



Reinventando y evitando

Herramienta digital que busca orientar a los padres frente a posibles casos de consumo de sustancias psicoactivas por parte de los adolescentes: caso de estudio localidad de Kennedy

Proyecto de Grado

María Margarita Rodríguez Molano
Michelle Alejandro Munévar Pachón

Bogotá D. C., 2022

Reinventando y Evitando

Herramienta digital que busca orientar a los padres frente a posibles casos de consumo de sustancias psicoactivas por parte de los adolescentes: caso de estudio localidad de Kennedy

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

Diseñador Digital y Multimedia

Director (a):

Andrés Felipe Parra Vela

Luis Alberto Lesmes Sáenz

Daniel Andrés Valbuena Romero

Línea(s) de énfasis:

Productos audiovisuales y

Tecnologías para producción multimedia

Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca
Facultad de Ingeniería y Arquitectura
Programa de Diseño Digital y Multimedia
Bogotá D. C., 2022

Aval del Proyecto

Firma del Director(a) de proyecto de grado

Firmas de los jurados

Dedicatoria

Dedicamos este trabajos a los padres de familia que hacen su mejor esfuerzo al acompañar y criar a sus hijos, para aquellos que son capaces de reflexionar y buscar ayuda, así mismo a todos los niños que se sienten perdidos o que no encuentran una base sólida en su hogar, que inician un consumo irresponsable de sustancias psicoactivas y que reciben maltrato infantil, es para todas esas familias que están cambiando el panorama de crianza, formando niños desde la información, acompañamiento y comprensión, y por último pero no menos importante para nuestras familias por su apoyo durante el proceso.

Agradecimientos

A nuestros docentes que nos guiaron en la construcción, corrección y proyección de este trabajo, Daniel Andrés Valbuena Romero, Andrés Felipe Parra Vela y Luis Alberto Lesmes Sáenz, por el apoyo, comentarios y tutorías que nos esclarecieron el camino; así mismo para la profesora Sandra Uribe, por su ayuda en el profundo análisis, en conjunto con el profesor Freddy Chacón Chacón; a la coordinadora académica Rosa Delia Oliveros que nos abrió las puertas del colegio Marsella IED, nos apoyó constantemente y guio desde su experiencia, también nos motivó cuando nos sentíamos perdidos; a la orientadora Rosalba Vaqueros, por la amable disposición para aconsejarnos y encaminarnos; a todos los niños y padres de familia que nos brindaron su tiempo para crear este proyecto; del mismo modo a nuestras familias por darnos la oportunidad no solo de estudiar sino de culminar con éxito.

*"No son las habilidades lo que demuestra lo que somos,
son nuestras decisiones"*

Albus Dumbledore

Resumen

En Colombia existe un alto índice de consumo de sustancias psicoactivas y maltrato infantil, donde la población más afectada son los niños. Desde edades tempranas los jóvenes regularmente se encuentran con diversas sustancias psicoactivas de carácter lícito o ilícito, ya sea por causa de la presión social o un factor desestabilizante familiar. Sintetizando, el proyecto se enfoca en visibilizar la relación entre el maltrato infantil y el abuso de sustancias psicoactivas, con el propósito de evitar el uso de la violencia por parte de los padres en posibles casos de consumo en adolescentes, buscando orientar y promover una guía respetuosa, al igual que un espacio de diálogo, por medio de una herramienta digital que aborde una narrativa desde la experiencia virtual. Cabe resaltar que la metodología escogida según las características del proyecto es el *Design Thinking* (Gasca y Zaragoza, 2014), teniendo en cuenta herramientas como la Tarjeta Persona, Entrevista a Expertos, Matriz *Feedback* y otras, se aplican en conjunto con actividades de co-creación, con los niños y padres de familia de grado séptimo del colegio Marsella IED, ubicado en la localidad de Kennedy, la cual se encuentra con altos porcentajes de consumo y maltrato infantil. De esta forma se observa que los niños de grado séptimo se les dificulta expresar las emociones y no cuentan con un espacio de diálogo seguro en casa, por otro lado, los padres de familia no justifican el uso de la violencia en ninguna medida, aceptan haberla usado en algún momento y están de acuerdo con el uso de apoyo profesional. En conclusión, el trabajar con los padres de familia aumenta la visibilización de la problemática dentro de su comunidad, se reflexiona sobre los casos de consumo, sus causas y consecuencias, reevaluando el uso de la violencia que desencadena en el abuso de sustancias psicoactivas.

Palabras clave: Abuso de menores, violencia doméstica, abandono infantil, salud mental, familia, adicción, diseño de experiencias.

Línea(s) de profundización:

Tecnologías para producción multimedia y productos audiovisuales.

Abstract

In Colombia there is a high rate of psychoactive substance use and child abuse, where the most affected population is children. From an early age, young people regularly encounter various psychoactive substances of a licit or illicit nature, either because of social pressure or a destabilizing family factor. In summary, the project focuses on making visible the relationship between child abuse and the abuse of psychoactive substances, in order to prevent the use of violence by parents in possible cases of consumption in adolescents, seeking to guide and promote a respectful guide, as well as a space for dialogue, through a digital tool that addresses a narrative from the virtual experience. It should be noted that the methodology chosen according to the characteristics of the project is *Design Thinking* (Gasca and Zaragoza, 2014), taking into account tools such as the Person Card, Expert Interview, *Feedback* Matrix and others, are applied in conjunction with co-creation activities, with children and parents of seventh grade of the Marsella IED school, located in the town of Kennedy, which is found with high percentages of consumption and child abuse. On the other hand, parents do not justify the use of violence to any extent, they accept having used it at some point and agree with the use of professional

support. In conclusion, working with parents increases the visibility of the problem within their community, they reflect on the cases of consumption, its causes and consequences, reevaluating the use of violence that triggers the abuse of psychoactive substances.

Key words: child abuse, domestic violence, child neglect, mental health, family, addiction, experience design.

Research lines:

Technologies for multimedia production / Audiovisual products

Tabla de contenido

<i>Aval del Proyecto</i>	5
<i>Dedicatoria</i>	9
<i>Agradecimientos</i>	11
Abstract	16
<i>Tabla de contenido</i>	18
<i>Listado de figuras</i>	24
<i>Listado de tablas</i>	27
<i>Listado de anexos</i>	28
<i>1. Formulación del proyecto</i>	29
<i>1.1 Introducción</i>	29
1.2 Justificación	30
<i>1.3 Definición del problema</i>	33
<i>1.4 Hipótesis de la investigación</i>	36
<i>1.4.1 Hipótesis explicativa</i>	36
<i>1.4.2 Hipótesis propositiva</i>	36
<i>1.5 Objetivos</i>	37
<i>1.5.1 Objetivo general</i>	37
1.5.2 Objetivos específicos	37
<i>1.6 Planteamiento metodológico</i>	38
<i>1.6.1.1 Etapa 1. Empatiza y Mapear</i>	39

