



UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
Proyecto de investigación

**MULTIMEDIA COMO HERRAMIENTA DE COMUNICACIÓN Y SU INFLUENCIA
EN EL APRENDIZAJE DEL PÚBLICO INFANTIL ENFOCADO EN LA VIOLENCIA
EN CONTRA DE LA MUJER, EN NIÑOS DE 9 A 11 AÑOS, EN LA ESCUELA
MARÍA LEONOR SALGADO EN LA CIUDAD DE QUITO**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de
Licenciada en Diseño Gráfico.

Autores:

Proaño Guevara Mayerli Anahi

Tutor:

Mg. Paredes Calderón Bertha Alejandra

Latacunga - Ecuador

Agosto, 2023



DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo **Mayerli Anahi Proaño Guevara** declaro ser autora del presente proyecto de investigación: **“Multimedia como herramienta de comunicación y su influencia en el aprendizaje del público infantil enfocado en la violencia en contra de la mujer, en niños de 9 a 11 años en la escuela María Leonor Salgado en la ciudad de Quito”**, siendo la Mg. Bertha Alejandra Paredes Calderón tutora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

.....

Mayerli Anahi Proaño Guevara

C.I. 1754359766



AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutora del Trabajo de Investigación sobre el título:

“Multimedia como herramienta de comunicación y su influencia en el aprendizaje del público infantil enfocado en la violencia en contra de la mujer, en niños de 9 a 11 años en la escuela María Leonor Salgado en la ciudad de Quito”, de **Proaño Guevara Mayerli Anahi**, de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Sociales, Arte y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, agosto, 2023

La Tutora

Mg. Bertha Alejandra Paredes Calderón



APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Trabajo de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación, por cuanto, la postulante **Proaño Guevara Mayerli Anahi** con el Proyecto de Investigación titulado: “Multimedia como herramienta de comunicación y su influencia en el aprendizaje del público infantil enfocado en la violencia en contra de la mujer, en niños de 9 a 11 años en la escuela María Leonor Salgado” ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 09 de agosto de 2023

Para constancia firman:

Mg. Alfredo Astudillo

CC: 0602987976

Mg. Ximena Parra

CC: 0102937299

Arq. Enrique Lanás

CC: 0501647598



AGRADECIMIENTOS

A mi familia por brindarme su apoyo, darme ánimo y consejos, a mis amigos y compañeros de la carrera que me han dado momentos inolvidables y de felicidad, a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a los docentes que me han guiado y enseñado a lo largo de mi formación universitaria, a mi tutora Mg. Bertha Paredes, quien me ha ayudado durante el proceso de elaboración de mi proyecto de investigación.

Mayerli Proaño



DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mis padres quienes me han dado su apoyo, a mi hermano Maicky por siempre ser mi confidente y cómplice, a mi tía Liz, quien siempre me brindo consejos y me abrazó cuando más lo necesitaba, a mi abuelita Myrian quien siempre estuvo pendiente de mí y me ayudó a pesar de la distancia, a Diego quien estuvo a mi lado y fue mi soporte para continuar con mis estudios, por ultimo a mis gatitas Lila y Shiva que me llenaron de caricias y ronroneos en todo momento.

Mayerli Proaño



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

Título: Multimedia como herramienta de comunicación y su influencia en el aprendizaje del público infantil enfocado en la violencia en contra de la mujer, en niños de 9 a 11 años en la escuela María Leonor Salgado en la ciudad de Quito

Autora:
Mayerli Anahi Proaño Guevara

RESUMEN

El presente proyecto de investigación tiene como objetivo analizar la multimedia como ámbito de la enseñanza acerca de la violencia contra la mujer, enfocado en niños de 9 a 11 años en la Escuela María Leonor Salgado en la ciudad de Quito, el proyecto incluye investigar los antecedentes acerca de la problemática, identificar las necesidades pedagógicas específicas de los niños en esta edad, producir un elemento multimedia que transmita de manera clara los valores necesarios para prevenir la violencia contra la mujer y producir un elemento multimedia, a partir de los resultados obtenidos de la investigación. La metodología utilizada para desarrollar el multimedia se basa en el Diseño Centrado en el Usuario (DCU), el cual implica una investigación mediante entrevistas de carácter cualitativo, definición de requisitos específicos, diseño del contenido y su implementación. Los principales resultados indicaron que la mayoría de los niños mostraron una atención sostenida y un interés adecuado en el contenido presentado. El impacto del proyecto se evidenció en varios aspectos, en el ámbito tecnológico, la implementación de una herramienta multimedia fomentó el desarrollo de habilidades digitales en los niños, además supuso para los maestros una herramienta moderna para enriquecer su labor educativa. En el aspecto social el proyecto generó conciencia entre los niños acerca de la violencia contra la mujer y promueve actitudes de respeto, igualdad y prevención desde temprana edad, además el impacto ambiental se vio reducido gracias al formato digital del multimedia evitando la generación de residuos.

Palabras clave: Multimedia, violencia contra la mujer, educación, diseño gráfico



TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI
FACULTY OF SOCIAL SCIENCES, ARTS AND EDUCATION

Subject: Multimedia as a communication tool and its influence on the learning of the child audience focused on violence against women: children aged 9 to 11 at María Leonor Salgado school in the city of Quito

Author:
Mayerli Anahi Proaño Guevara

ABSTRACT

The present research project aims to analyze multimedia as a field for teaching about violence against women, focusing on children aged 9 to 11 at María Leonor Salgado School in the city of Quito. The project includes investigating the background of the issue, identifying specific pedagogical needs of children in this age group, producing a multimedia element that clearly conveys the necessary values to prevent violence against women, and creating a multimedia element based on the research findings. The methodology used to develop the multimedia is based on User-Centered Design (UCD), which involves qualitative research through interviews, defining specific requirements, designing content, and its implementation. The main results indicated that the majority of children showed sustained attention and appropriate interest in the presented content. The project's impact was evident in various aspects. In the technological aspect, the implementation of a multimedia tool promoted the development of digital skills in children and provided teachers with a modern tool to enhance their educational work. In the social aspect, the project raised awareness among children about violence against women and fostered attitudes of respect, equality, and prevention from an early age. Additionally, the environmental impact was reduced thanks to the digital format of the multimedia, avoiding waste generation.

Keywords: Multimedia, violence against women, education, graphic design.

Tabla de Contenido

DECLARACIÓN DE AUTORIA	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN.....	iv
AGRADECIMIENTOS	v
DEDICATORIA.....	vi
RESUMEN	vi
ABSTRACT	vi
Información General.....	1
Justificación del Proyecto.....	2
Beneficiarios del Proyecto.....	2
Problema de Investigación.....	3
Objetivos.....	4
Objetivo General.....	4
Objetivos Específicos	4
Actividades	5
Marco Teórico	9
Violencia de Género en Contra de la Mujer	9
Causas de la Violencia.....	10
Incidencia de la violencia contra la mujer en los niños	11
Tipos de Violencia.....	12
Normativas que Amparan la Violencia en Contra de la Mujer Según Políticas del Ecuador.....	13
Entidades Administrativas del Ecuador.....	14
Diseño Multimedia	15
Multimedia en el Ámbito de la Comunicación.....	16
Multimedia en la Pedagogía	16
Hipótesis	18
Metodología.....	19

Análisis y Discusión de los Resultados	21
Análisis de las Entrevistas	21
Definición del Producto.....	24
Propuesta Creativa.....	24
Preproducción.....	25
Guion literario:	25
Guion Técnico	29
Storyboard	38
Desarrollo de Personajes	39
Diseño de elementos.....	65
Tipografía	66
Diseño de Escenarios.....	67
Producción.....	68
Recursos Tecnológicos.....	68
Música, Doblaje y Voz en Off.....	69
Postproducción	69
Renderización	69
Edición de Video	70
Guía de observación	71
Análisis de la guía de observación	71
Impacto.....	85
Impacto Tecnológico	85
Impacto Social	85
Impacto Ambiental	86
Feedback.....	86
Idea Inicial	86
Correcciones del Audiovisual.....	88
Presupuesto.....	89
Conclusiones.....	92
Recomendaciones	93
Referencias bibliográficas	94

Anexos	96
--------------	----

Información General

Título del Proyecto:

Multimedia como herramienta de comunicación y su influencia en el aprendizaje del público infantil enfocado en la violencia en contra de la mujer, en niños de 9 a 11 años en la escuela María Leonor Salgado en la ciudad de Quito.

Lugar de Ejecución:

Chillo Gallo, Quito - Ecuador

Unidad Académica que Auspicia:

Escuela María Leonor Salgado

Carrera que Auspicia:

Diseño Gráfico

Tutor de titulación:

Bertha Alejandra Paredes

Estudiante:

Proaño Guevara Mayerli Anahi

Área de Conocimiento:

Ciencias Humanas

Línea de Investigación:

Cultura arte, diseño y comunicación para la transformación del ser humano y la sociedad.

Sublíneas de Investigación de la Carrera:

Diseño gráfico aplicado a proyectos públicos y sociales sin fines de lucro.

Justificación del Proyecto

El presente proyecto se realiza debido a la problemática generalizada de la violencia contra la mujer, la cual tiene un impacto perjudicial en los niños/as y su entorno en la ciudad de Quito, por ello se propone utilizar la multimedia como herramienta de comunicación para influir en el aprendizaje del público infantil. Los aportes esperados de esta investigación son diversos y significativos, en primer lugar, se propone contribuir a la construcción de una sociedad justa, equitativa y solidaria al fomentar el respeto y la igualdad de género desde temprana edad, asimismo, se busca sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de promover relaciones sociales saludables, además, se pretende brindar a los docentes y profesionales de la educación una alternativa didáctica y moderna para abordar este tema en el aula, facilitando así su labor educativa, promoviendo un enfoque integral en la formación de los estudiantes.

El impacto de esta investigación se extiende a la comunidad educativa y a la sociedad en general, al generar conciencia y promover cambios positivos en las actitudes y comportamientos de las personas en relación con la violencia de género, por último, su relevancia radica en la actualidad y trascendencia del tema en nuestra sociedad y en la necesidad de implementar estrategias efectivas para su prevención y erradicación.

Beneficiarios del Proyecto

Directos:

40 Niños de la escuela María Leonor Salgado entre las edades de 9 a 11 años de edad.

Indirectos:

Profesores/as, padres, madres de familia de la Escuela María Leonor Salgado y comunidad en general de la parroquia de Chillogallo, alrededor de 57.253 personas.

Problema de Investigación

Según un artículo publicado por el diario EL COMERCIO (2022), el Sistema de Seguridad ECU-911 registra un alto número de llamadas de emergencia relacionadas con la violencia contra las mujeres cada día, en 2021 se recibieron 103.516 llamadas de mujeres víctimas de violencia de género, solicitando ayuda debido a agresiones físicas, sexuales o psicológicas, la mayoría de estas agresiones son cometidas por sus parejas o expareja, debido a este número de cifras alarmantes es importante abordar la violencia contra la mujer como tema principal del proyecto ya que continua siendo un problema social grave que requiere una atención y acción inmediata, especialmente considerando su impacto en los niños y su desarrollo, al investigar y comprender como la multimedia puede ser utilizada de manera efectiva para educar a los niños sobre este tema, se pueden generar estrategias y materiales educativos más efectivos.

Objetivos

Objetivo General

Analizar la multimedia como ámbito de la enseñanza acerca de la violencia en contra de la mujer, enfocado en niños de 9 a 11 años en la escuela María Leonor Salgado en la ciudad de Quito.

Objetivos Específicos

- a) Investigar los antecedentes acerca de la problemática de la violencia de género en contra de las mujeres.
- b) Identificar las necesidades pedagógicas específicas en niños y niñas de la edad de 9 a 11 años considerando sus habilidades cognitivas y de comprensión para establecer los criterios necesarios para la elaboración de una herramienta didáctica eficaz.
- c) Producir un elemento multimedia, a partir de los resultados obtenidos en la investigación, que transmita de manera clara los valores necesarios para la prevención y erradicación de la violencia en contra de la mujer.

Actividades

Tabla 1

Actividades y Sistema de Tareas en Relación a los Objetivos Planteados

Objetivo	Actividad (tareas)	Resultado de la actividad	Medios de verificación
1. Realizar una investigación exhaustiva acerca de la problemática de la violencia de género en contra de las mujeres, sus causas y consecuencias.	1.1 Identificar y analizar las estadísticas y datos disponibles sobre la violencia en contra de la mujer para comprender la magnitud del problema y sus patrones.	Proporcionar un sólido respaldo bibliográfico para la construcción del marco teórico el proyecto de investigación.	Fuentes bibliográficas científicas y académicas. Artículos. Editoriales de diarios. Informes de cifras sobre la violencia en contra de la mujer.
	1.2 Revisar la literatura existente sobre la violencia en contra de la mujer, consultar fuentes confiables y relevantes.		
	1.3 Analizar y sistematizar la información recolectada.		
	1.4 Organizar y estructurar la información recopilada en la investigación en el marco teórico.		
	1.5 Redactar y desarrollar los capítulos correspondientes del marco teórico.		

Objetivo	Actividad (tareas)	Resultado de la actividad	Medios de verificación
<p>2. Identificar las necesidades pedagógicas específicas en niños y niñas de la edad de 9 a 11 años considerando sus habilidades cognitivas y de comprensión para establecer los criterios necesarios para la elaboración de una herramienta didáctica eficaz.</p>	<p>2.1 Diseñar una guía de preguntas para entrevistar a un experto en psicología infantil y un experto en pedagogía infantil para obtener información detallada sobre las necesidades específicas de los niños y niñas entre las edades de 9 a 11 años, consultar estrategias de enseñanza y aprendizaje eficaces para este grupo de edad, lenguaje apropiado, tiempo aproximado de concentración, y otros factores relevantes para la creación del multimedia.</p> <p>2.2 Realizar las entrevistas a los expertos, tomar nota y grabar.</p> <p>2.3 Analizar y sintetizar la información obtenida de las entrevistas.</p> <p>2.4 Establecer los criterios y lineamientos necesarios para la elaboración de una herramienta didáctica eficaz considerando las necesidades identificadas y las recomendaciones de los expertos entrevistados.</p>	<p>Obtener una comprensión precisa de las necesidades pedagógicas particulares de los niños y niñas de la edad de 9 a 11 años, junto con la definición de los criterios esenciales para la creación de una herramienta didáctica eficaz.</p>	<p>Información de expertos a través de las entrevistas.</p> <p>Síntesis de la información recopilada.</p>

Objetivo	Actividad (tareas)	Resultado de la actividad	Medios de verificación
<p>3. Diseñar y desarrollar un elemento multimedia, a partir de los resultados obtenidos en la investigación, que sea capaz de transmitir de manera clara y didáctica los conceptos y valores necesarios para prevenir y erradicar la violencia en contra de la mujer.</p>	<p>3.1 Seleccionar el formato y plataforma adecuada para el elemento multimedia.</p> <p>3.2 Crear un guion detallado que organice la estructura y el contenido del elemento multimedia abordando los conceptos identificados anteriormente.</p> <p>3.3 Realizar un storyboard que contenga bocetos de las escenas a realizar y sus planos respectivos.</p> <p>3.4 Diseñar los recursos visuales, como elementos, objetos, personajes y escenario.</p> <p>3.5 Realizar los recursos auditivos como la voz en off, los diálogos, sonidos y música.</p> <p>3.6 Diseñar recursos textuales necesarios para el elemento multimedia.</p> <p>3.7 Desarrollar el elemento multimedia utilizando herramientas de diseño.</p>	<p>Diseño y desarrollo de un elemento multimedia que transmite de manera clara y llamativa los conceptos y valores necesarios para prevenir y erradicar la violencia en contra de la mujer.</p>	<p>Video animado educativo</p>

Objetivo	Actividad (tareas)	Resultado de la actividad	Medios de verificación
	<p>3.8 Definir los criterios de evaluación.</p> <p>3.9 Diseñar la guía de observación definir los comportamientos y actitudes clave a ser observados y el método para registrar los datos durante la reproducción del multimedia proceso.</p> <p>4.Realizar la observación, registrar las respuestas, actitudes y comportamientos relevantes.</p> <p>4.1 Analizar e interpretar los datos recopilados.</p> <p>4.2 Elaborar informe y conclusiones.</p>	<p>Determinar si el video realizado resulta adecuado para los niños entre 9 a 11 años de edad.</p>	<p>Guía de observación</p>

Marco Teórico

Violencia de Género en Contra de la Mujer

La violencia contra la mujer es una forma de violencia de género que consiste en toda acción o amenaza que cause daño físico, psicológico, sexual o económico a una mujer por el hecho de serlo. Se trata de una violación a los derechos humanos y un obstáculo para el desarrollo de una sociedad democrática e igualitaria (Toledo Vásquez, 2009).

La violencia contra la mujer es un problema social que afecta a las mujeres de todas las edades, etnias, clases sociales y niveles educativos, a pesar de que se ha avanzado en la sensibilización y concientización sobre este tema, aún existen muchos casos de violencia de género que no son denunciados o que no son atendidos de manera adecuada por las autoridades; por ello, es importante destacar que la violencia contra la mujer no es un problema individual, sino que tiene raíces culturales y estructuras que deben ser abordadas de manera integral. La desigualdad de género, la discriminación y la falta de acceso a recursos y oportunidades son algunos de los factores que contribuyen a la violencia contra la mujer, como señala la Convención de Belem do Para, la violencia contra la mujer es “una manifestación de las relaciones de poder históricamente desiguales entre mujeres y hombres” (Organización de Estados Americanos, 1994, p.1).

Según García (2018) la violencia contra la mujer es una situación que impacta de manera significativa en su salud física y emocional, produciendo graves repercusiones en su bienestar general y en su capacidad para participar plenamente en la sociedad, lo que quiere decir que, las lesiones, enfermedades, discapacidad y trastornos psicológicos son algunas de las consecuencias directas de la violencia, además, también afecta su capacidad para trabajar, estudiar y participar plenamente en la sociedad lo que tiene un impacto negativo en la vida social, económica, en el desarrollo del entorno y comunidad. Para combatir la violencia contra la mujer es necesario implementar estrategias que aborden los factores subyacentes de la violencia y proporcionen servicios de prevención, protección y justicia para las mujeres que la sufren, la prevención implica educar y sensibilizar a la sociedad sobre la igualdad de género y los derechos de las mujeres.

Por otro lado, es responsabilidad del estado garantizar la protección y la justicia para las mujeres que sufren violencia, aun así, a pesar de que en Ecuador se ha promulgado leyes y

políticas para abordar la violencia contra la mujer, la implementación efectiva de estas medidas sigue siendo un desafío, la falta de recursos, falta de voluntad y discriminación sociocultural de género son algunos de los obstáculos que dificultan esta implementación, la violencia contra la mujer es una problemática grave y extendida en todo el territorio nacional. Según el informe de la Encuesta Nacional sobre relaciones familiares y violencia de género contra las mujeres elaborado por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) del año 2019, el 64,9% de las mujeres en Ecuador han sufrido algún tipo de violencia de género en algún momento de su vida, además, según el mismo informe, el 42,8% de las mujeres que han sido víctimas de violencia de género la han sufrido por parte de su pareja o expareja (INEC, 2021). Las cifras de femicidios también son alarmantes, “En 2022 hemos cerrado con unas cifras infames, alarmantes, preocupantes y frustrantes. Son 332 mujeres, niñas y adolescentes asesinadas en el 2022”, comunicó Geraldine Guerra, de la Alianza Feminista para el mapeo de femicidio en Ecuador.

Causas de la Violencia

La violencia de género contra la mujer es un problema grave y complejo que tiene consecuencias negativas en la sociedad en su conjunto, es un fenómeno que afecta a millones de mujeres en todo el mundo y que tiene raíces profundas en las estructuras de poder y en las desigualdades de género que persisten en la sociedad, en este sentido, es importante analizar las causas de la violencia de género contra la mujer y su incidencia en los niños, ya que pueden ser víctimas directas o indirectas de esta violencia.

