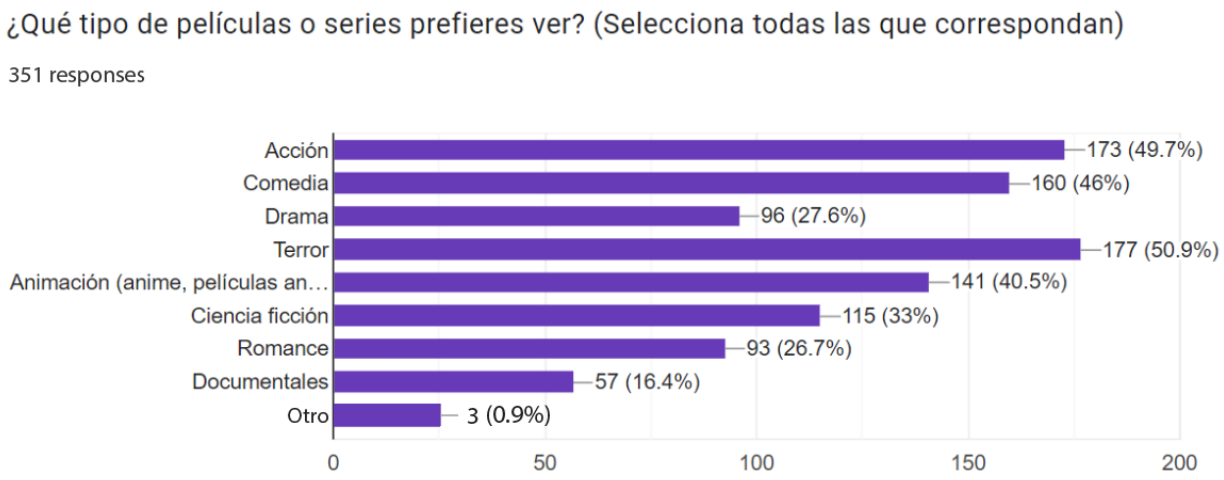



***Gráfico 12. Pregunta 6***

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **Acción** | 173 | 49.7% |
| **Comedia** | 160 | 46% |
| **Drama** | 96 | 27.6% |
| **Terror** | 177 | 50.9% |
| **Animación (anime, películas animadas)** | 141 | 40.5% |
| **Ciencia Ficción** | 115 | 33% |
| **Romance** | 93 | 26.7% |
| **Documentales** | 57 | 16.4% |
| **Otro** | 3 | 0.9% |
| **Total** | 351 | 100% |

**Análisis**

Del total de 351 individuos que participaron en la encuesta en la pregunta No. 6 de selección múltiple, se observa que el 50.9% (177 individuos) prefieren las películas de terror, el 49.7% (173 individuos) prefieren las películas de acción, seguido de la comedia con el 46 % (160 individuos) mientras que 40.5% (141 individuos) prefieren la animación. Los siguientes géneros de preferencia en películas es la ciencia ficción, el drama, el romance, y por último documentales. Otro tipo de película corresponde al 0.9% (3 individuos)

**Interpretación**

El análisis de la pregunta revela que existe una tendencia por las películas de terror, acción, comedia y animación. Esto demuestra la diversidad de preferencias que tienen los encuestados con respecto a contenido audiovisual y lo flexibles que pueden legar a ser a la hora de elegir un tipo de película.

**Pregunta No. 7**

| Opción | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **Gato** | 116 | 33.7% |
| **Perro** | 106 | 30.8% |
| **Mono** | 74 | 21.5% |
| **Mapache** | 112 | 32.6% |
| **Total** | 351 | 100% |

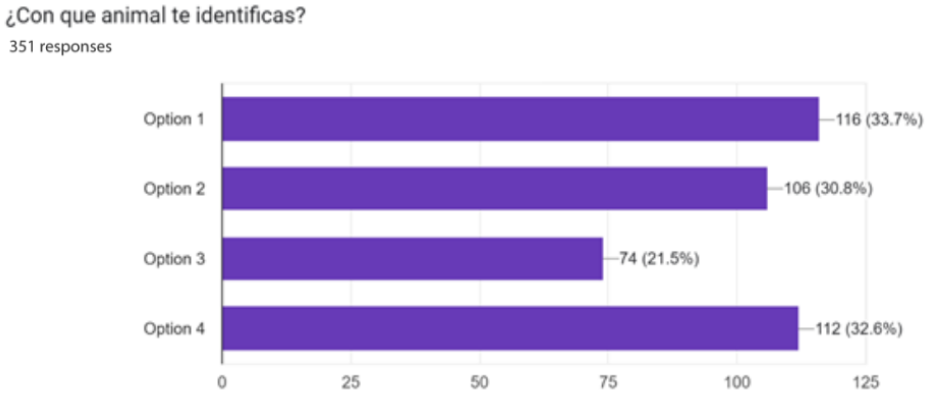



***Gráfico 13. Pregunta 7***

**Análisis**

Del total de 351 individuos que participaron en la encuesta en la pregunta No. 7 de selección múltiple, se observa que el 33.7% (116 individuos) se identifican con el gato, el 32.6% (112 individuos) se identifican con el mapache, seguido del perro con el 30.8% (106 individuos). Finalmente 21.5% (74 individuos) se representan con el mono.

**Interpretación**

El análisis de la pregunta revela que existe una tendencia por las películas de terror, acción, comedia y animación. Esto demuestra la diversidad de preferencias que tienen los encuestados con respecto a contenido audiovisual y lo flexibles que pueden legar a ser a la hora de elegir un tipo de

película.

**Pregunta No. 8 ¿Qué red social utilizas con más frecuencia?**




***Gráfico 14. Pregunta 8***

**Análisis**

Del total de 351 individuos que participaron en la encuesta en la pregunta No. 8, se observa que el 57.4% (197 individuos) utiliza con más frecuencia tik tok, el 27.7% (95 individuos) Instagram mientras que Facebook y otra red social abarcan menos del 15%.

**Interpretación**

El análisis de la pregunta revela que los encuestados tiene una preferencia alta hacia la red social tik tok a diferencia de las otras.

**Pregunta No. 9 ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres?**

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **Caricaturesco** | 79 | 23.3% |
| **Comic** | 80 | 23.6% |
| **Retro y vintange** | 128 | 37.8% |
| **Cyberpunk** | 96 | 28.3% |
| **Plano** | 17 | 5% |
| **Realista** | 89 | 26.3% |
| **Pixel Art** | 78 | 23% |
| **Total** | 351 | 100% |

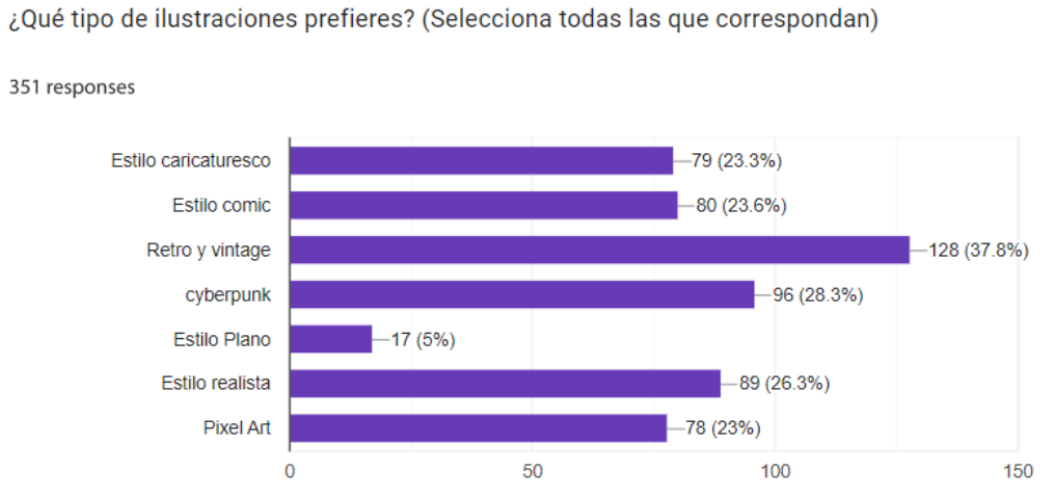



***Grafico 15. Pregunta 9***

**Análisis**

Del total de 351 individuos que participaron en la encuesta en la pregunta No. 9, de selección múltiple, se observa que el 37.8% (128 individuos) prefiere el estilo retro y vintage, seguido del cyberpunk con un 28.3% (96 individuos). Mientras que el estilo realista es preferido por el 26.3% (89 individuos). El resto de estilos, entre caricaturesco, comic y pixel art no supera el 24%. Además, el estilo plano solamente alcanzo 5% (17 individuos)

**Interpretación**

El análisis de la pregunta revela que los encuestados tienen preferencias variadas con respecto al estilo de ilustración. Sin embargo, al ser una pregunta de opción múltiple se observa que el estilo retro y vintage fue el que resalto seguido del cyberpunk. Esto refleja que prefieren los estilos amigables y con colores vibrantes. También se puede interpretar que el estilo plano es su menos favorito.

**Pregunta No. 10 ¿Qué tendencias gráficas te llaman más la atención?**

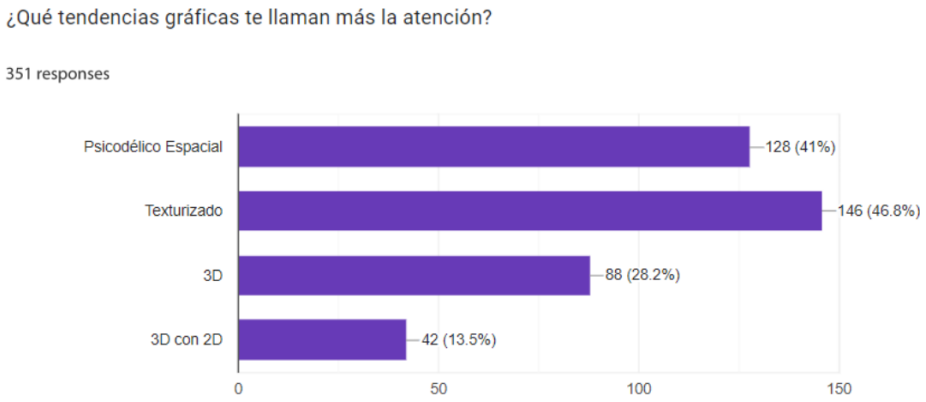



***Gráfico 16. Pregunta 10***

Análisis

Del total de 351 individuos que participaron en la encuesta en la pregunta No. 10, de selección múltiple, se observa que el 46.8% (146 individuos) le llama la atención la tendencia gráfica de texturizados, seguido del psicodélico espacial con un 41% (128 individuos). Mientras que la tendencia gráfica del 3D alcanzo un 28.2% (88 individuos) y el 3D con 2D finalizo con un 13.5% (42 individuos).

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **Psicodélico Espacial** | 128 | 41% |
| **Texturizado** | 146 | 46.8% |
| **3D** | 88 | 28.2% |
| **3D con 2D** | 42 | 13.5% |
| **Total** | 351 | 100% |

**Interpretación**

El análisis de la pregunta revela que los encuestados sienten atracción por el texturizado, seguido del psicodélico espacial. Lo que se puede interpretar que prefieren gráficas surrealistas y con diferente tipo de detalles.

**Pregunta No. 11 ¿Qué color lo asocias con la Ansiedad?**

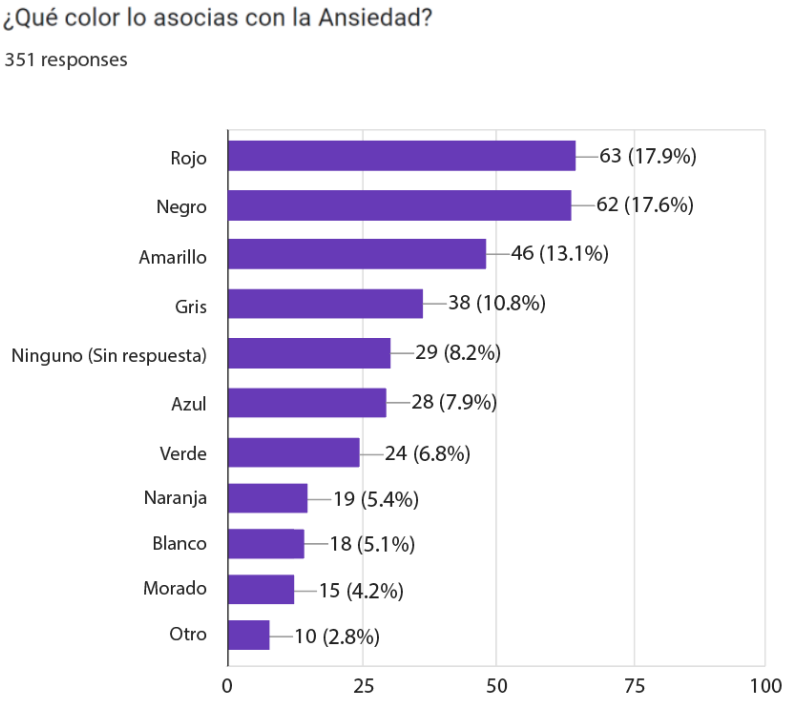



***Gráfico 17. Pregunta 11***

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **Rojo** | 63 | 17.9% |
| **Negro** | 62 | 17.6% |
| **Amarillo** | 46 | 13.1% |
| **Gris** | 38 | 10.8% |
| **Ninguno (Sin respuesta)** | 29 | 8.2% |
| **Azul** | 28 | 7.9% |
| **Verde** | 24 | 6.8% |
| **Naranja** | 19 | 5.4% |
| **Blanco** | 18 | 5.1% |
| **Morado** | 15 | 4.2% |
| **Otro** | 10 | 2.8% |
| **Total** | 351 | 100% |

**Análisis**

Del total de 351 individuos que participaron en la encuesta en la pregunta No. 11, de respuesta abierta, se observa que el 17.9% (63 individuos) asocia el color rojo con la ansiedad, mientras que el 17.6% (62 individuos) lo representa con el color negro. El 13.1% (46 individuos) con el amarillo, seguido del color gris con un 10.8% (38 individuos). El 8.2% no dio respuesta o escribió con ningún color. Mientras que el resto respondió con colores variados entre ellos el azul, verde, naranja, blanco, morado, etc.

**Interpretación**

El análisis de la pregunta revela que los encuestados tienen diferentes percepciones con respecto a la asocian de la ansiedad y el color. Los porcentajes mas altos fueron el

rojo y negro a pesar de que no corresponde a un porcentaje significativo. Esto se puede interpretar como la visión única que cada encuestado representa a la ansiedad.

**Pregunta No. 12 ¿Qué color lo asocias con la Depresión?**

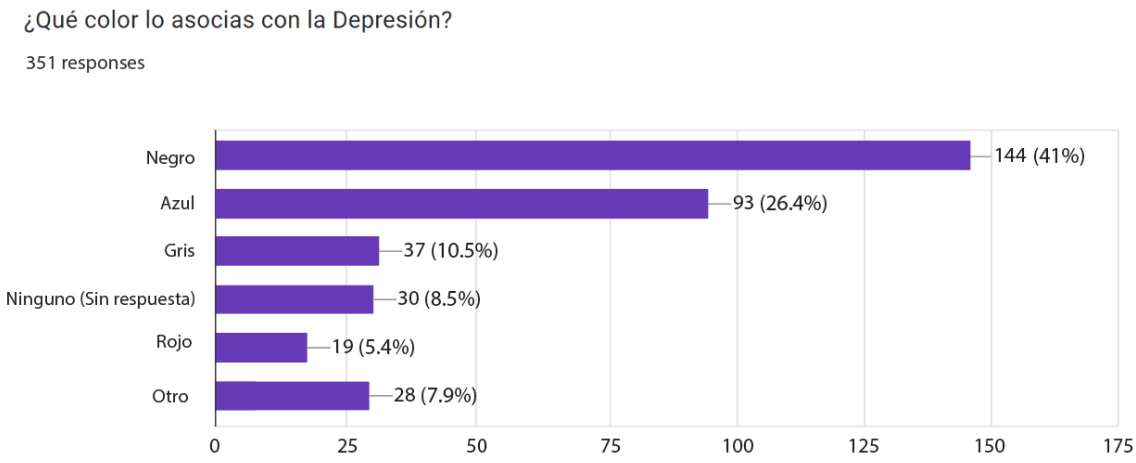



***Gráfico 18. Pregunta 12***

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **Negro** | 144 | 41% |
| **Azul** | 93 | 26.4% |
| **Gris** | 37 | 10.5% |
| **Ninguno (Sin respuesta)** | 30 | 8.5% |
| **Rojo** | 19 | 5.4% |
| **Otro** | 28 | 7.9% |
| **Total** | 351 | 100% |

**Análisis**

Del total de 351 individuos que participaron en la encuesta en la pregunta No. 12, de respuesta abierta, se observa que el 41% (144 individuos) asocia al color negro con la depresión, mientras que el 26.4% (93 individuos) la representan con el color azul. El 10.5% (37 individuos) con el gris. El 8.5% no dio respuesta o escribió con ningún color. Mientras que el resto respondió con colores variados entre ellos el rojo, celeste, etc.

**Interpretación**

El análisis de la pregunta revela que los encuestados sienten mayor asociación al color negro con el trastorno depresivo, seguido del color azul. A diferencia de la ansiedad se puede interpretar que la depresión existe una opinión generalizada respecto al color con la que lo asocian los adolescentes encuestados.