	19
1.6.1.2 <i>Etapa 2. Definir y Explorar</i>	39
1.6.1.3 <i>Etapa 3. Idear y Construir</i>	40
1.6.1.4 <i>Etapa 4. Prototipar y Testear</i>	40
1.7 Alcances y limitaciones	40
1.7.1 <i>Alcances</i>	40
1.7.2 <i>Limitaciones</i>	41
2. Base teórica del proyecto	42
2.1 Marco referencial	42
2.1.1 <i>Antecedentes</i>	43
2.1.1.1 <i>Línea de tiempo</i>	46
2.1.2 <i>Marco teórico contextual</i>	47
2.1.2.1 <i>Consecuencias del maltrato infantil y el abuso de sustancias psicoactivas en la sociedad colombiana</i>	47
2.1.2.1.1 <i>Efectos negativos de la violencia y el consumo de sustancias psicoactivas en el cerebro de los jóvenes</i>	49
2.1.2.2 <i>Interacción saludable entre padres e hijos vista desde la Psicología social</i>	50
2.1.2.3 <i>Acceso de los jóvenes y regulación desde el estado a la compra, distribución de las sustancias psicoactivas</i>	53
2.1.2.4 <i>Referente de pedagogía - KOLB</i>	53
2.1.3 <i>Marco teórico disciplinar</i>	55
2.1.3.1 <i>Diseño de experiencias</i>	55
2.1.3.2 <i>Experiencia virtual</i>	56
2.1.4 <i>Marco conceptual</i>	56
2.1.5 <i>Marco institucional</i>	58

	20
2.1.6 Marco legal	58
2.2 Estado del arte	62
2.2.1 Más mente, más prevención	62
2.2.2 Piensalo.co	63
2.2.3 Métele mente y decide	64
2.2.4 La realidad virtual mejora la empatía en maltratadores	65
2.4 Caracterización de usuario	66
3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados	73
3.1 Criterios de diseño	73
3.1.1 Árbol de objetivos de diseño	73
3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño	73
3.2 Hipótesis de producto	76
3.3 Desarrollo y análisis Etapa Empatizar y Mapear	77
3.3.1 Imágenes Evocadoras	78
3.3.2 Mapa de Empatía	84
3.3.3 Tarjeta persona y Mapa de actores	87
3.3.4 Moodboard	87
3.4 Desarrollo y análisis Etapa Definir y Explorar	90
3.4.1 Entrevista a expertos	90
3.4.1.1 Orientadora Institucional	90
3.4.1.2 Coordinadora académica	93
3.4.2 Diagrama de prioridades	95

	21
<i>3.5 Desarrollo y análisis Etapa Idear y Construir</i>	97
<i>3.5.1 Prototipo</i>	97
<i>3.5.2 Matriz feedback - Primer testeo adicional</i>	100
<i>3.6 Desarrollo y análisis Etapa Prototipar y Testear</i>	101
<i>3.6.1 Evaluación de la experiencia - Focus Group</i>	101
<i>3.6.2 Matriz feedback - Segundo testeo adicional</i>	102
3.7 Resultados de los testeos	103
3.7.1 Primer testeo	103
<i>3.7.1.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)</i>	103
<i>3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario)</i>	104
3.7.2 Segundo testeo	107
<i>3.7.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración)</i>	107
<i>3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario)</i>	107
3.7.3 Testeos adicionales	109
<i>3.7.3.1 Evidencias primer testeo adicional</i>	109
<i>3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario)</i>	110
<i>3.7.3.3 Evidencias segundo testeo adicional</i>	111
<i>3.7.3.3 Evidencias (Percepción del usuario)</i>	111
<i>3.8 Prestaciones del producto</i>	113
<i>3.8.1 Aspectos morfológicos</i>	113
<i>3.8.2 Aspectos técnico-funcionales</i>	115
<i>3.8.3 Aspectos de usabilidad</i>	116
4. Conclusiones	117

	22
4.1 Conclusiones	117
<i>4.2 Estrategia de mercado</i>	119
<i>4.2.1 Segmentos de cliente</i>	120
<i>4.2.2 Propuesta de valor</i>	121
<i>4.2.3 Canales</i>	121
<i>4.2.4 Relaciones con los clientes</i>	121
<i>4.2.5 Fuentes de ingresos</i>	122
<i>4.2.6 Actividades clave</i>	122
<i>4.2.7 Recursos clave</i>	123
<i>4.2.8 Socios clave</i>	123
<i>4.2.9 Estructura de costes</i>	123
<i>4.3 Consideraciones</i>	124
<i>Referencias</i>	125

Listado de figuras

Figura 1. Árbol de problemas	34
Figura 2. Metodología	38
Figura 3. Línea de tiempo	45
Figura 4. Plataforma web “Más mente, más prevención”	61
Figura 5. Plataforma web “Piensalo.co”	62
Figura 6. Campaña “Métele mente y decide”	63
Figura 7. Estudio publicado en Scientific Reports	64
Figura 8. Resultado encuesta	66
Figura 9. Resultado encuesta	67
Figura 10 y 11. Tarjeta persona 1 y 2	69
Figura 12 y 13. Tarjeta persona 3 y 4	70
Figura 14. Mapa de Actores	71
Figura 15. Árbol de objetivos de diseño	73
Figura 16. Fotografías tomadas en el curso 701 durante la observación directa	77
Figura 17. Resultado encuesta imágenes evocadoras, edad y género, del curso 701 del colegio Marsella IED	79
Figura 18. Resultado encuesta imágenes evocadoras, personas que los apoyan, del curso 701 del colegio Marsella IED	80
Figura 19. Resultado encuesta imágenes evocadoras, personas que los acompañan en los trabajos, del curso 701 del colegio Marsella IED	80

Figura 20. Resultado encuesta imágenes evocadoras, personas a quien recurren, del curso 701 del colegio Marsella IED	81
Figura 21. Resultado encuesta imágenes evocadoras, observación caso de maltrato, del curso 701 del colegio Marsella IED.	82
Figura 22. Resultado encuesta imágenes evocadoras, razones de violencia de padres a hijos, del curso 701 del colegio Marsella IED.	83
Figura 23. Mapa de empatía	85
Figura 24 y 25. <i>Moodboard</i>	87
Figura 26 y 27. <i>Moodboard</i>	88
Figura 28. Fotografía. Entrevista Experto Orientadora institucional	91
Figura 29. Fotografía. Entrevista Experto Coordinadora Académica institucional	93
Figura 30. Diagrama de Prioridades	95
Figura 31. Vista preliminar del prototipo	97
Figura 32. Mapa de Navegación	98
Figura 33. Menú de inicio	99
Figura 34. Matriz de <i>Feedback</i> - Primer testeo adicional	100
Figura 35. Matriz de <i>Feedback</i> - Segundo testeo adicional	101
Figura 36. Testeo a expertos-Historias	103
Figura 37. Evidencia testeo a expertos	104
Figura 38. Prototipo aplicación	108
Figura 39. Testeo herramienta - Docente	109
Figura 40. Testeo herramienta - Coordinadora	111
Figura 41. Iconos	113
Figura 42. Tipografía	114

Figura 43. Paleta de color

114

Listado de tablas

Tabla 1. Marco Conceptual	55
Tabla 2. Determinantes y Requerimientos	75

Listado de anexos

Anexo A	134
Anexo B	134
Anexo C	135
Anexo D	135
Anexo E	135
Anexo F	135
Anexo G	135
Anexo H	135
Anexo I	135
Anexo J	135
Anexo K	137
Anexo L	137
Anexo M	137
Anexo N	138
Anexo O	138
Anexo P	138
Anexo Q	138
Anexo R	138

1. Formulación del proyecto

1.1 Introducción

El presente proyecto corresponde a una investigación de la relación entre el maltrato infantil y el abuso de sustancias psicoactivas, en situaciones donde los padres de familia reaccionan de manera violenta ante el consumo de los adolescentes, que puede desencadenar en problemas familiares y posteriormente en el exceso de consumo de sustancias psicoactivas. Se analiza los diversos factores y consecuencias que genera esta problemática de salud pública, desde los daños físicos y psicológicos a largo plazo hasta la falta de regulación por parte del Estado.