Las causas son múltiples y complejas, según Marcano y Palacios (2017) los factores que influyen tienen su origen en aspectos individuales, relacionales, comunitarios y sociales. Los aspectos individuales incluyen aspectos biográficos, como historiales de abusos y violencia en la familia de origen, así como la personalidad, la educación, el nivel económico y los trastornos psicopatológicos; los factores relacionales se refieren a los conflictos en las relaciones conyugales, familiares o en el entorno cercano; los factores comunitarios se relacionan con las condiciones sociales, las actitudes socioculturales y el aislamiento; por último, los factores sociales incluyen situaciones arraigadas en la tradición, donde las normas y costumbres otorgan control del hombre sobre la mujer y se acepta la violencia como forma de resolver conflictos, los estereotipos de género perpetúan la idea de que los hombres tienen el derecho de controlar y

dominar a las mujeres, estos estereotipos se transmiten a través de la cultura de la socialización, y contribuyen a la normalización de la violencia de género contra la mujer.

Incidencia de la violencia contra la mujer en los niños

La incidencia de la violencia contra la mujer en los niños es preocupante, en muchos casos, los niños son testigos directos de la violencia que se ejerce contra sus madres, lo que puede tener consecuencias psicológicas y emocionales graves para ellos, según la Organización Mundial de la Salud, los niños que crecen en hogares en los que hay violencia de género tienen más probabilidades de experimentar problemas de salud mental, incluyendo depresión y ansiedad, así como problemas de comportamiento y rendimiento académico, además, los niños que son testigos de violencia de género en el hogar tienen más probabilidades de perpetuar este tipo de violencia en sus propias relaciones en el futuro (OMS, 2016).

Estos niños en ocasiones, internalizan las actitudes y comportamientos violentos hacia la mujer como algo normal, lo que puede resultar en una perpetuación de la violencia de género en su edad adulta, además también pueden desarrollar sentimientos de culpa, vergüenza o aislamiento social, lo que puede afectar su autoestima y su capacidad para establecer relaciones saludables en el futuro, además de los efectos psicológicos y sociales en los niños y niñas que crecen en hogares donde se ejerce la violencia de género, la violencia también puede tener consecuencias físicas en los menores que están expuestos, según él informa de la OMS (2016), la violencia doméstica puede llevar a lesiones graves, discapacidades y, en algunos casos incluso la muerte. Los niños que experimentan la violencia de género en su entorno no son solamente espectadores, sino que también pueden ser víctimas directas de esta problemática y en algunos casos además de sufrir abuso físico, sexual o psicológico a manos del agresor, los niños pueden convertirse en “objetos” de la violencia, utilizados como una forma de control o manipulación por parte del agresor hacia la madre o pareja.

En el ámbito social, los niños que crecen en un entorno violento pueden desarrollar patrones de comportamiento agresivo o violento como una forma de lidiar con el estrés y la tensión emocional (Fantuzzo et al, 2011), además, estos niños pueden tener dificultades para establecer relaciones positivas seguras, lo que puede perpetuar el ciclo de la violencia en generaciones futuras.

Tipos de Violencia

Según el Artículo 10 de la Ley para prevenir y erradicar la violencia contra las mujeres de la Asamblea Nacional República del Ecuador (2021) existen 7 tipos de violencia que son sancionados y se aplican a la ley la violencia física, psicológica, sexual, económica/patrimonial, simbólica, política y gineco-obstétrica

- a) La violencia física compone todo acto que ocasione o pueda ocasionar algún tipo de daño, sufrimiento físico, dolor, lesiones ya sean internas o externas, también incluye cualquier forma de agresión o maltrato, según estudios se afirma que “En Ecuador, de cada 10 mujeres 6 han sido víctimas de algún tipo de violencia de género y 31% de las mujeres estarían expuestas a violencia física, surgiendo una proporción significativa de la población.” (Guerrero, 2017)
- b) La violencia psicológica es todo acto de omisión o cualquier conducta dirigida a causar daño emocional, este tipo de violencia se manifiesta a través de conductas verbales que afectan a la autoestima, la dignidad y la integridad emocional de la mujer.
- c) La violencia sexual implica toda acción que vulnere o restrinja el derecho a la integridad sexual, en otras palabras, cualquier acto de carácter sexual que se realice sin el consentimiento de la mujer o que se realice en contra de su voluntad.
- d) La violencia económica y patrimonial se refiere a la privación de recursos económicos y materiales que sean necesarios para la independencia y bienestar de la mujer, esto incluye la posesión o tenencia de bienes; pérdida, destrucción o retención de bienes y documentos personales; limitación de recursos económicos; control de ingresos y recibir un salario menor que un compañero de género masculino por una misma tarea.
- e) Violencia simbólica se ejerce o manifiesta a través de símbolos, imágenes, lenguaje, normas, valores y discursos que reflejen, reproduzcan y alimenten las relaciones de poder, dominación, discriminación, exclusión y desigualdad, se transmite a través de medios de comunicación, la educación y cultura.
- f) Violencia política es una forma de violencia dirigida específicamente a mujeres que ejercen funciones políticas, tanto en el ámbito público como privado y se puede manifestar de distintas maneras, como la intimidación, coacción,

discriminación, acoso, difamación, censura, hostigamiento y la exclusión, estas formas de violencia tienen el propósito de limitar la participación política de las mujeres.

- g) La violencia gineco-obstétrica se produce durante el embarazo, el parto o el postparto y se refiere a toda práctica que se realiza por personal de salud que menoscaba los derechos humanos de las mujeres durante alguno de estos periodos; este tipo de violencia incluye la discriminación, el trato negligente, la medicalización excesiva, procedimientos médicos sin consentimiento, negación de acceso a servicios de salud, violencia física o psicológica, entre otros.

Normativas que Amparan la Violencia en Contra de la Mujer Según Políticas del Ecuador

En Ecuador existen varias normas que garantizan la protección de los derechos de las mujeres, algunas de ellas son:

- a) La Constitución de la República del Ecuador que establece la igualdad entre mujeres y hombres, promueve la eliminación de toda forma de discriminación y protege la integridad de la mujer frente a la violencia, además, establece que el estado garantice el acceso a la justicia y servicios de atención integral para víctimas de violencia. La Constitución de la República del Ecuador que fue aprobada en el año 2008 establece principios y valores del estado, así como derechos y garantías fundamentales de las personas.
- b) El Código Orgánico Integral Penal (COIP) regulariza y sanciona varias formas de violencia contra la mujer, incluyendo violencia sexual, física, patrimonial, psicológica y casos de femicidio, además también establece medidas de protección y reparación integral para las víctimas de violencia. El COIP es una norma jurídica que tiene como objetivo principal garantizar la protección de los derechos de las personas y establecer un marco jurídico para prevenir, investigar, juzgar y sancionar los delitos.
- c) La Ley Orgánica para Prevenir y Erradicar la Violencia contra las Mujeres (LOPEVM) establece la obligación y cumplimiento del estado de prevenir, erradicar y sancionar la violencia contra las mujeres en cualquiera de sus formas y

garantizar el acceso a la justicia y a los servicios integrales de atención, también establece la creación del Consejo Nacional para la Igualdad de Género, la Secretaría Técnica para la Erradicación de la Violencia contra las Mujeres y la Protección de la Familia.

- d) El Protocolo de Atención Integral para las Víctimas de Violencia de Género (PAIVVG) establece medidas y acciones que las instituciones del estado deben adoptar para así poder garantizar la atención integral a víctimas de violencia de género, además este protocolo implanta la obligación de las instituciones de garantizar confidencialidad de las víctimas.

Entidades Administrativas del Ecuador

- a) La Fiscalía General del Estado: Esta institución es la encargada de investigar y perseguir penalmente los casos de violencia contra la mujer.
- b) La Defensoría del Pueblo: Esta institución tiene como función principal garantizar los derechos humanos y velar por el bienestar de la ciudadanía, incluyendo la prevención y sanción de la violencia contra la mujer.
- c) El Consejo Nacional para la Niñez y la Adolescencia (CONNA): Esta entidad tiene como objetivo proteger los derechos de la niñez y la adolescencia, incluyendo la prevención y sanción de la violencia contra las mujeres jóvenes.
- d) El Consejo Nacional para la Igualdad de Género: Este consejo se encarga de coordinar y promover políticas públicas y programas para la igualdad de género y la prevención de la violencia contra las mujeres.
- e) La Policía Nacional: Esta institución tiene como función principal garantizar la seguridad ciudadana y prevenir la violencia, incluyendo la violencia contra la mujer.
- f) El Ministerio de Salud Pública: Esta entidad tiene como objetivo garantizar el acceso a servicios de salud para la prevención y atención de la violencia contra las mujeres.
- g) La Secretaría Técnica del Sistema Nacional de Protección Integral de Niñas, Niños y Adolescentes (SIPINNA): Se encarga de coordinar, promover políticas

públicas, programas para la protección de los derechos de la niñez y adolescencia, además también la prevención y sanción de la violencia contra las mujeres en edad adolescente.

Diseño Multimedia

Según González (2018), el multimedia se define como “la combinación de diferentes medios como el texto, las imágenes, el sonido y el video, que se integran de manera interactiva para transmitir un mensaje o contenido de manera más completa y significativa”. El diseño multimedia debe considerar principios fundamentales para maximizar o potenciar su efectividad, García et al. (2018) resaltan la importancia del principio de coherencia, que implica mantener una estructura lógica y consistente en la presentación de la información, evitando distracciones o elementos irrelevantes que puedan dificultar la comprensión, por otro lado, Gutiérrez y Rodríguez (2017) enfatizan en el principio de simplicidad en el diseño multimedia, según los autores, es fundamental presentar la información de manera clara, concisa y fácil de entender, evitando la sobrecarga cognitiva y facilitando el procesamiento de la información por parte de los usuarios.

En relación a los elementos del multimedia, Castro (2016) menciona la importancia de seleccionar y utilizar imágenes y gráficos adecuados que sean relevantes para el contenido que se está presentando, estos elementos visuales pueden ayudar a ilustrar conceptos, proporcionar ejemplos concretos y captar la atención de los usuarios, además, López et al. (2019) resaltan la relevancia del uso del sonido y la música en el diseño multimedia, según los autores, un audio adecuado puede ayudar a reforzar el mensaje, crear un ambiente agradable y generar emociones positivas, lo cual contribuye a un mayor nivel de compromiso y atención.

Por último, García (2017) destaca que las aplicaciones del multimedia se encuentran presente en diversas áreas, como el entretenimiento, la publicidad, la comunicación, la medicina, entre otros; también menciona que el multimedia ha transformado la forma en que nos relacionamos con la información y como nos comunicamos con los demás.

Multimedia en el Ámbito de la Comunicación

En el ámbito de la comunicación, el multimedia ha generado cambios significativos en la forma en que nos informamos, nos expresamos y nos relacionamos con los demás, según García (2016), “el multimedia ha permitido la convergencia de diferentes medios de comunicación, rompiendo barreras y ampliando las posibilidades de interacción y participación de los usuarios”.

Además, el multimedia ha facilitado la creación de contenidos más accesibles y personalizados, adaptados a las necesidades y preferencias de cada individuo, Rodríguez (2019) menciona que el uso del multimedia en la comunicación ofrece una amplia gama de ventajas al brindar una mayor adaptabilidad y flexibilidad en la manera en que se presenta la información, esto se traduce en la posibilidad de personalizar los contenidos según las preferencias individuales de los usuarios, permitiéndoles elegir como, cuando y donde acceder a dichos contenidos, gracias a esta versatilidad, el multimedia se convierte en una herramienta poderosa que se ajusta a las necesidades y estilos de vida de cada persona, proporcionando una experiencia comunicativa más completa y satisfactoria.

Multimedia en la Pedagogía

La utilización de multimedia en la pedagogía ha demostrado ser una herramienta efectiva para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, la incorporación de elementos visuales, interactivos y digitales en el ámbito educativo ha brindado nuevas oportunidades para enriquecer la experiencia de los estudiantes y promover un aprendizaje más significativo, según Smith y Ragan (2005), la multimedia se define como “la combinación integrada de diferentes formas de medios de comunicación, como texto, gráficos audio, video y animaciones, en una presentación interactiva” (p.33), estos elementos audiovisuales tienen el potencial de captar la atención de los estudiantes, estimular su participación activa y facilitar la comprensión de conceptos complejos.

En investigaciones realizadas se ha destacado y evidenciado los beneficios de la utilización en la pedagogía, Mayer (2014) señala que, el uso de imágenes y animaciones puede ayudar a los estudiantes a construir representaciones mentales de los contenidos, lo que a su vez facilita la retención y recuperación de la información, además, la incorporación de narraciones y sonidos ambientales puede contribuir a la creación de un entorno inmersivo que promueva una mayor conexión emocional y una experiencia de aprendizaje más memorable. La multimedia

también puede fomentar la interactividad y el aprendizaje activo, Mayer (2009) afirma que la integración de los elementos interactivos como preguntas o simulaciones, permite a los estudiantes explorar y aplicar los conceptos de manera práctica, lo que mejora su comprensión y retención a largo plazo, además, la posibilidad de acceder a diferentes fuentes de información, como videos explicativos o recursos en línea, brinda a los estudiantes la oportunidad de profundizar en los temas de su interés y construir su propio conocimiento auto educándose.

Es importante destacar que la selección y diseño adecuado de la multimedia en el contexto pedagógico requiere considerar aspectos como la relevancia de los contenidos, la coherencia entre los diferentes elementos audiovisuales, la adaptación a las necesidades y características de los estudiantes, así como la atención a la accesibilidad y usabilidad de los recursos (Clark y Mayer, 2016), la utilización de multimedia en la pedagogía ofrece numerosos beneficios para el proceso de enseñanza y aprendizaje, la combinación de diferentes formas de medios de comunicación en una presentación interactiva puede mejorar la comprensión, retención de información y participación activa de los estudiantes, sin embargo, es fundamental realizar o utilizar diseños adecuados para asegurar su efectividad en el contexto educativo.

Hipótesis

La presentación de un elemento multimedia adaptado a un público infantil entre las edades de 9 a 11 años, enfocado en la violencia contra la mujer, permitirá transmitir de manera clara y efectiva los valores necesarios para erradicar la problemática, incrementando su conocimiento sobre el tema y fomentando actitudes y comportamientos de respeto, igualdad y prevención de la violencia contra la mujer.

Metodología

Metodología de Diseño Centrado en el Usuario (DCU)

Domingo & Pera, (2010) afirman que “El objetivo del diseño centrado en el usuario es la creación de productos que los usuarios encuentren útiles y usables; es decir, que satisfagan sus necesidades teniendo en cuenta sus características.”

Dado que el proyecto está enfocado en niños de 9 a 11 años de edad la metodología de diseño centrado en el usuario es la más adecuada, ya que es esencial conocer las características cognitivas, emocionales y de desarrollo de los niños en este rango de edad, para crear contenido y personajes que sean relevantes, atractivos y comprensibles para ellos, para ello se consideró la siguiente estructura que contiene pasos esenciales que cumplen con el DCU:

1. Investigación de Usuarios:

Método:

Cualitativo

Técnica:

Entrevista

Instrumento:

Cuestionario

Se realiza una investigación a través de entrevistas donde se utilizará una metodología cualitativa que se aplicará a un muestreo no probabilístico y no aleatorio, es decir, un muestreo por conveniencia que consiste en 1 experto/a en pedagogía infantil y 1 experto/a en psicología infantil con el fin de determinar qué elementos audiovisuales son los más adecuados para la educación de los niños y cómo se pueden abarcar temas delicados como la violencia en contra de la mujer en los niños.

2. Definición de Requisitos:

Establecer los requisitos específicos del multimedia en términos de educación sobre la violencia contra la mujer, definir los conceptos claves a transmitir y cuáles son los resultados de aprendizajes deseados.

3. *Diseño:*

Desarrollar el proceso de preproducción que muestra cómo se presentará la información, que elementos se incluirá y la organización de dichos elementos, la etapa de producción que produce e integra todos los elementos incluyendo el sonido y la música en el multimedia y la etapa de postproducción en donde se realiza la edición final.

4. *Evaluación:*

Método:

Cualitativo

Técnica:

Observación no participante

Instrumento:

Guía de observación

Se aplica y evalúa la efectividad del multimedia a través de la técnica de observación no participante con un instrumento de guía de observación, para analizar si comprenden los conceptos presentados y si encuentran la experiencia atractiva y significativa, recopilar su feedback y realizar ajustes en el diseño en función de los resultados obtenidos.

5. *Implementación:*

Basándose en los prototipos y la retroalimentación del público objetivo, desarrollar el multimedia final, teniendo en cuenta los aspectos técnicos y consideraciones del diseño visual y estético.

Análisis y Discusión de los Resultados

Análisis de las Entrevistas

1.- ¿Cuáles son los principales desafíos al abordar temas sensibles como la violencia contra la mujer en el aprendizaje de los niños?

La respuesta de las expertas dieron como resultado que los desafíos incluyen la sensibilidad, la madurez de los niños, los estereotipos, los prejuicios culturales, el entorno familiar y la comunicación adecuada con los niños, para abordar estos desafíos, es necesario promover una educación equitativa y respetuosa, identificar y tratar los prejuicios arraigados, sensibilizar sobre la violencia contra la mujer y utilizar un lenguaje apropiado y comprensible para los niños, estas consideraciones serán relevantes al diseñar el multimedia educativo.

2.- ¿Qué factores influyen en la forma en que los niños asimilan y comprenden la violencia contra la mujer?

Las respuestas de las expertas dieron como resultado que los factores que influyen en la forma en que los niños asimilan y comprenden la violencia contra la mujer, incluyen, el ambiente familiar, el aspecto social y el aspecto cultural, además, la comunicación en el hogar, tanto en términos de cómo se enseña el tema como de la influencia de lo que los niños ven y aprenden en casa, desempeña un papel fundamental.

Es necesario promover una educación basada en la igualdad de género, el respeto mutuo y la prevención de la violencia, también hay que prestar atención a la forma en que nos comunicamos con los niños, siendo cuidadosos con las palabras utilizadas.

3.- ¿Cuál es su enfoque pedagógico o psicológico al abordar temas complejos o delicados con niños de esta edad? ¿Cómo aborda el aspecto emocional y ético al tratar temas sensibles como la violencia contra la mujer con niños de esta edad?

Las expertas entrevistadas resaltan la importancia de abordar temas sensibles como la violencia contra la mujer de manera cuidadosa y considerada, el enfoque pedagógico se centra en promover actitudes de empatía, respeto, igualdad de género y habilidades de resolución de conflictos, mientras que el enfoque psicológico se basa en la sensibilización, prevención y manejo de los casos, ambos enfoques buscan proporcionar a los niños un ambiente seguro y confiable, teniendo en cuenta su nivel de desarrollo y protegiendo su bienestar emocional al tratar temas delicados como la violencia en contra de la mujer.

4.- ¿Qué recursos o materiales ha utilizado previamente para enseñar a los niños sobre temas relacionados con la violencia contra la mujer?

Las expertas entrevistadas utilizan una variedad de recursos y materiales para enseñar a los niños, estos incluyen libros, cuentas, revistas, videos educativos, actividades, juegos, entre otros, sin embargo, el recurso que más destacan, son los videos ya que su capacidad para transmitir información de manera visual emocional y comprensible los convierte en una herramienta poderosa en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las expertas seleccionan videos apropiados y contextualizados, se brinda a los niños la oportunidad de reflexionar, comprender y adoptar actitudes y comportamientos respetuosos.

5.- ¿Cómo pueden los contenidos audiovisuales influir en la percepción de los niños sobre la violencia contra la mujer y su actitud hacia este tema?

Las expertas reconocen el impacto significativo que los contenidos audiovisuales tienen en la percepción de los niños sobre la violencia contra la mujer y en su actitud hacia este tema ya que estos medios pueden influir en los modelos de comportamiento, en la formación de estereotipos de género, en la sensibilización, empatía, en el fomento de la reflexión crítica y en la recepción positiva por parte de los niños, por lo tanto es crucial seleccionar cuidadosamente los contenidos utilizados, asegurándose de que transmitan mensajes educativos adecuados y promuevan actitudes respetuosas y equitativas hacia las mujeres.

6.- ¿Cuál es su visión sobre el papel del contenido audiovisual en la educación de los niños y su influencia en su aprendizaje y comprensión?