**Pregunta No. 13 ¿Qué imagen la asocias con la depresión?**

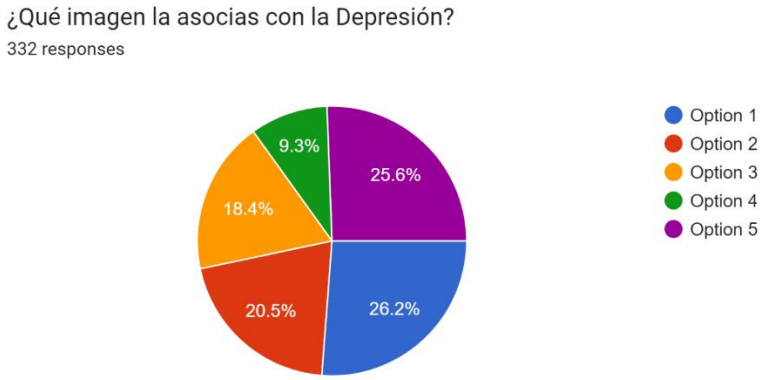



***Gráfico 19. Pregunta 13***

| Opciones | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **Opción 1** | 87 | 26.2% |
| **Opción 2** | 68 | 20.5% |
| **Opción 3** | 61 | 18.4% |
| **Opción 4** | 31 | 9.3% |
| **Opción 5** | 85 | 25.6% |
| **Total** | 351 | 100% |

**Análisis**

Del total de 351 individuos que participaron en la encuesta en la pregunta No. 12, de única selección, se observa que el 26.2% (87 individuos) asocia a la imagen 1 con la depresión, mientras que el 25.4% (85 individuos) la representan con la imagen 5. El 20.5% (68 individuos) con la imagen 2. La imagen 3 alcanzo un 18.4% (61 individuos) y el 9.3% (31 individuos) con la imagen

**Interpretación**

El análisis de la pregunta revela que, en resumen, las imágenes 1 y 5 fueron las más asociadas con la depresión por los participantes de la encuesta, con porcentajes muy similares (26.2% y 25.4% respectivamente), mientras que la imagen 4 fue la menos asociada con la depresión (9.3%). Las otras dos imágenes (2 y 3) tuvieron una asociación intermedia (20.5% y 18.4% respectivamente).

**Pregunta No. 13**




| Opciones | Frecuencia | Porcentaje |
|---|---|---|
| **Opción 1** | 59 | 17.7% |
| **Opción 2** | 13 | 3.9% |
| **Opción 3** | 159 | 47.7% |
| **Opción 4** | 34 | 10.2% |
| **Opción 5** | 68 | 20.4% |
| **Total** | 351 | 100% |

***Gráfico 20. Pregunta 14***

Análisis

Del total de 351 individuos que participaron en la encuesta en la pregunta No. 14, de única selección, se observa que el 47.7% (159 individuos) asocia a la imagen 3 con la ansiedad, mientras que el 20.4% (68 individuos) la representan con la imagen 5. El 17.7% (59 individuos) con la imagen 1. La imagen 4 alcanzo un 10.2% (34 individuos) y el 3.9% (13 individuos) con la imagen.

**Interpretación**

De los 351 individuos que participaron en la encuesta, la Opción 3 fue claramente la más preferida, con un 47.7% de los votos. Esta opción casi duplica a la segunda más popular, la Opción 5, que recibió el 20.4% de los votos. La Opción 1 también tuvo un número considerable de selecciones, con un 17.7%. En contraste, la Opción 2 fue la menos favorecida, con solo un 3.9% de los votos, seguida por la Opción 4 con un 10.2%. Estos resultados indican una fuerte inclinación hacia la Opción 3 entre los encuestados, con una dispersión notable de preferencias entre las otras opciones.

## 4.8. Matriz de triangulación concurrente

Tabla 17. Matriz de triangulación concurrente

| Indicador | Entrevistas | Encuestas | Análisis Externo e Interno | Teoría |
|---|---|---|---|---|
| **Microcuentos** | **Psicopedagogo**: Los microcuentos, por su brevedad, buscan despertar interés y motivación en los estudiantes, optimizando el tiempo y las actividades de aprendizaje.<br><br>**Escritor**: Las historias pueden generar una identificación positiva, inspirando a los jóvenes al ver reflejadas sus propias experiencias en los personajes ficticios.<br><br>**Psicopedagoga**: Los microcuentos promueven el debate, desarrollan el pensamiento crítico y creativo, abordan temas complejos y contextualizados, fomentan la apreciación estética y educan en valores y principios positivos. | La encuesta revela que el grupo objetivo prefieren leer libros con narrativa de terror y de ciencia ficción. | FODA.<br>• Implementar material psico educacional de forma interna y externa para combatir el estigma y aumentar la conciencia social sobre la importancia de la salud mental. | Se puede definir al microcuento como una obra literaria corta y con apertura al desarrollo pedagógico de la lectoescritura, así mismo permite al lector interpretar y hacer análisis desde su conocimiento". (Saant Juank , Pinos Campoverde, & Suárez Paladines, 2023, pág. 7)<br>Los microrrelatos tienen ventajas sobre otros textos literarios: su brevedad y concisión facilitan la comprensión y mantienen el interés del alumno. Invitan a una segunda lectura para apreciar matices y, debido al espacio limitado, el autor utiliza menos recursos estilísticos, enfocándose en |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | la precisión. (Fernandéz-Cuesta, 2012, pág. 4) |
| **Ilustración** | **Diseñador Gráfico:** Aborda trastornos mentales con ilustraciones abstractas y conceptuales para evitar la revictimización y estereotipos. Evita lo descriptivo para no perpetuar imágenes estereotipadas.<br>**Psicopedagoga:** Las ilustraciones en microcuentos son esenciales para hacer el texto más accesible, aumentar interés y atención, despertar emociones, resaltar la idea central y mejorar la comprensión y retención del mensaje. | El análisis de la encuesta demuestra que los adolescentes prefieren las ilustraciones al estilo retro vintage y cyberpunk. | **Benchmarking.**<br>Uso de ilustración digital, su estilo se asemeja al comic, con un line art visible pero no tan marcado. Además, cada tomo consta con una portada y tipografías únicas para denotar la naturaleza distinta de cada emoción. La elección del estilo de ilustración se optó por el line art para su capacidad de capturar | Las ilustraciones son usadas para dar mayor importancia o para complementar un tipo de información escrita que se halle, pero también pueden hablar por sí mismas sin necesidad de un texto explicativo.” (Sanches Roja, 2005, p. 12) |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **Miembros del DECE:** Sugieren usar representaciones no humanas, como monstruos, colores o animales, para identificar emociones. Estas ilustraciones deben ser comprensibles tanto para niños como para adultos, facilitando la identificación de sentimientos como la depresión o la ansiedad. | | la esencia de cada emoción con una pureza y simplicidad para todo público | |
| **Cromática** | **Diseñadora Editorial**: La interpretación cultural y las tendencias de moda influyen en la elección de colores, especialmente para el público adolescente.<br><br>**Ilustrador**: La cromática es fundamental en la ilustración, reflejando la personalidad del ilustrador y permitiendo al público identificar su trabajo.<br><br>**Artista**: El color es crucial en la psicología de la ilustración, vehiculando intenciones y contenidos, y es uno de los elementos más importantes en la narrativa visual. | El análisis de las encuestas determinada que los adolescentes prefieren los colores brillantes y contrastantes al estilo cyberpunk, de igual forma asocian el color azul y negro con la depresión y el rojo y negro con la ansiedad. | **Tendencias.**<br>La cromoterapia puede contribuir al cuidado de tu salud mental en el hogar. Esta técnica, también llamada terapia del color, aprovecha las propiedades y efectos de diferentes colores y tonalidades para promover el bienestar emocional. “la cromoterapia utiliza la energía de cada tono para mejorar una serie de problemas de salud mental. Estos pueden ir desde la depresión y la ansiedad hasta la | Existen tres dimesiones para la relacióon de experiencias perceptibles en base al color. Saturación este concepto representa la pureza o intensidad de un color particular, la viveza o palidez de este, y puede relacionarse con el ancho de banda de la luz que estamos visualizando. Brillo, es un término que se usa para describir que tan claro u oscuro parece un color, y se refiere a la cantidad de luz percibida. Y Matiz, es el estado puro del color, sin el blanco o negro agregados, y es un atributo asociado con la longitud de onda |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | falta de confianza e incluso el insomnio.” (Stanfield, 2023) | dominante en la mezcla de las ondas luminosas. (Silvia, 2023) |
| **Narrativa** | **Psicólogo 2:** La narrativa y la exploración de sentimientos en las historias fomentan la empatía y la comprensión, ofreciendo alternativas positivas a través de la lectura y las imágenes.<br><br>**Psicólogo 1:** Proponer finales alternativos en los cuentos puede mostrar diferentes resultados basados en las decisiones de buscar o no ayuda, destacando la importancia de las elecciones.<br><br>**Escritor:** La literatura juvenil puede generar empatía e identificación, presentando arquetipos de superación de dificultades que resuenan con las experiencias y necesidades de los jóvenes. | En el análisis de las encuestas se detecta que los adolescentes prefieren una narrativa oscura, como la del género de terror, y surrealista, en este caso la ciencia ficción. | Tendencias.<br>En el artículo los autores Haba Osca & González Sala (2022) indican que a pesar de que la literatura ilustrada, que incluye viñetas, cómics, novelas gráficas y libros ilustrados, ha sido durante mucho tiempo un medio poderoso para la divulgación en el campo de la salud, el término "medicina gráfica" abarca tanto un enfoque científico-técnico como terapéutico. De hecho, revistas médicas como The Lancet (Towey, 2014) o The British Medical Journal (Green, 2010) | “el género por excelencia donde<br>se usan los trastornos psíquicos como eje central de la trama es el de los juegos de terror en los<br>cuales pueden verse unos patrones comunes”<br>(Paredes Otero, 2020, pág. 4) |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | **Psicopedagogo:** Las narrativas sobre trastornos mentales deben incluir inclusión, empatía, resiliencia, y esperanza, además de promover la búsqueda de apoyo profesional y una comprensión científica del trastorno.<br><br>**Docente:** Enfatiza la importancia de medidas preventivas y tratamientos para abordar trastornos mentales. | | han publicado numerosos artículos sobre la utilidad de la medicina gráfica. Además, Método publicó un especial en 2004 dedicado al cómic como herramienta para comunicar la ciencia.<br>"los videojuegos ofrecen una representación alternativa desde los que mostrar una imagen de estas enfermedades más cercana a la realidad, buscando al mismo tiempo sensibilizar y la empatía del usuario. A través del análisis narrativo…" (Paredes Otero, 2020, pág. 69) | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Diseño Editorial** | **Entrevistas:**<br>**Diseñadores de Editorial**<br>El diseño debe evitar sobrecargar las páginas con elementos que generen una percepción de mucho texto. La disposición de los elementos debe garantizar un buen ritmo de lectura y una legibilidad óptima. Es fundamental crear una experiencia de lectura dinámica y lúdica que responda al nivel de comprensión del público adolescente. El lenguaje utilizado debe ser amigable y no tan técnico ni académico. El diseño debe estar en sintonía con las tendencias gráficas actuales, utilizando colores brillantes, saturados y paletas cromáticas llamativas. Además, se pueden incorporar elementos visuales como ilustraciones y fotografías que reflejen la identidad y los fenotipos de la audiencia adolescente. | En base a las encuestas realizadas al público sobre tendencias gráficas del diseño que son Texturizado y psicodelia espacial los cuales serán tomados en cuenta al momento de crear el diseño de la propuesta. | **Tendencias**<br>La tipografía también se ha vuelto más experimental, expandiéndose de manera más creativa en la presentación para cambiar el tono y la personalidad de diferentes anuncios | **Teoría**<br>Para los autores Caldwell y Zappaterra (2014) el diseño editorial “es el diseño de publicaciones periódicas: revistas impresas que salen a la venta en más de una ocasión y que, por lo general, tienen una apariencia y transmiten unas sensaciones características y únicas” (p.8). |

# CAPÍTULO V. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

## 5.1. Descripción general del proyecto

### 5.1.1. Descripción General del proyecto

El apoyo a la sensibilización sobre los trastornos mentales en los adolescentes es impórtate para que puedan identificarlos y tomar acción cuando apenas empiecen a tener síntomas de ellos en este caso particular la depresión y ansiedad. Así mismo como erradicar los estereotipos y la estigmatización que rodean a estos trastornos, y en su efecto a no romantizarlos y prevenirlos. Esta información se pudo evidenciar mediante el desarrollo del proyecto en la fase del marco conceptual y entrevistas aplicados.

### 5.1.2. Objetivos

#### 5.1.2.1. Objetivo general

Apoyar a la sensibilización de los estudiantes de la Unidad Educativa "Juan Montalvo" sobre los trastornos mentales de la depresión y la ansiedad, por medio del diseño de tomos de microcuentos ilustrados.

#### 5.1.2.2. Objetivos específicos

- Desarrollar recursos gráficos acorde al público objetivo a través de los resultados obtenidos en base a las encuestas.
- Redactar una colección de microcuentos dirigida al público objetivo en base a la investigación realizada.
- Evaluar la efectividad del producto a través de un método de experimentación en el público objetivo.

### 5.1.3. Concepto

El concepto consiste en usar al espacio cósmico como una representación metafórica de la mente humana y la exploración de los trastornos mentales. Esto con el fin de no romanizar las enfermedades mentales y resaltar el lado inhóspito y complejo que

puede llegar a ser el estado cognitivo, la regulación emocional y el comportamiento, además de destacar tanto la prevención como las consecuencias de no cuidar la salud mental. De esta manera se busca conectar con el público objetivo que son adolescentes en donde sus gustos narrativos consisten en el terror, la acción y la ciencia ficción.

### 5.1.4. Descripción Técnica del producto y/o servicio.

#### 5.1.4.1. Identidad Visual

Se presenta la identidad visual que se diseñó para este presente proyecto y será utilizada en material editorial.

#### 5.1.4.2. Identidad Gráfica

El naming se presenta compuesto por la palabra “explorando” que refleja un viaje a lo desconocido de la mente humana, en donde se encuentra los trastornos mentales, así se captura la esencia del concepto de profundizar en la problemática. Por otra parte, se añade el nombre del trastorno que se presentara, en este caso “Depresión” y “Ansiedad” esto con el fin de que el nombre sea preciso con respecto al trastorno que se aborda en el producto editorial.




***Imagen 29. Identidad gráfica-Logotipo***

Autor. Allison Acosta (2024)

#### 5.1.4.3. Tipografía

Se selecciono una tipografía decorativa painbrush para títulos con el fin de resaltar la parte juvenil y humana, mientras que se optó por una familia tipográfica san serif por su legibilidad y equilibrio.




***Imagen 30. Identidad gráfica-Logotipo***

Autor. Allison Acosta (2024)

#### 5.1.4.4. Cromática

Explorando la Depresión: El color principal que se utiliza es la violeta lavanda mismo que pertenece una paleta de colores fríos que se pueden asociar con la tristeza, los colores secundarios son blanco grisáceo y amarillo que se utilizan para contrastar con el degrado que consta del color negro, azul, morado y verde marino. De esta manera se busca que estos colores reflejen el universo cósmico, así como el trastorno de la depresión.




***Imagen 31. Cromática 1***

Autor. Allison Acosta (2024)

Explorando la Ansiedad: El color principal que se utiliza es el rojo vino el cual pertenece una paleta de colores cálidos el cual en este contexto se lo asocia al peligro, los colores secundarios son escala de grises y amarillo mismos que se contrastan con el degrado que consta del color negro, rojo, rosado y beige. Estos colores reflejan el universo cósmico de una forma más peligrosa y hostil aludiendo a la naturaleza más agresiva de ansiedad.

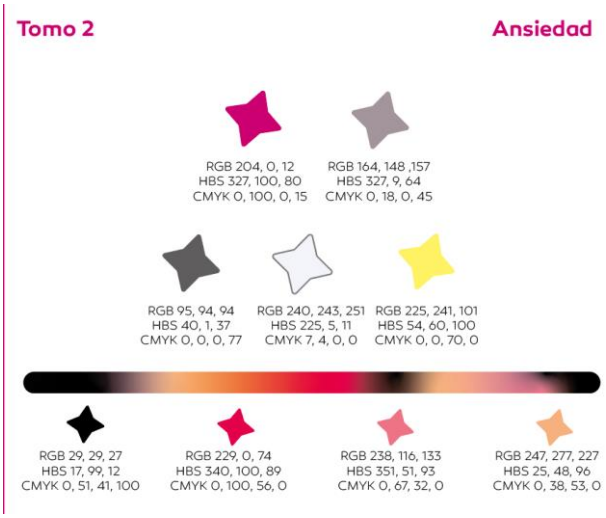



***Imagen 32. Cromática 2***

Autor. Allison Acosta (2024)

### 5.1.4.5. Texto.

Las fuentes tipográficas que se escogieron para el desarrollo del contenido de los tomos son una de estilo decorativa y otra san serif.

La decorativa se aplica para resaltar los títulos mientras que la san serif se la utiliza para párrafos de textos en un tamaño de 12 puntos que aprueba con los parámetros de legibilidad. Se utiliza variables de la misma familia tipográfica para la numeración y subtítulos.




***Imagen 33. Texto***

Autor. Allison Acosta (2024)

### 5.1.4.6. Formato.

El formato propuesto es de libro de bolsillo, con dimensiones de 110 mm x 180 mm. Este tamaño se selecciona estratégicamente debido a la naturaleza del contenido: microcuentos que no requieren de mucho espacio debido a su corta extensión. Este formato no solo facilita la manipulación y el transporte del producto, sino que también proporciona una sensación de intimidad y personalización, similar a la de un diario privado. Esta característica fortalece la conexión emocional con el público objetivo, ya que se percibe como un objeto personal y accesible, invitando a una manipulación más cercana.

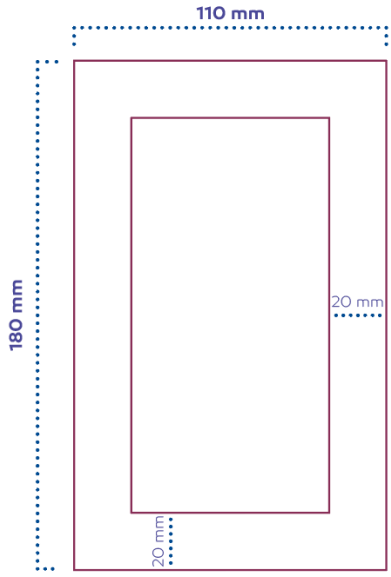



***Imagen 34. Formato***

Autor. Allison Acosta (2024)

### 5.1.4.7. Retícula.

La estructura principal consta con una retícula de 4 x 8, debido a que la distribución del texto es de una sola columna y las ilustraciones abarcan toda una cara ya que constan con una composición independiente.