Teniendo en cuenta que esta problemática afecta a los más vulnerables y causa que sean más propensos a seguir conductas por aprobación social, el proyecto “Reinventando y Evitando” busca reducir el maltrato, el abuso de sustancias psicoactivas entre adolescentes y mostrar la relación causal de estas problemáticas, exploradas desde el contexto y perspectivas de los jóvenes, con ayuda de la recolección de información en la institución, investigaciones y entrevistas a expertos en conjunto con la metodología *Design Thinking* (Gasca y Zaragoza, 2014).

Esto se realiza por medio de un análisis de la comunicación y el comportamiento entre padres e hijos, presentes en un curso de grado

séptimo del colegio Marsella IED, con el fin de generar una nueva estrategia de acompañamiento desde el diseño digital y multimedia, a partir de la inmersión en contexto, de las necesidades y particularidades de los padres y estudiantes, así mismo del apoyo de la psicóloga de la institución.

Con la finalidad de impactar en primera instancia a los padres de familia, se busca identificar patrones que puedan llevar al niño y al padre a tomar decisiones desafortunadas, al tener esto en cuenta el documento estará estructurado según los procesos de investigación desde base de datos, al mismo tiempo que resultados de inmersión en el campo y construcción del producto final.

1.2 Justificación

El tema de investigación surge de los intereses de ambos investigadores. Para ellos, el consumo de sustancias psicoactivas en edades tempranas representa una preocupación a nivel sociocultural, pues en ocasiones los jóvenes dejan el colegio y acuden a delinquir para poder satisfacer su dependencia. Al abordar el tema se evidenció, que los jóvenes interactúan en edades tempranas con sustancias psicoactivas y que algunos de ellos han pasado regularmente por circunstancias de maltrato, al mismo tiempo esta situación puede encaminar a los padres a recurrir a la violencia como medio para corregir el comportamiento de sus hijos respecto al consumo, pero obteniendo una respuesta contraproducente que puede llegar a ser el abuso de sustancias.

Para empezar el maltrato infantil se define por la UNICEF (2017) como cualquier forma de daño o abuso que perjudique la integridad del niño, de forma física o psicológicamente, mientras está al cuidado del

padre, tutor o institución. En América Latina este tipo de maltrato está generalizado, según un estudio del Centro de Adicciones y Salud Mental (CAMH, 2013), “Hay 40 millones de niños de menos de 15 años que han experimentado la violencia, abuso y negligencia en el seno familiar” (p. 14).

Aunque el maltrato infantil y el consumo de sustancias psicoactivas¹ en los jóvenes son regularmente abordados en proyectos de investigación de manera independiente, la relación que existe entre el maltrato como desencadenante del abuso de sustancias suele ser mencionada en diversos trabajos de investigación.

Conviene destacar el artículo de McLaughlin et al. (2013) donde plantean que los jóvenes entre los 13 y los 17 años, existe un mayor riesgo derivado del estrés postraumático causado por la exposición a la violencia en la vida personal, desarrollando un abuso en el uso de sustancias psicoactivas, teniendo un alto impacto en el progreso de la sociedad y aumentando cada año el porcentaje de personas que las consumen.

Del mismo modo de Acuerdo con la Encuesta nacional de consumo de sustancias psicoactivas (ENCSPA) del 2019, se observó que el 28,7% de las personas que habían consumido algún tipo de sustancia psicoactiva eran personas entre los 12 y los 24 años, así mismo, se reveló que este mismo grupo representó durante el 2019 el

¹ “Medicamento u otra sustancia que afecta el funcionamiento del encéfalo y provoca cambios en el estado de ánimo, la percepción, los pensamientos, los sentimientos o el comportamiento. Algunos ejemplos de sustancia psicoactivas son el alcohol, la cafeína, la nicotina, la marihuana y ciertos medicamentos para aliviar el dolor. Drogas ilegales, como la heroína, el LSD, la cocaína y las anfetaminas son también sustancias psicoactivas. También se llama sustancia psicotrópica” (NIH).

50% de nuevos consumidores de alcohol (Departamento Administrativo Nacional de Estadísticas [DANE], 2019). Durante este mismo año se presentó un incremento en la tasa del maltrato infantil en la capital, el 65% se vio determinado por niños entre los 6 y los 17 años según lo expuesto en el Observatorio de Salud de Bogotá el 21 de mayo del 2021.

Aunque existen diversas causas, la violencia experimentada en el maltrato infantil puede ser uno de los principales factores que guían a los jóvenes a una vida de excesos, según un estudio de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD, 2015): “El primer factor disparador de una problemática psico-emocional, es en la medida que existan conflictos familiares y se utilice este flagelo como escapismo a enfrentar dicha situación” (p.4). Es decir, es posible relacionar los índices de maltrato, con el riesgo que tienen los jóvenes a tomar malas decisiones con respecto al uso de sustancias, buscando en ellas un refugio, creando así una problemática de salud pública.

De manera semejante lo presentado en el análisis realizado por Vilhena-Curchil y Goldstein (2013), se encontró que el consumo de marihuana y sustancias de tipo cannábico es generado por el maltrato infantil y la falta de control sobre las emociones, causando eventualmente una adicción, así acompañado del alcohol y el tabaco, son las sustancias psicoactivas más recurrentes entre los jóvenes de Bogotá.

Por consiguiente, durante el año 2017 según el Comité Distrital de Infancia y Adolescencia (CODIA, 2017), la localidad de Kennedy presentó 368 casos de maltrato infantil, siendo una de las 5 localidades con mayores índices de violencia y abuso a jóvenes, esta representa el 9.8% del total de la ciudad. El mismo año la localidad también se posicionó como una de las tres con mayor consumo de sustancias ilícitas

según el Boletín de Sala Situacional SPA publicado por la Secretaría de Salud Suroccidente E.S.E. (2018).

De ello cabe decir que es pertinente generar una herramienta digital como acompañamiento al trabajo de las instituciones educativas distritales existentes en esta localidad, con el fin de crear un impacto social en la comunidad al igual que una mayor visibilización de esta problemática entre niños y padres, asimismo utilizar un lenguaje adecuado. Es importante mencionar que se cuenta con el acompañamiento de expertos como docentes y psicólogos para entender el proceso a seguir, a partir de un trabajo interdisciplinar. Además, desde el diseño digital y multimedia es posible llegar al público objetivo desde las plataformas que emplean, dado que se cuenta con los recursos necesarios.

En síntesis, el proyecto “Reinventando y Evitando”, busca comunicar la problemática de la localidad, de modo que se identifique el maltrato y no se normalice como método de educación en ninguna situación, ya que esto puede desencadenar en un abuso de sustancias, del mismo modo se espera incentivar la denuncia de los casos y buscar la ayuda pertinente, volviendo a los padres agentes de cambio de su familia y su comunidad.

1.3 Definición del problema

Según porcentajes de la Secretaría Distrital de Salud de Bogotá (2010) se encuentran más consumidores de sustancias ilícitas entre las localidades de Kennedy, Bosa y Puente Aranda, siendo la marihuana la más consumida por los jóvenes, como consecuencia del alto porcentaje de maltrato intrafamiliar.

Sin embargo, las sustancias psicoactivas con que los jóvenes comienzan el consumo, son el alcohol y el tabaco, una práctica normalizada y poco controlada en la sociedad colombiana. Inician en una etapa donde buscan su identidad, construyen sus historias individuales influenciados en gran mayoría por la multitud, pero esta situación se sale de control en víctimas de malos tratos durante la niñez.