Las expertas concuerdan en que el contenido audiovisual desempeña un papel esencial en la educación de los niños. Su influencia en el aprendizaje y la comprensión radica en su capacidad para enriquecer las experiencias de aprendizaje, proporcionar estímulos multi-sensoriales, facilitar la retención de información y transmitir mensajes claros y significativos, utilizado de manera adecuada y cuidadosamente seleccionado, el contenido audiovisual puede ser valiosa herramienta educativa para los niños.

7.- ¿Qué características NO deben incluirse en relación al lenguaje y el tono del contenido audiovisual para que sea comprensible y apropiado para este grupo de edad?

Las expertas entrevistadas coinciden en sus respuestas acerca de las características que no deben incluirse en lenguaje y tono del contenido audiovisual para que sea comprensible y

apropiado para niños de esta edad. En primer lugar, se debe evitar el uso de un lenguaje complejo o técnico que los niños no comprendan, en segundo lugar, se debe evitar el uso de lenguaje informal o excesivo que contenga jerga vulgar, además, se debe evitar el contenido violento, ya que puede tener un impacto negativo en los niños y asimismo, se debe evitar cualquier forma de estereotipos de género o contenido discriminatorio.

8.- ¿Qué tipos de interactividad o participación se pueden incluir en el multimedia para fomentar el aprendizaje y la reflexión activa sobre la violencia contra la mujer?

Se pueden incluir diferentes formas de interactividad, sin embargo, por la naturaleza de un video se destaca la importancia de incluir preguntas interactivas que inviten a los niños a reflexionar sobre el tema, estas preguntas pueden ser planteadas durante el contenido multimedia y permitan que los niños participen activamente al responderlas, lo que promueve además de la reflexión, el pensamiento crítico y ayuda a mantener la atención de los niños ya que saben que en algún momento tendrán que participar.

9.- ¿Cuál es la duración óptima del multimedia para mantener el compromiso de los niños y facilitar su comprensión?

Las expertas coinciden que es importante tener en cuenta la capacidad de atención de los niños al determinar la duración optima del contenido multimedia, se sugiere que la duración esté entre 3 a 5 minutos, aunque también se puede considerar un cálculo aproximado de un minuto de atención por cada año de edad del niño. Mantener un contenido interactivo también es clave para mantener el compromiso de los niños y facilitar su comprensión.

10.- ¿Existen pautas o recomendaciones específicas en cuanto a la edad de los personajes o las representaciones visuales en el contenido dirigido a esta edad?

Las expertas coinciden en que el contenido audiovisual dirigido a niños de esta edad debe ser interactivo, transmitir un mensaje claro y tener un propósito educativo, además, se debe tener cuidado en la selección de contenidos, evitando estereotipos, lenguaje ofensivo y promoviendo valores positivos. La creatividad y elementos atractivos también son importantes para captar la atención de los niños y generar un impacto significativo.

Definición del Producto

Se realizará una animación infantil sobre otros productos multimedia debido a varios factores, en el análisis de las entrevistas realizadas anteriormente, las expertas reconocieron el impacto significativo que los contenidos audiovisuales tienen en la percepción de los niños sobre la violencia contra la mujer y en su actitud hacia este tema, estos medios pueden influir en los modelos de comportamiento, promover la sensibilidad y empatía, fomentar la reflexión crítica y en general recibir una respuesta positiva por parte de los niños, dado que la finalidad es transmitir mensajes educativos adecuados y promover actitudes respetuosas y equitativas hacia las mujeres, se consideró que una animación es la mejor opción.

La animación permite presentar información visualmente atractiva y fácil de comprender para los niños, lo que facilita su aprendizaje y comprensión, a través de la combinación de imágenes, sonidos y narración, según las expertas entrevistadas las animaciones pueden enriquecer las experiencias de aprendizaje al proporcionar estímulos multi-sensoriales, facilitar la retención de información y transmitir mensajes claros y significativos, además la animación permite captar la atención y mantener el interés de los niños durante el proceso de aprendizaje, al utilizar cuidadosamente los recursos visuales y narrativos, se puede crear un entorno atractivo y estimulante que fomente la participación activa y el compromiso emocional de los niños con el tema tratado.

Propuesta Creativa

Desarrollo de la propuesta

Esta sección del proyecto pretende cumplir el tercer objetivo específico: Diseñar y desarrollar un elemento multimedia, a partir de los resultados obtenidos en la investigación, que sea capaz de transmitir de manera clara los valores necesarios para prevenir y erradicar la violencia en contra de la mujer, a partir de tres procesos fundamentales para su desarrollo, las etapas de preproducción, producción y postproducción.

Preproducción

Idea

La primera etapa contempla la realización de la creación un guion literario detallado que organice la estructura y el contenido del elemento multimedia abordando los conceptos identificados en los resultados de las entrevistas, la realización de un storyboard que contenga bocetos de las escenas a realizar con sus planos respectivos y la creación de personajes.

Título:

"El poder de la igualdad"

Género:

Video animado educativo y motivador

Duración:

Aproximadamente 3 minutos

Sinopsis:

En un colorido y pacífico pueblo llamado Chillogallo, vive Prisila, una niña curiosa y valiente de 10 años. Un día, mientras juega en el parque, Prisila escucha comentarios despectivos y presencia actitudes violentas hacia una niña llamada Ana. Impactada por lo que ha presenciado, Prisila decide tomar acción y luchar contra la violencia de género.

Guion literario:

Escena 1: Introducción

Plano general del cielo del parque, las manos de la protagonista salen desde la parte superior del plano y arrastra trozos de papel que presentan el título del cuento “el poder de la igualdad”. La cámara se desliza hacia abajo para continuar con la escena 2

Escena 2: Presentación de Prisila

Parte 1: Gran plano general de Prisila y sus amigos jugando en el parque con sus juguetes, mientras Ana está sentada en un banco un poco nerviosa y triste.

Parte 2: Plano medio de Steven y Jordy platicando en el parque

Dialogo:

Steven: Oye, mira a Ana. Creo que está muy triste

Jordy: Sí, La trataron mal solo porque es mujer.

Parte 3: Plano americano de Ana que se encuentra triste sentada a un lado de un banco en el parque.

Parte 4: Plano medio de Prisila quien escuchó los comentarios de sus amigos, mientras se muestra preocupada y reflexiva.

Dialogo:

Prisila: (preocupada) No es justo. Todos merecen respeto.

Escena 3: Conociendo a Ana

Parte 1: Plano medio de Prisila acercándose a Ana, quien está sentada en un banco. Prisila se presenta y le muestra su apoyo.

Dialogo:

Prisila: Hola, soy Prisila. ¿Estás bien?

Ana: (nerviosa) Hola Prisila. Gracias por preguntar, es difícil a veces.

Parte 2: Plano medio corto de Prisila y Ana

Dialogo:

Prisila: No deberías pasar por esto, estoy aquí para apoyarte.

Escena 4: Aprendiendo sobre la violencia

Parte 1: Plano americano de Maya y Ana sentadas en el banco. Maya hace preguntas y Ana le explica qué es la violencia contra la mujer. La cámara alterna entre los dos personajes mientras conversan.

Dialogo:

Prisila: Ana, ¿qué es exactamente la violencia contra la mujer?

Parte 2: Plano medio de Ana

Dialogo:

Ana: Es cuando una mujer es tratada mal o lastimada por el hecho de ser mujer. Nadie debería pasar por eso.

Parte 3: Plano medio de Prisila

Dialogo:

Prisila: Entiendo, necesitamos hacer algo al respecto.

Escena 5: Acciones de Maya

Voz en off: Y así Prisila empezó a realizar carteles coloridos y llamativos, repartió muchos folletos a todos los niños del pueblo, junto a algunos carteles y también regalo muchos globos para que más niños se unan a la lucha de no violencia.

Parte 1: Plano detalle de las manos de Maya haciendo un cartel para una campaña en el pueblo.

Parte 2: Plano americano de Prisila repartiendo volantes a otros niños del pueblo.

Parte 3: Plano americano de Prisila entregando un cartel a una niña del pueblo.

Parte 4: Plano americano de Prisila repartiendo globos a los demás niños del pueblo.

Escena 6: Cambio positivo

Gran plano general de Prisila y Ana en la plaza portando carteles, rodeadas de niños que muestran su apoyo. Maya y Ana sonríen, transmitiendo esperanza y fortaleza.

Escena 7: Comunidad unida

Parte 1: La cámara se acerca lentamente

Voz en off: y así todos los niños del pueblo se unieron a la causa y ayudaron a

Ana y a todas las mujeres que sufren de violencia

Parte 2: Plano medio de Ana sosteniendo el cartel “Todos somos valiosos”

Dialogo:

Ana: Gracias Prisila, gracias a todos, estoy orgullosa de ser parte de esta comunidad unida

Escena 8: Mensaje final

Parte 1: La cámara se acerca lentamente hacia las letras del cartel

Voz en off: Y recuerden amiguitos, juntos podemos erradicar la violencia contra la mujer

Parte 2: Plano detalle de las manos de la protagonista retirando las letras del cartel para reemplazarlas con la palabra “FIN”

Parte 3: la escena se desvanece para mostrar los créditos.

Guion Técnico**Tabla 2***Escena 1: Introducción*

Escena	Toma	Planos	Mov. cámara	Locación	Descripción	Diálogo	Personajes	Música/ sonido	Tiempo
1	1	Plano general	Tilt Down (De arriba hacia abajo)	Cielo del parque	Las manos de la protagonista salen desde la parte superior del plano y arrastra trozos de papel que presentan el título del cuento “El poder de la igualdad”.	Voz en off: Hoy presentamos, “El poder de la igualdad”.	Prisila	Música de fondo Rising Star.	0:00:00- 0:00:12

Tabla 3*Escena 2: Presentación de Prisila*

Escena	Toma	Planos	Mov. cámara	Locación	Descripción	Diálogo	Personajes	Música/ sonido	Tiempo
2	1	Gran plano general	Sin movimiento	Parque de Chillogallo	Prisila y sus amigos jugando en el parque con sus juguetes, mientras Ana está sentada en un banco un poco nerviosa y triste.	Voz en off: En una hermosa mañana Prisila y sus amigos, jugaban en el parque	Prisila Steven Jordy Ana	Música de fondo Rising Star. Sonidos de pelota y risas	0:00:12- 0:00:20
2	2	Plano medio	Sin movimiento	Parque de Chillogallo	Steven y Jordi platicando en el parque	Steven: Oye, mira a Ana, creo que está muy triste Jordy: Sí, La trataron mal solo porque es mujer.	Steven Jordy	Música de fondo Rising Star.	0:00:20- 0:00:30
2	3	Plano americano	Zoom in	Parque de Chillogallo	Ana que se encuentra triste	Sin diálogo	Ana	Música de fondo	0:00:30- 0:00:34

					sentada a un lado de un banco en el parque.			Rising Star.	
2	4	Plano medio	Sin movimiento	Parque de Chillogallo	Prisila escucha a sus amigos, mientras está preocupada y reflexiva, decide acercarse a Ana	Prisila: No es justo, todos merecen respeto.	Prisila	Música de fondo Rising Star. Sonidos de pasos	0:00:34- 0:00:43

Tabla 4*Escena 3: Conociendo a Ana*

Escena	Toma	Planos	Mov. cámara	Locación	Descripción	Diálogo	Personajes	Música/ sonido	Tiempo
3	1	Plano 3/4	Paneo izquierda/derecha	Parque de Chillogallo	Prisila acercándose a Ana, quien está sentada en un banco. Prisila se presenta y le muestra su apoyo.	Prisila: Hola, soy Prisila. ¿Estás bien? Ana: Hola Prisila. Gracias por preguntar,	Prisila Ana	Música de fondo Rising Star. Sonidos de pasos.	0:00:43- 0:00:53

						es difícil a veces.			
3	2	Plano medio corto	Sin movimiento	Parque de Chillogallo	Ana se muestra nerviosa y triste mientras Prisila continúa mostrándole su apoyo.	Prisila: No deberías pasar por esto, estoy aquí para apoyarte.	Prisila Ana	Música de fondo Rising Star.	0:00:53- 0:01:07

Tabla 5*Escena 4: Aprendiendo sobre la violencia*

Escena	Toma	Planos	Mov. cámara	Locación	Descripción	Diálogo	Personajes	Música/sonido	Tiempo
4	1	Plano americano	Paneo izquierda/derecha	Parque de Chillogallo	Maya y Ana sentadas en el banco. Maya hace preguntas y Ana le explica qué es la violencia contra la mujer. La cámara alterna	Prisila: Ana, ¿qué es exactamente la violencia contra la mujer?	Prisila Ana	Música de fondo Rising Star	0:01:07- 0:01:11

					entre los dos personajes mientras conversan.				
4	2	Plano medio	Sin movimiento	Parque de Chillogallo	Ana se relaja y contesta a Prisila su pregunta	Ana: Es cuando una mujer es tratada mal o lastimada por el hecho de ser mujer. Nadie debería pasar por eso.	Ana	Música de fondo Rising Star	0:01:11- 0:01:19
4	3	Plano medio	Sin movimiento	Parque de Chillogallo	Prisila escucha lo que dice Ana y toma una desición	Prisila: Entiendo, necesitamos hacer algo al respecto.	Prisila	Música de fondo Rising Star	0:01:19- 0:01:23

Tabla 6*Escena 5: Acciones de Maya*

Escena	Toma	Planos	Mov. cámara	Locación	Descripción	Diálogo	Personajes	Música/ sonido	Tiempo
5	1	Plano detalle	Sin movimiento	Casa de Prisila	Manos de Maya haciendo un cartel para una campaña en el pueblo.	Voz en off: Y así Prisila empezó a realizar carteles coloridos y llamativos	Prisila	Música de fondo Rising Star. Sonido de lápiz	0:01:23- 0:01:32
5	2	Plano americano	Sin movimiento	Calles de Chillogallo	Prisila repartiendo volantes a otros niños del pueblo	Voz en off: Repartió muchos folletos a todos los niños del pueblo	Prisila Naomi Jimmy	Música de fondo Rising Star.	0:01:32- 0:01:37
5	3	Plano americano	Sin movimiento	Calles de Chillogallo	Prisila entregando un cartel a una niña del pueblo.	Voz en off: Junto a algunos carteles	Prisila Giselle	Música de fondo Rising Star.	0:01:37- 0:01:43
5	4	Plano americano	Sin movimiento	Calles de Chillogallo	Prisila repartiendo globos a los	Voz en off: Y también regalo	Prisila Madeline	Música de fondo	0:01:43- 0:01:51

demás niños del pueblo.	muchos globos para que más niños se unan a la lucha de no violencia.	Samantha Esteban	Rising Star.
-------------------------	--	------------------	--------------

Tabla 7

Escena 6: Cambio positivo

Escena	Toma	Planos	Mov. cámara	Locación	Descripción	Diálogo	Personajes	Música/ sonido	Tiempo
6	1	Gran plano general	Sin movimiento	Mural de una calle de Chillogallo	Prisila y Ana en la plaza portando carteles, rodeadas de niños que muestran su apoyo.	Sin diálogo	Todos los niños y niñas	Música de fondo Rising Star. Sonidos de niños riendo.	0:01:51-0:01:56

Tabla 8*Escena 7: Comunidad unida*

Escena	Toma	Planos	Mov. cámara	Locación	Descripción	Diálogo	Personajes	Música/ sonido	Tiempo
3	1	Gran plano general-Plano general	Zoom in	Parque de Chillogallo	Maya y Ana sonríen, transmitiendo esperanza y fortaleza.	Voz en off: y así todos los niños del pueblo se unieron a la causa y ayudaron a Ana y a todas las mujeres que sufren de violencia	Todos los niños y niñas	Música de fondo Rising Star. Sonidos de niños riendo.	0:01:56-0:02:04
3	2	Plano medio	Sin movimiento	Parque de Chillogallo	Ana sosteniendo el cartel “Todos somos valiosos”	Ana: Gracias Prisila, gracias a todos, estoy orgullosa de ser parte de esta comunidad unida	Ana	Música de fondo Rising Star.	0:02:04-0:02:12

Tabla 9*Escena 8: Mensaje final*

Escena	Toma	Planos	Mov. cámara	Locación	Descripción	Diálogo	Personajes	Música/ sonido	Tiempo
4	1	Plano detalle	Zoom in	Parque de Chillogallo	La cámara se acerca lentamente hacia las letras del cartel	Voz en off: Y recuerden amiguitos, juntos podemos erradicar la violencia contra la mujer.	Prisila	Música de fondo Rising Star.	0:02:12-0:02:19
4	2	Plano detalle	Sin movimiento	Parque de Chillogallo	Manos de la protagonista retirando las letras del cartel para reemplazarlas con la palabra "FIN"	Sin dialogo.	Prisila	Música de fondo Rising Star.	0:02:19-0:02:24
4	3	Plano detalle	Sin movimiento	Parque de Chillogallo	La escena se desvanece para mostrar los créditos	Sin dialogo.	Sin personajes	Música de fondo Rising Star.	0:02:24-0:02:29

Storyboard

En el proceso del storyboard se boceta cada escena con sus respectivos planos descritos anteriormente en el guion literario y técnico, para este proceso se ocupa el programa Procreate.

Figura 1

Primera Parte del Storyboard

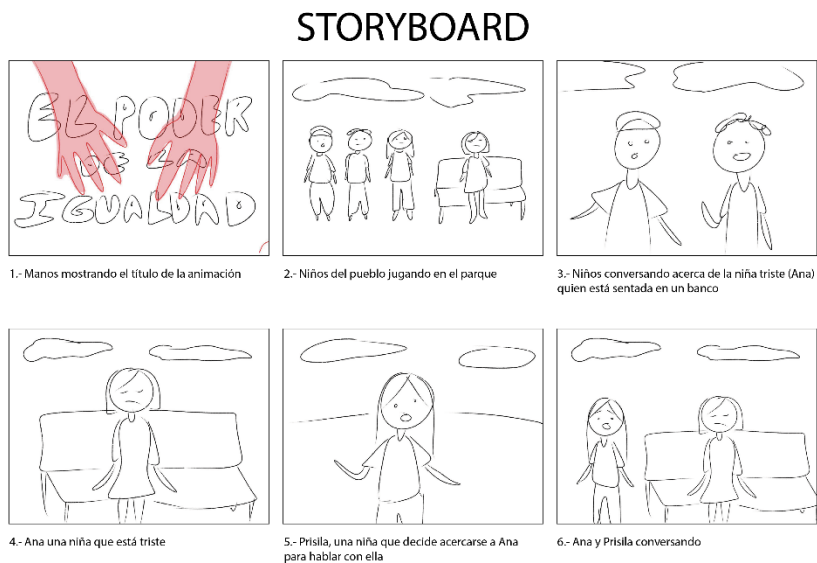


Figura 2

Segunda Parte del Storyboard

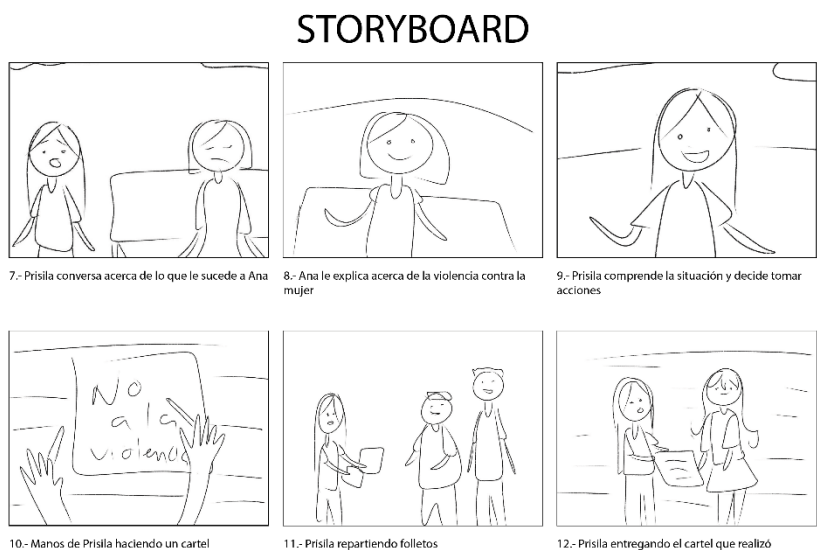
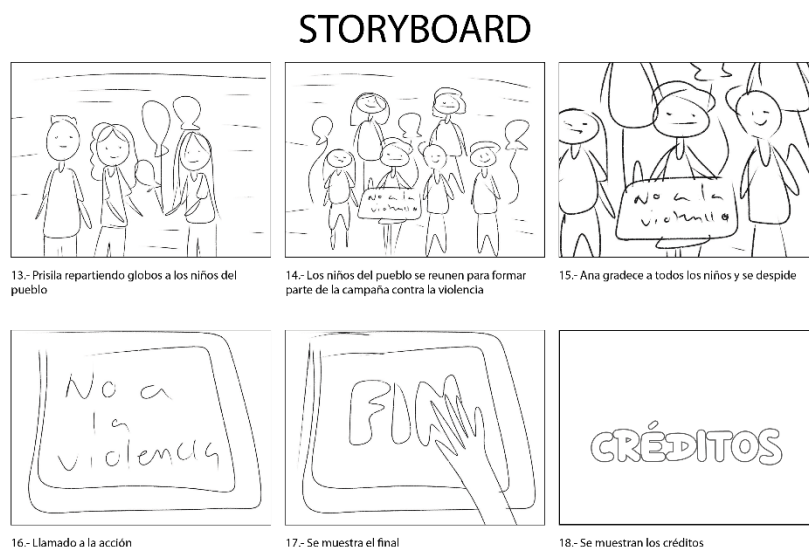


Figura 3

Tercera Parte del Storyboard



Desarrollo de Personajes

La estética y estilo de animación está inspirado en Charlie y Lola (programa infantil emitido en los años 2005 al 2008, basado en los libros de la autora Lauren Child). La intención, es que cada elemento visual, así como lo propios personajes, transmitan la sensación de ser creaciones hechas por niños, es decir dibujos imperfectos y sencillos que se caractericen por su autenticidad.