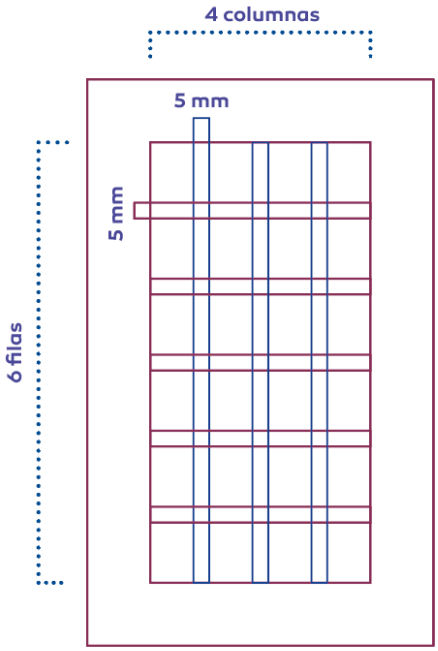



***Imagen 35. Retícula***

Autor. Allison Acosta (2024)

#### 5.1.4.8. Acabados.

Las hojas internas de la propuesta serán realizadas en papel couche de 12 puntos para un buen manejo y durabilidad, la portada será de pasta dura, así mismo como un acabado brillante tanto al externo como al interno.

Para imprimir en gran escala únicamente se utilizará hojas de papel bond de gramaje de 75 g/m².

### 5.1.4.9. Composición

Planillo

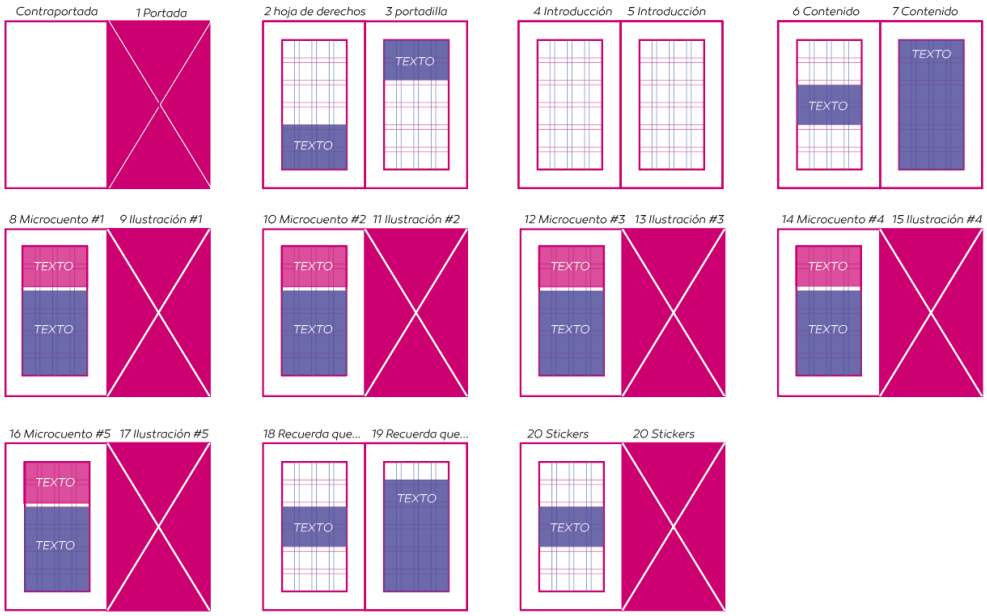



***Imagen 36. Planillo***

Autor. Allison Acosta (2024)

### 5.1.4.10. Jerarquía



***Imagen 37. Jerarquía***

Autor. Allison Acosta (2024)

#### 5.1.4.11. Funcionalidad

En las entrevistas realizadas a profesionales de la psicología y a docentes de la institución, se observó la necesidad de sensibilizar a los adolescentes sobre los trastornos mentales. Esta problemática es especialmente relevante durante la adolescencia, una etapa en la que estos trastornos tienden a manifestarse con mayor frecuencia. Es crucial que los adolescentes conozcan información clave, como los síntomas, para poder detectar estos trastornos a tiempo. Además, es importante que comprendan las estadísticas relacionadas, lo cual puede ayudarles a darse cuenta de que no están solos en su experiencia. También se les debe informar sobre las medidas preventivas y de cuidado personal necesarias para superar los trastornos mentales. Las encuestas realizadas permitieron definir un concepto que resuene de manera efectiva con el público objetivo, facilitando la creación de un producto que verdaderamente conecte con los adolescentes. Este enfoque asegura que la información proporcionada no solo sea relevante y accesible, sino también que se presente de una manera que fomente la empatía y la comprensión, ayudando así a eliminar los estigmas y prejuicios asociados con los trastornos mentales.

### 5.1.5. Expresión creativa

El producto final de este proyecto tiene como objetivo sensibilizar a los lectores sobre los trastornos mentales, con un enfoque particular en los adolescentes. Se espera que, a través de la investigación, enfocando ideas e información clave dentro de la elaboración de los microcuentos ilustrados sea un recurso visual estratégico y visualmente atractivo centrado en los trastornos mentales de la depresión y la ansiedad. Por medio de la composición de la escritura de los textos y la composición de las ilustraciones se pretende explorar y explotar los síntomas claves que las personas que padecen estos trastornos sienten, convirtiéndolo en un recurso que busca resaltar la empatía poniéndose

en la posición de estas personas generando reflexión y a través de esto se crea una herramienta de apoyo hacia la sensibilización de los trastornos mentales en la Unidad Educativa “Juan Montalvo” de la ciudad de Ambato.

Ofrece un valor agregado al proporcionar un producto enfocado en los adolescentes, proporcionando narrativas de su preferencia, mejorando la experiencia de conocer y reflexionar sobre los trastornos mentales por medio de las ilustraciones

### 5.1.6. Materiales e Insumos y/o productos y servicios.

| Recursos | Descripción |
|---|---|
| **Laptop** | Asus Tuf Gaming |
| **Software de Diseño** | Adobe Illustrator |
| **Software de redacción** | Microsoft Word |
| **Software de ilustración** | Adobe Illustrator/Adobe Photoshop |
| **Impresora** | Prensa digital Ricoh Pro |

### 5.1.7. Presupuesto

| Recursos económicos usados durante el proyecto | | | |
|---|---|---|---|
| **Materiales** | Costo Unitario | Cantidad | Subtotal |
| **Servicios básicos** | 20 | 4 | $80 |
| **Costo de Diseño** | | | |
| **Transporte** | 1 | 10 | $10 |
| **Diagramación** | 30 | 2 | $60 |
| **Ilustración** | 20 | 12 | $240 |
| **Redacción de microcuentos** | 5 | 10 | $50 |
| **Recursos para el producto final** | | | |
| **Materiales** | Costo Unitario | Cantidad | Subtotal |
| **Portada y contraportada de pasta dura** | 20 | 2 | $40 |
| **Hojas couche de 150gr** | 0,75 | 28 | $21 |
| | | | $501 |

### 5.1.7.1. Construcción del prototipo

**Diagramación de los tomos**

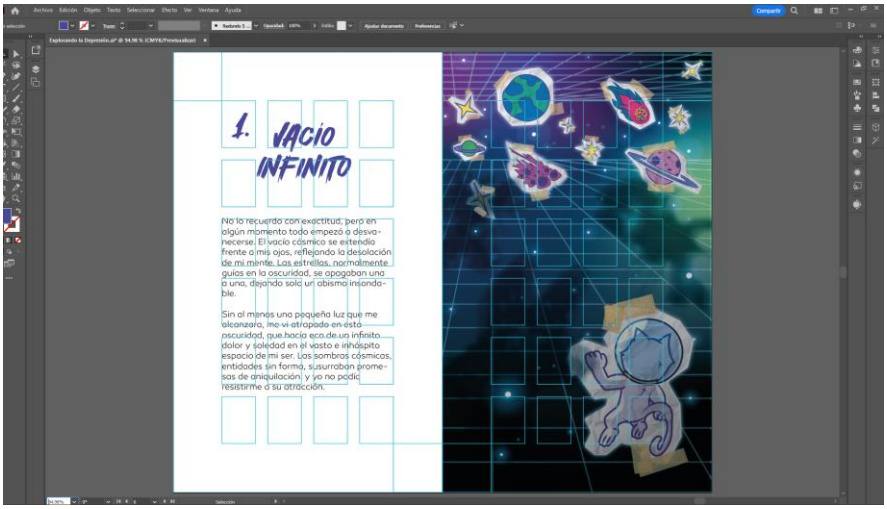



***Imagen 38. Diagramación***

Autor. Allison Acosta (2024)

**Construcción de personajes**

Para la elaboración de los tomos se creó un personaje protagónico para cada uno bajo un mismo estilo. Es importante no crear personajes humanos en concreto para la narrativa de los microcuentos con el fin de evitar la estigmatización mediante la representación visual de estereotipos de personas que padecen algún trastorno mental. Sin embargo, se utiliza la estrategia de utilizar animales personificados no solo con el fin de que las personas puedan sentir empatía por ellos sino también verse proyectados en los personajes independientemente de su género, raza, costumbres, etc.

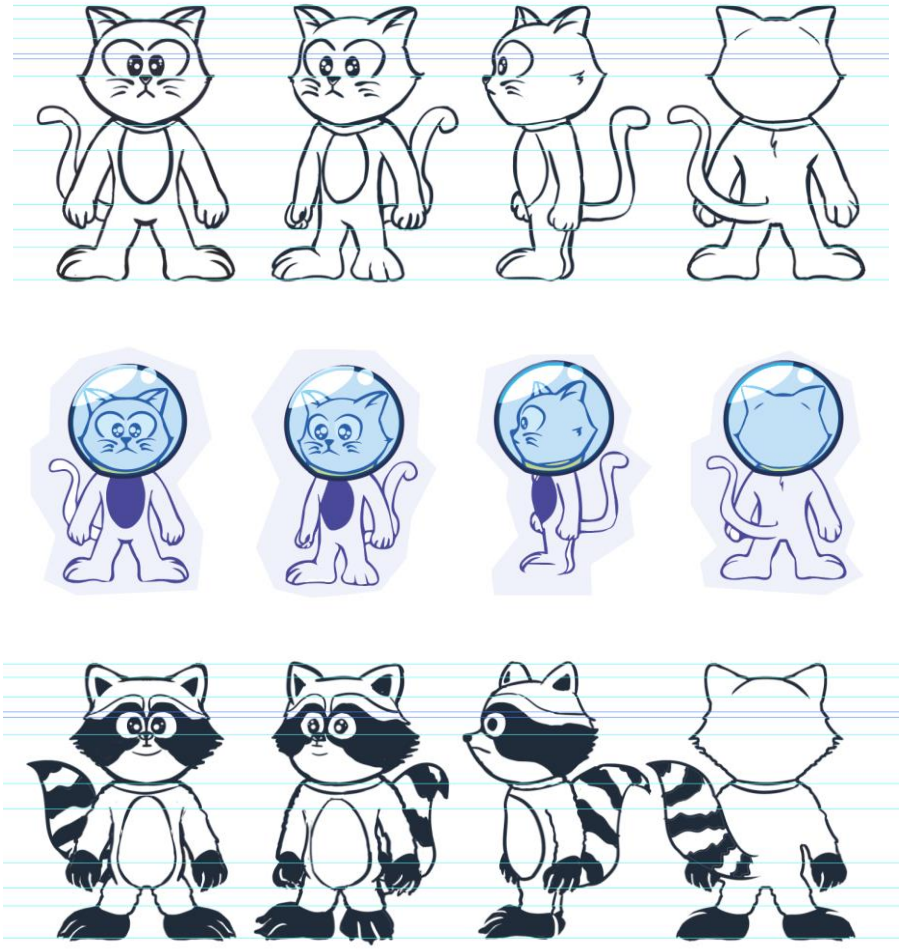


***Imagen 39. Personajes***

Autor. Allison Acosta (2024)

**Prototipo**

**Mockups de la propuesta**




***Imagen 40. Mockups***

Autor. Allison Acosta (2024)

**Composición de las ilustraciones**

Se utilizo 3 tipos de composición para las ilustraciones que son diagonal, en aspa y triangular.

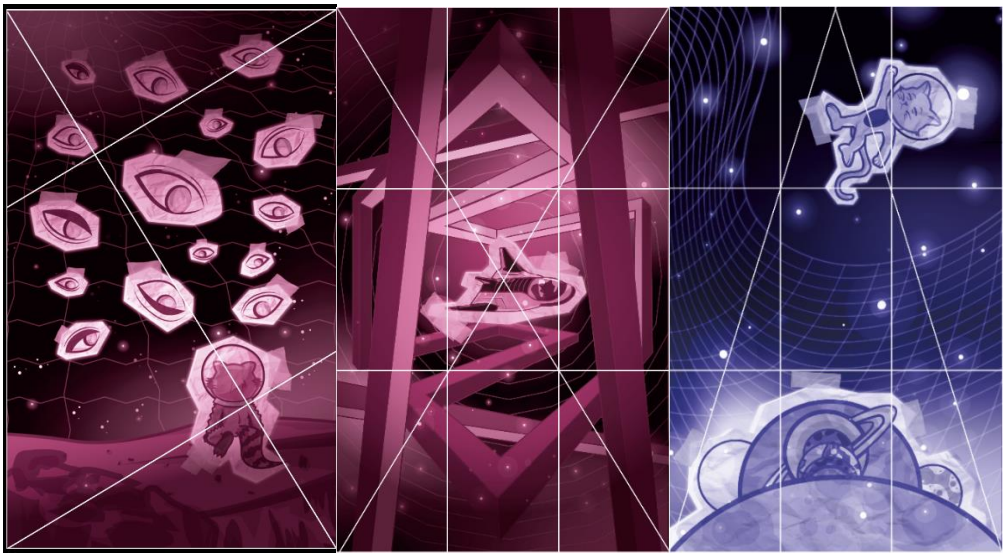


***Imagen 41. Composición Ilustraciones***

Autor. Allison Acosta (2024)

**Estructura de los microcuentos**

Como se registró a lo largo del desarrollo del proyecto, los microcuentos tienen un alto rol pedagógico por sus caracterizas literarias que son:

Brevedad, Lenguaje Preciso, intensidad narrativa, anécdota comprimida, la ambigüedad, lenguaje experimental, participación activa del lector, y final no conclusivo. Por lo que se establece que los microcuentos no sobrepasen las 100 palabras y también deban ser escritos en primera persona. El género literario que se optó por utilizar fue el horror cósmico ya que como se detectó en las encuestas es el que más interesa y agrada al público objetivo.

Para la narrativa se tomó en cuenta la recomendación del DECE la cual sugiere no profundizar mucho en la información sino en la empatía y prevención. Así mismo, se

resalta la exploración de los sentimientos o emociones que pueden llegar a sentir las personas con estos trastornos mentales. Por lo que, para la depresión se tomó en cuenta los síntomas más comunes, según la OMS. “dificultades para concentrarse, sentimiento de culpa excesiva o de baja autoestima, falta de esperanza acerca del futuro, pensamientos de muerte o suicidio, alteraciones del sueño, cambios en el apetito o en el peso, sensación de cansancio o de falta de energía.” (OMS, 2022)

En cambio, "los episodios de Ansiedad, pueden tener: dificultad para concentrarse o tomar decisiones, irritabilidad, tensión o inquietud, náuseas o malestar abdominal, palpitaciones, sudoración, tiritones o temblores, trastornos del sueño, sensación de peligro inminente, de pánico o de fatalidad.” (OMS, 2022)

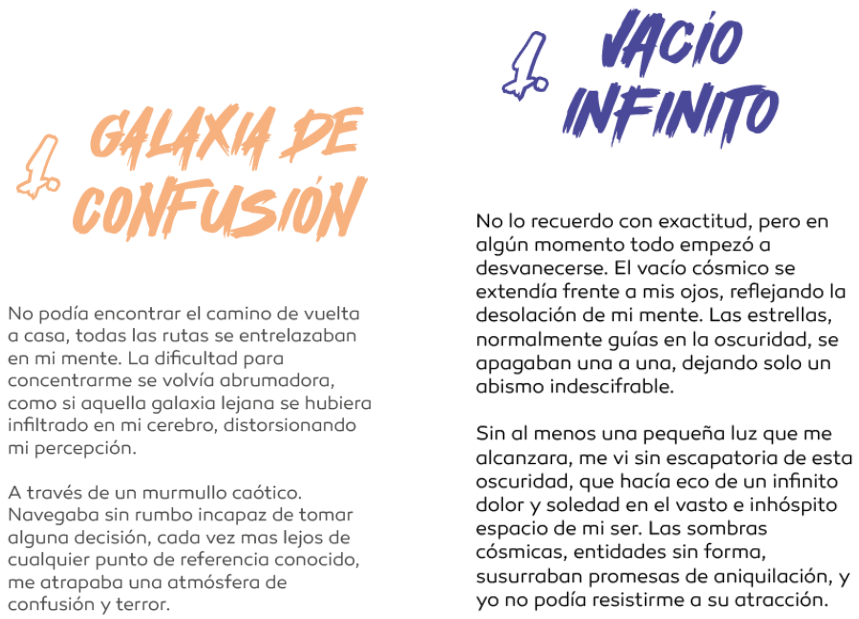



***Imagen 42. Microcuentos***

Autor. Allison Acosta (2024)

**Stickers**

El material editorial contará con stickers en su última hoja, añadiendo un valor agregado significativo para el público objetivo. Estos stickers no solo sirven como elementos decorativos, sino que también facilitan una interacción más profunda y personal con el contenido del microcuento ilustrado. Al permitir a los lectores manipular y utilizar los stickers, se fomenta una mayor conexión emocional y una identificación más fuerte con la propuesta narrativa. Los stickers pueden ser utilizados para resaltar temas importantes, marcar pasajes favoritos o incluso para que los lectores creen sus propias interpretaciones visuales de los conceptos explorados en el cuento. Esta característica adicional transforma la lectura en una experiencia más dinámica y participativa, enriqueciendo la comprensión y el disfrute del material.




***Imagen 43. Stickers***

Autor. Allison Acosta (2024)

Se puede ver el manual de estilos completo y tomos:
https://drive.google.com/drive/folders/1HxS58SHkba6gBStoFXCeoPU-AiCLBLdC?usp=sharing

### 5.1.8. Validación de la propuesta

Para medir el grado efectividad del producto se realizó una experimentación la cual estuvo dividida en dos secciones.