Conviene enfatizar que existen causas y consecuencias en los diferentes ámbitos como son el familiar, escolar, económico, político y emocional, que no solo afecta a las principales víctimas que son los jóvenes, sino a sus familiares, amigos y la comunidad en la que conviven. (Figura 1)

Teniendo esto en cuenta dentro de la localidad de Kennedy se ubica el colegio Marsella IED, una institución que hace parte del sector oficial, en donde se ha encontrado un ambiente propicio para el desarrollo óptimo de los niños y jóvenes, cuenta con un enfoque seguro en donde no se presentan los mismos porcentajes de malos tratos entre pares y familias que otros colegios distritales, convirtiéndose en un modelo a seguir, proyectando esta sana convivencia dentro y fuera de la comunidad escolar.

Por consiguiente, se puede definir el problema como desde la relación previamente estudiada entre los diferentes tipos maltrato infantil y el abuso de sustancias, puede existir la situación en donde los padres recurren a la violencia en casos de consumo por parte de los adolescentes, teniendo conflictos y derivando en el abuso de sustancias.

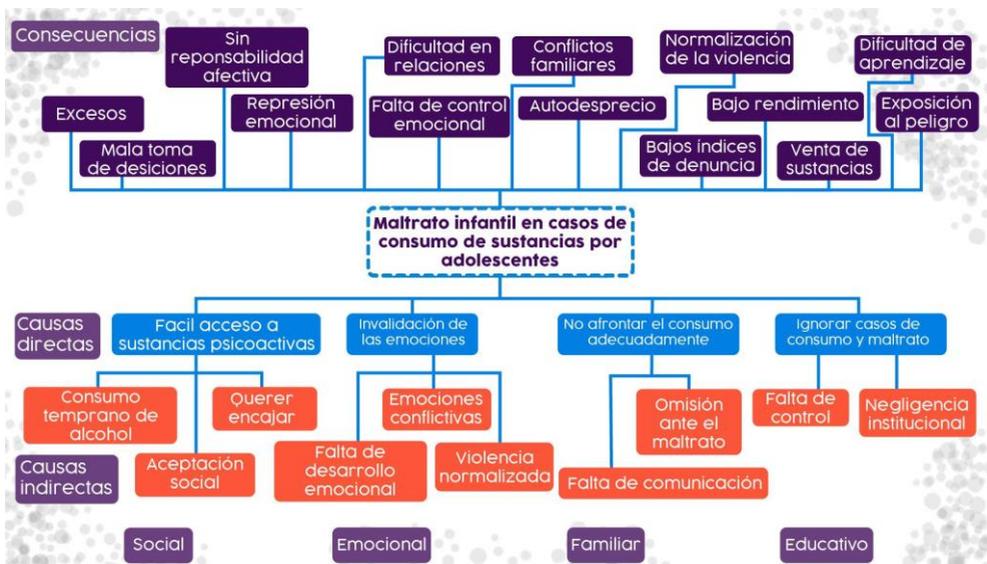
Con la propuesta se busca mitigar esta forma de violencia y generar conciencia sobre las diferentes formas del maltrato infantil, desde la prevención de un consumo responsable y un acompañamiento adecuado por parte de padres e institución educativa, para mejorar los

índices del sector y así visibilizar la relación causal de estas problemáticas. A partir de esto, la idea es incentivar a construir una comunidad con ambientes seguros para el desarrollo y generar agentes de cambio.

De acuerdo con lo anterior, se plantea como pregunta de investigación para el proyecto: ¿Cómo visibilizar la relación entre el maltrato infantil y el abuso de sustancias psicoactivas, en posibles casos de consumo en adolescentes, para los padres de familia y acudientes de estudiantes de séptimo grado del Colegio Marsella IED (Localidad de Kennedy), de manera asertiva, por medio de herramientas digitales y creaciones multimedia?

Figura 1.

Árbol de problemas



Nota. Revisar anexo C

Fuente: Elaboración propia.

1.4 Hipótesis de la investigación

En este apartado se relacionan las variables de maltrato infantil y el abuso de sustancias psicoactivas en adolescentes, teniendo en cuenta otros factores sociales, económicos y emocionales, enfatizando en los padres de familia.

1.4.1 Hipótesis explicativa

Si los padres de familia y acudientes de séptimo grado del colegio Marsella IED (Localidad de Kennedy), reciben y aportan en la orientación acerca del inicio del consumo de sustancias en adolescentes, podrán prevenir y guiar a sus hijos de forma asertiva por esta etapa, impulsando la toma de decisiones, evitando el uso de la violencia y generar conflictos familiares que posteriormente pueden derivar en el abuso de sustancias psicoactivas, convirtiendo la comunidad escolar en un agente de cambio dentro de la localidad.

1.4.2 Hipótesis propositiva

Si se desarrolla una herramienta digital dirigida y retroalimentada por los padres y acudientes de los estudiantes de séptimo grado del Colegio Marsella IED (Localidad de Kennedy), será posible orientar y prevenir el abuso de sustancias psicoactivas y el maltrato infantil, a partir de una experiencia digital en el ámbito escolar y de comunidad con sus hijos. Como resultado de su aplicación se obtendrá un alcance positivo y un

mayor impacto, que en el futuro podría brindar apoyo tanto en los procesos de los jóvenes, como en la toma de decisiones de los padres de familia durante las etapas posteriores, bajo el acompañamiento de profesionales de la institución.

1.5 Objetivos

En este apartado es posible encontrar que el proyecto “Reinventando y evitando” busca guiar a los padres de familia y acudientes en situaciones de consumo de sustancias psicoactivas por parte de los adolescentes, teniendo como modelo y trabajando en conjunto con la institución educativa Marsella IED que ha logrado mitigar esta problemática en su comunidad, para generar una herramienta digital y una campaña que invite al diálogo.

1.5.1 Objetivo general

Visibilizar la relación entre el maltrato infantil y el abuso de sustancia psicoactivas, en posibles casos de consumo en adolescentes, para los padres de familia y acudientes de estudiantes de séptimo grado del Colegio Marsella IED de la localidad de Kennedy en Bogotá, con el fin de orientar, por medio del uso de una herramienta digital que promueva una guía respetuosa y genere un ambiente de diálogo en el núcleo familiar.

1.5.2 Objetivos específicos

- **Analizar y comprender** el contexto de los jóvenes que se desenvuelven en una localidad de alto consumo de sustancias

psicoactivas y maltrato infantil.

- **Identificar** el enfoque de prevención de la institución educativa, así mismo la dinámica de los estudiantes de un curso de séptimo grado y sus familias.
- **Implementar** la herramienta digital en los padres de familia.
- **Evaluar** el impacto generado en el usuario y la efectividad de la herramienta.

1.6 Planteamiento metodológico

La investigación es de tipo centrada en el usuario de diseño, con la metodología *Design Thinking* (Gasca y Zaragoza, 2014) y plantillas diseñadas teniendo como base las presentadas por *Thinkers Co.* (Gasca y Zaragoza, 2014), para realizar un análisis pertinente enfocado en las personas y sus experiencias. En la figura 2 podemos encontrar las diferentes etapas y el objetivo, según el principio de testeos, se realizan cuatro testeos, al usuario y los expertos, de igual manera por ser una metodología iterativa, se requieren varias pruebas del prototipo.

Figura 2.

Metodología



Fuente: Elaboración propia.