Para involucrar aún más a los niños en el proceso creativo, se ha llevado a cabo un taller en el que participaron, el desarrollo del proyecto reconoce la importancia de que los niños se sientan parte integral de la animación y la mejor manera es permitiéndoles construir sus propios personajes, al hacerlo, se espera que los niños desarrollen una conexión emocional más profunda con la animación, ya que podrán ver sus propias creaciones cobrar vida en la pantalla, esto añade un plus significativo a la propuesta, convirtiéndola en algo realmente especial y diferente.

Para llevar a cabo esta tarea, recomendamos a los niños realizar autorretratos en hojas de papel bond y colorearlos con toda su creatividad y expresividad, los niños emplearon toda su imaginación y habilidad para plasmar su identidad en los dibujos; posteriormente se llevó a cabo

el proceso de selección, eligiendo los mejores dibujos que capturen la esencia y personalidad de los niños, los dibujos seleccionados serán utilizados como personajes de la animación.

Diseño del Personaje Principal

Tabla 10

Ficha de Personaje Prisila Enriquez

Datos del Personaje Prisila	
Nombre y apellido	Prisila Enríquez
Edad	11 años
Nacionalidad	Ecuatoriana
Nivel Socio Económico	Medio
Lugar de residencia	Chillogallo, Quito- Ecuador
Ocupación	Estudiante
Características Físicas	
Altura	1,55 metros
Peso	38 kg
Raza	Mestiza
Color de ojos	Castaño oscuro
Color de cabello	Castaño claro
Color de piel	Claro

Contextura	Media
Rasgos distintivos	Cabello lacio hasta la altura de los hombros, ojos grandes
Como viste	Camiseta de cuello alto gris, pantalón jean azul y zapatillas negras con franjas blancas

Características personales

Cualidades	Es una niña carismática, creativa, bondadosa, compasiva, empática y sociable
Aficiones	Le gusta realizar manualidades, apoya campañas que ayudan a mejorar a la sociedad, le gusta el futbol.

Dibujo de Prisila Enriquez

Figura 4

Dibujo en Papel Bond de Prisila Enriquez



Figura 5*Personaje de Prisila Enriquez digitalizado*

Nota: La digitalización del personaje se realizó en el programa Adobe Illustrator

Diseño del Personaje Secundario**Tabla 11***Ficha de Personaje Ana Proaño*

Datos del Personaje Ana	
Nombre y apellido	Ana Proaño
Edad	10 años
Nacionalidad	Ecuatoriana
Nivel Socio Económico	Bajo
Lugar de residencia	Villaflora, Quito- Ecuador

Ocupación	Estudiante
-----------	------------

Características Físicas

Altura	1,60 metros
Peso	34 kg
Raza	Mestiza
Color de ojos	Café
Color de cabello	Café con un mechón rubio
Color de piel	Claro
Contextura	Delgada
Rasgos distintivos	Tiene un mechón de cabello rubio en su flequillo
Como viste	Vestido color turquesa y zapatos negros.

Características personales

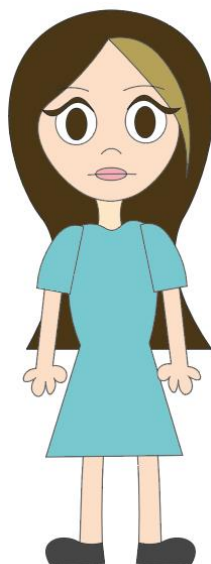
Cualidades	Es una niña tímida, introvertida, reflexiva y observadora
Aficiones	Le gusta leer libros, aprender idiomas y armar puzles

Dibujo de Ana Proaño**Figura 6**

Dibujo en Papel Bond de Ana Proaño

**Figura 7**

Personaje de Ana Proaño digitalizado



Nota: La digitalización del personaje se realizó en el programa Adobe Illustrator

Diseño del Personaje Extra N° 1

Tabla 12

Ficha de Personaje Steven Naranjo

Datos del Personaje Steven	
Nombre y apellido	Steven Naranjo
Edad	9 años
Nacionalidad	Ecuatoriano
Nivel Socio Económico	Medio
Lugar de residencia	Chillogallo, Quito- Ecuador
Ocupación	Estudiante
Características Físicas	
Altura	1,62 metros
Peso	36 kg
Raza	Mestizo
Color de ojos	Café oscuro
Color de cabello	Rubio
Color de piel	Claro

Contextura	Delgado
Rasgos distintivos	Ojos pequeños y cabello rubio
Como viste	Camiseta de manga larga roja con franjas verdes estampadas y mangas grises, pantalón negro y zapatos negros.

Características personales

Cualidades	Es un niño sincero, sociable y comunicativo
Aficiones	Le gusta coleccionar autos de juguete.

Dibujo de Steven Naranjo

Figura 8

Dibujo en papel bond de Steven Naranjo



Figura 9*Personaje de Steven Naranjo digitalizado*

Nota: La digitalización del personaje se realizó en el programa Adobe Illustrator

Diseño del Personaje Extra N° 2**Tabla 13***Ficha de Personaje Samantha Toapanta*

Datos del Personaje Samantha	
Nombre y apellido	Samantha Toapanta
Edad	11 años
Nacionalidad	Ecuatoriano
Nivel Socio Económico	Alto
Lugar de residencia	La Argelia, Quito- Ecuador

Ocupación	Estudiante
-----------	------------

Características Físicas

Altura	1,58 metros
Peso	38 kg
Raza	Mestizo
Color de ojos	Café claro
Color de cabello	Castaño
Color de piel	Trigueña
Contextura	Media
Rasgos distintivos	Tiene labios gruesos y lentes.
Como viste	Saco verde con bordes verde oscuro, pantalón de calentador de su escuela con las iniciales “MLS” y zapatos negros

Características personales

Cualidades	Es una niña inteligente, le gusta mucho estudiar, es amistosa y comprensiva.
Aficiones	Le gusta la lectura, participar en concursos de oratoria y el teatro.

Dibujo de Samantha Toapanta

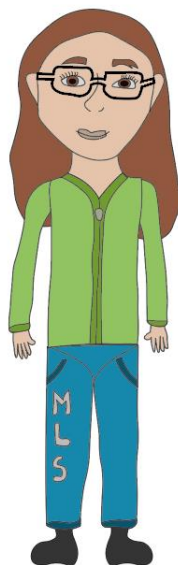
Figura 10

Dibujo en Papel Bond de Samantha Toapanta



Figura 11

Personaje de Samantha Toapanta digitalizado



Nota: La digitalización del personaje se realizó en el programa Adobe Illustrator

Diseño del Personaje Extra N° 3**Tabla 14***Ficha de Personaje Madeline Larreategui*

Datos del Personaje Steven	
Nombre y apellido	Madeline Larreategui
Edad	9 años
Nacionalidad	Ecuatoriana
Nivel Socio Económico	Medio
Lugar de residencia	Chillogallo, Quito- Ecuador
Ocupación	Estudiante
Características Físicas	
Altura	1,54 metros
Peso	38 kg
Raza	Mestiza
Color de ojos	Café oscuro
Color de cabello	Castaño oscuro
Color de piel	Trigueña
Contextura	Gruesa

Rasgos distintivos

Tiene hombros anchos

Como viste

Buzo de cuello alto sin mangas de color rojo,
pantalón jean azul, correa negra con hebilla
dorada y zapatos negros.

Características personales

Cualidades

Es una niña empática, imaginativa y curiosa.

Aficiones

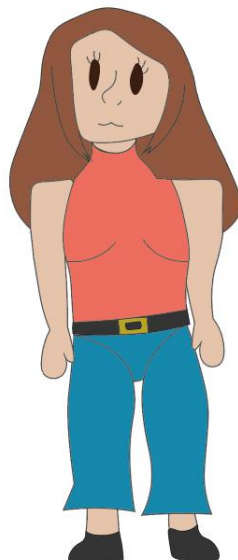
Le gusta los deportes, la música y la
tecnología.

Dibujo de Madeline Larreategui

Figura 12

Dibujo en Papel Bond de Madeline Larreategui



Figura 13*Personaje de Madeline Larreategui digitalizado*

Nota: La digitalización del personaje se realizó en el programa Adobe Illustrator

Diseño del Personaje Extra N° 4**Tabla 15***Ficha de Personaje Naomi Cueva*

Datos del Personaje Naomi	
Nombre y apellido	Naomi Cueva
Edad	10 años
Nacionalidad	Ecuatoriano
Nivel Socio Económico	Medio
Lugar de residencia	Solanda, Quito- Ecuador

Ocupación	Estudiante
-----------	------------

Características Físicas

Altura	1,52 metros
Peso	34 kg
Raza	Mestizo
Color de ojos	Café oscuro
Color de cabello	Negro
Color de piel	Claro
Contextura	Delgada
Rasgos distintivos	Es de baja estatura y tiene el cabello largo
Como viste	Camiseta roja, pantalón amarillo y zapatos verdes

Características personales

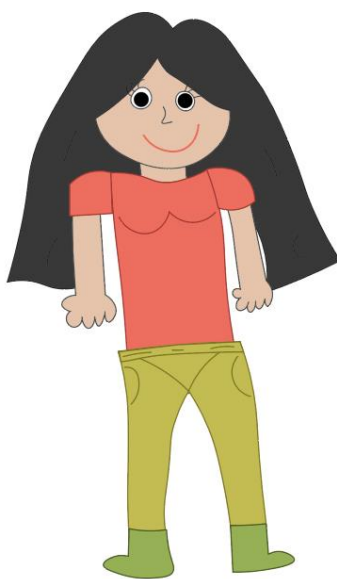
Cualidades	Es una niña responsable, imaginativa y disciplinada.
Aficiones	Le gusta el baile, los deportes y la fotografía.

Dibujo de Naomi Cueva**Figura 14**

Dibujo en Papel Bond de Naomi Cueva

**Figura 15**

Personaje de Naomi Cueva digitalizado



Nota: La digitalización del personaje se realizó en el programa Adobe Illustrator

Diseño del Personaje Extra N° 5**Tabla 16***Ficha de Personaje Giselle Pincay*

Datos del Personaje Giselle	
Nombre y apellido	Giselle Pincay
Edad	11 años
Nacionalidad	Ecuatoriana
Nivel Socio Económico	Medio
Lugar de residencia	Chillogallo, Quito- Ecuador
Ocupación	Estudiante
Características Físicas	
Altura	1,60 metros
Peso	39 kg
Raza	Mestiza
Color de ojos	Café oscuro
Color de cabello	Castaño claro
Color de piel	Claro
Contextura	Media

Rasgos distintivos	Tiene ojos grandes
Como viste	Blusa negra, guantes de rejilla negros, falda de tablon rojo, zapatilla derecha roja y zapatilla izquierda turquesa.

Características personales

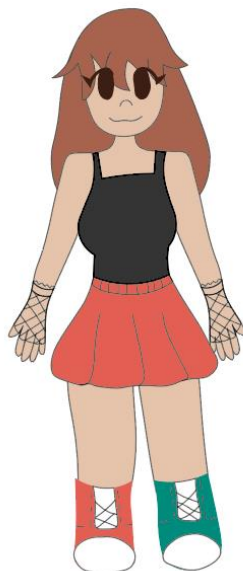
Cualidades	Es una niña extrovertida, curiosa, autónoma y optimista,
Aficiones	Le gusta la moda, la música y las bandas de rock

Dibujo de Giselle Pincay

Figura 16

Dibujo en Papel Bond de Giselle Pincay



Figura 17*Personaje Digitalizado de Giselle Pincay*

Nota: La digitalización del personaje se realizó en el programa Adobe Illustrator

Diseño del Personaje Extra N° 6**Tabla 17***Ficha de Personaje Jordy Costa*

Datos del Personaje Jordy	
Nombre y apellido	Jordy Costa
Edad	10 años
Nacionalidad	Ecuatoriano
Nivel Socio Económico	Medio
Lugar de residencia	Chillogallo, Quito- Ecuador

Ocupación	Estudiante
-----------	------------

Características Físicas

Altura	1,56 metros
Peso	38 kg
Raza	Mestizo
Color de ojos	Negros
Color de cabello	Negro
Color de piel	Trigueño
Contextura	Media
Rasgos distintivos	Su cabello rizado
Como viste	Buzo de manga larga amarillo, pantalón rojo y zapatos negros

Características personales

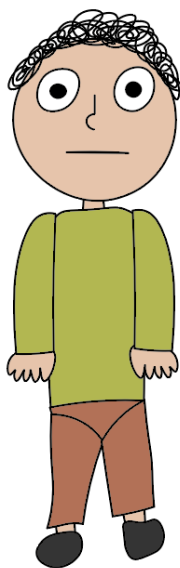
Cualidades	Es un niño entusiasta, generoso, honesto y solidario
Aficiones	Le gusta el cine, el futbol, el teatro y los juegos de mesa.

Dibujo de Jordy Costa**Figura 18**

Dibujo en Papel Bond de Jordy Costa

**Figura 19**

Personaje Digitalizado de Jordy Costa



Nota: La digitalización del personaje se realizó en el programa Adobe Illustrator

Diseño del Personaje Extra N° 7

Tabla 18

Ficha de Personaje Jimmy Costa

Datos del Personaje Jimmy	
Nombre y apellido	Jimmy Costa
Edad	11 años
Nacionalidad	Ecuatoriano
Nivel Socio Económico	Medio
Lugar de residencia	La Argelia, Quito- Ecuador
Ocupación	Estudiante
Características Físicas	
Altura	1,60 metros
Peso	42 kg
Raza	Mestizo
Color de ojos	Negros
Color de cabello	Castaño oscuro
Color de piel	Trigueño

Contextura	Gruesa
Rasgos distintivos	Tiene el cabello corto lacio, rapado hacia los lados.
Como viste	Camiseta de manga larga en color violeta, pantalón color verde claro y zapatillas café con gris.

Características personales

Cualidades	Es un niño paciente, persistente y solidario.
Aficiones	Le gusta el fútbol, la ciencia y la tecnología.

Dibujo de Jimmy Costa

Figura 20

Dibujo en papel bond de Jimmy Costa

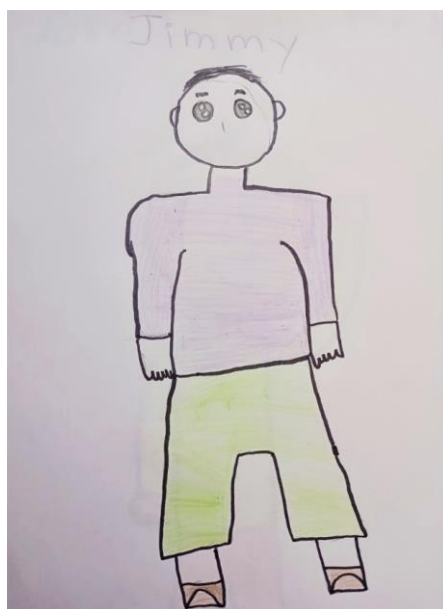
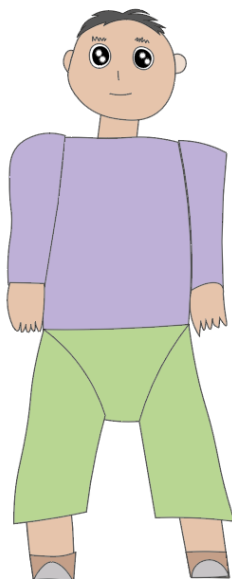


Figura 21*Personaje Digitalizado de Jimmy Costa*

Nota: La digitalización del personaje se realizó en el programa Adobe Illustrator

Diseño del Personaje Extra N° 8**Tabla 19***Ficha de Personaje Esteban Trujillo*

Datos del Personaje Esteban	
Nombre y apellido	Esteban Trujillo
Edad	11 años
Nacionalidad	Ecuatoriano
Nivel Socio Económico	Medio
Lugar de residencia	Chillogallo, Quito- Ecuador

Ocupación	Estudiante
-----------	------------

Características Físicas

Altura	1,64 metros
Peso	38 kg
Raza	Mestizo
Color de ojos	Negros
Color de cabello	Negro
Color de piel	Trigueño
Contextura	Delgado
Rasgos distintivos	Es muy alto y tiene el cabello rizado.
Como viste	Camiseta verde con estampado de un personaje de videojuegos , pantalón jean azul y zapatillas verde.

Características personales

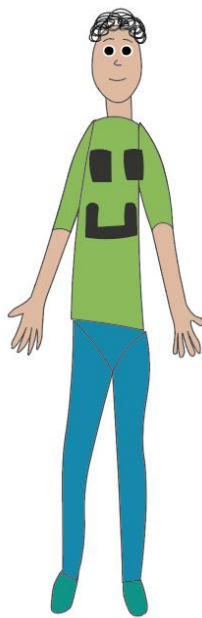
Cualidades	Es un niño respetuoso, empático y solidario.
Aficiones	Le gusta el baloncesto, el vóleibol y la música.

Dibujo de Esteban Trujillo**Figura 22**

Dibujo en papel bond de Esteban Trujillo

**Figura 23**

Personaje Digitalizado de Esteban Trujillo



Nota: La digitalización del personaje se realizó en el programa Adobe Illustrator

Diseño de elementos

El diseño de los elementos tiene a intención de también parecer dibujos realizados por niños con lápices en una hoja de papel recortados para crear un efecto de collage en las escenas de la animación, estos elementos no están coloreados a propósito, para que se mantengan en segundo plano, mientras los personajes y el mensaje de la animación toman protagonismo, además, esta elección evita la sobresaturación de elementos y colores, logrando un equilibrio visual armonioso.