La primera fue conocer el grado de sensibilización de los adolescentes, por lo que se les planteo dos preguntas claves de respuesta abierta antes y después de haber utilizado el producto, las cuales fueron:

- ¿cómo se sienten acerca de la ansiedad y la depresión?
- ¿cree que es importante que los adolescentes conozcan sobre este tema y por qué?

Al ser preguntas con respuestas abiertas se optó por crear una escala de grado de sensibilidad respecto a los trastornos mentales expuestos para la interpretación de los resultados la cual consistió en:

**Poco ---------- Nada ---------- Normal ---------- Mucho ---------- Bastante**

Existe una cantidad pequeña de estudiantes los cuales han sido catalogados con poca o nada de sensibilidad inicial ya que ellos no conocen de los trastornos y tampoco creen padecerlos, sin embargo, piensan que es importante conocer sobre los temas para saber cómo actuar, ayudar a otras personas que lo padecen y evitar consecuencias significativas. Luego del uso del producto algunos mencionan que se sienten tristes respecto a estos trastornos mentales por las afectaciones que tienen en aquellas personas que los padecen mientras otros se sienten felices de nunca haberlos experimentado aun así sieguen creyendo que es importante conocer sobre estos.

En su contraparte otros estudiantes mencionan que se sienten mal, afligidos o impactados por aquellas personas que padecen ansiedad o depresión y mencionan que es importante conocer sobre el tema ya que hay varios adolescentes que sufren por ello. Por lo que se les ha catalogado con una sensibilidad inicial normal, sin embargo, se pudo notar una notable diferencia a la hora de utilizar los términos para referirse a la depresión y a la ansiedad. Antes del uso del producto se refieren a la ansiedad y a la depresión de una

forma ambigua como “tema” “tópico” o también como un sentimiento de tristeza, después del uso del producto utilizan la terminología correcta para referirse que es “trastorno mental” de igual forma se atreven a indagar más en sus respuestas en la cual mencionan algunos síntomas de la depresión como la tristeza extrema constante o sensación de soledad y en el caso de la ansiedad a la preocupación y estrés extremo por alguna circunstancia y también algunos estudiante mencionan que hacer en caso de sentirse así como buscar personas de confianza o acudir a un especialista. Por lo que esto podría sugerir que después del uso del producto se tiene una mejoría respecto a su conocimiento sobre la depresión y la ansiedad, de igual forma se puede interpretar que el grado de sensibilidad aumenta a bastante ya que se sienten mayor empatía por aquellas personas que padecen trastornos mentales al tener una visión más amplia de conocer que conlleva vivir con un trastorno mental.

Por otro lado, vemos que algunos estudiantes se expresaron desde sus propias vivencias en por lo que menciona haber vivido alguno de estos trastornos o a veces sentirlos. Por lo que sus respuestas no son tan detalladas se califican de una sensibilidad normal o mucha, dependiendo el caso. Después del uso del producto algunos estudiantes mencionan que se sintieron mejor al saber que existe material de apoyo como el expuesto que los ayuda a saber más del tema. También menciona medidas preventivas en especial el acudir con algún especialista de salud mental por lo que se puede interpretar que la sensibilidad fue alta después del uso del producto.

Tabla 18. Grado de Sensibilización

| | Grado de sensibilidad inicial | | | | | Grado de sensibilidad final | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 1 Nada | 2 Poco | 3 Normal | 4 Mucho | 5 Bastante | 1 Nada | 2 Poco | 3 Normal | 4 Mucho | 5 Bastante |
| **Estudiante 1** | | x | | | | | | | x | |
| **Estudiante 2** | x | | | | | | | | x | |
| **Estudiante 3** | | x | | | | | | | x | |
| **Estudiante 4** | x | | | | | | | | x | |
| **Estudiante 5** | | x | | | | | | | x | |
| **Estudiante 6** | | | x | | | | | | x | |
| **Estudiante 7** | | | | x | | | | | | x |
| **Estudiante 8** | | | x | | | | | | x | |
| **Estudiante 9** | | | x | | | | | | | x |
| **Estudiante 10** | | | x | | | | | | x | |
| **Estudiante 11** | | | x | | | | | | | x |
| **Estudiante 12** | | | x | | | | | | x | |
| **Estudiante 13** | | | x | | | | | | | x |
| **Estudiante 14** | | | x | | | | | | x | |
| **Estudiante 15** | | | x | | | | | | x | |
| **Estudiante 16** | x | | | | | | | x | | |
| **Estudiante 17** | | | x | | | | | | | |
| **Estudiante 18** | | | x | | | | | | x | |
| **Estudiante 19** | | | x | | | | | | | x |
| **Estudiante 20** | | | x | | | | | | x | |
| **Estudiante 21** | | | x | | | | | | | x |
| **Estudiante 22** | | | x | | | | | | x | |
| **Estudiante 23** | | | x | | | | | | | x |
| **Estudiante 24** | | | x | | | | | | | x |
| **Estudiante 25** | | | | x | | | | | | x |
| **Estudiante 26** | | | x | | | | | | | x |
| **Estudiante 27** | | | | x | | | | | | x |
| **Estudiante 28** | | | x | | | | | | | x |
| **Estudiante 29** | | | x | | | | | | | x |
| **Estudiante 30** | | | x | | | | | | | x |

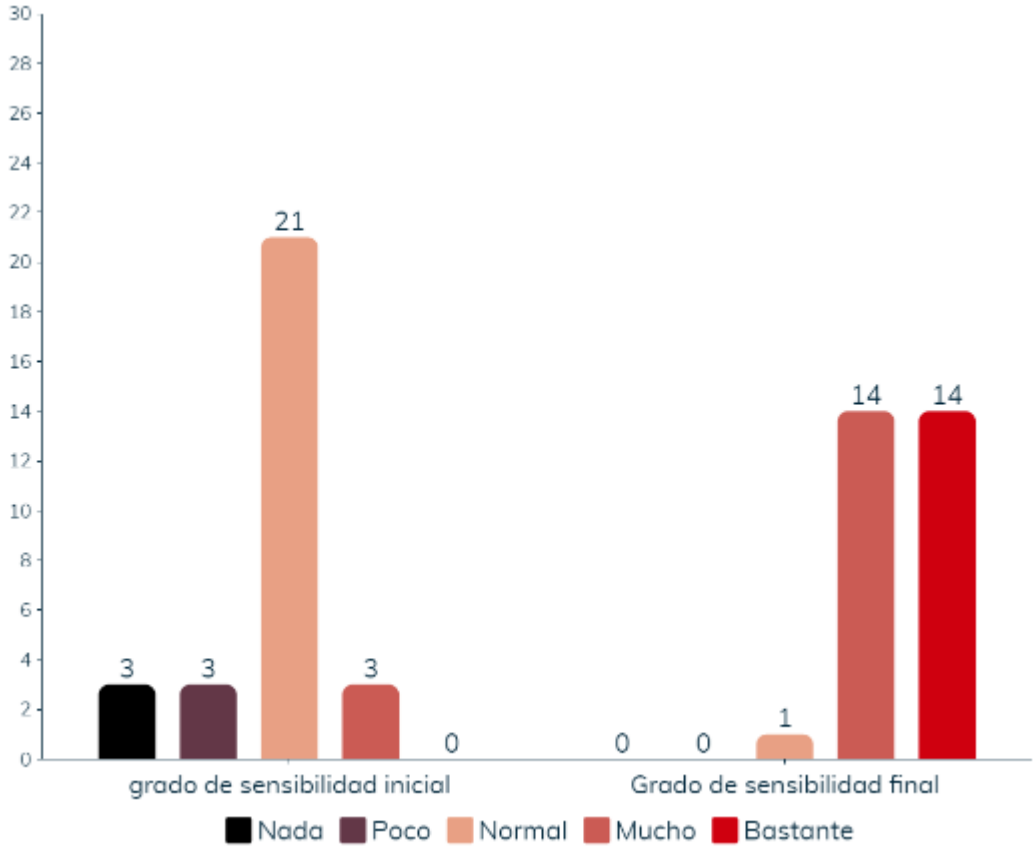



***Gráfico 21. Grados de sensibilización***

En este caso se utiliza la comparación de muestras dependientes, ya que ambas muestras están conectadas al ser realizadas al mismo grupo de sujetos.

**Estadísticas de muestras emparejadas**

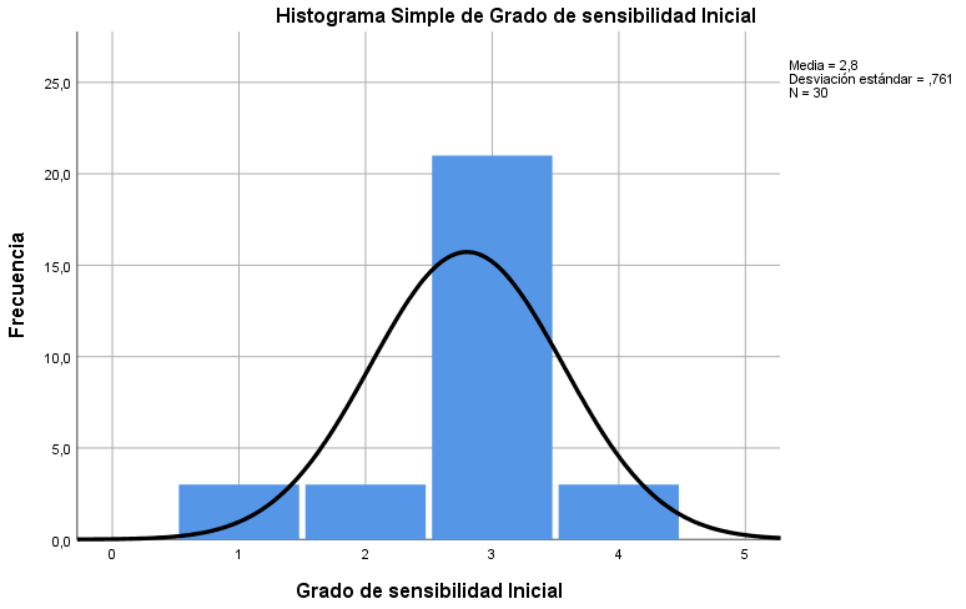
| | | Media | N | Desv. Desviación | Desv. Error promedio |
|---|---|---|---|---|---|
| Par 1 | Grado de sensibilidad Inicial | 2,80 | 30 | ,761 | ,139 |
| | Grado de sensibilidad final | 3,97 | 30 | 1,450 | ,265 |

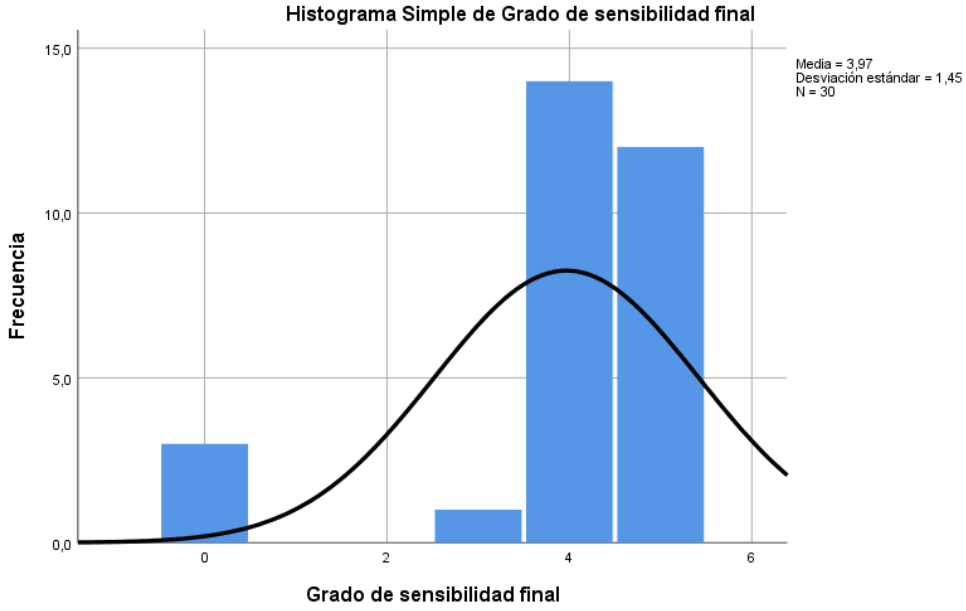
**Correlaciones de muestras emparejadas**

| | | N | Correlación | Sig. |
|---|---|---|---|---|
| Par 1 | Grado de sensibilidad Inicial & Grado de sensibilidad final | 30 | ,150 | ,429 |

**Prueba de muestras emparejadas**

| | | Diferencias emparejadas | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | 95% de intervalo de confianza de la diferencia | | | | |
| | | Media | Desviación | Desv. Error promedio | Inferior | Superior | | | Sig. (bilateral) |
| Par 1 | Grado de sensibilidad Inicial - Grado de sensibilidad final | -1,167 | ,533 | ,280 | -1,739 | -,594 | 4,168 | 9 | ,000 |




**Interpretación:** La experimentación realizada para evaluar la efectividad del producto mostró una mejora significativa en la sensibilización de los adolescentes respecto a la ansiedad y la depresión. El grado de significancia en menor al 0.05% se acepta la hipótesis alterna, por lo que se comprueba que el comportamiento inicial es

diferente, con una media de 2.8, y la media final es de 3.9. Estos resultados indican que la propuesta fue efectiva en aumentar el grado de sensibilización sobre los trastornos mentales entre los estudiantes de la Unidad Educativa “Juan Montalvo”, confirmando que el producto es un valioso recurso de apoyo educativo en este ámbito.

#### 5.1.8.1. Interés, la atención, la participación y la observación

Para complementar la validación de la propuesta, Se utilizo un test de observación dividido en dos partes que fue realizado a 3º estudiantes de la institución, dicho test fue ejecutado en dos grupos 15 adolescentes de 14 años y 15 adolescentes de 16 años de la institución y se tomó como base el conocimiento previo que tenían acerca de la ansiedad y la depresión. Este test es para evaluar el interés, la atención, la participación y la observación. La actitud y los va1ores técnicos del producto.

Ítem 1: El adolescente muestra interés por los temas que expone el producto.

Tabla 19. Interés, la atención, la participación y la observación

| | **Grupo de control A (14 años)** | | **Grupo de control B (16 años)** | |
|---|---|---|---|---|
| **Opciones** | F | P | F | P |
| **Bastante** | 10 | 66.6% | 11 | 73.3% |
| **Mucho** | 0 | 0% | 3 | 20% |
| **Normal** | 5 | 33.3% | 1 | 6.6% |
| **Muy poco** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Nada** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

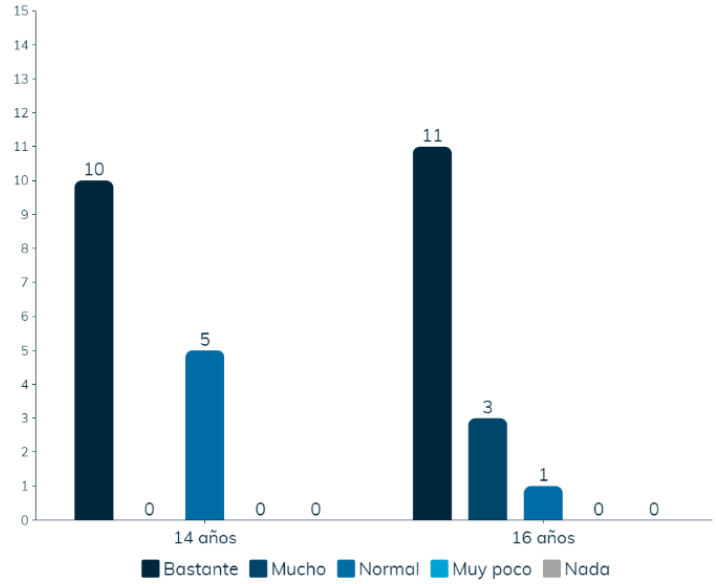



***Gráfico 22. Grados de interés***

**Interpretación:** El interés del producto oscila en normal y bastante por los adolescentes de 14 años mientras que para los adolescentes de 16 años el interés fue de bastante, mucho y normal. Por lo que ambos grupos tuvieron una tendencia de interés similar por los temas presentados en el producto.

Ítem 2: El adolescente entendió los temas que expone el producto.

| | **Grupo de control A** | | **Grupo de control B** | |
|---|---|---|---|---|
| **Opciones** | F | P | F | P |
| **Bastante** | 5 | 33.3% | 5 | 33.3% |
| **Mucho** | 5 | 33.3% | 7 | 46.6% |
| **Normal** | 5 | 33.3% | 3 | 20% |
| **Muy poco** | 0 | 0% | 0 | 0% |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Nada** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

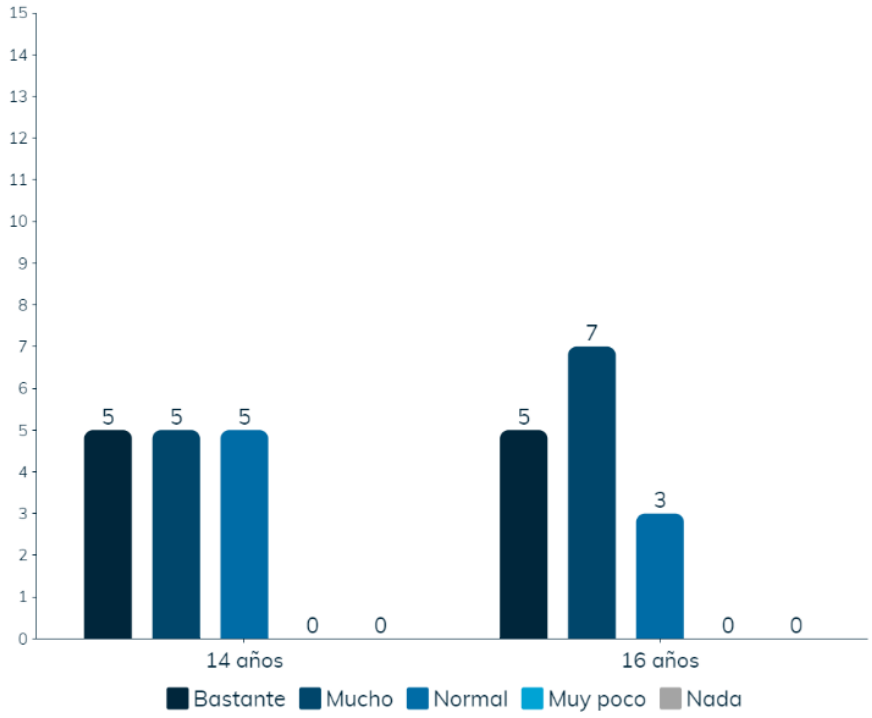



***Gráfico 23. Grados de atención***

**Interpretación:** El grupo A entendió el tema entre normal, mucho y bastante con un 33.3% casa uno mientras que el grupo B entendió predomina la opción de mucha comprensión con 46.6% seguida de bastante con 33.3% y finalmente normal con 20%. Por lo que el entendimiento general del producto está entre normal y bastante en ambos grupos, resaltando que el grupo B entendió de mejor manera.