1.6.1.1 Etapa 1. Empatizar y Mapear

La fase de Empatizar está vinculada con el primer objetivo específico.

- a. Observación directa/ Imágenes Evocadoras
- b. Mapa de empatía
- c. Tarjeta persona
- d. Mapa de actores
- e. *Moodboard*

Los datos obtenidos son de la indagación de estudios nacionales en la base de datos, entrevistas e inmersión en el contexto.

1.6.1.2 Etapa 2. Definir y explorar

La fase de Definir está vinculada al segundo objetivo específico.

- a. Entrevista a expertos
- b. Diagrama de prioridades

1.6.1.3 Etapa 3. Idear y construir

Idear se vincula con el tercer objetivo específico.

- a. Prototipo
- b. Matriz *Feedback*

1.6.1.4 Etapa 4. Prototipar y testear

Esta etapa se vincula con el cuarto objetivo específico.

- a. Evaluación de la experiencia – *Focus Group*
- b. Matriz de *Feedback*

1.7 Alcances y limitaciones

El acceso a la institución y la interacción con los niños, depende de las pautas determinadas por la rectora, del mismo modo las entrevistas y actividades son evaluadas previamente por el cuerpo docente y la psicóloga, se depende de las fechas de reuniones de padres, por ello se tiene en cuenta la población, el contexto del proyecto, la duración del estudio y más, se profundizará en este apartado.

1.7.1 Alcances

Al tener en cuenta que el tema de investigación aborda asuntos difíciles de tocar, se entiende que se debe tratar la información, además de las interacciones con los jóvenes y padres de familia bajo el acompañamiento de profesionales, que hayan interactuado previamente con ellos, también se debe tratar con cuidado el lenguaje usado para comunicarse pues no se busca generar conflictos hacia el proyecto.

Desde lo disciplinar se busca desarrollar una herramienta digital

de apoyo a los orientadores de la institución y el conducto regular que tenga el colegio, por otro lado, generar diálogo en redes sociales y compartir consejos de profesionales en el tema.

Es necesario realizar un esquema de investigación para tratar el material recolectado de la manera más imparcial posible y evitar que el espectro emocional se vea involucrado afectando a los investigadores, como resultado el proyecto realizado se enfoca en los padres y acudientes de los estudiantes de séptimo grado del Colegio Marsella IED quienes interactúan con la herramienta digital.

1.7.2 Limitaciones

El proceso de recolección de datos y *Focus Groups* con los jóvenes tendrá un número limitado de pruebas pues la idea no es traer a colación de manera constante eventos traumáticos y que les afecten. No se abordará el abuso sexual pues dado que no se cuenta con expertos en el tema, además que parte de la población en que la que se enfoca el proyecto son menores de edad. Tampoco se pueden realizar actividades o proyectos invasivos en relación con el tipo de crianza que los padres les dan a sus hijos. Del mismo modo no se aborda las problemáticas por completo desde el campo de la Psicología, ni se pueden identificar casos de maltrato, así como de consumo de sustancias psicoactivas en los jóvenes.

2. Base teórica del proyecto

2.1 Marco referencial

El abuso de sustancias psicoactivas como consecuencia del maltrato infantil, es una relación previamente estudiada en América latina y el mundo, en estudios como el de la UNAD (2015), el CAMH (2013) y el artículo escrito en la revista de la Facultad de Ciencias de la Salud de la Universidad Autónoma de Bucaramanga (MedUNAB 2010), se puede encontrar qué sustancias psicoactivas resultan más populares entre los jóvenes y que estos son más propensos a dejarse persuadir al consumo si vivieron episodios de violencia o maltrato, en conjunto con artículos

como el de la Escuela de Psicología Universidad Regional del Sureste, y el estudio de las Teorías de la Psicología Social de Martha Consuelo Durán, en el que se puede detectar la influencia de la relación parental en el desarrollo óptimo de los hijos. En este capítulo se profundizará en estos referentes.

2.1.1 Antecedentes

El consumo de sustancias psicoactivas en Colombia no es una novedad, desde hace más de 30 años que se trabaja en esta problemática, pero las leyes y los entes respectivos no han podido generar una política adecuada para su prevención, al observar que Colombia es un país golpeado por el narcotráfico y la violencia, teniendo en cuenta lo escrito por Augusto Pérez Gómez en su libro “Sustancias psicoactivas: historia del consumo en Colombia” donde expone cómo este consumo empieza desde las tradiciones indígenas de autoinducirse en un estado de ánimo diferente, pero que esta práctica no tiene nada que ver con el abuso de sustancias como el bazuco, la marihuana, cocaína, etc., que se ven en la sociedad actual.

Estas drogas empezaron a usarse con fines recreativos a mediados de los 90, aumentaron por el consumo de la marihuana en mujeres, jóvenes desde los 12 años y personas desempleadas (Scoppetta, 2010). Debido a esto subieron los índices de consumo de sustancias ilegales, como la cocaína, que tuvo un apogeo no solo en Colombia sino también en Estados Unidos. A partir de esto se generaron más estudios que demostraron que la marihuana es la droga considerada inofensiva y hasta benéfica por los jóvenes, pero que la ruta hacia las drogas ilícitas era el consumo de alcohol y tabaco en edades tempranas, si bien es cierto, que no todos los consumidores de alcohol

consumen marihuana, existen un porcentaje considerable de personas que a los meses de iniciar el consumo son más propensas a recibir y experimentar la marihuana o seguir con otras drogas ilícitas.

Sin embargo, es necesario destacar que este estallido del consumo de drogas demostró una relación con el maltrato y la violencia, al ser esta violencia según el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF, 2004) “la que alude entonces a hechos no solamente tangibles como hechos violentos físicos, sino también a acciones de intimidación, amenaza, acoso y sometimiento” (p.3).

Del mismo modo es necesario recalcar el cambio de la familia tradicional colombiana y la actual, como núcleo principal del desarrollo de los niños y aunque ha bajado el índice de normalización de prácticas de maltrato como forma de crianza, aún existen casos de denuncia, según el Observatorio de Bogotá en 2020 se registraron 15.780 casos de maltrato ejercido contra niños, niñas y adolescentes, que resulta ser 719,8 casos por cada 100.000 niños. El ICBF se ha tomado la tarea de realizar campañas de prevención que siguen vigentes, pero les preocupa que los casos sean muchos más, por la omisión de parte de conocidos hacia una situación de maltrato dejando a los niños en el anonimato del peligro. Aunque las campañas están dirigidas para adultos, es necesario tener una comunicación conjunta con los niños, y dado que las plataformas y medios sociales han cambiado, es necesaria una actualización, así como generar una nueva estrategia, no solo de manera presencial sino en la virtualidad.