Figura 24

Ejemplo 1: Silla del Parque

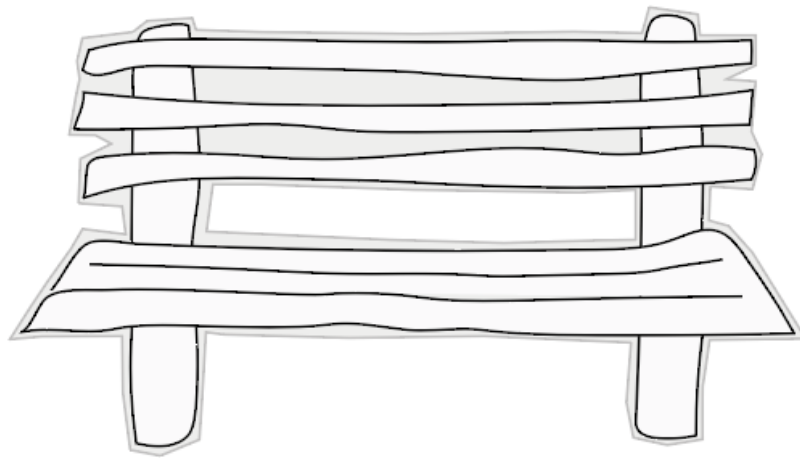
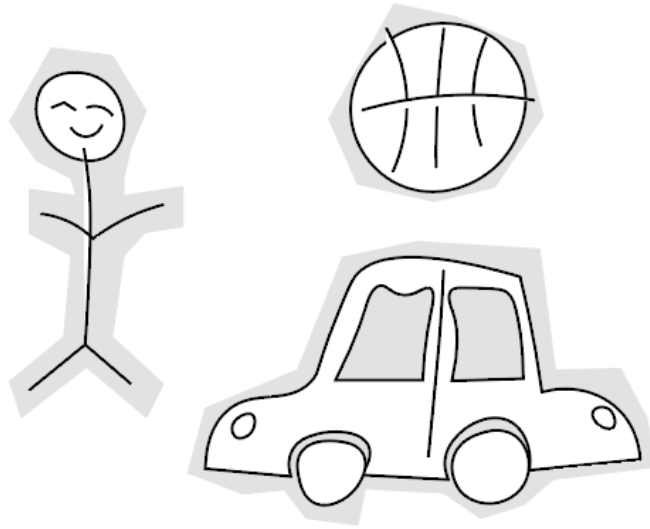
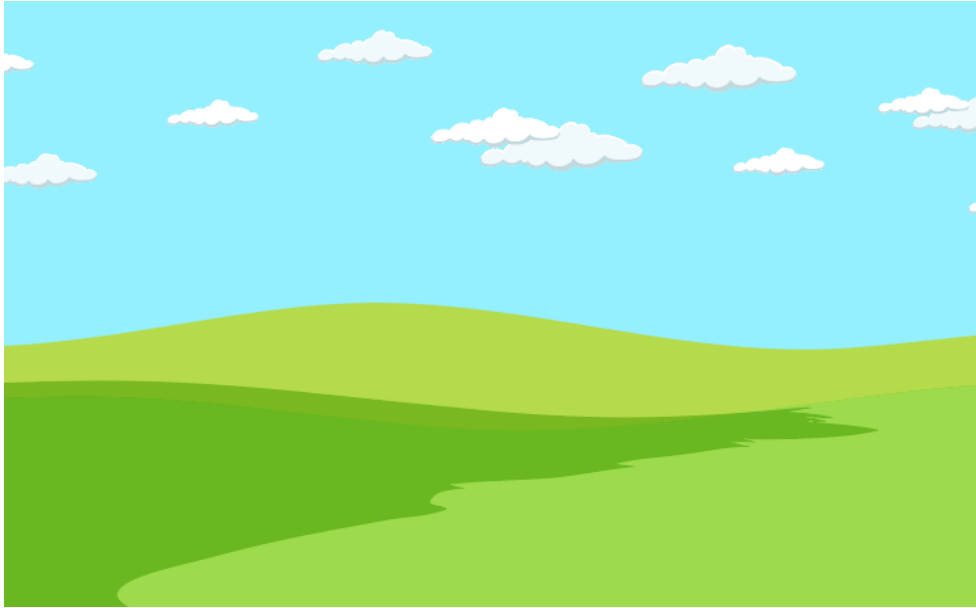
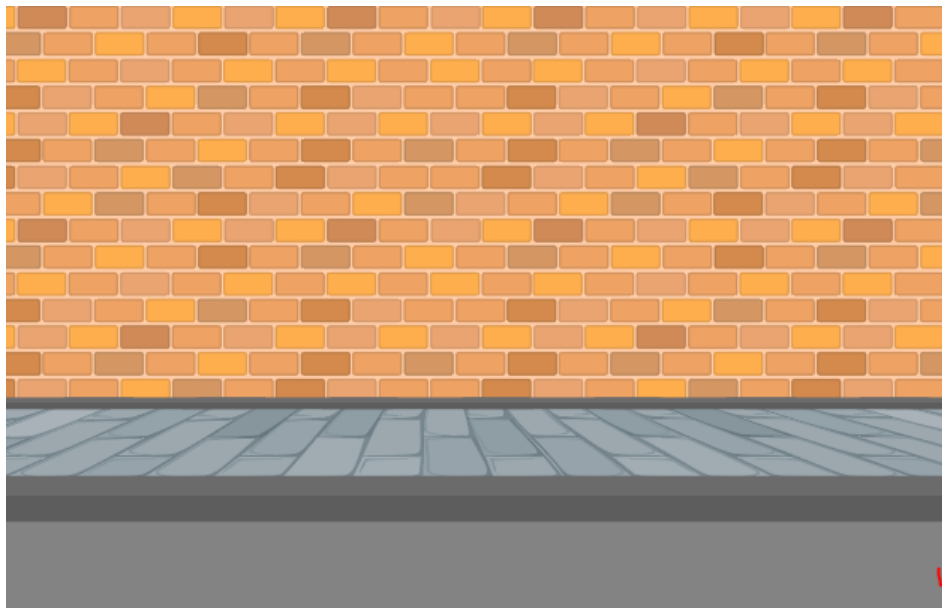


Figura 25

Ejemplo 2: Juguetes de los Niños

**Tipografía**

La tipografía utilizada para el título de la animación, los carteles y la palabra “FIN” de la animación tiene el nombre de Marker Scratch Regular, ya que esta tipografía tiene una apariencia imperfecta, imita los trazos de un marcador y la escritura a mano alzada, además, aporta expresividad y refuerza la narrativa visual de la animación, como si los personajes de la historia hubieran trazado cada letra con sus propias manos.

Diseño de Escenarios**Figura 26***Parque***Figura 27***Calle*

Producción

Recursos Tecnológicos

El proceso de vectorización y digitalización de escenarios, elementos y personajes clave se llevaron a cabo con la ayuda de Adobe Illustrator, mediante el programa se convirtió las ilustraciones en formatos escalables y adaptados para su posterior animación, este proceso es clave ya que asegura que cada detalle y trazos de cada elemento se mantengan nítidos a lo largo de la producción. Una vez que se obtuvo los elementos digitalizados, se los exportó a mesas de trabajo de Adobe After Effects, para empezar a animar las escenas con la ayuda de los efectos y herramientas que posee el programa, es importante destacar que la integración entre ambos programas fue esencial, ya que gracias a su interoperabilidad el flujo de trabajo es más sencillo.

Figura 28

Vectorización de Personajes en Adobe Illustrator

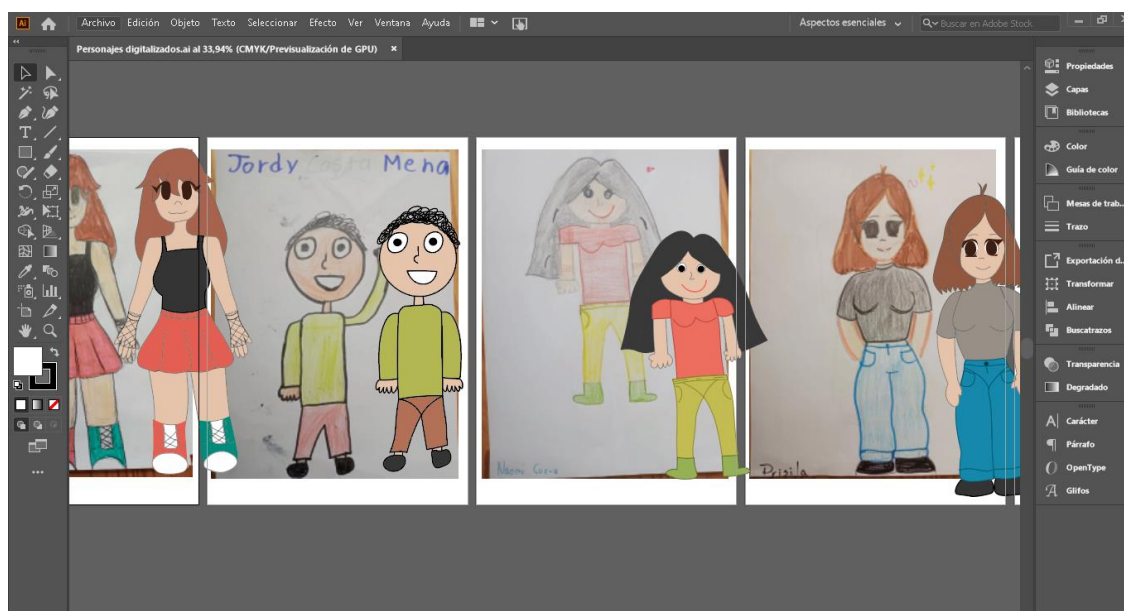
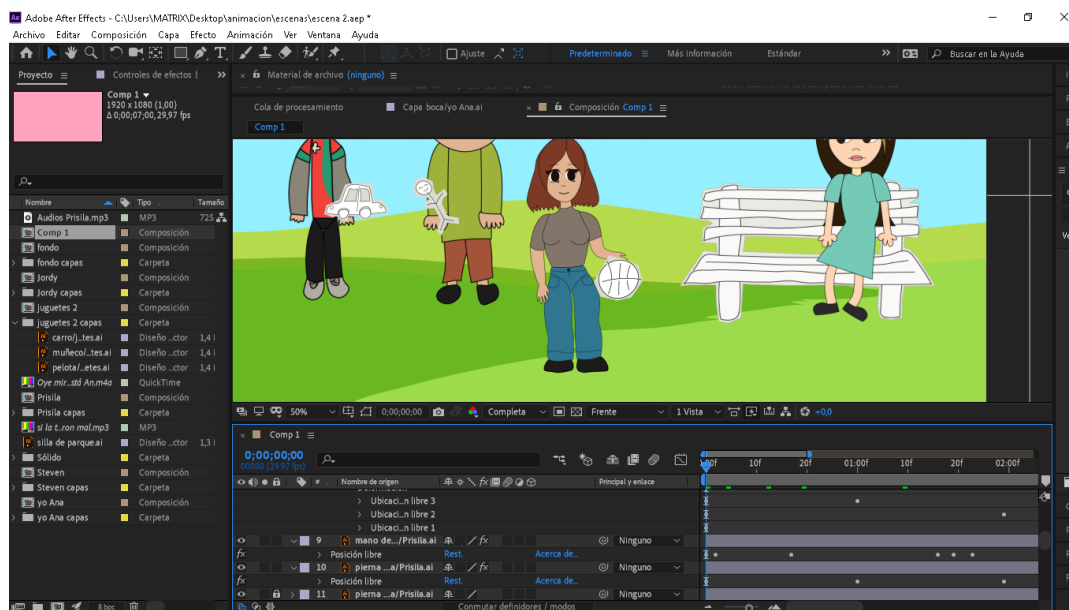


Figura 29*Realización de Animaciones en Adobe After Effects***Música, Doblaje y Voz en Off**

El audio utilizado para el fondo musical fue proporcionado y obtenido del repertorio de música y SFX de la plataforma gratuita de Clip Champ Studio, el nombre de la música es Rising Star

Postproducción**Renderización**

Para llevar a cabo la renderización de las animaciones en After Effects, se siguieron algunos pasos clave, en primer lugar se prepara el proyecto organizando y guardando todos los elementos necesarios, una vez que el proyecto está listo, se selecciona el formato de salida, esto permitirá ajustar la configuración de la renderización, como la calidad de salida y el tamaño del archivo, a continuación se elige la carpeta de destino donde se guardará el archivo, luego se inicia el proceso de renderización, “iniciando cola” y se verifica el proceso en “cola de procesamiento” para asegurarse que todo esté funcionando correctamente, después el archivo final está listo con las configuraciones aplicadas, en este caso, cada toma de cada escena se

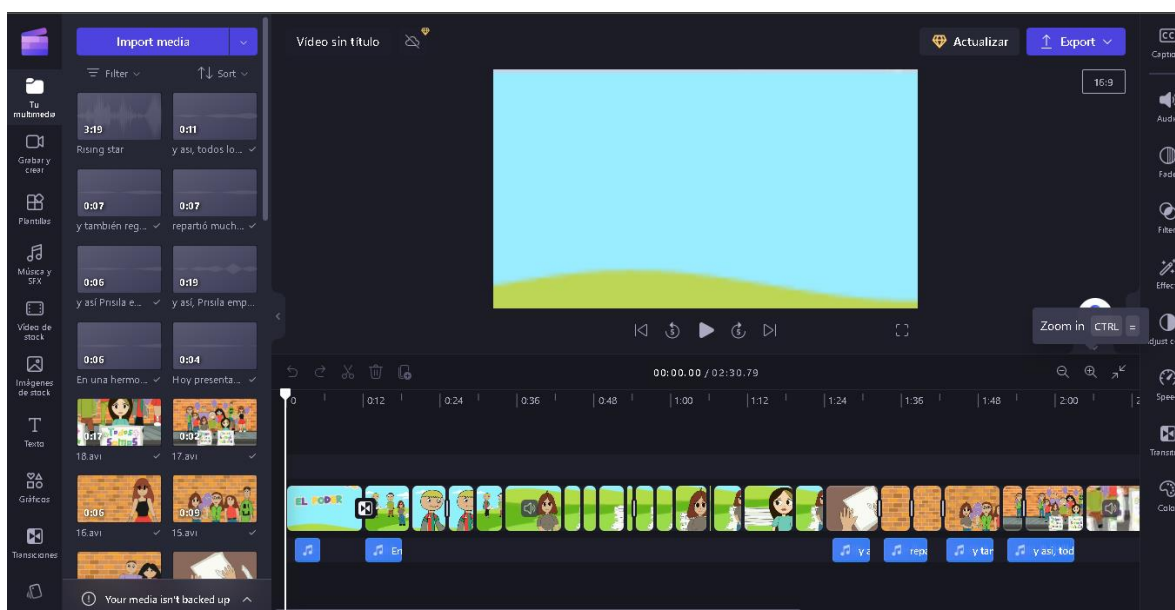
trabaja en una mesa de trabajo distinta y se renderiza cada una por separado debido a los recursos limitados del equipo en el que se trabaja.

Edición de Video

Una vez que se ha obtenido todas las animaciones en formato MP4, el siguiente paso es llevarlas al editor de video Clip Champ Studio, un programa de uso gratuito que ofrece una amplia gama de recursos para obtener un resultado profesional. En esta fase de edición la organización es importante, se ubica cada toma animada de cada escena en el orden establecido previamente en el guion literario y el guion técnico, una vez que se ha puesto todas las tomas, se procede a recortar las partes innecesarias, para mejorar la experiencia visual se aplican efectos de transición y movimiento proporcionados por Clip Champ Studio, estos efectos añaden dinamismo y profesionalismo a la producción, creando una sensación de fluidez entre las escenas, después, llega el momento de integrar los elementos auditivos, se añade los doblajes para dar voz a cada personajes , también se incorpora la voz en off en las escenas que lo necesiten, para que, de esta manera el espectador sea guiado a través de la historia, además, se añade la música seleccionada , finalmente , con todo el contenido visual y auditivo ensamblados, se exporta el proyecto final.

Figura 30

Edición de Video en el Programa Clip Champ Studio



Guía de observación

Esta guía de observación tiene el objetivo de evaluar la influencia del elemento multimedia en el aprendizaje de los niños de 9 a 11 años, a través de la técnica de observación para conocer la efectividad del material desarrollado en la promoción de valores igualitarios y la igualdad de género.

Análisis de la guía de observación

Tabla 20

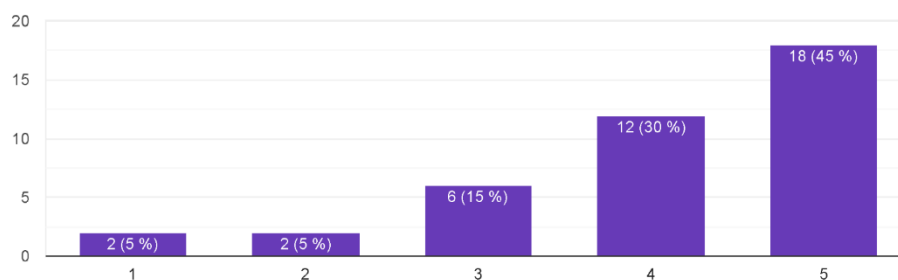
Atención

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
1	2	5%
2	2	5%
3	6	15%
4	12	30%
5	18	45%
Total	40	100%

Figura 31

Atención

Atención: ¿El niño o niña mantiene la atención en el multimedia durante toda la presentación?
40 respuestas



Nota: El gráfico se obtuvo de Google Forms

Análisis e interpretación

En el primer parámetro de calificación de la guía de observación se califica en una escala del 1 al 5, en donde 1 es: “se distrae o pierde interés rápidamente” y 5 es: "Mantiene una atención constante y se enfoca en el contenido”.

2 niños obtuvieron un puntaje de 1, representando el 5%, lo que indica que se distraen o pierden interés rápidamente durante la presentación. Esto sugiere que estos niños pueden tener dificultades para mantener la atención y podrían tener estrategias adicionales para mantenerse involucrados en el contenido. 2 niños obtuvieron un puntaje de 2, representando otro 5% lo que implica que muestran cierta distracción o pérdida de interés durante la presentación. Aunque no es tan pronunciado como en el caso anterior, estos niños también podrían mostrar estrategias para fomentar su atención sostenida. 6 niños obtuvieron un puntaje de 3, representando el 15% lo que sugiere que su atención durante la presentación es relativamente constante, pero no se enfocan de manera completa en el contenido. 12 niños obtuvieron un puntaje de 4, que representa el 30%, lo que indica que mantienen una atención constante en el multimedia y muestran un nivel aceptable de enfoque en el contenido, estos niños están bastante comprometidos durante la presentación y muestran una buena capacidad para mantener su atención. Por último, 18 niños obtuvieron el puntaje máximo de 5, representando el 45%, lo que significa que mantienen una atención constante y se enfocan de manera destacada en el contenido, estos niños muestran un alto nivel de compromiso y capacidad para mantener interesados en el multimedia presentado.

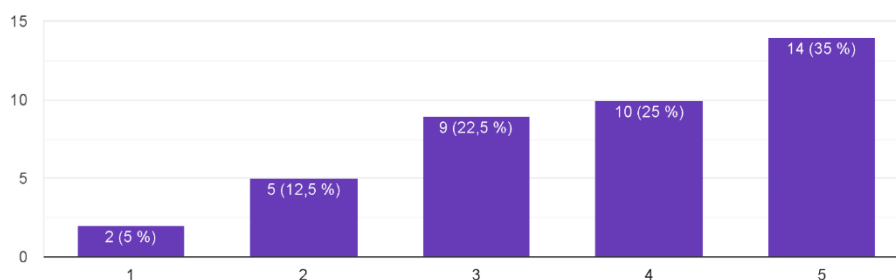
En general, se observa una preferencia en la atención de los niños durante la presentación multimedia. Aunque la mayoría de los niños mantuvieron su atención, 30 en total (75%) obtuvo puntajes de 4 y 5, lo que sugiere un nivel aceptable de sostenida, existe un grupo más pequeño de niños (4 en total) que presenta mayores dificultades para mantener su atención. Estos niños podrían necesitar distintos enfoques para fomentar su participación y concentración durante las actividades multimedia.

Tabla 21*Expresión Facial*

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
1	2	5%
2	5	12,5%
3	9	22,5%
4	10	25%
5	14	35%
Total	40	100%

Figura 32*Expresión facial*

Expresión facial: ¿El niño o niña muestra interés, sorpresa, confusión u otras emociones?
40 respuestas



Nota: El gráfico se obtuvo de Google Forms

Análisis e interpretación de datos

En el segundo parámetro se califica en una escala del 1 al 5, en donde 1 es: "Muestra expresiones faciales neutras o desinterés" y 5 es: " Muestra expresiones faciales que reflejan su interés y comprensión".