Ítem 3: El adolescente manipulo y observo el producto.

| | **Grupo de control A** | | **Grupo de control B** | |
|---|---|---|---|---|
| **Opciones** | F | P | F | P |
| **Bastante** | 6 | 40% | 4 | 26.6% |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Mucho** | 4 | 26.6% | 9 | 60% |
| **Normal** | 3 | 20% | 2 | 13.3% |
| **Muy poco** | 2 | 13.3% | 0 | 0% |
| **Nada** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

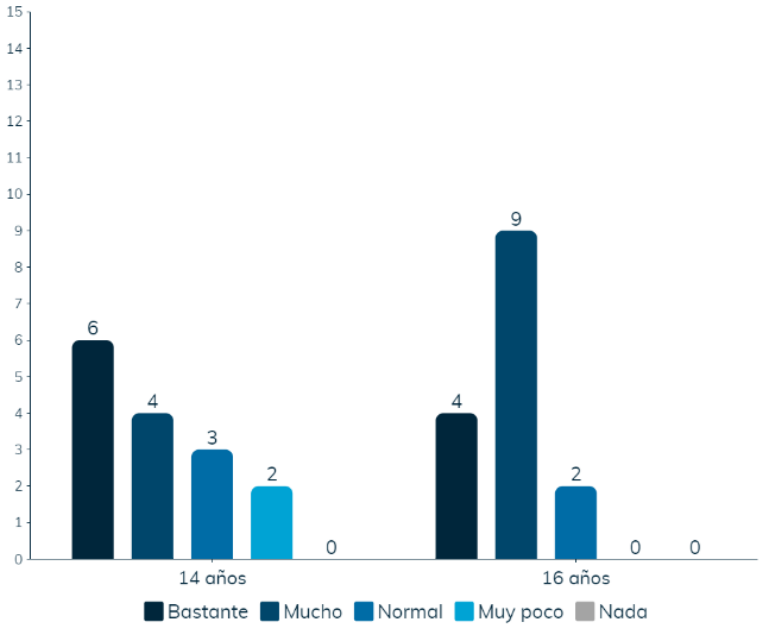



***Gráfico 24. Grados de participación***

**Interpretación:** El grupo A mostró bastante grado de manipulación del producto a nivel general sin embargo existieron 2 estudiante que manipularon muy poco el producto, mientras que el grupo B manipulo mucho a nivel general. Existe variaciones respecto al nivel de manipulación del producto sin embargo sigue oscilando entre normal, mucho y bastante.

Ítem 4: El adolescente cree que el diseño del producto es atractivo

| | **Grupo de control A** | **Grupo de control B** |
|---|---|---|

| Opciones | F | P | F | P |
|---|---|---|---|---|
| **Bastante** | 14 | 93.3% | 13 | 86.6% |
| **Mucho** | 0 | 0% | 1 | 6.6% |
| **Normal** | 0 | 0% | 1 | 6.6% |
| **Muy poco** | 1 | 6.6% | 0 | 0% |
| **Nada** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

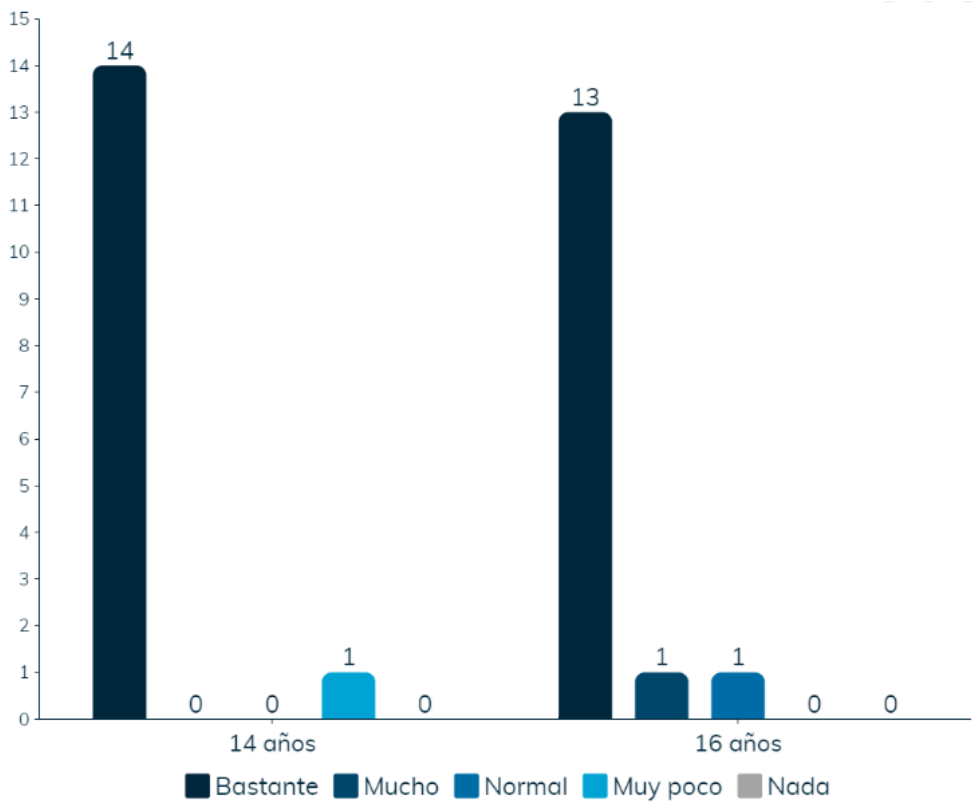



***Gráfico 25. Grados de atención***

**Interpretación:** El grupo a y B piensan que el diseño del producto es bastante atractivo a excepción de 3 estudiante que seleccionaron por poco, normal y mucho respectivamente.

Se puede interpretar que el diseño y concepto del producto fueron acertados y suficientemente atractivos a nivel general para los adolescentes.

**Actitud**

**Ítem 1: ¿Cuál fue la actitud del adolescente antes de revisar el producto?**

| | **Grupo de control A** | | **Grupo de control B** | |
|---|---|---|---|---|
| **Opciones** | F | P | F | P |
| **Interesado** | 10 | 66.6% | 6 | 40% |
| **Contento** | 2 | 13.3% | 8 | 53.3% |
| **Desinteresado** | 2 | 13.3% | 0 | 0% |
| **Distraído** | 1 | 6.6% | 1 | 6.6% |
| **Aburrido** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

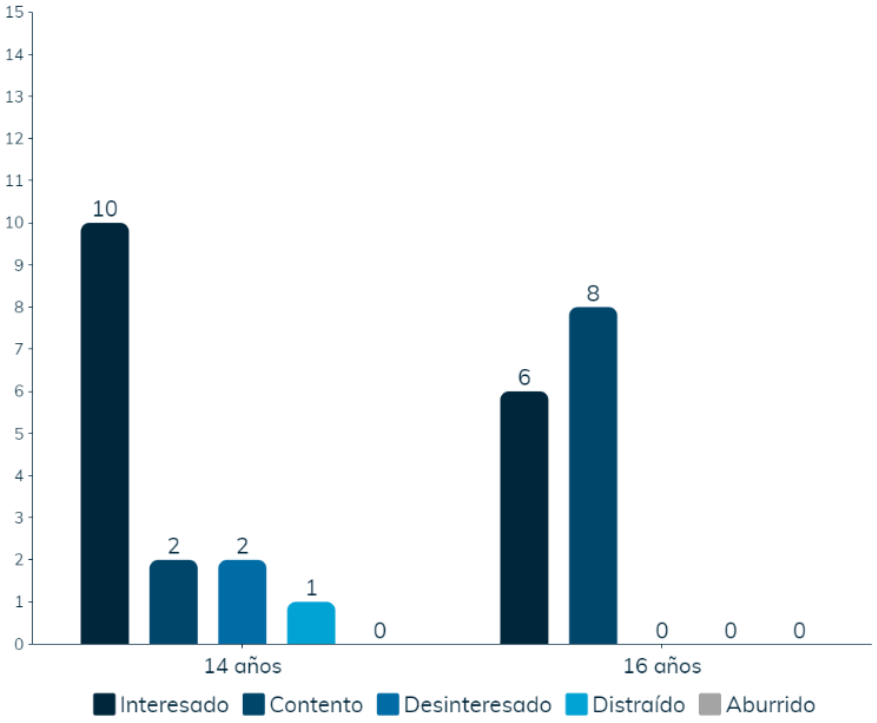



***Gráfico 26. Actitud Inicial***

**Interpretación:** Se puede notar que el grupo A tuvo una actitud de interés antes de la exposición del producto esto se podría interpretar como una expectativa que tenían acerca de la actividad que se realizó, mientras que el grupo B mantuvo una actitud entre contenta e interesada antes de la manipulación del producto.

**Ítem 2: ¿Cuál fue la actitud del adolescente al revisar el producto?**

| | **Grupo de control A** | | **Grupo de control B** | |
|---|---|---|---|---|
| **Opciones** | F | P | F | P |
| **Interesado** | 10 | 66.6% | 11 | 73.3% |
| **Contento** | 5 | 33.3% | 4 | 26.6% |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Desinteresado** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Distraído** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Aburrido** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

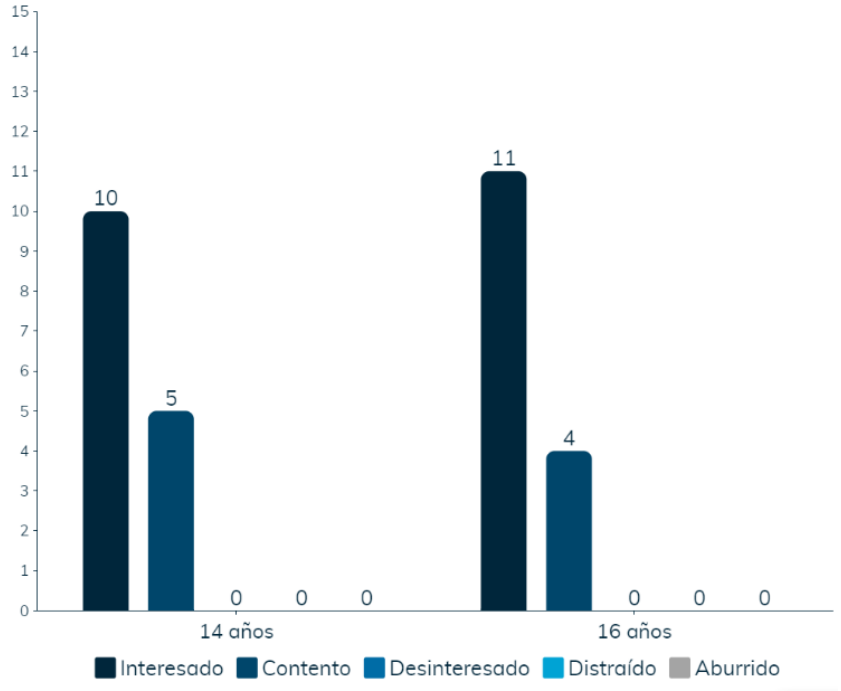



***Gráfico 27. Actitud Durante***

**Interpretación:** Se puede notar que ambos grupos, la mayoría de estudiantes mostraron una actitud de interés a la hora de revisar el producto, mientras en ambos grupos varios se mostraron contentos. Esto se podría interpretar como una alta aceptación por parte de los estudiantes hacia al producto ya que ninguno se mostró aburrido, distraído o desinteresado.

**Ítem 3: ¿Cuál fue la actitud del adolescente después de revisar el producto?**

| | **Grupo de control A** | **Grupo de control B** |
|---|---|---|

| Opciones | F | P | F | P |
|---|---|---|---|---|
| **Interesado** | 12 | 80% | 11 | 73.3% |
| **Contento** | 1 | 6.6% | 4 | 26.6% |
| **Desinteresado** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Distraído** | 2 | 13.3% | 0 | 0% |
| **Aburrido** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

**Interpretación:** Se puede notar que después del uso del producto su actitud se mantuvo en interés a nivel general, seguido de una actitud contenta, cabe mencionar que 2 personas tuvieron una actitud distraída al final. Esto se podría interpretar que a lo largo de la experimentación los estudiantes mantuvieron una actitud interesada y contenta.

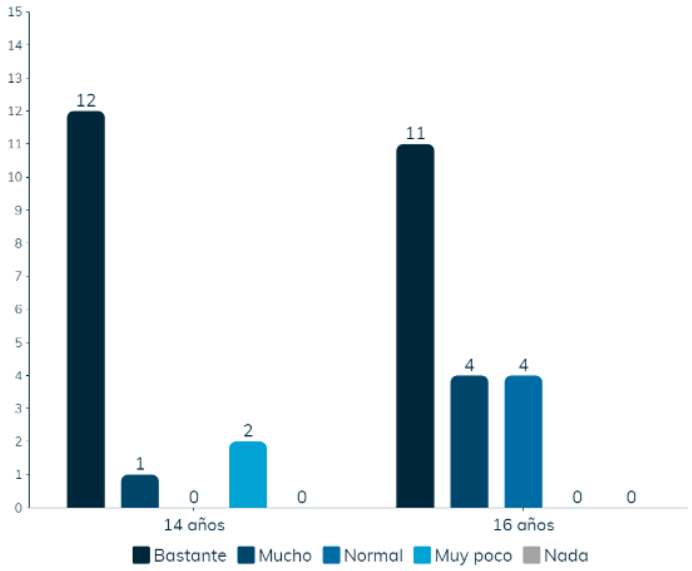



***Gráfico 28. Actitud posterior***

**Valores técnicos del producto**

**Ítem 1: ¿qué tan legibles fueron los textos del producto?**

| | Grupo de control A | | Grupo de control B | |
|---|---|---|---|---|
| **Opciones** | F | P | F | P |
| **5 (Bastante)** | 12 | 80% | 10 | 66.6% |
| **4 (Mucho)** | 2 | 13.3% | 4 | 26.6% |
| **3 (Normal)** | 1 | 6.6% | 1 | 6.6% |
| **2 (Muy poco)** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **1 (Nada)** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

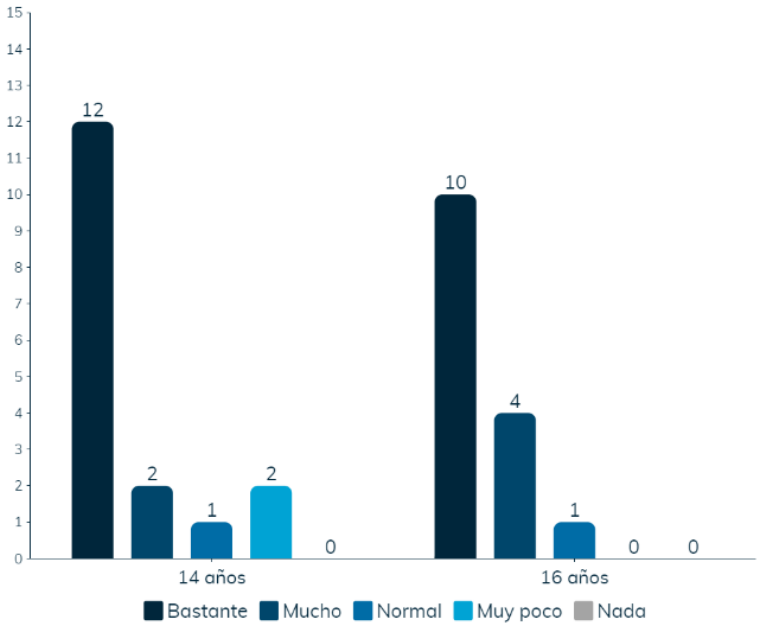



***Gráfico 29. Legibilidad***

**Interpretación:** Tanto como el grupo A y B están de acuerdo en que los textos fueron lo bastante legibles**,** seguido de mucho y normal. Cabe mencionar que 2 personas creen que los textos fueron poco legibles por lo que se puede interpretar que la razón de esto puede

ser externa. A nivel general se puede decir que los textos fueron lo bastante legibles para los estudiantes.