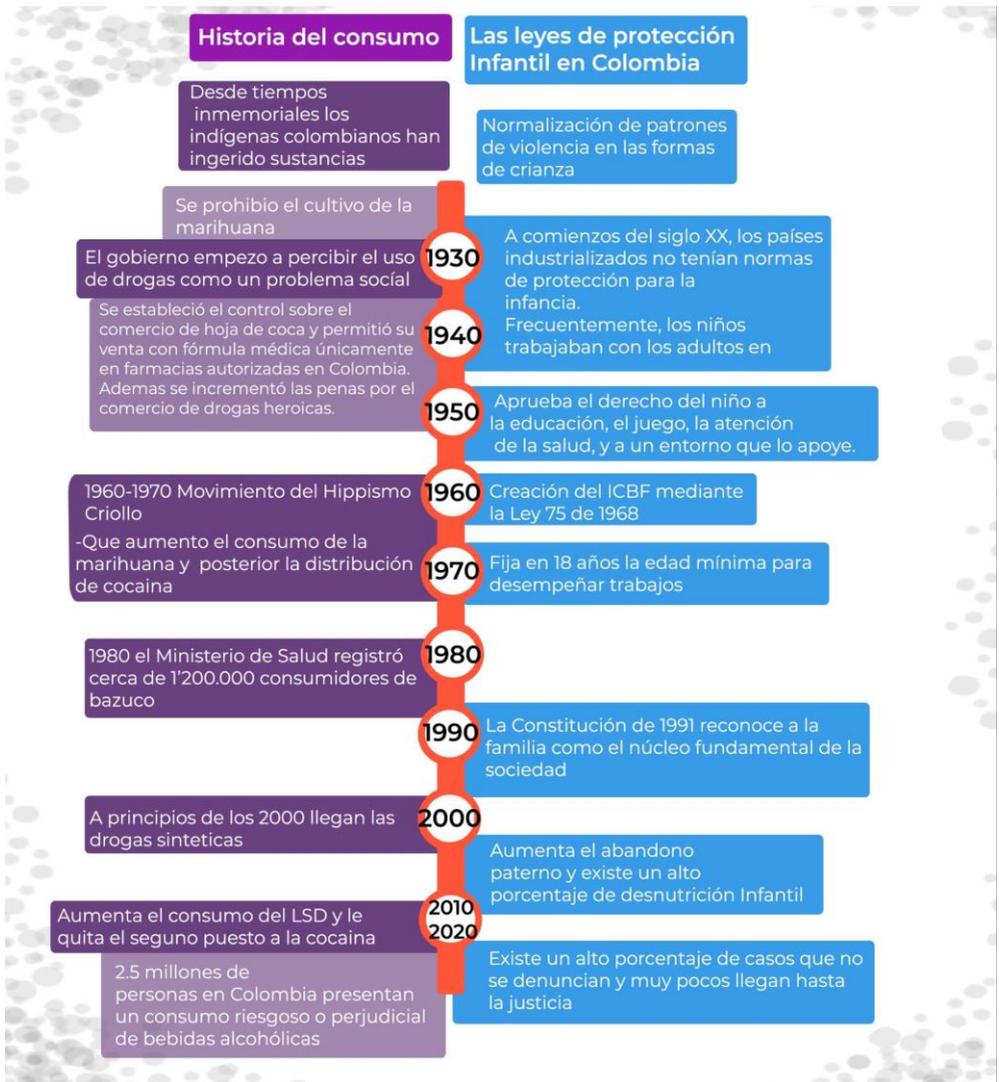
En síntesis, esta problemática ha sido estudiada desde la psicología, la estadística, la política, generando datos de los porcentajes en América Latina, dando posibles soluciones desde las leyes de protección, pedir y generar el acompañamiento pertinente de un

profesional, además de comparar el impacto social en los años transcurridos. También se debe mencionar que los recursos cinematográficos cuentan historias, generan cortos y muestran la perspectiva de los niños.

2.1.1.1 Línea del tiempo.

El inicio de los estudios sobre el consumo de drogas con fines recreativos en Colombia y su relación con la normalización del maltrato infantil como forma de crianza, que ha evolucionado en leyes de protección a menores.

Figura 3. Línea de tiempo



Fuente: Elaboración Propia

2.1.2 Marco teórico contextual

Este apartado desarrolla un recorrido por las consecuencias sociales, físicas y psicológicas que derivan del maltrato infantil y el abuso de sustancias psicoactivas en jóvenes, así mismo analizar la necesidad de la interacción óptima entre padres e hijos vista desde la psicología social, relacionándola con las teorías pedagógicas necesarias para el proyecto.

2.1.2.1 Consecuencias del maltrato infantil y el abuso de sustancias psicoactivas en la sociedad colombiana. Un alto índice de abuso de sustancias psicoactivas sin control social, representan un impedimento en el desarrollo y la sostenibilidad de cualquier comunidad, partiendo que el consumo de sustancias se puede dar en cualquier estrato socio-económico, pero que el apoyo, garantías y acompañamiento muchas veces solo se ofrece a los estratos altos de la sociedad colombiana. Así es como persiste el maltrato infantil de tipo físico y abandono económico en estratos bajos, y la falta de atención, cariño y acompañamiento en estratos más altos, normalizando muchas prácticas peligrosas de crianza.

La familia representa el núcleo de una sociedad y debería ser un espacio seguro, según el estudio de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), debe ser un lugar de diálogo constante, que fomente y construya los valores, conductas y acciones del individuo, que en ausencia de encontrar una dinámica estable, recurren a buscar el afecto o el sentimiento de tranquilidad en otros lugares, sustancias o grupos sociales que generan un daño a largo plazo, contribuyendo al aumento de personas con acciones agresivas, delincuencia y familias con historia de violencia.

Con relación a un estudio realizado en el Colegio Libre de

Estudios Universitarios Campus Ciudad de México (CLEU), donde se analiza que la exposición al maltrato infantil causa un cambio de conducta, de percepción, al igual que síntomas de depresión, entendiendo que el niño puede estar experimentando varios tipos de maltrato de diferentes fuentes, desde el padre o familiar que genera violencia física y psicológica, como la omisión por otros miembros ante el abuso. Este ambiente poco seguro genera la dependencia de sustancias para aliviar el dolor y escapar de la realidad, si el índice de maltrato infantil aumenta en una comunidad demuestra que existe un problema de salud pública, donde ni el niño dependiente de las sustancias como el violentado reciben su correspondiente acompañamiento, generando un ciclo que desgasta el núcleo principal de cualquier sociedad. Por ende, una familia rota cría seres humanos incapaces de expresar sus emociones sin tener en cuenta el factor del miedo o la violencia, si es cierto recalcar que no todas las jóvenes víctimas de maltrato abusan en etapas posteriores de las sustancias psicoactivas ni generan violencia en sus familias, pero si existe una preocupante relación causal, que va en aumento.

De manera específica en Colombia, aunque por ley los jóvenes menores de 18 años no tienen permitido ingerir ninguna sustancia, se ha convertido en una práctica normalizada por la sociedad, según lo publicado en la MedUNAB (Alarcón et al., 2010), el uso de drogas no discrimina edad, donde según estudios los niños pueden empezar a consumir a la edad de 11 o 12 años, pasando a ser más propensos a sufrir dependencia y abuso de sustancias psicoactivas a largo plazo, teniendo en cuenta que a los dos o tres años de iniciar en el alcohol y el tabaco, experimentan otras drogas ya ilícitas. En adición a esto, el artículo analizo cómo se da este patrón social desde el contexto escolar,

donde es la primera comunidad en que los niños se desarrollan y construyen sus personalidades, así es cómo interactúan niños provenientes de todo tipo de ambiente familiar, que a causa de uno o varios jóvenes pueden inducir al aumento y normalización del consumo, además de mostrar que los consumidores de cannabis en la mayoría de los casos eran niños con un mayor disfuncionalidad familiar, de igual forma entran muchos factores, desde la adicción ya existente en algún miembro de la familia, como la depresión, el *bullying*, la pérdida de una persona cercana, el desarrollo de la bipolaridad y la incapacidad de tener relaciones saludables, todo esto repercute en los niveles de desarrollo emocionales e intelectuales de una generación.