2 niños obtuvieron un puntaje de 1, representando el 5%, lo que indica que muestran expresiones faciales neutras o desinterés durante la presentación, estos niños parecen tener dificultades para expresar interés o emociones en relación al contenido presentado. 5 niños obtuvieron un puntaje de 2, representando el 12,5%, lo que sugiere que su expresión facial refleja cierto nivel de desinterés o falta de conexión con el contenido, estos niños pueden requerir estímulos adicionales para mostrar interés y comprensión durante la presentación. 9 niños obtuvieron un puntaje de 3, que representa el 22,5%, lo que implica que muestran expresiones faciales que indican cierto grado de interés y comprensión, pero sin resaltar emociones o sorpresas, estos niños están involucrados en la presentación, pero tienen actividades o elementos que generan mayor emoción o sorpresa. 10 niños obtuvieron un puntaje de 4, representando el 25% lo que sugiere que su expresión facial refleja interés y comprensión del contenido presentado, estos niños muestran una conexión adecuada con el material y su expresión facial refleja su nivel de interés en la presentación. Por último, 14 niños obtuvieron el puntaje máximo de 5, que representa el 35%, lo que significa que muestran expresiones faciales que reflejan un alto nivel de interés y comprensión, estos niños están completamente involucrados en la presentación y su expresión facial refleja emociones, sorpresa y un claro entendimiento del contenido.

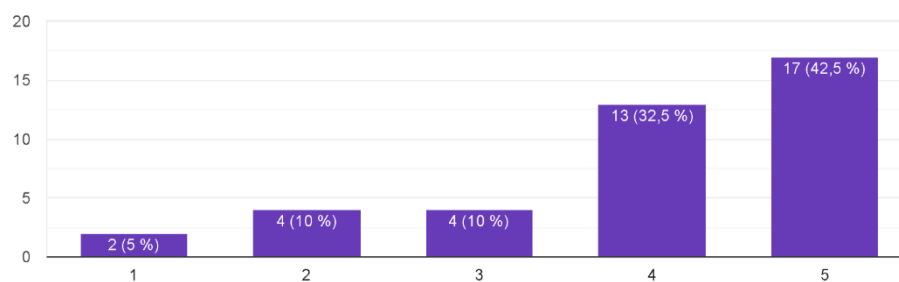
En general, se observa una variedad en la expresión facial de los niños durante la presentación, aunque la mayoría de los niños, 24 en total (55%), obtuvo puntajes de 4 y 5, lo que sugiere un nivel adecuado de interés y comprensión, hay un grupo más pequeño de niños, 7 en total (17%) que muestran expresiones faciales neutras, sin embargo, el hecho de que algunos niños no sean tan expresivos, puede deberse a su personalidad ya que este porcentaje demostraron tener una personalidad introvertida, lo que significa que fueron más reservados y tranquilos en su comportamiento y expresiones faciales, estos niños podrían necesitar enfoques adicionales para aumentar su conexión emocional con el contenido presentado.

Tabla 22*Postura Corporal*

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
1	2	5%
2	4	10%
3	4	10%
4	13	32,5%
5	17	42,5%
Total	40	100%

Figura 33*Postura corporal*

Postura corporal: ¿El niño esta relajado, alerta o desconectado?
40 respuestas



Nota: El gráfico se obtuvo de Google Forms

Análisis e interpretación de datos

En el tercer parámetro se califica en una escala del 1 al 5, en donde 1 es: "Mantiene una postura corporal relajada o desinteresada" y 5 es: "Mantiene una postura corporal activa y atenta".

2 niños obtuvieron un puntaje de 1 (5%), lo que indica que mantienen una postura corporal totalmente relajada o desinteresada durante la presentación, estos niños parecen desconectados o poco comprometidos con el contenido y podrían requerir estrategias adicionales para estimular su participación activa. 4 niños obtuvieron un puntaje de 2 (10%), lo que sugiere que su postura corporal refleja falta de alerta o desconexión con el contenido presentado, estos niños muestran una postura menos activa. 4 niños obtuvieron un puntaje de atención de 3 (10%), lo que implica que su postura corporal se encuentra en un punto intermedio entre la relajación y la activa, estos niños pueden mostrar cierto grado de interés, pero también cierta desconexión en algunos momentos durante la presentación. 13 niños obtuvieron un puntaje de 4 (32,5%), lo que sugiere que mantuvieron una postura corporal activa y atenta durante la presentación, estos niños están comprometidos con el contenido y muestran una postura que refleja su nivel de atención y participación. Por último, 17 niños obtuvieron el puntaje máximo de 5 (42,5%), lo que significa que mantienen una postura corporal activa, alerta y enfocada en el contenido, estos niños están totalmente comprometidos y muestran una postura que refleja su interés y atención constante durante la presentación.

En general, se observará una preferencia en la postura corporal de los niños durante la presentación, aunque la mayoría de los niños, 30 en total (75%), obtuvieron puntajes de 4 y 5, lo que sugiere un nivel adecuado de postura corporal activa y atenta, hay un grupo más pequeño de niños, 6 en total (15%), que muestran una postura relajada, desinteresada o desconectada, estos niños podrían requerir estrategias adicionales para fomentar su postura corporal activa y aumentar su participación durante las actividades presentadas.

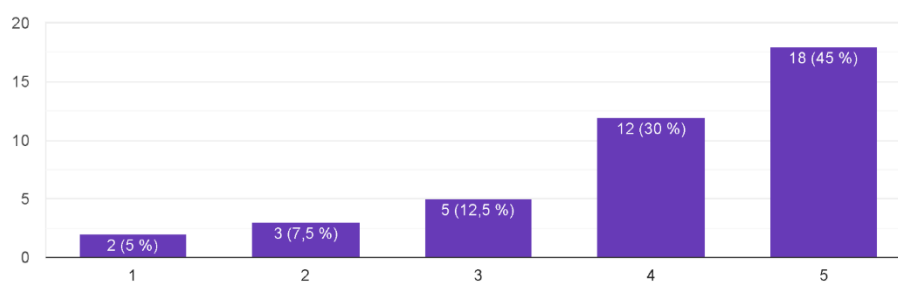
Tabla 23*Seguimiento Visual*

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
1	2	5%
2	3	7,5%
3	5	12,5%
4	12	30%
5	18	45%
Total	40	100%

Figura 34*Seguimiento visual*

Seguimiento visual: ¿El niño o niña sigue con la mirada las imágenes, textos o elementos visuales del multimedia?

40 respuestas



Nota: El gráfico se obtuvo de Google Forms

Análisis e interpretación de datos

En el cuarto parámetro se califica en una escala del 1 al 5, en donde 1 es: “Muestra dificultades para seguir visualmente los elementos multimedia” y 5 es: " Muestra expresiones faciales que reflejan su interés y comprensión”.

2 niños obtuvieron un puntaje de 1 (5%), lo que indica que muestran dificultades para seguir visualmente los elementos multimedia durante la presentación, estos niños presentan dificultades para seguir los elementos visuales presentados. 3 niños obtuvieron un puntaje de 2 (7,5%), lo que sugiere que tienen ciertas dificultades para seguir visualmente los elementos del multimedia, estos niños pueden no estar interesados en el contenido visual mostrado o el tema que se trata en el contenido. 5 niños obtuvieron un puntaje de 3 (12,5%), lo que implica que muestran un seguimiento visual moderado de los elementos visuales del multimedia. 12 niños obtuvieron un puntaje de 4 (30%), lo que sugiere que siguen activamente los elementos visuales con su mirada durante la presentación, estos niños muestran un nivel adecuado de seguimiento visual y son capaces de mantenerse enfocados en los elementos presentados. Por último, 18 niños obtuvieron el puntaje máximo de 5 (45%), lo que significa que siguen activamente y con precisión los elementos visuales del multimedia, estos niños demuestran un gran interés en imágenes, textos u otros elementos visuales presentados.

En general, se observa una variedad en el seguimiento visual de los niños durante la presentación de elementos visuales del multimedia, aunque la mayoría de los niños, 30 en total (75%) obtuvieron puntajes de 4 y 5, lo que sugiere un nivel adecuado de seguimiento visual, por ende, reflejan un interés genuino en los elementos visuales o el tema presentado, existen algunos niños, 5 en total (12,5%), que muestran dificultades en este aspecto o no se muestran interesados en los elementos visuales.

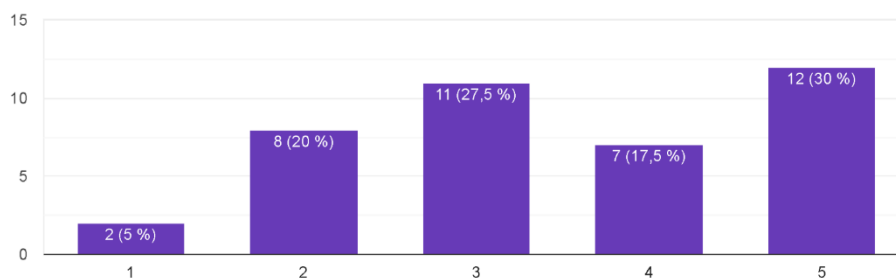
Tabla 24*Participación Activa*

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
1	2	5%
2	8	20%
3	11	27,5%
4	7	17,5%
5	12	30%
Total	40	100%

Figura 35*Participación activa*

Participación activa: ¿El niño o niña muestra interacción de forma activa con el multimedia como señalando la pantalla o moviéndose en respuesta a lo que ve?

40 respuestas



Nota: El gráfico se obtuvo de Google Forms

Análisis e interpretación de datos

En el quinto parámetro se califica en una escala del 1 al 5, en donde 1 es: “Muestra falta de participación física o interacción” y 5 es: "Participa activamente y responde físicamente al contenido”.

2 niños obtuvieron un puntaje de 1 (5%), lo que indica que muestran falta de participación física o interacción durante la presentación del multimedia, estos niños pueden tener dificultades para involucrarse activamente y responder físicamente al contenido presentado. 8 niños obtuvieron un puntaje de 2 (20%), lo que sugiere que muestran cierta falta de participación física o interacción, pero no de manera tan pronunciada como en el caso anterior, estos niños podrían beneficiarse de estrategias adicionales para fomentar su participación activa durante la interacción con el multimedia. 11 niños obtuvieron un puntaje de 3 (27,5%), lo que implica que muestran una participación moderada en términos de interacción física con el contenido, estos niños muestran cierto grado de respuesta física al multimedia, pero pueden necesitar estímulos adicionales para aumentar su nivel de participación. 7 niños obtuvieron un puntaje de 4 (17,5%), lo que sugiere que participan de manera activa y responden físicamente al contenido presentado, estos niños muestran una participación adecuada al interactuar físicamente con el multimedia, lo que indica su interés y compromiso con el material. Por último, 12 niños obtuvieron el puntaje máximo de 5 (30%), lo que significa que participan activamente y responden físicamente al contenido de manera destacada. Estos niños están plenamente involucrados en la interacción con el multimedia y muestran una respuesta física significativa al contenido presentado.

En general, se observa una variedad en la participación activa de los niños durante la interacción con el multimedia, aunque la mayoría de los niños 19 en total (47,5%), obtuvieron puntajes de 4 y 5, lo que sugiere un nivel adecuado de participación activa, existe un grupo más pequeño de niños, 10 en total (25%), que muestran una participación limitada, estos niños podrían beneficiarse de estrategias específicas para fomentar su participación física y su involucramiento activo durante la interacción con el multimedia.

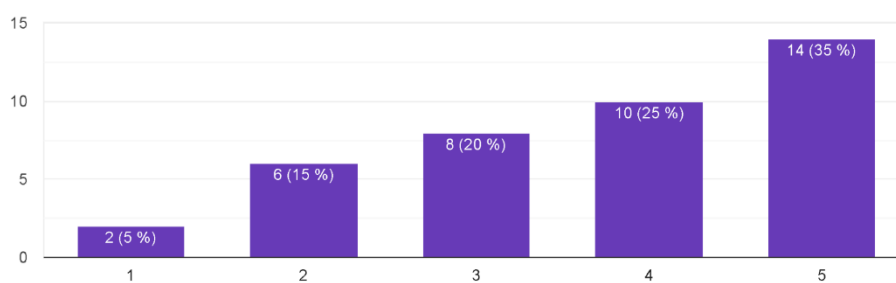
Tabla 25*Reacciones Emocionales*

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
1	2	5%
2	6	15%
3	8	20%
4	10	25%
5	14	35%
Total	40	100%

Figura 36*Reacciones emocionales*

Reacciones emocionales: ¿El niño o niña muestra reacciones emocionales como sonrisas, risas, gestos de sorpres o muestras de preocupación?

40 respuestas



Nota: El gráfico se obtuvo de Google Forms

Análisis e interpretación de datos

En el sexto parámetro se califica en una escala del 1 al 5, en donde 1 es: “Muestra pocas o ninguna reacción emocional” y 5 es: "Expresa emociones de manera clara y acorde al contenido”.

2 niños obtuvieron un puntaje de 1 (5%), lo que indica que muestran pocas o ninguna reacción emocional durante la presentación, estos niños parecen tener dificultades para expresar emociones o no están conectados emocionalmente con el contenido presentado. 6 niños obtuvieron un puntaje de 2 (15%), lo que sugiere que muestran algunas reacciones emocionales, pero en menor medida, estos niños pueden requerir estímulos adicionales para expresar emociones de manera más clara y acorde al contenido. 8 niños obtuvieron un puntaje de 3 (20%), lo que implica que muestran algunas reacciones emocionales en relación al contenido presentado, estos niños expresan emociones de manera moderada, pero podrían beneficiarse de actividades o elementos que generen una respuesta emocional más clara. 10 niños obtuvieron un puntaje de 4 (25%), lo que sugiere que expresan emociones de manera clara y acorde al contenido, estos niños muestran reacciones emocionales adecuadas y se conectan emocionalmente con el material presentado. Por último, 14 niños obtuvieron el puntaje máximo de 5 (35%), lo que significa que expresan emociones de manera clara y acorde al contenido de manera destacada, estos niños muestran una amplia gama de reacciones emocionales, como sonrisas, risas, gestos de sorpresa o muestras de preocupación, lo que refleja una conexión emocional sólida con el contenido.

En general, se observa una variabilidad en las reacciones emocionales de los niños durante la presentación, aunque la mayoría de los niños 24 en total (55%), obtuvieron puntajes de 4 y 5, lo que sugiere una expresión emocional adecuada, hay un grupo más pequeño de niños 8 en total (20%), que muestran pocas o ninguna reacción emocional, estos niños podrían requerir estrategias específicas para estimular su expresión emocional y promover una conexión emocional más fuerte con el contenido presentado.

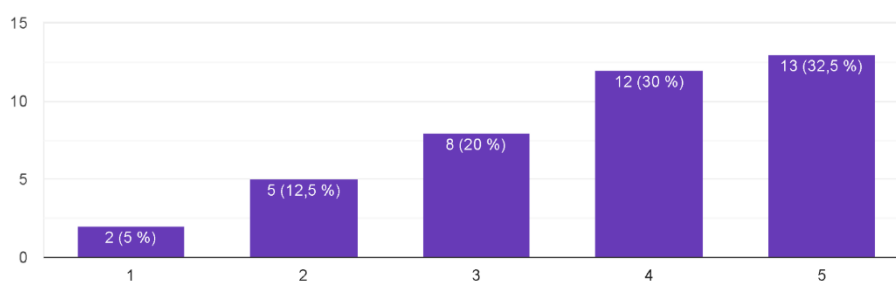
Tabla 26*Intereses y Preferencias*

Indicador	Frecuencia	Porcentaje
1	2	5%
2	5	12,5%
3	8	20%
4	12	30%
5	13	32,5%
Total	40	100%

Figura 37*Intereses y preferencias*

Intereses y preferencias: ¿Hay elementos del multimedia que llama más la atención del niño o niña, como colores, sonidos o personajes específicos?

40 respuestas



Nota: El gráfico se obtuvo de Google Forms

Análisis e interpretación de datos

En el séptimo parámetro se califica en una escala del 1 al 5, en donde 1 es: “No muestra preferencia o entusiasmo evidente hacia ningún elemento” y 5 es: "Muestra preferencia y entusiasmo hacia elementos específicos del multimedia”.

2 niños obtuvieron un puntaje de 1 (5%), lo que indica que no muestran preferencia o entusiasmo evidente hacia ningún elemento del multimedia, estos niños parecen no tener una inclinación particular hacia colores, sonidos o personajes específicos. 5 niños obtuvieron un puntaje de 2 (12,5%), lo que sugiere que muestran alguna preferencia o entusiasmo leve hacia ciertos elementos del multimedia, aunque su preferencia no es muy pronunciada, estos niños podrían mostrar cierto grado de interés hacia ciertos colores, sonidos o personajes presentados. 8 niños obtuvieron un puntaje de 3 (20%), lo que implica que muestran cierta preferencia y entusiasmo hacia elementos específicos del multimedia, estos niños muestran interés en colores, sonidos o personajes presentados, pero su preferencia no es tan fuerte como en los puntajes superiores. 12 niños obtuvieron un puntaje de 4 (30%), lo que sugiere que muestran una preferencia y entusiasmo notable hacia elementos específicos del multimedia, estos niños muestran una inclinación clara hacia ciertos colores, sonidos o personajes, lo que indica su interés y atención hacia esos elementos. Por último, 13 niños obtuvieron el puntaje máximo de 5 (32,5%), lo que significa que muestran una preferencia y entusiasmo destacado hacia elementos específicos del multimedia, estos niños tienen una fuerte inclinación y muestran un gran interés hacia ciertos colores, sonidos o personajes presentados.

En general, se observa una variedad en los intereses y preferencias de los niños durante la presentación de elementos del multimedia, aunque la mayoría de los niños 25 en total (62,5%), obtuvieron puntajes de 4 y 5, lo que sugiere una preferencia y entusiasmo hacia elementos específicos, existen algunos niños 7 en total (17,5%), que muestran una preferencia menos pronunciada, estos niños podrían beneficiarse de estrategias adicionales para despertar su interés y promover una mayor conexión con los elementos del multimedia presentados.

Impacto

Impacto Tecnológico

Al implementar un multimedia como herramienta educativa, se fomenta el desarrollo de habilidades digitales en los niños, lo cual es fundamental en la era tecnológica en la que vivimos, a través del uso de dispositivos electrónicos, como computadora, tabletas o teléfonos inteligentes, los niños tienen la oportunidad de familiarizarse con la tecnología y aprender a utilizarla de manera efectiva, esto les permite aprovechar al máximo el contenido audiovisual disponible, además, el multimedia como herramienta educativa ofrece beneficios tanto para los maestros como para los estudiantes, por un lado, los maestros cuentan con un recurso digital gratuito y de fácil acceso que enriquece su labor educativa al tener a su disposición un material moderno y actualizado, los maestros pueden abordar temas complejos o sensibles de una manera más dinámica y atractiva a para los niños. El multimedia les permite presentar información de forma visualmente atractiva, lo cual facilita la comprensión y captura la atención de los niños de forma genuina, por otro lado, los estudiantes se benefician al recibir información de una manera distinta a los métodos tradicionales de aprendizaje, al estar inmersos en un entorno digital, los niños se sienten más motivados y comprometidos con el contenido educativo presentado, lo que contribuye a un aprendizaje más efectivo y significativo.

Impacto Social

El impacto social del proyecto es significativo, ya que tiene genera conciencia en los niños acerca de la violencia contra la mujer y promueve actitudes positivas de respeto, igualdad y prevención, al abordar este tema sensible desde una edad temprana, se busca cultivar una comprensión profunda acerca del mismo y eliminar cualquier forma de violencia de género. El enfoque del multimedia les permite reflexionar de manera crítica sobre el tema, comprender sus causas y consecuencias y también reconocer la importancia de construir relaciones basadas en el respeto mutuo, además, el proyecto brinda a los niños el papel de ser agentes de cambio en sus entornos, al aprender sobre los valores necesarios para prevenir la violencia de género, alentándolos a difundir mensajes de igualdad y prevención entre sus compañeros, familiares y comunidad, de esta manera, el proyecto no solo tiene un impacto directo en los niños que participan en él, sino que también tiene el potencial de generar un efecto multiplicador en la sociedad en general, sentando las bases para el desarrollo de una sociedad más justa y equitativa en el futuro.