**Ítem 2: ¿qué tan entendibles fueron las ilustraciones?**

| | Grupo de control A | | Grupo de control B | |
|---|---|---|---|---|
| **Opciones** | F | P | F | P |
| **5 (Bastante)** | 8 | 53.3% | 13 | 86.6% |
| **4 (Mucho)** | 5 | 33.3% | 1 | 6.6% |
| **3 (Normal)** | 2 | 13.3% | 0 | 0% |
| **2 (Muy poco)** | 0 | 0% | 1 | 6.6% |
| **1 (Nada)** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

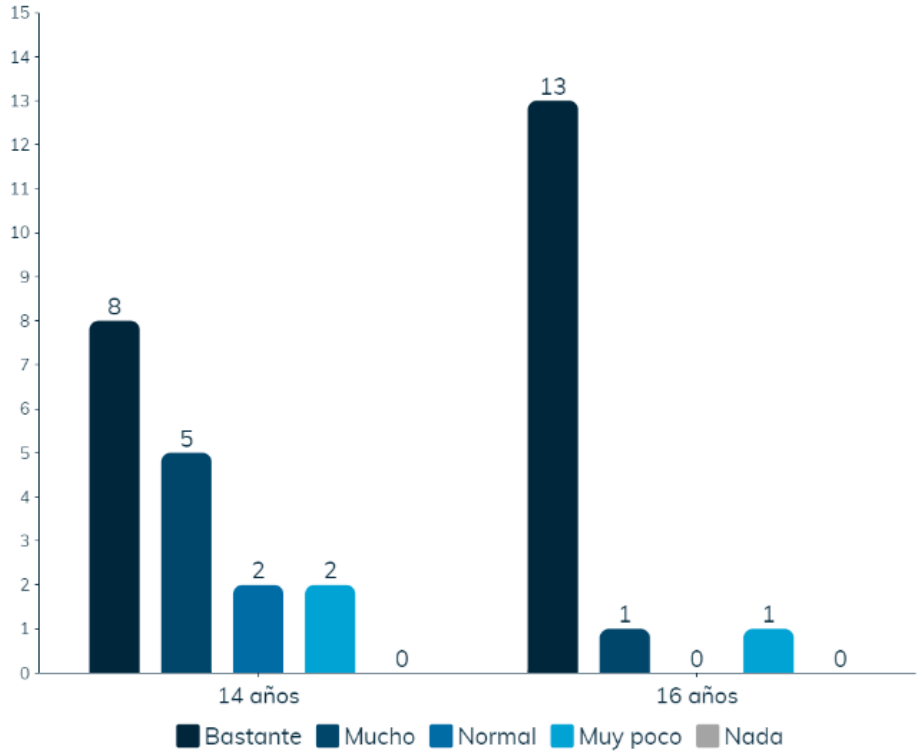


*Gráfico 30. Ilustraciones*

**Interpretación:** Se puede observar que el grupo B entendió bastante las ilustraciones con un 86.6% mientras que el grupo A varía entre bastante y mucho, 3 personas mencionan que entendieron muy poco sobre las ilustraciones y dos personas señalaron un entendimiento normal. Por ende, se puede señalar que las ilustraciones fueron bastante entendibles a nivel general con algunas excepciones.

**Ítem 3: ¿el mensaje e intención del producto fue claro?**

| | **Grupo de control A** | | **Grupo de control B** | |
|---|---|---|---|---|
| **Opciones** | F | P | F | P |
| **5 (Bastante)** | 13 | 86.6% | 12 | 80% |
| **4 (Mucho)** | 1 | 6.6% | 2 | 13.3% |
| **3 (Normal)** | 1 | 6.6% | 1 | 6.6% |
| **2 (Muy poco)** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **1 (Nada)** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

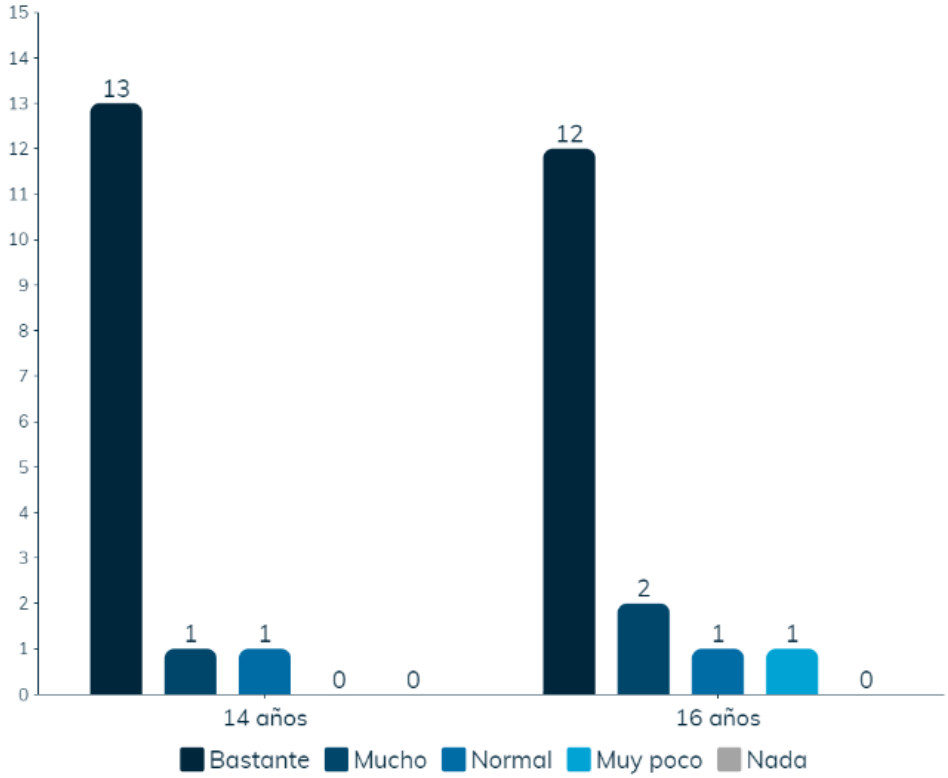



***Gráfico 31. Mensaje***

**Interpretación:** La mayoría de estudiante cree que el mensaje e intención del producto es bastante claro, mientras 3 personas señal que es muy claro y otras 2 personas señalaron que normal, mientras únicamente una persona señalo que muy poco. Se puede interpretar que a nivel general el mensaje y la intención del producto fue bastante claro en ambos grupos.

**Ítem 4: ¿Cree que los colores se relacionan con el tema?**

| | **Grupo de control A** | | **Grupo de control B** | |
|---|---|---|---|---|
| **Opciones** | F | P | F | P |
| **5 (Bastante)** | 10 | 66.6% | 5 | 33.3% |
| **4 (Mucho)** | 3 | 20% | 6 | 40% |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **3 (Normal)** | 2 | 13.3% | 4 | 26.6% |
| **2 (Muy poco)** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **1 (Nada)** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

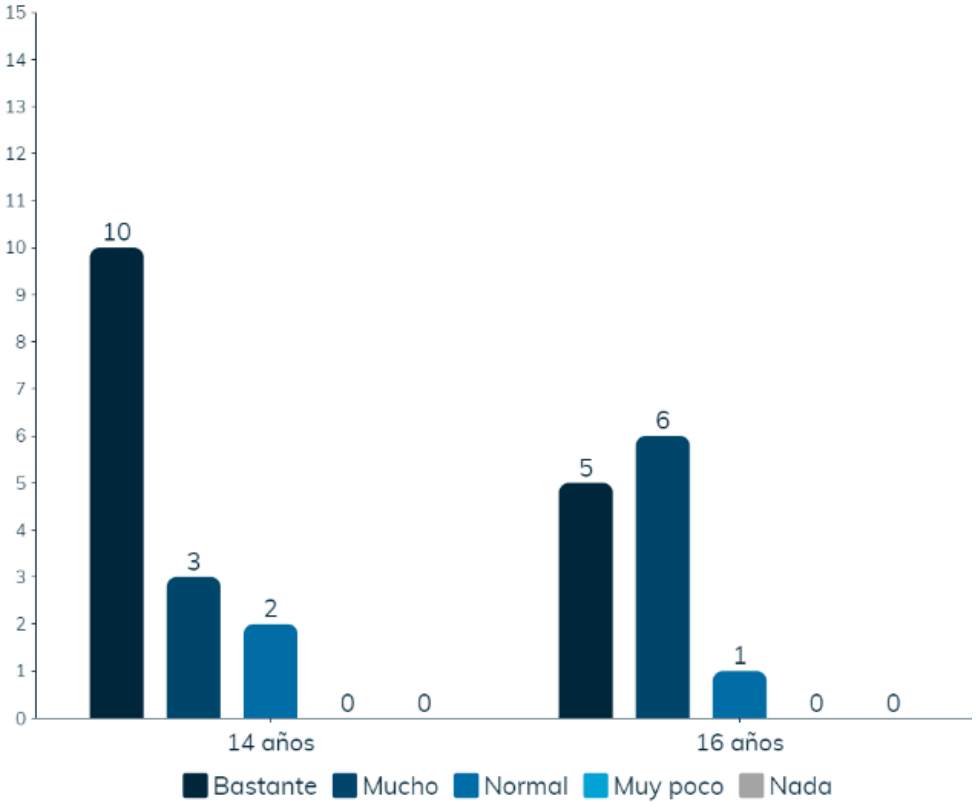



***Gráfico 32. Cromática***

**Interpretación:** El grupo A piensa que la cromática utilizada es lo bastante acertada para el tema, mientras que el grupo B opina entre bastante y mucho, 3 personas señalaron que la relación del tema y la cromática es normal. Se puede interpretar que la cromática utilizada es relaciona con el tema entre bastante y mucha, con algunas excepciones de normal, cabe mencionar que no existen opiniones negativas.

**Ítem 5: ¿los microcuentos fueron de una lectura ligera?**

| | Grupo de control A | | Grupo de control B | |
|---|---|---|---|---|
| **Opciones** | F | P | F | P |
| **5 (Bastante)** | 6 | 40% | 7 | 46.6% |
| **4 (Mucho)** | 4 | 26.6% | 4 | 26.6% |
| **3 (Normal)** | 5 | 33.3% | 4 | 26.6% |
| **2 (Muy poco)** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **1 (Nada)** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

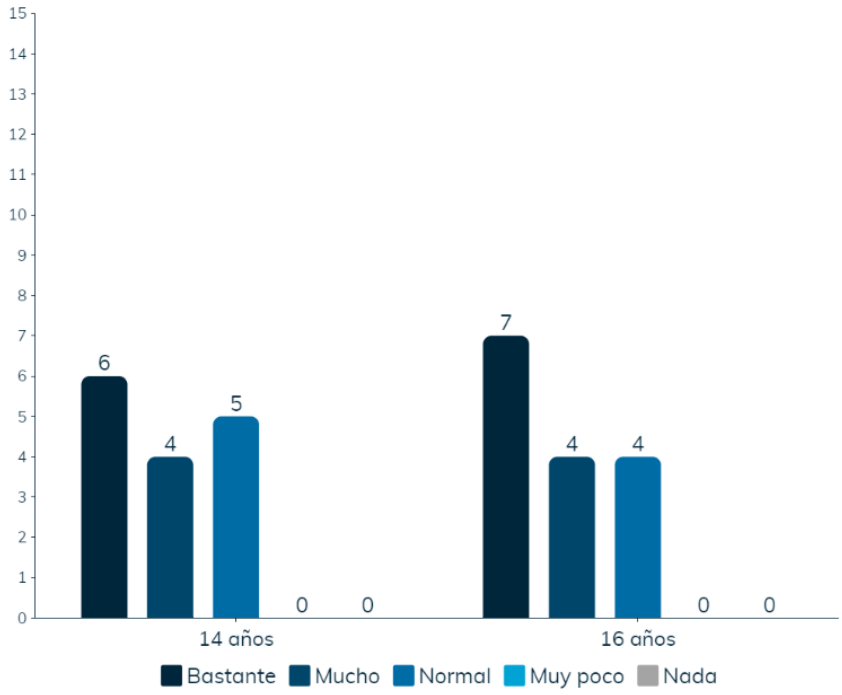



***Gráfico 33. Lectura ligera***

**Interpretación:** Aquí se puede notar que en ambos grupos existe opiniones divididas acerca de lectura de los microcuentos, aproximadamente la mitad de los sujetos piensa

que la lectura fue lo bastante ligera, seguido de entre una lectura normal y muy ligera. No existe opiniones contrarias como muy poco o nada. Por lo que se puede interpretar que la elección de microcuentos fue acertada ya que los estudiantes exponen que la lectura oscila entre normal y bastante con respecto a su ligereza.

**Ítem 6: ¿el tamaño del producto les pareció apropiado?**

| | **Grupo de control A** | | **Grupo de control B** | |
|---|---|---|---|---|
| **Opciones** | F | P | F | P |
| **5 (Bastante)** | 11 | 73.3% | 7 | 46.6% |
| **4 (Mucho)** | 3 | 20% | 8 | 53.3% |
| **3 (Normal)** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **2 (Muy poco)** | 1 | 6.6% | 0 | 0% |
| **1 (Nada)** | 0 | 0% | 0 | 0% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

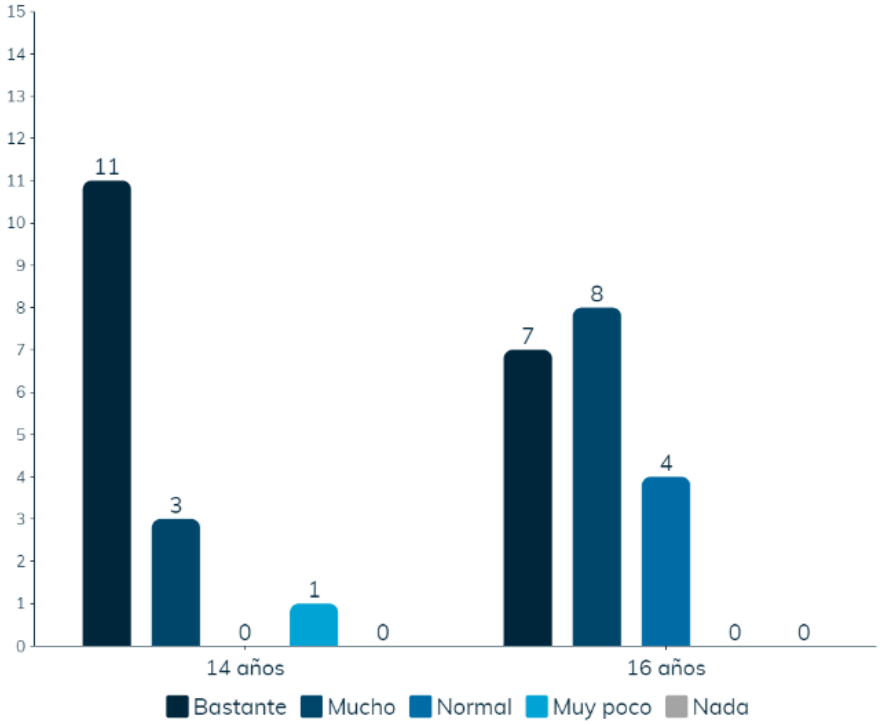



***Gráfico 34. Formato***

**Interpretación:** El grupo A en su mayoría (73.3%) piensa que el tamaño del producto es bastante acertado mientras el grupo B piensa que el tamaño es muy apropiado y lo bastante en su mayoría. Cabe mencionar que 4 personas creen que el tamaño es normalmente apropiado y una persona piensa que es muy poco. Se puede interpretar que a nivel general el formato del producto fue acertado, aunque existe un caso aislado que opina lo contrario.

**Ítem 7: ¿Qué le pareció más llamativo de la composición?**

| | **Grupo de control A** | | **Grupo de control B** | |
|---|---|---|---|---|
| **Opciones** | F | P | F | P |
| **Ilustración** | 15 | 100% | 8 | 53.3% |
| **Texto** | 0 | 0% | 7 | 46.6% |
| **Total** | 15 | 100% | 15 | 100% |

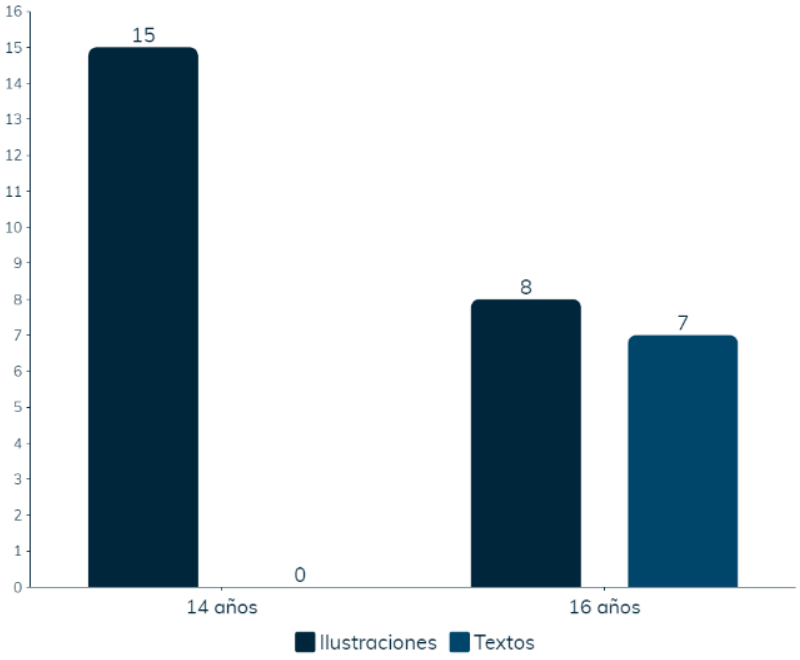



***Gráfico 34. Ilustraciones y Textos***

**Interpretación:** Se puede observar que en el grupo A existió una preferencia hacia las ilustraciones en la cual todos están de acuerdo que estas fueron más llamativas por sobre los textos, mientras en el grupo B existe una opinión dividida en la cual les llamo más la atención las ilustraciones (únicamente por sobre una persona) y casi la mitad sintió que los textos fueron más llamativos. Se puede interpretar que los adolescentes de menor edad se sienten más atraídos por el mensaje visual antes que por el contenido literario, este patrón cambia en los adolescentes de 16 años los cuales siente una atracción casi unánime por ambos.

**Interpretación general**

La experimentación realizada con estudiantes de 14 y 16 años para validar la propuesta del producto reveló resultados positivos en términos de interés, comprensión, manipulación y percepción del diseño del producto.

En ambos grupos, la mayoría de los adolescentes mostró un alto interés por los temas de ansiedad y depresión, con una atención predominante en los niveles de "bastante" y "mucho". El entendimiento del contenido también fue significativo, con la mayoría de los estudiantes comprendiendo los temas expuestos a niveles altos. La manipulación del producto mostró variaciones, pero en general fue adecuada, con mayor manipulación observada en el grupo de 16 años.

El diseño del producto fue considerado atractivo por casi todos los estudiantes, destacando su aceptación. La actitud de los adolescentes se mantuvo interesada y positiva a lo largo de la experimentación, lo que sugiere una alta aceptación del producto.

En términos de valores técnicos, los textos fueron considerados legibles y las ilustraciones, entendibles, con el mensaje y la intención del producto siendo claros para la mayoría. La cromática utilizada fue bien recibida y considerada adecuada para el tema. Los microcuentos fueron vistos como de lectura ligera, y el tamaño del producto fue mayormente considerado apropiado.

En conclusión, la propuesta del producto demostró ser efectiva en captar el interés, facilitar la comprensión y mantener una actitud positiva entre los adolescentes. Las ilustraciones y textos fueron bien recibidos, y el diseño general fue atractivo, confirmando que el producto es un recurso valioso para educar y sensibilizar a los adolescentes sobre la ansiedad y la depresión.