2.1.2.1.1 Efectos negativos de la violencia y el consumo de sustancias psicoactivas en el cerebro de los jóvenes. Según el Instituto Nacional del Abuso de Drogas (NIH), existe la consecuencia del cambio en regiones corticales por parte de adultos que sufrieron algún tipo de maltrato infantil, esto puede generar en un cambio de la conducta y comportamiento social, como en la regulación y control de las emociones, además de estar relacionada con la alteración del control de impulsos, lo que puede llevar al consumo de sustancias y no percibir las consecuencias.

Por otro lado, esto también puede causar problemas en la memoria funcional, complicaciones en la coordinación motriz, demostrando que desde el maltrato infantil existe una complicación en el desarrollo saludable del cerebro. Del mismo modo el uso de sustancias psicoactivas a edad temprana aporta al lento desarrollo, así mismo incentiva a tener acciones y comportamientos que ponen en riesgo su integridad, como es tener relaciones sexuales sin protección, que no solo

aumentan el número de embarazos adolescentes sino también el contagio de las Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS), y en edad adulta el manejar en estado de embriaguez, problemas cardiacos y problemas de sueño. Por consiguiente el uso de drogas puede modificar el funcionamiento del tronco del encéfalo, el cual se encarga de las acciones necesarias para vivir, como la digestión, respiración, circulación de la sangre y conecta con la médula espinal que mueve las extremidades, de esta forma en los casos en que se abusa de las sustancias existe una pérdida de todo movimiento, incapacidad para respirar o moverse en caso de que el cuerpo colapse en estado de drogadicción, pero es cierto que esto varía según la droga y la cantidad consumida, todas provocan cambios químicos, en el comportamiento y en las sensaciones.

2.1.2.2 Interacción saludable entre padres e hijos vista desde la Psicología social. Como se ha analizado anteriormente la interacción en un ambiente seguro dentro del núcleo familiar es el primer factor necesario para el desarrollo óptimo de un niño, es decir, la capacidad de adaptarse, de construir relaciones interpersonales y de generar habilidades sociales; para ello, necesita una red de apoyo que esté en constante comunicación, como lo son la familia y la institución educativa.

La etapa en la que comienzan las discusiones es en la adolescencia donde empieza a construir su percepción y a experimentar su individualidad, de manera más independiente de los padres, pero el desequilibrio que esta etapa puede causar y los conflictos familiares existentes pueden desencadenar, en violencia, en abuso de sustancias, relaciones dependientes y conductas antisociales, depresivas que lo priven de tener una buena calidad de vida, además de no encontrar

apoyo y afecto en su familia termina por buscarlo en relaciones con otras personas, ya sean grupos que lo inciten al consumo, romantizando o normalizando el consumo de sustancias en pareja y derivando en relaciones sexuales sin protección, recurriendo al robo para sostener su adicción, así es como los padres tienen el deber de convertirse en agentes de protección, seguridad, comunicación y apoyo, con relación a las normas y acciones preventivas necesarias desde la institución educativa, que en ocasiones cae en el error de no guiar ni ofrecer ayuda a los jóvenes con adicciones, sino se limitan a la expulsión dejando otra persona en la calle sin la posibilidad de educación, no solo debe existir una campaña de prevención, sino un acompañamiento continuo hasta la aceptación y superación del problema.

Los hijos dependen de las interacciones sociales y familiares, donde se puede comenzar a analizar desde los referentes del artículo Teorías de la Psicología Social (Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología S/F), escrito por Martha Duran y María Consuelo Lara, en él se encuentra como existe esa disonancia cognitiva no solo en el niño que sufre la violencia y cae en el consumo, sino en el padre que lo induce, siendo este llevado por el autoengaño, la necesidad de reforzar su figura de poder y el sentimiento de superioridad para intimidar, pero esta problemática viene desde el análisis del contexto familiar de los padres y las influencias sociales.

Según el estudio de Sabina Deza Villanueva (2013), donde analiza cómo la violencia familiar se ejerce por hombres con problemas de consumo de sustancias, que se da en relaciones de pareja, siendo la persona con adicciones más propensa a causar violencia de todo tipo, sin aceptar que tiene un problema, con esto en mente, se pudo observar que según las cifras obtenidas por Saludata del Observatorio de Bogotá

en 2020, el 63.1% de los casos denunciados por maltrato eran niñas, el doble que la cifra que era de niños, pero el responsable que más causaba violencia se determinó que era la madre, debido a esto se ha tener en cuenta la cifra de abandono paterno que según un artículo de *El Tiempo* (2021), registro en las demandas por alimentación que un 86% eran hombres, quienes durante años no responden con la cuota para sus hijos, entendiendo que durante esos años si tenían trabajo, en síntesis, más de la mitad de los niños en Colombia conviven solo con la madre o con algún otro familiar, no es normal hablar de la familia tradicional en un país con un alto índice de familias monoparentales, del mismo modo es posible relacionar el abandono económico, la violencia ejercida por la madre y el porcentaje presentado por Saludata donde la mitad de los casos son niños menores de 5 años.

Al tener en cuenta las perspectivas socio-culturales, donde la madre es el centro de la familia y que por poder social, cumple la mayoría de roles de la casa, pero puede sufrir violencia intrafamiliar, abandono por parte de su pareja y tomar la decisión de entregar a su hijo, por no tener la capacidad emocional y física para tenerlo, así es como los niños están expuestos a una sociedad violenta que no les garantiza sus derechos, esto quiere decir que la interdependencia social o el intercambio social, entre padres e hijos desde el afecto es fundamental para tener un perspectiva correcta de su entorno y que en la ausencia de estas relaciones el niño puede llegar a experimentar problemas legales desde el poder coercitivo, de entes gubernamentales, por el consumo de drogas ilícitas y el no encajar según la influencia normativa de una sociedad donde nunca se sintió acogido.

Debido a esto es necesario examinar como familia, institución y comunidad trabajan en conjunto por los jóvenes, al tener en cuenta el

estudio realizado por la Escuela de Psicología Universidad Regional del Sureste.”(2014), que describe los obstáculos encontrados en estudiantes de alto y bajo rendimiento, donde el principal factor era el acompañamiento desde casa en las tareas diarias, la realización de una rutina y revisar los trabajos escolares, como conclusión “se comprueba que el alto y el bajo rendimiento se ve influido por la interacción entre padres e hijos”(p.7), de esta forma se evidencia la necesidad de fortalecer la comunicación, la confianza y el tiempo de calidad en familia, para generar un desarrollo óptimo en los niños.

2.1.2.3 Acceso de los jóvenes y regulación desde el estado a la compra, distribución de las sustancias psicoactivas. Con la normalización del consumo de alcohol en edades tempranas, se le facilita a los jóvenes conseguir alcohol, que la mayoría de veces es patrocinado por los adultos, se ha convertido este suceso en una práctica e iniciación social que sin unas bases familiares y comunicación al respecto, el niño termina perdiéndose en el consumo y pasando a ser más propenso a seguir con otro tipo de drogas, el problema de los *dealers*² se identifica en cómo los jóvenes conocen parques en la capital donde se distribuye, al igual que tiendas que en un segundo plano venden marihuana, esto aumenta la posibilidad de que existe venta, distribución y consumo en las instituciones escolares.

2.1.2.4 Referente de pedagogía- KOLB. La orientación dirigida en la elaboración y puesta a disposición del proyecto utiliza un enfoque

² Del inglés *dealer*, y que a su vez deriva de deal, "trato" o "negociación"
Vendedor minorista de drogas ilegales. (Lunfa2000)

pedagógico, basado principalmente en una de las cuatro habilidades experienciales del modelo teórico KOLB (Agudelo et al.,2010), un modelo bidimensional de aprendizaje experiencial, escenarios de aprendizaje circular y cuatro estilos de aprendizaje.