Impacto Ambiental

Al utilizar un formato de difusión digital, el proyecto ayuda a reducir la huella de carbono, ya que elimina la necesidad de realizar actividades en papel, lo que contribuye a la reducción del consumo de recursos materiales y la generación de residuos, además el formato digital ofrece la posibilidad de actualizar y modificar el contenido de manera más ágil y eficiente, sin necesidad de desechar materiales obsoletos, esto reduce aún más el impacto ambiental al evitar el desperdicio de recursos en la producción de nuevos materiales didácticos. También se fomenta una mentalidad más sostenible al promover el uso de tecnología y recursos digitales, al optar por este enfoque, se establece un ejemplo para los niños y se les enseña la importancia de reducir el consumo de papel u otros materiales y utilizar recursos de manera responsable.

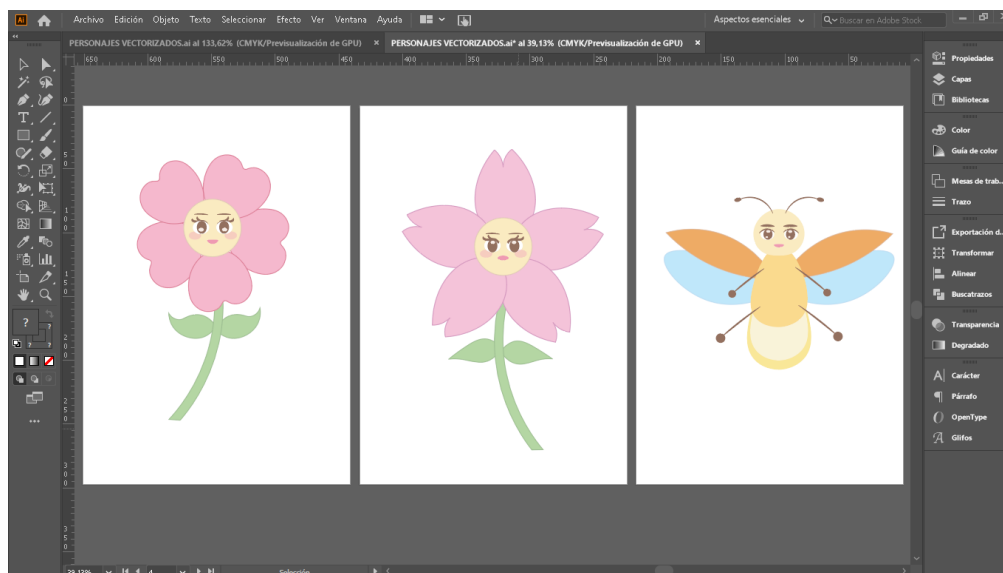
Feedback

Idea Inicial

Durante la fase inicial del proyecto, se planteó la idea de utilizar animaciones de flores como una alegoría para representar la situación de las mujeres en relación a la violencia contra la mujer, las flores coloridas y brillantes simbolizaban a las mujeres que vivían en paz y felicidad, mientras que las flores marchitas y tristes representan a aquellas que habían sufrido maltrato, sin embargo, se llegó a la conclusión de que esta representación no contenía un mensaje significativo e impactante, además, se pensó que los niños no podrían ser expuestos a metáforas complejas en relación a temas como lo son la violencia contra la mujer, en lugar de ello se comprendió que resultó más efectivo presentar la información y los hechos de manera más realista, al ser un tema de un problema muy serio que afecta de manera significativa a la sociedad se optó por abordar el tema de manera directa y sin rodeos, esta decisión se tomó con el objetivo de proporcionar a los niños una comprensión clara y realista de la problemática.

Figura 38

Personajes Vectorizados de la Animación Descartada

**Figura 39**

Escena 3 de la Animación Inicial de Flores (Idea Descartada)

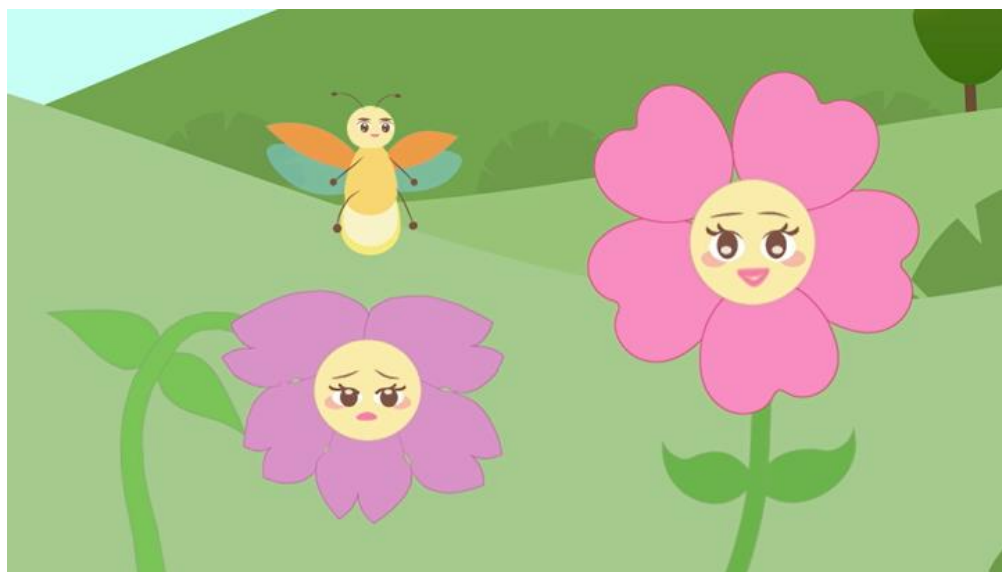
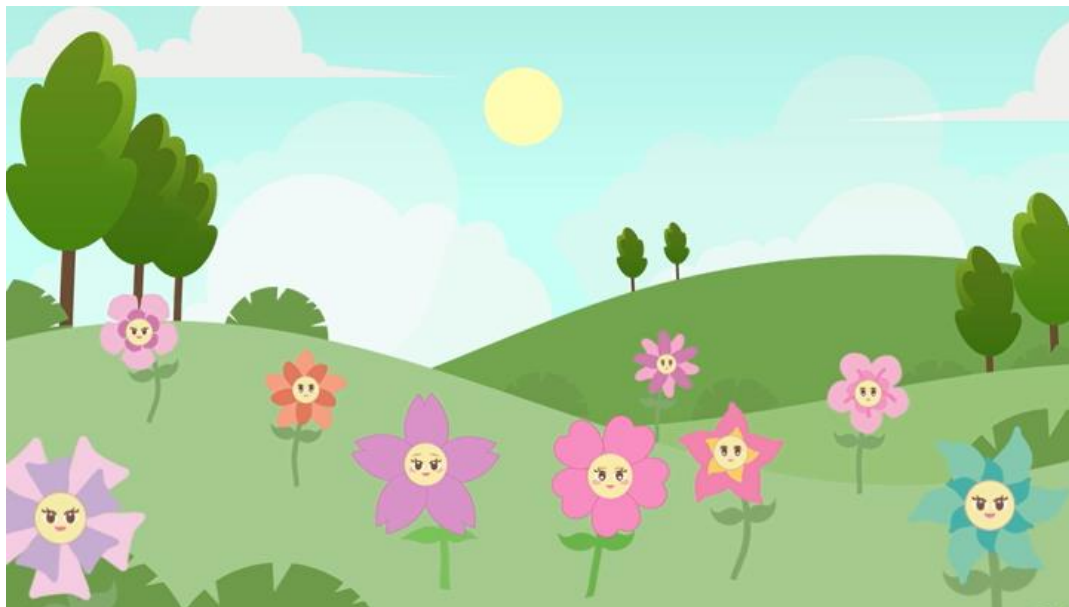


Figura 40

Escena Final de la Animación Inicial de Flores (Idea Descartada)

**Correcciones del Audiovisual**

Durante la evaluación de la guía de observación, se pudo evidenciar que los niños se sentían muy entusiasmados con los personajes del audiovisual ya que eran animaciones basadas en sus propios dibujos, sin embargo, se notó que este entusiasmo desviaba un poco su atención del tema principal de la animación, que es la violencia contra la mujer, debido a esta situación, se decidió realizar algunas correcciones en el audiovisual. Se determinó que era necesario agregar una escena adicional que proporcionaría una explicación más detallada sobre la violencia contra la mujer, esta nueva escena permitirá a los niños comprender de manera as clara la importancia y gravedad de este problema social.

La escena será agregada al momento en que los personajes principales están platicando acerca de la violencia contra la mujer, con esta modificación se logrará un equilibrio entre el entusiasmo que generan la animación de los personajes y la necesidad de transmitir información relevante sobre la violencia de contra la mujer y asegurará que los niños tengan una comprensión completa de la problemática abordada.

Producto Final

En el siguiente link se puede visualizar el producto final:

https://drive.google.com/drive/folders/1Okd_rFasD20egxlxYcg-rbLUJeJ4Gcgy?usp=drive_link

Presupuesto

Recursos

Tabla 27

Marco Administrativo

Recursos	
Talento Humano	Diseñadora gráfica y animadora digital Experta psicología infantil Experta pedagogía Tutora Bertha Paredes
Materiales	Didácticos
Institucionales	Universidad Técnica de Cotopaxi Escuela María Leonor Salgado
Tecnológicos	Computadora, teléfono inteligente, Tablet
Bibliográficos	Repositorio digital de la Universidad Técnica de Cotopaxi

Costos

Tabla 28

Costos Técnicos

Equipos	Valor unitario	Depreciación por año	Valor total
---------	----------------	----------------------	-------------

Computadora	350.00\$	70.00\$	35.00\$
Tablet	289.00\$	96.00\$	40.00\$
Programas	Valor mensual	Tiempo	Valor total
Programa Adobe Illustrator	20.00\$	5 meses	100.00\$
Programa Adobe After Effects	20.00\$	5 meses	100.00\$
Programa Procreate	12.99\$	5 meses	64.95\$
Total			339.95\$

Tabla 29*Costos Directos*

Descripción	Valor unitario	Cantidad	Total
Hojas de papel bond	0.03\$	50	1.5\$
Caja de lápices HB	1.75\$	1	1.75\$
Caja de lápices de colores	2.00\$	3	6.00\$
Sacapuntas	0.50\$	1	0.50\$
Borrador	0.50\$	2	1.00\$
Total			10.75\$

Tabla 30*Costos Indirectos*

Costos	Valor
Transporte	75.00\$
Alimentación	100.00\$
Imprevistos	15.00\$
Total	370\$

Conclusiones

1. El proyecto de analizar la multimedia como ámbito de la enseñanza acerca de la violencia contra la mujer, enfocado en niños de 9 a 11 años en la Escuela María Leonor Salgado en la ciudad de Quito, ha cumplido con éxito los objetivos planteados.
2. La investigación de los antecedentes acerca de la violencia de género contra las mujeres, proporcionó una base sólida para el desarrollo del contenido del multimedia educativo.
3. La identificación de las necesidades pedagógicas específicas en niños de 9 a 11 años permitió adaptar el contenido del multimedia de manera efectiva, considerando sus habilidades cognitivas y de comprensión.
4. El elemento multimedia producido fue una herramienta clara y efectiva para transmitir los valores necesarios para prevenir y erradicar la violencia contra la mujer en el público infantil.
5. La evaluación de la influencia del multimedia en el aprendizaje de los niños reflejó una alta atención y participación en la mayoría de los casos, lo que indica su efectividad en la promoción de valores igualitarios y la igualdad de género.

Recomendaciones

Basándonos en los resultados y la experiencia obtenida durante el desarrollo del proyecto, se proponen las siguientes recomendaciones:

1. Continuar promoviendo el uso de herramientas multimedia educativas en otras instituciones educativas para abordar temas sensibles y complejos de manera más atractiva y efectiva.
2. Dar continuación al proyecto para ampliar el desarrollo de multimedia educativos acerca de otras problemáticas sociales relevantes y adaptar cada tema a diferentes grupos de edad.
3. Realizar campañas de sensibilización y concienciación dirigidas a padres, madres y tutores para promover el uso responsable de la tecnología y fomentar la educación digital en los niños desde temprana edad.
4. Continuar promoviendo enfoques sostenibles en la educación, como el uso de recursos digitales, para reducir el impacto ambiental y crear conciencia ecológica en los niños.

Referencias bibliográficas

Vásquez, P. T. (2009). *Feminicidio*. Oficina en México del Alto Comisionado de Las Naciones Unidas para los Derechos Humanos.

Do Pará, B. (1994). *Convención Interamericana para Prevenir, Sancionar y Erradicar la Violencia contra la Mujer* “Convención de Belém do Pará”.

ENCUESTA NACIONAL SOBRE RELACIONES FAMILIARES Y VIOLENCIA DE GÉNERO CONTRA LAS MUJERES (ENVIGMU) Boletín. (2018).

Cifras de femicidios en Ecuador son “infames y alarmantes”, según Aldea. (2023, enero 19). Primicias.

World. (2021, marzo 9). *Violencia contra la mujer*. World Health Organization: WHO.

LEY PARA PREVENIR Y ERRADICAR LA VIOLENCIA CONTRA LAS MUJERES Ley 0 Registro Oficial Suplemento 175 de Estado: Vigente LEY ORGANICA INTEGRAL PARA PREVENIR Y ERRADICAR LA VIOLENCIA CONTRA LAS MUJERES ASAMBLEA NACIONAL REPUBLICA DEL ECUADOR. (2018).

Guerrero, M. F. R. (2017). *Violencia física contra la mujer: una propuesta de abordaje desde un servicio de salud*. Revista cuidararte.

Asamblea nacional Constituyente (2021). *CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR*

Asamblea nacional (2021). *CÓDIGO ORGÁNICO INTEGRAL PENAL, COIP*.

LEY PARA PREVENIR Y ERRADICAR LA VIOLENCIA CONTRA LAS MUJERES Ley 0 Registro Oficial Suplemento 175 de Estado: Vigente LEY ORGANICA INTEGRAL PARA PREVENIR Y ERRADICAR LA VIOLENCIA CONTRA LAS MUJERES ASAMBLEA NACIONAL REPUBLICA DEL ECUADOR. (2018).

Marcano, A., & Palacios, Y. (2017). *Co Munidad Y Salud Año*.

Carrera, M. (2022, octubre 3). *6 163 víctimas de violencia de género buscaron ayuda en Quito*. El Comercio.

Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *E- learning y la ciencia de la instrucción: pautas comprobadas para consumidores y diseñadores de aprendizaje multimedia* (4ta ed.) Wiley.

Mayer, R.E. (2009). *Aprendizaje multimedia*. Cambridge University Press.

Smith, P. L., & Ragan, T. J. (2005). *Instructional design* (3era ed.) Wiley.

Mayer, R.E. (2014). *Manual de aprendizaje multimedia*. Cambridge University Press.

García, F., et al. (2018). Diseño y desarrollo de multimedia educativo: análisis de las prácticas docentes. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa.

Gutiérrez, F., & Rodríguez, A. (2017). Diseño de recursos multimedia para el aprendizaje en línea. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación.

Castro, C. (2016). El uso de imágenes en el diseño multimedia educativo. Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología.

López, A., et al. (2019). Impacto del diseño multimedia en el aprendizaje en línea. Revista de Tecnología

García, A. (2017). La presencia del multimedia en diferentes áreas de aplicación. Revista de Comunicación Vivat Academia.

García, A. (2016). La influencia del multimedia en la comunicación actual. Revista Internacional de Investigación en Comunicación e Información.

Rodríguez, L. (2019). La importancia del multimedia en la comunicación contemporánea. Revista de Comunicación.

Domingo, M. G., & Pera, E. M. (2010). Diseño centrado en el usuario. Universitat Oberta de Catalunya, 9-12.

Fantuzzo, J., et al. (2011). Domestic violence and children: Prevalence and risk in five major U.S. cities. Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry.

García, M. (2018). Impacto de la violencia contra la mujer en la salud física y mental y su participación social. Revista de Salud y Sociedad.

Anexos

Figura 41

Entrevista online con experta en psicología infantil

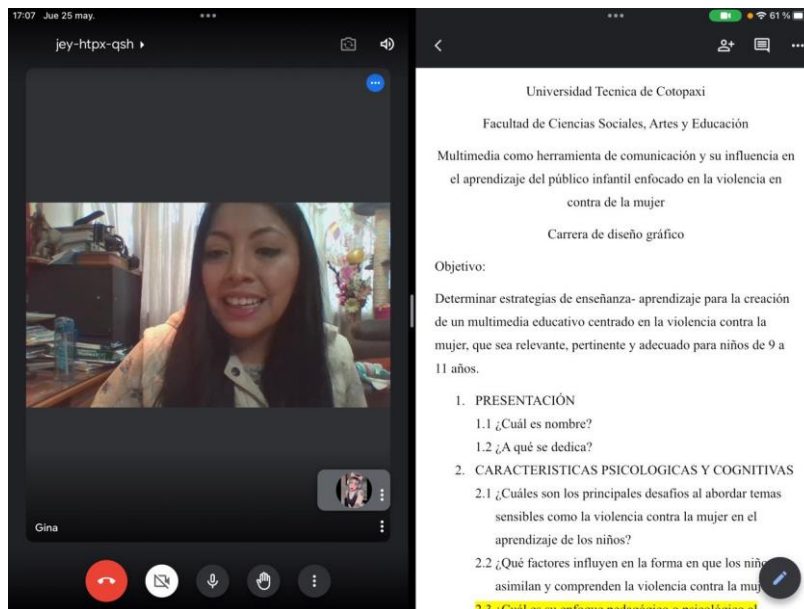


Figura 42

Entrevista online con experta en pedagogía infantil

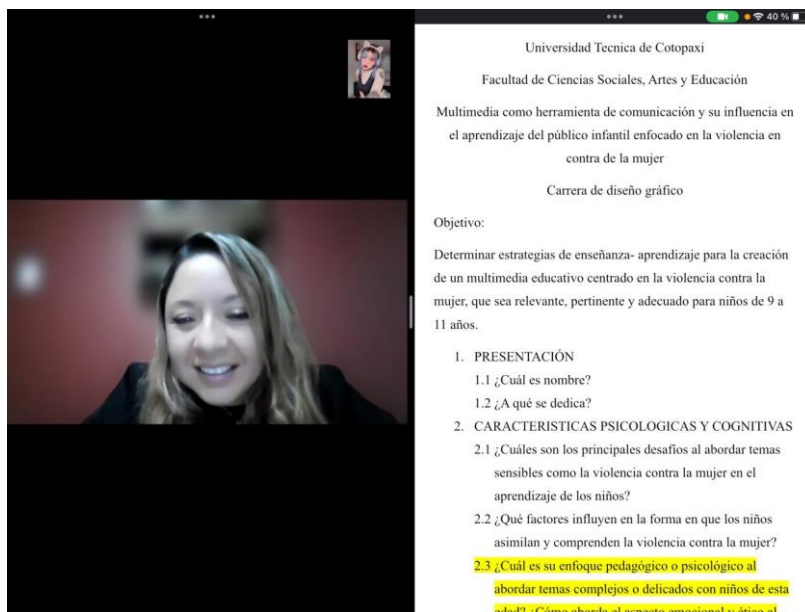


Tabla 27*Registro de entrevistas con expertas*

N°	Preguntas	Experto en pedagogía	Experto en psicología infantil	Análisis e interpretación
1	¿Cuáles son los principales desafíos al abordar temas sensibles como la violencia contra la mujer en el aprendizaje de los niños?	Sería la sensibilidad y la madurez de los niños, hay que tomar en cuenta que este es un tema bastante complejo y los niños tienen que entenderlo bien, otro de los principales desafíos serían los estereotipos y los prejuicios culturales, por ejemplo, los prejuicios, que tiene la sociedad que pueden percibir los niños como la violencia o el machismo que se viene arraigando desde hace muchos años. Otro de los desafíos es el entorno familiar, hay muchos niños que normalizan el hecho de que sus padres tengan que o puedan, golpearles por alguna situación o mal comportamiento, ver en los niños qué tan normal	El principal desafío es la comunicación con ellos, sabemos que cuando hablamos con niños, hablar con ellos de cualquier tema es fundamental y luego delicado, porque con ellos debemos de expresarnos de una manera adecuada y obviamente, si decimos palabras o alguna oración no acorde a sus conocimientos, lo van a ver muy raro, en este caso, si hablamos de violencia de género, tal vez ellos en primer lugar no saben que es en sí la violencia de género o la violencia contra la mujer, entonces creo que uno de los desafíos más complicados es la comunicación con ellos y el tipo de lenguaje que vamos a ocupar.	Los desafíos incluyen la sensibilidad, la madurez de los niños, los estereotipos, los prejuicios culturales, el entorno familiar y la comunicación adecuada con los niños, para abordar estos desafíos, es necesario promover una educación equitativa y respetuosa, identificar y tratar los prejuicios arraigados, sensibilizar sobre la violencia contra la mujer y utilizar un lenguaje apropiado y comprensible para los niños, estas