# CAPÍTULO VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

## 6.1. Conclusiones

- A través de las entrevistas realizadas al DECE de la institución y a los docentes, se obtuvo una base sólida sobre los trastornos mentales más comunes entre los estudiantes, destacándose la ansiedad y la depresión. Esto nos permitió enfocar el proyecto específicamente en estos dos trastornos.
- Mediante la investigación bibliográfica, se establecieron parámetros pedagógicos para los microcuentos, los cuales fueron reforzados con entrevistas a especialistas en literatura y pedagogía. De esta manera, se comprendió cómo este género narrativo puede ofrecer diversos aportes pedagógicos, apoyando el objetivo general del proyecto.
- Con base en la información recopilada a través de encuestas a los adolescentes de la institución, se propuso el concepto para el diseño de tomos de microcuentos ilustrados sobre trastornos mentales. Esto incluyó tendencias gráficas, género literario de los microcuentos, estilo de ilustración, personajes, entre otros aspectos.
- Finalmente, a través de la investigación bibliográfica y las entrevistas a expertos en diseño editorial, se establecieron parámetros y lineamientos específicos para el diseño de los microcuentos, considerando únicamente los valores técnicos del diseño editorial, tales como formato, retícula, tipografía, jerarquización, entre otros.

## 6.2. Recomendaciones

- Desarrollo de Material Adicional: Se recomienda crear más material para reforzar la sensibilización sobre los trastornos mentales. Esto puede incluir la producción de nuevos tomos que aborden información adicional y esencial sobre la ansiedad, la depresión y otros trastornos mentales. También se sugiere desarrollar campañas de sensibilización específicas que utilicen diversos medios para alcanzar a un público más amplio.
- Es recomendable expandir la distribución de los microcuentos ilustrados a más Unidades Educativas. Dado que los estudiantes de diferentes instituciones pueden estar en contextos similares, esta expansión podría ayudar a sensibilizar a un mayor número de adolescentes sobre los trastornos mentales.
- Se recomienda capacitar a los docentes y al personal educativo en temas relacionados con la ansiedad, la depresión y otros trastornos mentales. Esto les permitirá brindar un mejor apoyo a los estudiantes y utilizar los materiales de sensibilización de manera más efectiva.
- Se sugiere integrar los microcuentos y otros materiales de sensibilización sobre trastornos mentales en el currículo escolar. Esto asegurará que todos los estudiantes tengan acceso a esta información de manera sistemática y continua.
- Es recomendable llevar a cabo evaluaciones periódicas para medir el impacto de los materiales y las campañas de sensibilización. Esto permitirá realizar ajustes y mejoras continuas, asegurando la efectividad del programa a largo plazo.

## BIBLIOGRAFÍA


Picie Alcaraz, I., Olivares Zepahua, B. A., López Martínez, I., Romero Torres, C., & Reyes Hernández, L. (2021). Herramienta para la Enseñanza de la Programación usando Elementos Gráficos. *RISTI - Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação*, 50-62.

Rodríguez Vergara, H. M. (2009). El texto literario y la experiencia vivida: la literatura como una forma de explorar e indagar el mundo de vida. 86-96.

© Ministerio de Educación. (2023). *MODELO DE GESTIÓN DEL DEPARTAMENTO DE CONSEJERÍA ESTUDIANTIL.* Quito-Ecuador.

Alvarado. (2005).

American Psychiatric Association. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales (DSM-5).* España y Latinoamérica: Editorial Médica Panamericana.

Aparaschivei, L. (16 de Febrero de 2022). *linearity*. Obtenido de linearity: https://www.linearity.io/blog/illustration-styles/

Arana, J., Meilán, J., & Pérez , E. (2006). El concepto de psicología. Entre la diversidad conceptual y la conveniencia de. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*, 111-142.

Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual.* Madrid: Alianza Editorial.

Asamblea Nacional. (2019). *Ley orgánica de comunicación.* Ecuador.

Asamblea Nacional. (2024). *Registro Oficial.* Quito .

Barrio, I. (2007). Legibilidad y salud. Los métodos de aplicación de la legibilidad. Universidad Autónoma de Madrid. .

Bisquerra, A. R. (1998). *Orientación e Intervención Psicopedagógica.* Barcelona: Editorial Praxis.

Boscarino, E., Soledad, J., Gonzalez, P., Garcia, M., Victor, L., Diaz, M. E., . . . Marquez, V. (2007). Simetría y Asimetría en la resolución del diseño. *Forma y Simetría: Arte y Ciencia*, 114-118.

Botha , F., Morris, R., Butterworth , P., & Glozier , N. (2023). Generational differences in mental health trends in the twenty-first century. *PNAS*, 1-8.

Buck, B., Ben-Zeev, D., Suzanne, M., M.P.H. , M.S.W., & Hudenko, W. (2022). Augmenting Evidence-Based Care With a Texting Mobile Interventionist: A Pilot Randomized Controlled Trial. *Psychiatric Services*, 1218-1224.

*Bumii*. (s.f.). Obtenido de Bumii: https://www.soybumii.com/

Bustos, G. (2012). *Teorías del Diseño Gráfico.* México: Red tercer milenio.

Caldwell, C., & Zappaterra , Y. (2014). *Diseño editorial Cath Caldwell Yolanda Zappaterra humanitatis per seacula quarta decima et quinta decima. Eodem modo typi, qui nunc nobis videntur parum clari, fiant sollemnes in futurum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetuer adipiscing elit, sed diam.* Editorial GG.

Camargo Amado, N. (5 de Septiembre de 2019). *Fundamentos del Diseño.* Obtenido de Slideshare: https://es.slideshare.net/camargoangie/la-estructura-en-diseo-basico

Casañas, R., & Lalucat, L. (2019). Promoción de la salud mental, prevención de los trastornos mentales y lucha contra el estigma. Estrategias y recursos para la alfabetización emocional de los adolescentes. *REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD*, 118-132.

Castro Jalca, A. D., Matute Uloa , G. H., Morales Pin, N. J., & Zambrano Arauz, P. E. (2023). Problemas emergentes de salud mental en adolescentes ecuatorianos: una. *Polo del Conocimiento*, 976-1020.

Chu, Y. (2018). Analysis of the Application of Illustration Art in Graphic Design. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 246 539*.

Congreso Nacional . (2014). *CODIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA.*

Cosecha Roja. (15 de Noviembre de 2015). *Cosecha Roja*. Obtenido de Cosecha Roja: https://www.cosecharoja.org/campana-contra-la-violencia-de-genero-en-bolivia/

Dabner, D., Stewart, S., & Vickress, A. (2018). *Diseño gráfico. Fundamentos y prácticas.* Barcelona: Blume.

Doncel. (22 de Julio de 2020). *Doncel*. Obtenido de Doncel: https://doncel.org.ar/2020/07/22/dibujosquehablan/

Erausquin , C., Denegri, A., & Michele , J. (2014). *Estrategias y modalidades de intervención psicoeducativa: historia y perspectivas en el análisis y construcción de prácticas y discursos.*

Escobar Rojas, L. V. (2021). *GLOSARIO DEEMOCIONES PANDÉMICAS.* Bogotá D.C. Colombia: Universidad de los Andes.

Española, R. A. (2014). *Diccionario de la lengua española (23ª. Ed.).* Obtenido de http://www.rae.es/

Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la Universidad Nacional de Rosario. (2012). *LenguajedelaTipografía. Variables y Composición.* Argentina.

Fernandéz-Cuesta, M. G. (Abril de 2012). *El microrrelato: origen, características y evolución.* Obtenido de El microrrelato: origen, características y evolución.: file:///C:/Users/User/Downloads/2013-bv-14-21gracia-f-pdf.pdf

Fonseca Mora, J. P. (2022). *La ilustración como instrumento de visualización de las experiencias de los estudiantes de diseño gráfico de la FULL en pandemia.* Fundación Universitaria Los Libertadores. Sede Bogotá.

Fresno Chávez, C. (2019). *Metodología de la Investigación: así de fácil.* Córdoba, Argentina: El Cid Editor.

Garay , C., & Celleri , M. (2022). Aplicaciones móviles en salud mental: percepción y perspectivas en Argentina. *Psicodebate,* 38-48.

García Gonzáles, E. L. (2015). *Psicología General.* México: Patria.

García-Fuentes, C. D. (2006). Características competenciales del psicopedagogo: una aproximación desde la Comunidad Autónoma de Galicia. *Revista Española de Orientación Psicopedagógica,*, 99-116.

Gavilánez , M. (18 de Marzo de 2024). comunicación personal.

Guerrero, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas.* Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Guerrero, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas.* Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Guerrero, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas* . Universidad Complutense de Madrid.

Guevara Arriaga. (2021).

Haba Osca , J., & González Sala, F. (2022). Medicina gráfica y salud mental. Prescripciones de literatura ilustrada. *Métode. Universidad de Valencia* , 37-41.

Health Europe Mental. (2022). *La salud mental en la era digital. Utilizando como brújula un abordaje psicosocial basado en los derechos.*

Hora, L. (23 de Agosto de 2023). Ambato registras el aumento de cuadros de ansiedad y depresión. *La Hora*.

Lara Salgado, & Radio Galicia. (06 de Junio de 2023). *SER100.* Obtenido de SER100: https://cadenaser.com/galicia/2023/06/06/inteligencia-artificial-en-salud-mental-asi-funciona-stop-el-proyecto-liderado-por-la-ingeniera-gallega-ana-freire-radio-galicia/

Leone. (2013). *Leyes de Gestalt.*

Liberato, ,. M., & Piñas, J. (2023). Modelo de gestión por procesos aplicable a la planta de producción de calzado Buena Ventura. *Repositorio Digital Tecnológico Universitario Vida Nueva*.

Lozada, O. R. (2020). *La investigación científica. Una aproximación para los estudios de posgrado.*

Lupton, E., & Cole Phillips, J. (2018). *Diseño gráfico: nuevos fundamentos.* Editorial Gustavo Gili.

Macazana, F., Justiniano, S., & Romero Diaz. (2021). *Psicología Educativa.* Perú: NSIA Publishing House Editions.

Machado, Y. P., Jiménez Hernández, Y., Padilla Rom, M., Guerra Cabrera, J. M., & Antelo Cordillo, M. E. (2010). *Trastornos psicológicos en los adolescentes. Una vista general.* Obtenido de file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-TrastornosPsicologicosEnLosAdolescentes-4830374.pdf

Martínez Clares, P. (2002). *La orientación psicopedagógica: modelos y estrategias de intervención.* España: EOS.

Mas Delblanch, M. (29 de Enero de 2024). *La realidad virtual como herramienta innovadora en la salud mental.* Obtenido de Topdoctors España: https://www.topdoctors.es/articulos-medicos/la-realidad-virtual-como-herramienta-innovadora-en-la-salud-mental

Masabanda, M., & Sánchez, Á. (2023). *LOS ELEMENTOS CONCEPTUALES DENTRO DEL DISEÑO GRÁFICO, CASO DE.* Latacunga: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

Masabanda, M., & Sánchez, Á. (2023). *LOS ELEMENTOS CONCEPTUALES DENTRO DEL DISEÑO GRÁFICO, CASO DE UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI DE ESTUDIO, FIESTA DE LA FRUTA Y DE LAS FLORES DE LA CIUDAD DE AMBATO.* Latacunga: UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI.

Medscape. (09 de Enero de 2024). El estigma y la discriminación en la atención a la salud mental y adicciones. Obtenido de Medscape: https://espanol.medscape.com/verarticulo/5911894?form=fpf

Mejía, J. (2014). Sobre la investigación cualitativa. *INVESTIGACIONES SOCIALES*, 277-299.

Méndez, A. (12 de Abril de 2024). *Colombia.com*. Obtenido de Colombia.com: https://www.colombia.com/vida-y-estilo/salud-y-bienestar/bumii-una-app-con-ia-para-el-bienestar-infantil-461985

Ministerio de Educación. (19 de Agosto de 2014). *https://educacion.gob.ec*. Obtenido de https://educacion.gob.ec: https://educacion.gob.ec/departamento-de-consejeria-estudiantil-dece/#:~:text=Departamento%20de%20Consejería%20Estudiantil%20DECE%20–%20Ministerio%20de%20Educación

Ministerio de Educación. (2017). *Reglamento general a la Ley Orgánica De Educación Intercultural.*

Munari, B. (1985). *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica.*

Núñez Pereira, C., & Romero Valcárcel, R. (2013). *Emocionario.*

Observatorioviolencia.org. (21 de Abril de 2015). *Observatorioviolencia.org* . Obtenido de Observatorioviolencia.org : https://observatorioviolencia.org/bolivia-campana-contra-la-violencia-de-genero/

OMS. (8 de Junio de 2022). *Organización Mundial de la Salud.* Obtenido de https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/mental-disorders

OPS. (2023). *OPS*. Obtenido de OPS: https://pbdigital.paho.org/es/2024-2025/presupuesto#:~:text=El%20proyecto%20de%20presupuesto%20propuesto,a%20%24820%20millones%20en%20total.

Padilla Espinosa, M. (25 de Noviembre de 2019). *todoPDP*. Obtenido de todoPDP: https://todopdp.com/campana-sinviolenciadigital/

Palacios Alemán, F. (2014). *Diseño Editorial.*

Parada Castellano, R. (2015). Study of balance of images using visual weight. *Color Research & Application*, 175-187.

Paredes Otero, G. (2020). EL ENEMIGO INVISIBLE: LA SENSIBILIZACIÓN ANTE LAS. *Barataria*, 69-83.

Paredes Otero, G. (2020). El enemigo invisible: la sensibilización ante las enfermedades mentales a través de los videojuegos. *Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 69-83.

Parras, A., Madrigal, A. M., Redondo, S., Vasconcelos, P. V., & Navarro, E. (2008). *Orientación educativa: fundamentos teóricos, modelos institucionales y nuevas perspectivas.* España: MINISTERIO DE EDUCACIÓN, POLÍTICA SOCIAL Y DEPORTE.

Primicias. (14 de Diciembre de 2023). Ley de Salud Mental irá al Registro Oficial, tras 10 años en la Asamblea. *PRIMICIAS.*

Quintuña Álvarez, J. (2018). Proceso de la consejería estudiantil, papel del profesional de la psicología, tutores, personal docente de la institución educativa. 18-28.

Racle, G. (1988). La lisibilité : quelques aperçus neuropsychologiques [. *Communication et langages*, 20-41.

Reyes Martínez, C. (28 de Marzo de 2024). *Universidad Humanitas.* Obtenido de Universidad Humanitas: https://blog.humanitas.edu.mx/aprende/tendencias/tendencias-en-psicologia-2024-tecnologia-salud-mental

Rodríguez Espinar, S., Álvarez, M., & Echeverría, B. y. (1993). *Teoría y práctica de la Orientación Educativa.* Barcelona: PPU.

Rojas, M. (2019). *Metodología de la Investigación. Diseño, ejecución e informe.* Ediciones de la U.

Rojo, V. (1997). *BREVE MANUAL PARA RECONOCER MINICUENTOS.* Universidad Autónoma Metropolitana.

Saant Juank , T., Pinos Campoverde, E., & Suárez Paladines, I. (2023). *Microcuentos infantiles ecuatorianos* . Cuenca (Ecuador): Centro de Estudio Sociales de América Latina.

Sanches Roja, A. E. (2005). *La ilustración y el diseño gráfico como lenguaje*.

Santana Vega. (2003). *Orientación Educativa e Intervención Psicopedagógica.* Madrid: Ediciones Pirámide.

Sarmiento Guede, J. R., & Rodríguez Terceño, J. (2019). La comunicación visual en Instagram: estudio de los efectos de los micro-influencers en el comportamiento de sus seguidores. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 1205-1216.

Satué, E. (2007). *Arte en la tipografía y tipografía en el arte: compendio de tipografía artística.*

Scott, R. (1951). *Design Fundamentals.* Nueva York.

Silvia, L. (2013). *ANÁLISIS DE LAS TENDENCIAS Y LENGUAJES GRÁFICOS EN EL DISEÑO GRAFICO ECUATORIANO DESDE 1970 - 2011 Y PROPUESTA.* Riobamba: ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO, Tesis de posgrado.

Silvia, L. (2023). *ANÁLISIS DE LAS TENDENCIAS Y LENGUAJES GRÁFICOS EN EL DISEÑO GRAFICO ECUATORIANO DESDE 1970 - 2011 Y PROPUESTA.* Riobamba: ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO, Tesis de posgrado .

Soriano , C. (2021). *Duele. Autobiografía Visual.* Universidad de los Andes .

Stalyn, P., & Peña Herrera, B. (2021). *Psicología de la educación.* Ecuador: Abya-Yala.

Stanfield, A. (16 de Mayo de 2023). *Wallsauce.com*. Obtenido de Wallsauce.com: https://www.wallsauce.com/es/blog/colour-therapy-home-mental-health

Tena Hernández, F. (2020). Psicoeducación y salud mental. *SANUM*, 36-45.

UNFPA Bolivia. (11 de Noviembre de 2022). *UNFPA Bolivia*. Obtenido de UNFPA Bolivia: https://bolivia.unfpa.org/es/news/el-fondo-de-población-de-naciones-unidas-unfpa-entregó-materiales-de-información-para-la

Unicef. (08 de Julio de 2020). *Unicef Ecuador*. Obtenido de Unicef Ecuador: https://www.unicef.org/ecuador/historias/¿cómo-contarle-una-mala-noticia-un-niño

Vive, E. n. (27 de Septiembre de 2023). *El nuevo Ecuador Vive*. Obtenido de El nuevo Ecuador Vive: https://www.salud.gob.ec/ecuador-reconocio-como-importante-la-estrategia-regional-para-mejorar-la-salud-mental-y-la-prevencion-del-suicidio-presentada-por-ops/

Wong, W. (2014). *Fundamentos del diseño.* Barcelona: GG.

Zátonyi, M. (2002). *Una estética del arte y el diseño de imagen y sonido.* Buenos Aires: Noboku.