	es la violencia para ellos, cualquier tipo de violencia.		consideraciones serán relevantes al diseñar el multimedia educativo.	
2	¿Qué factores influyen en la forma en que los niños asimilan y comprenden la violencia contra la mujer?	Los factores que influyen en la forma en que los niños asimilan y entienden la violencia contra la mujer incluye, el ambiente familiar, el aspecto social y el cultural, el entorno familiar en el que crece, la interacción con sus pares y la influencia cultural en sus vidas juegan un papel importante en la formación de sus actitudes, es muy importante abordar estos factores para promover una educación basada en la igualdad de género, el respeto mutuo y la prevención de la violencia, para fomentar actitudes y comportamientos saludables en las generaciones futuras.	Depende mucho la comunicación que tengan en casa con los niños, porque sabemos que yo puedo darles, desde mi punto de vista, y desde mi profesionalismo, el tema de la violencia de género, pero cómo lo enseñe yo, con qué palabras, en este caso sería qué materiales utilizo yo para indicarles esta temática para enseñarles, para hacerles concientizar en cosas que deberían y cosas que no deberían hacer desde estas edades y también influye, lo que ven desde casa, por ejemplo, si los papás alguna vez les han enseñado o les han hablado de esto, van a ser niños que van a recibir el tema con más tranquilidad, pero hay otros	Los factores que influyen en la forma en que los niños asimilan y comprenden la violencia contra la mujer, incluyen, el ambiente familiar, el aspecto social y el aspecto cultural, y además, la comunicación en el hogar, tanto en términos de cómo se enseña el tema como de la influencia de lo que los niños ven y aprenden en casa, desempeña un papel fundamental. Es necesario promover una educación basada en la igualdad de género, el respeto

			que en su casa nunca les han dicho nada acerca de esto y pueden verlo de una manera muy sorprendente, entonces, creo que la forma en cómo nos comunicamos con ellos es primordial, deberíamos estudiarlo primero y luego si saber cómo hacerlo, tener cuidado en cada palabra.	mutuo y la prevención de la violencia, también hay que prestar atención a la forma en que nos comunicamos con los niños, siendo cuidadosos con las palabras utilizadas.
3	¿Cuál es su enfoque pedagógico o psicológico al abordar temas complejos o delicados con niños de esta edad? ¿Cómo aborda el aspecto emocional y ético al tratar temas sensibles como la violencia contra la mujer con niños de esta edad?	Para abordar el aspecto emocional y ético, debemos tener en cuenta algunas pautas, por ejemplo, la primera sería fomentar la empatía y el respeto hacia los demás los niños, otra sería promover la igualdad de género, es decir, no sobrevalorar ni el machismo ni el feminismo. En otro aspecto sería también enseñar a los niños habilidades de resolución de conflictos, donde ellos sepan cómo resolver un conflicto de una forma pacífica, también otro	Es un poco delicado en realidad hablar de violencia con niños, en general de cualquier violencia, ya sea violencia contra la mujer, violencia de género o cualquier tipo de violencia que hay, porque hay bastantes, inclusive la psicológica, es un tema muy delicado. Creo que éticamente nosotros desde la institución educativa, bueno, yo como docente y psicóloga educativa lo que hago es generar propuestas para nosotros abordarla la violencia, pero nosotros debemos hacer primero	Las expertas resaltan la importancia de abordar temas sensibles como la violencia contra la mujer de manera cuidadosa y considerada, el enfoque pedagógico se centra en promover actitudes de empatía, respeto, igualdad de género y habilidades de resolución de conflictos, mientras que el enfoque psicológico se basa

	<p>aspecto sería, resaltar el consentimiento, es decir, que los niños sepan la importancia del respeto y el consentimiento, explicarles que ningún tipo de violencia es justificado y creo que el último aspecto sería crear un entorno seguro de confianza, donde los niños se sientan seguros de expresar sus pensamientos, sus sentimientos, sus emociones y más que nada, que ellos tengan la seguridad de que puedan preguntar lo que quieran saber acerca de la violencia.</p>	<p>sensibilización, prevención y después nosotros abordamos casos, obviamente todas las temáticas que abordamos vienen ya desde el distrito que nos dice hasta dónde podemos llegar. Entonces, no podemos hablar de temas tan fuertes porque obviamente son niños y va a afectar mucho en cómo ellos lo tomen.</p>	<p>en la sensibilización, prevención y manejo de los casos, ambos enfoques buscan proporcionar a los niños un ambiente seguro y confiable, teniendo en cuenta su nivel de desarrollo y protegiendo su bienestar emocional al tratar temas delicados como la violencia en contra de la mujer.</p>	
4	<p>¿Qué recursos o materiales ha utilizado previamente para enseñar a los niños sobre temas relacionados con la violencia contra la mujer?</p>	<p>Dentro del ámbito de enseñanza aprendizaje, nosotros utilizamos varios recursos y materiales, pero sobre todos los que tenemos dentro de nuestro entorno, por ejemplo, uno de los primeros recursos que utilizamos son los libros, los cuentos y las</p>	<p>Generamos talleres, los talleres lo hacemos mediante un método que se llama ERCA. Que es experiencia, reflexión, conceptualización y aplicación, entonces cada parte de este taller va a tener sus recursos, en la</p>	<p>Las expertas utilizan una variedad de recursos y materiales para enseñar a los niños, estos incluyen libros, cuentas, revistas, videos educativos,</p>

revistas, donde los niños experiencia, hacemos actividades, juegos, pueden ver imágenes y dinámicas para trabajar en entre otros, sin pueden leer acerca de grupo o dinámicas embargo, el recurso estos temas. Otro de los rompehielos, las cuales se que más destacan, recursos que son bien acoplan a la temática que tú son los videos ya importantes son los videosquieras enseñar, entonces, que su capacidad educativos, los docentes, podríamos empezar acoplar para transmitir previo a presentarles el con lo que es la violencia información de video educativo, con juegos, siempre vamos manera visual revisamos que el video a hacerlo relacionado a la emocional y esté acorde a la edad y temática del taller. comprensible los que tenga un vocabulario Luego viene la reflexión, convierte en una claro. Otro de los recursos que es hablar acerca de lo herramienta también son actividades, que hemos vivido acerca de poderosa en el más que nada son los la temática y relacionarlo proceso de juegos, podemos con lo que acabamos de enseñanza- presentarles varias hacer en la dinámica. aprendizaje, las situaciones a los niños Ya en lo que es expertas para que ellos puedan conceptualización, por lo seleccionan videos aprender de mejor manera general se ocupan videos apropiados y y solucionar conflictos de para conceptualizar la contextualizados, manera pacífica, también temática que estamos se brinda a los lo que solemos hacer son abordando, si en este caso niños la las mesas redondas, donde hablaríamos de violencia de oportunidad de los niños tienen la opción género pues ocuparíamos reflexionar, de participar, de preguntar videos introductorios comprender y y de dar su punto de vista videos con definiciones, adoptar actitudes y acerca de algún tema, sin pero que sean muy comportamientos dejar de lado lo que es didácticos, no videos, nada respetuosos. también el teatro, más que sean, definiciones mediante los títeres, de cada cosa.

mediante las dramatizaciones, también los niños pueden aprender acerca de estos temas sin dejar a un lado las actividades artísticas, por ejemplo un collage, algún dibujo relacionado con este tema. Esos son todos los recursos y materiales que nosotros los docentes utilizamos para poder enseñar o para poder fomentar el respeto hacia la mujer.

Incluso varias veces hemos aplicado cortometrajes que con los niños funciona bastante, cortometrajes e historias con dibujos animados que obviamente, si estamos hablando de los valores y del respeto, vamos a buscar un video tal cual, que nos sirva para dar esa temática, obviamente, revisarlo y analizarlo porque cada cosa que nosotros presentamos tiene que tener un fin, un objetivo y debe responder a lo que queremos, entonces, creo que los vídeos son una muy buena fuente de ayuda y obviamente mientras mejor están realizados nos dan mejores resultados, de hecho, a ellos les llama mucho la atención, niños de ocho, nueve, diez años aún son considerados niños pequeños, les gusta bastante los dibujos y las canciones. Y finalmente hacemos la aplicación donde ya les podemos hacer preguntas,

			ya podemos hacer actividades en las que tengan que responder de acuerdo a la temática.	
5	¿Cómo pueden los contenidos audiovisuales influir en la percepción de los niños sobre la violencia contra la mujer y su actitud hacia este tema?	Los contenidos audiovisuales pueden tener un fuerte impacto en lo que son los modelos de comportamiento de los niños, en su percepción sobre lo que es aceptable o normal en las relaciones interpersonales. También pueden tener impacto en la representación y estereotipos de género, pudiendo desarrollar actitudes iguales o desiguales hacia la mujer. Tiene también un gran impacto en la sensibilización y empatía y en sí en todo lo que son valores que se desea fomentar en los niños y, por último, mediante los contenidos audiovisuales, también podemos tener un fuerte impacto en que los niños desarrollen la reflexión crítica, es decir,	Los contenidos audiovisuales influyen bastante en la percepción de los niños en cuanto a aprender sobre contenidos, a ellos les gusta porque, no es lo común, no es lo que generalmente hacen ellos en clase, cuando ya saben que vamos a usar el proyector ellos se ponen felices y preguntan: “profe que trajo hoy indíquenos” y obviamente sí hacemos un vídeo destinado para un fin y es específicamente para ellos, lo van a recibir muy bien.	Las expertas reconocen el impacto significativo que los contenidos audiovisuales tienen en la percepción de los niños sobre la violencia contra la mujer y en su actitud hacia este tema ya que estos medios pueden influir en los modelos de comportamiento, en la formación de estereotipos de género, en la sensibilización, empatía, en el fomento de la reflexión crítica y en la recepción positiva por parte de los niños, por lo

	estimular a los niños para que ellos también tengan la oportunidad de analizar y discutir diferentes perspectivas.	tanto es crucial seleccionar cuidadosamente los contenidos utilizados, asegurándose de que transmitan mensajes educativos adecuados y promuevan actitudes respetuosas y equitativas hacia las mujeres.
--	--	--

6	¿Cuál es su visión sobre el papel del contenido audiovisual en la educación de los niños y su influencia en su aprendizaje y comprensión?	El contenido audiovisual en la educación es muy importante, ya que es una herramienta que nos ayuda a mejorar el aprendizaje y la comprensión de los estudiantes, el contenido de vídeos, animaciones y presentaciones multimedia se complementan y enriquecen las experiencias de aprendizajes de los niños y niñas, tomando en	En realidad, me he basado mucho en videos que yo he buscado que tengan un mensaje, generalmente cuando nosotros leemos una fábula, al final tiene una moraleja, es la característica de la fábula, entonces hay vídeos que tú los miras, los miras se acabaron y no te dejaron nada, no los ves serviles o no los ves útiles, en este caso, yo consideraría que yo, al analizar y buscar un video para presentarles a	Las expertas concuerdan en que el contenido audiovisual unadesempeña un papel esencial en la educación de los niños. Su influencia en el aprendizaje y la comprensión radica en su capacidad para enriquecer las experiencias de aprendizaje, proporcionar
---	---	--	---	--

cuenta que también el contenido audiovisual nos ayuda en la estimulación multi sensorial, nos ayuda a facilitar la retención de información y a mejorar la comprensión de los contenidos.

mis niños, es que dejen un mensaje y obviamente el mensaje sea acorde a lo que yo quiero enseñar o sea que cumplan el objetivo, en este caso sería el mensaje claro, claros y lo más primordial.

estímulos multi sensoriales, facilitar la retención de información y transmitir mensajes claros y significativos, utilizado de manera adecuada y cuidadosamente seleccionado, el contenido audiovisual puede ser valiosa herramienta educativa para los niños.

7 ¿Qué características NO deben incluirse en relación al lenguaje y el tono del contenido audiovisual para que sea comprensible y apropiado para este grupo de edad?	Es muy importante que para esta edad primero no se utilice un lenguaje complejo o técnico, es decir, frases o palabras muy complejas que los niños no entiendan. Segundo, también deberíamos tomar en cuenta el lenguaje informal o excesivo, es decir, de pronto un lenguaje donde tenga mucha jerga vulgar no es	Creo que lo más importante es no utilizar un lenguaje técnico, un lenguaje complicado para ellos, debería omitirse, tecnicismos debería ser como que mucho más entendible para ellos sabiendo que son niños aún pequeños, niños de escuela. Debería ser un lenguaje claro, nada técnico y ser específico porque la cuestión es transmitir el	Las expertas coinciden en las características que no deben incluirse en lenguaje y tono del contenido audiovisual para que sea comprensible y apropiado para niños de esta edad. En primer lugar, se debe evitar el uso de un lenguaje
--	--	--	--

	<p>recomendable para los niños de esta edad, otra característica que sería inapropiada sería el contenido violento, no es apropiado para los niños de esta edad, ya que pueden afectar negativamente en los niños, también hay que tomar en cuenta que el contenido no debe tener estereotipos de género o discriminatorio, también influye mucho porque no promueve la igualdad, el respeto y los valores que se necesita fomentar en los niños. También no debe incluirse en el contenido audiovisual y temas muy complejos, temas que los niños no puedan entender siempre debe ser de acuerdo a su edad.</p>	<p>mensaje, si una palabra ellos no comprenden, se va esta conexión que tenemos con ellos, entonces sí, un lenguaje claro y que no haya tecnicismo más que visual, sería algo inapropiado mostrar a imágenes sobre un poco grotescas o violencia, no sería la adecuado. Lo que sí podríamos poner es como, lo que sí deberíamos hacer, en este caso, por ejemplo, cómo comportarse con la mamá mas no como NO deberías comportarte con tu mamá.</p>	<p>complejo o técnico que los niños no comprendan, en segundo lugar, se debe evitar el uso de lenguaje informal o excesivo que contenga jerga vulgar, además, se debe evitar el contenido violento, ya que puede tener un impacto negativo en los niños y, asimismo, se debe evitar cualquier forma de estereotipos de género o contenido discriminatorio.</p>	
8	<p>¿Qué tipos de interactividad o participación se pueden incluir en el multimedia para fomentar el</p>	<p>Se puede incluir diferentes tipos de interactividad y participación en el multimedia, como por ejemplo preguntas</p>	<p>Yo creo que preguntas o juegos, ahora en la educación, hacemos los Quiz, estos juegos interactivos que se hacen a lo que va avanzando un</p>	<p>Se pueden incluir diferentes formas de interactividad, sin embargo, por la naturaleza de un video se destaca la</p>

aprendizaje y la reflexión activa sobre la violencia contra la mujer?	interactivas, donde que al niño le invite a reflexionar sobre un tema. También pueden ser los escenarios interactivos, es decir, que el niño pueda tomar decisiones, que pueda participar del tema que se está exponiendo y algo muy importante, que ahora está en auge sería la gamificación, es muy importante ya que al niño le permite participar, le permite reflexionar y le permite también mejorar su comprensión mediante la gamificación.	al vídeo, entonces podríamos ir, metiendo esas partes en los vídeos para que ellos puedan ir interactuando y respondiendo, para mantener su atención, porque bueno, sabemos que hay niños que sí se van a sentar y se van a poner a ver el video, pero hay otros que van a estar pensando en otras cosas o que van a distraer, entonces al tener estas preguntas vamos a mantener su atención porque saben que en algún momento les va a tocar una pregunta y van a estar atentos al contenido, de esa forma nos damos cuenta si están aprendiendo, si están entendiendo o si no están poniendo atención, por eso si ocupamos una herramienta, un vídeo, queremos que tenga un aprendizaje significativo.	importancia de incluir preguntas interactivas que inviten a los niños a reflexionar sobre el tema, estas preguntas pueden ser planteadas durante el contenido multimedia y permitan que los niños participen activamente al responderlas, lo que promueve además de la reflexión, el pensamiento crítico y ayuda a mantener la atención de los niños ya que saben que en algún momento tendrán que participar.
9 ¿Cuál es la duración óptima del multimedia para mantener el	Debemos tener en cuenta la capacidad de atención de los niños, la duración óptima sería entre 3 a 5	Psicológicamente los niños tienen un tiempo de atención y más o menos se lo puede calcular de	Las expertas coinciden en que es importante tener en cuenta la capacidad

	<p>compromiso de minutos, siempre y cuando el contenido multimedia sea interactivo para que los niños de esa manera mantengan su atención y facilite su comprensión.</p>	<p>acuerdo a la edad, más o menos se calcula como que es un minuto de atención por edad, entonces por ejemplo estamos si trabajando con niños de ocho años vemos que ese es el rango de atención máximo que van a tener de ocho minutos, entonces podríamos hacer un promedio más o menos en el que ellos van a poner atención al vídeo, si el vídeo es más largo, pues obviamente ya va a ser un poco aburrido para ellos.</p>	<p>de atención de los niños al determinar la duración optima del contenido multimedia, se sugiere que la duración esté entre 3 a 5 minutos, aunque también se puede considerar un cálculo aproximado de un minuto de atención por cada año de edad del niño. Mantener un contenido interactivo también es clave para mantener el compromiso de los niños y facilitar su comprensión.</p>
<p>10 ¿Existen pautas o recomendaciones específicas en cuanto a la edad de los personajes o las representaciones</p>	<p>Una de las primeras recomendaciones sería fortalecer los valores, sobre todo el valor del respeto, de la empatía y de la igualdad. La segunda recomendación sería que este vídeo pueda generar</p>	<p>La recomendación principal que te daría es que el vídeo sea interactivo, que tenga un fin, un objetivo que pueda transmitir el mensaje claramente, muchas cosas que ellos no saben y que en ese vídeo se les podría</p>	<p>Ambas expertas coinciden en que el contenido audiovisual dirigido a niños de esta edad debe ser interactivo, transmitir un</p>

visuales en el contenido dirigido a esta edad?	<p>información, conciencia y enseñar, es un poco promover un cambio positivo sobre el tema de violencia en contra de las mujeres, otra recomendación también sería que este video sea interactivo, es decir, que los niños puedan participar, que dentro de las historias se muestre a mujeres empoderadas, solidarias, para que tenga un impacto positivo en los niños, otra recomendación sería también que este video tenga música, imágenes y palabras adecuadas para esta edad, evitar el lenguaje ofensivo, estereotipos o palabras o frases con doble sentido, ya que hay que tomar en cuenta que la educación y la concientización son primordiales para combatir la violencia en contra de las mujeres. Al crear un video en contra de la violencia, el objetivo</p>	<p>delicado la cuestión de contenidos, porque hay que ser muy minuciosos en lo que vamos a presentar, como nos vamos a dirigir a ellos o de qué va a tratar el video, debe ser muy creativo también., tal vez tener algo llamativo para ellos, que no sea nada, nada igual a lo que hayan visto, porque si no van a pensar que es un simple vídeo como cualquier otro, entonces que tenga ahí, tal vez algún plus que los llamen la atención.</p>	<p>mensaje claro y tener un propósito educativo, además, se debe tener cuidado en la selección de contenidos, evitando estereotipos, lenguaje ofensivo y promoviendo valores positivos. La creatividad y elementos atractivos también son importantes para captar la atención de los niños y generar un impacto significativo.</p>
--	---	---	--

principal debe ser de
informar, de sensibilizar,
de promover actitudes y
comportamientos
respetuosos fomentando
los valores.

Figura 43

Realización del taller de autorretrato



Figura 44

Realización del taller de autorretrato

**Figura 45**

Aplicación del multimedia



Figura 46

Aplicación del multimedia

**Figura 47**

Aplicación del multimedia



Figura 48

Aplicación del multimedia