# ANEXOS

Autorizaciones



*Universidad Técnica de Ambato*

*Consejo Académico Universitario*

*Av. Colombia 02-11 y Chile (Cilla. Ingahurco) - Teléfonos: 993 (93) 2521-081/2822-968; correo-e: housecregeneral@uta.edu.e*
*Ambato-Ecuador*

**ANEXO 3**

**FORMATO DE LA CARTA DE COMPROMISO.**

**CARTA DE COMPROMISO**

Ambato, 02/01/2024

Msg. Andrea Lara

Presidente

Unidad de Titulación

Carrera de Diseño Gráfico

Facultad de Diseño y Arquitectura

M. Sc. Villena Betancourt Victor Hugo en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa "Juan Montalvo", me permito poner en su conocimiento la aceptación y respaldo para el desarrollo del trabajo de titulación: " La ilustración como medio de difusión sobre trastornos mentales en la Unidad Educativa "Juan Montalvo" en la ciudad de Ambato." propuesto por la estudiante Acosta Briceño Allison Nicole, portador de la cédula de ciudadanía 1850083930, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico facultad de Diseño y Arquitectura de la Universidad Técnica de Ambato.

A nombre de la Institución a la cual represento, me comprometo a apoyar en el desarrollo del proyecto.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Atentamente

M. Sc. Villena Betancourt Victor Hugo Cédula de Ciudadanía

2422817

099 875 4054

victor.villena@educacion.gob.ec

UNIDAD EDUCATIVA "JUAN MONTALVO" RECTORADO AMBATO

INSTRUCTIVO DEL REGLAMENTO PARA LA TULACIÓN DE GRADO EN LA UNIVERSIDAD TECNICA DE AMBATO

**ANEXO No.**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO**
**FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA**
**GRADO EN DISEÑO GRÁFICO**
**2024**

Ambato, 02 de mayo del 2024

Magíster Víctor Hugo Villena
**RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JUAN MONTALVO"**

De mi consideración:

Yo, ALLISON NICOLE ACOSTA BRICEÑO, portador: c.c. 1850083930, estudiante de la **FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA, CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA AMBATO,** me dirijo a usted de la manera más comedida para solicitar:
Se me conceda la autorización respectiva para aplicar un estudio de mercado a los estudiantes de Básica Superior y Bachillerato sección Matutina por medio de encuestas en línea a través de Google forms en el mes de mayo 2024.

**Tema del Trabajo de Titulación:**
"Microcuentos ilustrados como medio de sensibilización sobre trastornos mentales en la Unidad Educativa Juan Montalvo".

**Objetivo General:**
Diseñar una colección de microcuentos sobre trastornos mentales para sensibilizar a la comunidad estudiantil de la Unidad Educativa "Juan Montalvo" de la ciudad de Ambato.

**Objetivos específicos:**
1. Identificar cuáles son los trastornos mentales presentes en los estudiantes de la Unidad Educativa "Juan Montalvo" a través de entrevistas a los miembros del Departamento de Consejería Estudiantil y a los docentes de la institución.
2. Establecer parámetros pedagógicos para la redacción de los microcuentos

dirigido a los estudiantes de la institución por medio de entrevistas a profesionales del área e investigación bibliográfica.

3. Definir estilos y formatos del material que será diagramado a través de encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa "Juan Montalvo".

4. Diseñar microcuentos ilustrados sobre los trastornos mentales por medio de fundamentos del diseño editorial.

Sin otro particular agradezco y me suscribo.

Atentamente,

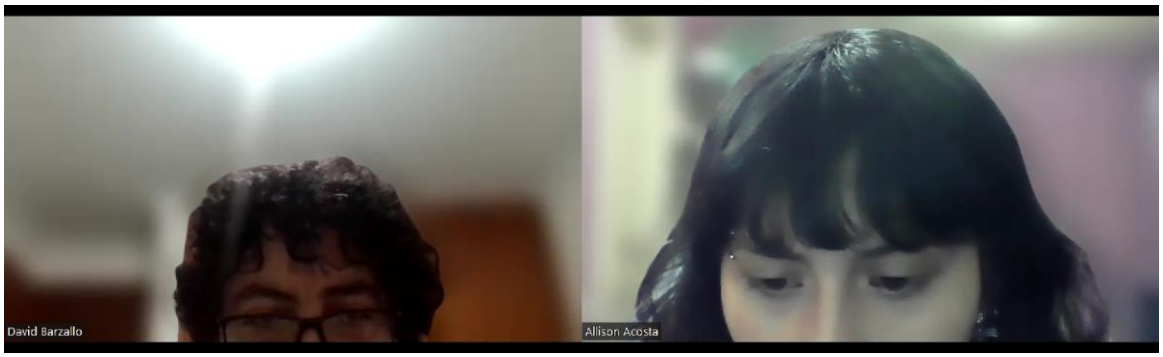
Allison Nicole Acosta Briceño

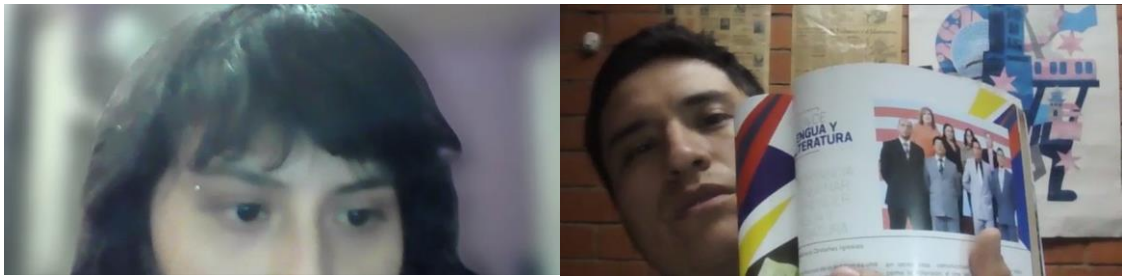
Autorizado

UNIDAD EDUCATIVA "JUAN MONTALVO" RECTORADO AMBATO

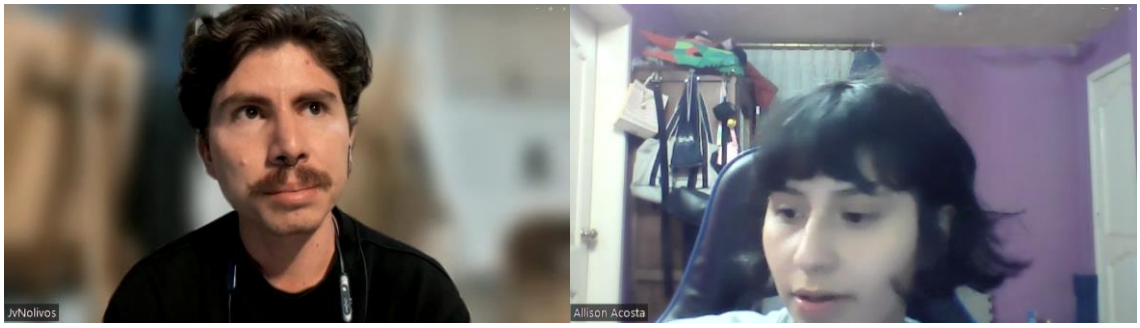
02-05-2024

Entrevistas





Validación de la propuesta Modelo de test

| ACTIVIDADES UTILIZANDO RECURSOS O MATERIALES DIDÁCTICOS GRUPO DE CONTROL A Hoja de control | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Objetivo: Objetivo: Analizar los niveles de interés, atención, participación, concentración, motivación y actitud que tiene el público objetivo sobre el producto y análisis de los valores técnicos del producto | | | | | |
| Destinatarios: Adolescentes de 14 años y de 16 años | | | | | |
| Fecha: | | | | | |
| INTERÉS, ATENCIÓN, PARTICIPACIÓN, CONCENTRACIÓN | | | | | |
| Ítems | Bastante | Mucho | Normal | Muy Poco | Nada |
| ¿Tiene interés por el tema que enseña el producto? | | | | | |
| ¿Qué tanto entendió el tema? | | | | | |
| ¿Cuánto manipulo y observo el producto? | | | | | |
| ¿Qué tan atractivo le pareció el diseño del producto? | | | | | |
| ACTITUD | | | | | |
| Items | Interesado | Contento | Desinteresado | Distraído | Aburrido |
| ¿Cuál fue su actitud antes de revisar el producto? | | | | | |
| ¿Cuál fue su actitud al revisar el producto? | | | | | |
| ¿Cuál fue su actitud después de | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| revisar el producto? | | | | | |
| Valores Técnicos | | | | | |
| Items | Bastante | Mucho | Normal | Muy Poco | Nada |
| ¿Qué tan legible fueron los textos del producto? | | | | | |
| ¿Las ilustraciones fueron entendibles? | | | | | |
| ¿El mensaje e intención del producto fue claro? | | | | | |
| ¿Cree que los colores se relacionan al tema? | | | | | |
| Al momento de leer los microcuentos ¿fue una lectura ligera? | | | | | |
| ¿El tamaño del producto les resulto apropiado? | | | | | |
| ¿De la composición que le llamo más la atención? (Marque una opción) | Ilustración ( ) | | Textos ( ) | | |
| Resultados | | | | | |
| Según su conocimiento, ¿qué es la depresión? | | | | | |
| Según su conocimiento, | | | | | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿qué es la ansiedad? | | | | | |
| ¿Cómo se siente con respecto a la ansiedad y a la depresión? | | | | | |
| ¿Crees que es importante que los adolescentes conozcan sobre este tema y por qué? | | | | | |







ACTIVIDADES UTILIZANDO RECURSOS O MATERIALES DIDÁCTICOS GRUPO DE CONTROL A

Hoja de control

Objetivo: Analizar los niveles de interés, atención, participación, concentración, motivación, actitud de los adolescentes de 14 a 16 años de edad después del uso del producto. Analizar la calificación de los valores técnicos

Destinatarios: Adolescentes de 14 años y de 16 años

Fecha:

INTERÉS, ATENCIÓN, PARTICIPACIÓN, CONCENTRACIÓN

| Items | Bastante (5) | Mucho (4) | Normal (3) | Muy Poco (2) | Nada (1) |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿Tiene interés por el tema que enseña el producto? | X | | | | |
| ¿Qué tanto entendió el tema? | | X | | | |
| ¿Cuánto manipulo y observo el producto? | X | | | | |
| ¿Qué tan atractivo le pareció el diseño del producto? | X | | | | |

ACTITUD

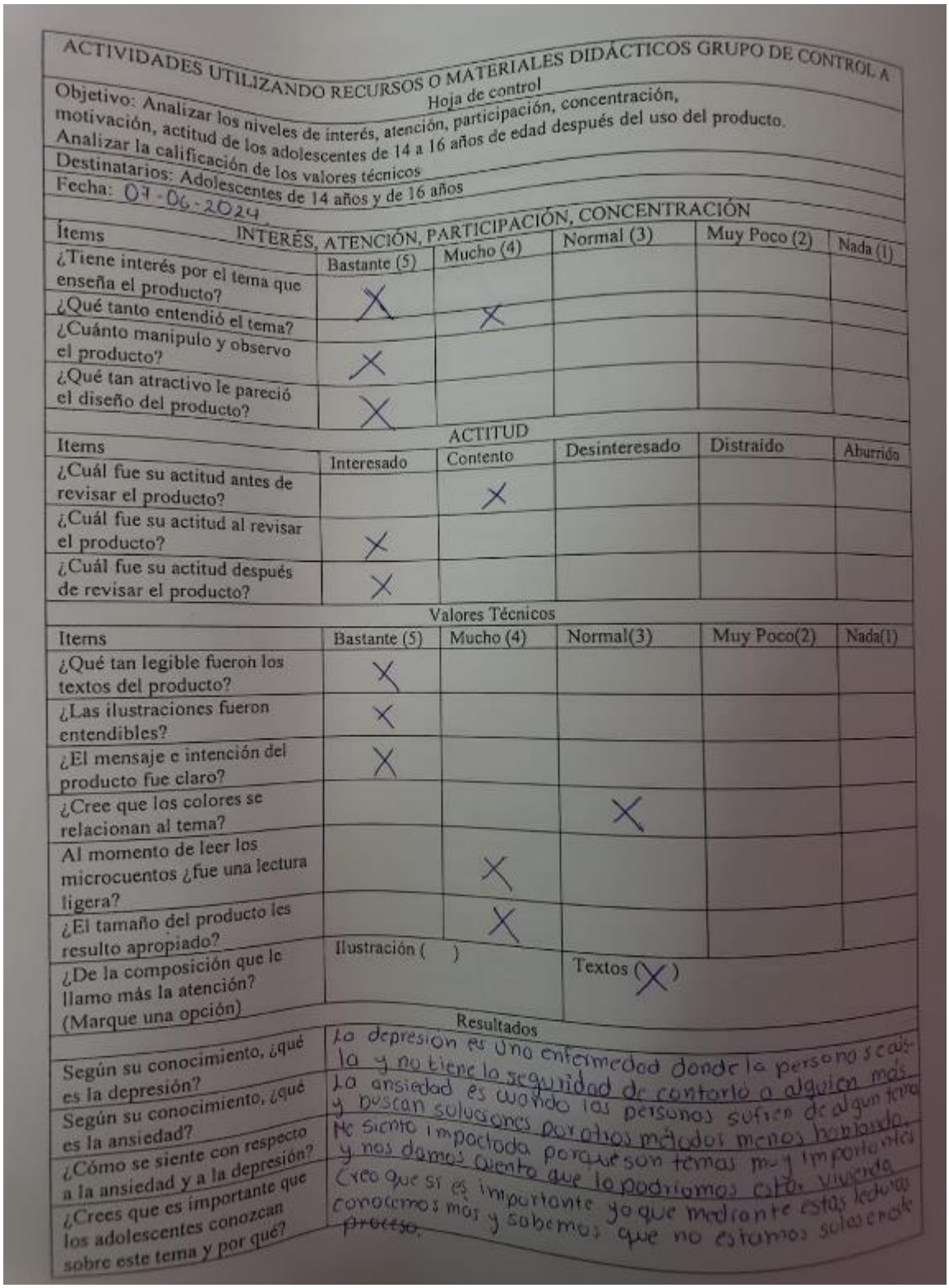
| Items | Interesado | Contento | Desinteresado | Distraído | Aburrido |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿Cuál fue su actitud antes de revisar el producto? | X | | | | |
| ¿Cuál fue su actitud al revisar el producto? | X | | | | |
| ¿Cuál fue su actitud después de revisar el producto? | X | | | | |

Valores Técnicos

| Items | Bastante (5) | Mucho (4) | Normal(3) | Muy Poco(2) | Nada(1) |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿Qué tan legible fueron los textos del producto? | X | | | | |
| ¿Las ilustraciones fueron entendibles? | X | | | | |
| ¿El mensaje e intención del producto fue claro? | X | | | | |
| ¿Cree que los colores se relacionan al tema? | X | | | | |
| Al momento de leer los microcuentos ¿fue una lectura ligera? | X | | | | |
| ¿El tamaño del producto les resulto apropiado? | X | | | | |
| ¿De la composición que le llamo más la atención? (Marque una opción) | Ilustración (X ) | | Textos ( ) | | |

Resultados

| | |
|---|---|
| Según su conocimiento, ¿qué es la depresión? | Para mi creo que la depresión afecta mucho a los adolescentes por algun problema en sus hogares. |
| Según su conocimiento, ¿qué es la ansiedad? | Es un trastorno mental que afecta bastante a muchos adolescentes. |
| ¿Cómo se siente con respecto a la ansiedad y a la depresión? | Me siento mal porque hay gente que no puede tranquilizarse cuando tiene estos trastornos |
| ¿Crees que es importante que los adolescentes conozcan sobre este tema y por qué? | Si porque haci pueden evitar tener estos trastornos o pueden saber como ayudar a la gente con estos problemas |



ACTIVIDADES UTILIZANDO RECURSOS O MATERIALES DIDÁCTICOS GRUPO DE CONTROL A

Hoja de control

Objetivo: Analizar los niveles de interés, atención, participación, concentración, motivación, actitud de los adolescentes de 14 a 16 años de edad después del uso del producto. Analizar la calificación de los valores técnicos

Destinatarios: Adolescentes de 14 años y de 16 años

Fecha: 07-06-2024

INTERÉS, ATENCIÓN, PARTICIPACIÓN, CONCENTRACIÓN

| Ítems | Bastante (5) | Mucho (4) | Normal (3) | Muy Poco (2) | Nada (1) |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿Tiene interés por el tema que enseña el producto? | X | | | | |
| ¿Qué tanto entendió el tema? | | X | | | |
| ¿Cuánto manipulo y observo el producto? | X | | | | |
| ¿Qué tan atractivo le pareció el diseño del producto? | X | | | | |

ACTITUD

| Items | Interesado | Contento | Desinteresado | Distraído | Aburrido |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿Cuál fue su actitud antes de revisar el producto? | | X | | | |
| ¿Cuál fue su actitud al revisar el producto? | X | | | | |
| ¿Cuál fue su actitud después de revisar el producto? | X | | | | |

Valores Técnicos

| Items | Bastante (5) | Mucho (4) | Normal(3) | Muy Poco(2) | Nada(1) |
|---|---|---|---|---|---|
| ¿Qué tan legible fueron los textos del producto? | X | | | | |
| ¿Las ilustraciones fueron entendibles? | X | | | | |
| ¿El mensaje e intención del producto fue claro? | X | | | | |
| ¿Cree que los colores se relacionan al tema? | | | X | | |
| Al momento de leer los microcuentos ¿fue una lectura ligera? | | X | | | |
| ¿El tamaño del producto les resulto apropiado? | | X | | | |
| ¿De la composición que le llamo más la atención? (Marque una opción) | Ilustración ( ) | | Textos (X) | | |

Resultados

| | |
|---|---|
| Según su conocimiento, ¿qué es la depresión? | La depresión es una enfermedad donde la persona se cais-la y no tiene la seguridad de contarlo a alguien más |
| Según su conocimiento, ¿qué es la ansiedad? | La ansiedad es cuando las personas sufren de algun tema y buscan soluciones por otros métodos menos hablando |
| ¿Cómo se siente con respecto a la ansiedad y a la depresión? | Me siento impactada porque son temas muy importantes y nos damos cuenta que lo podriamos estar viviendo |
| ¿Crees que es importante que los adolescentes conozcan sobre este tema y por qué? | Creo que si es importante ya que mediante estas lecturas conocemos más y sabemos que no estamos solos en este proceso. |