El desarrollo de nuevos conceptos es posible gracias a nuevas experiencias. De esta forma las dimensiones del modelo se describen como la percepción del entorno, el proceso personal de recolección y procesamiento de información para ejecutar y resolver problemas. Teniendo en cuenta que estas dimensiones surgen cuatro escenarios del ciclo de aprendizaje, el procesamiento tiene la observación reflexiva y la experimentación activa, mientras que la percepción tiene la experiencia concreta y la conceptualización abstracta.

Los estilos de aprendizaje derivados de las capacidades de experiencia del ciclo se definen como adaptabilidad, divergencia, asimilación y convergencia. Los aprendices adaptables sienten y actúan, los divergentes sienten y observan, los asimiladores piensan y observan y los convergentes piensan y actúan.

Para el desarrollo del proyecto se usará la experiencia concreta, sabiendo que le corresponde el tipo de aprendizaje adaptativo y divergente, por lo que el primero puede definirse como práctico y se apoya en la intuición. Es de enfoque práctico y experiencial siendo uno de los más comunes entre las personas.

El segundo, en cambio, nos permite ver las cosas desde diferentes ángulos, es sensible, y se basa en recopilar información y el uso de la imaginación para resolver problemas, las personas con este tipo de aprendizaje eligen actuar y observar.

La experiencia concreta es la habilidad básica a usar por los estilos de aprendizaje relacionados a esta, se adaptan mejor a la

naturaleza del proyecto y uno de ellos es de los estilos de aprendizaje más comunes entre las personas.

2.1.3 Marco teórico disciplinar

El diseño de experiencias guía a los diseñadores a identificar vínculos emocionales, entre personas y el proyecto o marca, a partir de un trabajo interdisciplinar. (Valero)

En este caso desde la Pedagogía, la Psicología y el Diseño Digital y Multimedia, se busca generar empatía y cambiar las diferentes percepciones, relacionado con el uso de una metodología iterativa, centrada en las personas y que se caracteriza por convertirse en una instancia de aprendizaje, así mismo se puede entender como un enfoque pedagógico, en este apartado se profundiza en esta hibridación con el *Design Thinking* (Gasca y Zaragoza, 2014).

2.1.3.1 Diseño de experiencias

Relacionando el proyecto con pautas del Marketing Digital, para lograr una mayor visibilización en redes sociales, optimizando las herramientas y, teniendo en cuenta el lugar y la población para llevar a cabo el proyecto, así mismo identificar y definir el usuario. Al tener en cuenta un enfoque guiado para los padres de familia, el diseño de experiencias busca encontrar un vínculo emocional que facilite identificar qué les interesa, cuáles son sus motivaciones en la relación con sus hijos y usarlo para comprometerlos o involucrarlos en el proyecto, con el fin de recordar la experiencia.

Según D'Hertefelt (2000) la experiencia del usuario no solo debe mejorar la interacción, el proceso de adaptación y el aprendizaje, sino

desarrollar una estrategia más eficaz que concluya en el fomento de un hábito.

2.1.3.2 Experiencia virtual

“El aprendizaje significativo en la percepción supone principalmente la adquisición de nuevos significados a partir del material de aprendizaje presentado. Requiere tanto una actitud de aprendizaje favorable, así como la presentación al estudiante de un material potencialmente significativo”. Ausubel, (2002).

Esta herramienta nos permite generar un ambiente interactivo de aprendizaje, experimentando un entorno irreal, pero creando sensaciones significativas.

Se encontró que, en el libro Migración Digital escrito por Vilches, (2009) “la migración digital no se divide entre ricos y pobres, sino entre los que están informados y los que han quedado fuera de la tecnología”, teniendo en cuenta que los usuarios son padres de una generación nativa digital y la necesidad de aprender a usar las herramientas tecnológicas durante la pandemia, el uso de este producto no generará una confusión sino será más sencilla su exploración.

2.1.4 Marco conceptual

Conceptos fundamentales en los cuales se basa el desarrollo del proyecto “Reinventando y Evitando”:

Tabla 1. Marco conceptual

Herramienta digital	“El término herramientas digitales alude al software utilizado por la computadora; esta se encuentra clasificada como una de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC). Las herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes son aquellos programas de
----------------------------	---

(Carcaño, 2021)	computadora que tienen un propósito educativo per se; dentro de estas podemos encontrar las de paga y las de distribución y uso gratuito, el estudiante de las Nuevas Tecnologías de la Educación debe privilegiar el uso de las herramientas digitales de software libre.” (p. 1).
Maltrato infantil	“Una de las definiciones más claras, de las hasta ahora publicadas, es la que considera el maltrato infantil como toda acción, omisión o trato negligente, no accidental, que priva al niño de sus derechos y su bienestar, que amenaza o interfiere en su desarrollo físico, psíquico o social y cuyos autores son personas del ámbito familiar.” (p.1).
(Soriano, 2015)	
Abuso de sustancias	“Cualquier consumo de drogas que tenga consecuencias negativas (a nivel orgánico, psicológico, familiar, legal o social). El diagnóstico de abuso (en el que se excluye por definición la existencia de dependencia) es mucho más frecuente que el de dependencia en AP, y más sencillo de manejar.” (p.6).
(Caudevilla, 2007)	
Ambiente seguro	“Espacios en los que se fomenta la socialización, el cuidado, el afecto y el respeto por la opinión y la integralidad de los demás” (p. 2).
(Gómez et al, 2019)	
Crianza respetuosa	Es una condición clave para el desarrollo de niños y niñas. Cuidar, criar y educar con buen trato y mantener un clima de diálogo y respeto con la familia (p. 2 y 11).

(Aguayo et al,
2014)

Fuente: Aguayo et al, 2014; Carcaño, 2021; Caudevilla, 2007; Gómez et al, 2019; Soriano, 2015.

2.1.5 Marco institucional

Se busca trabajar en el Colegio Marsella IED, junto con los padres o acudientes de estudiantes en séptimo grado. Es un centro educativo distrital ubicado en el barrio Marsella de la Localidad de Kennedy, la cual es una de las localidades con mayores índices de consumo de sustancias psicoactivas y maltrato infantil de la ciudad.

Por otro lado, esta institución educativa se enfoca en mejorar el desarrollo integral de sus estudiantes, ofreciendo educación a varias comunidades como son: Marsella, Las Américas, El Ferrol, Aloha, Bavaria, Pinos de Marsella, Nueva Marsella, Centro América y La Igualdad, debido a ello presentan una variedad de estratos sociales, desde el uno al tres, del mismo modo, desarrolla un proyecto educativo basado en el humanismo y el desarrollo de habilidades investigativas.

Cabe señalar que la institución cuenta con el servicio de orientación con atención, por parte de la orientadora Rosalba Vaquero a los problemas Psico-Pedagógicos que puedan presentar los estudiantes.

2.1.6 Marco legal

Colombia cuenta con un amplio número de leyes y resoluciones orientadas a la regulación del consumo de sustancias psicoactivas y el

maltrato infantil. Algunas de estas son:

2.1.6.1 Ley 1098 De 2006

Artículo 1°. Este busca asegurar el crecimiento integral y armónico de niños, niñas y adolescentes para que puedan crecer en un ambiente de felicidad, amor y comprensión dentro de sus familias y comunidades.

Artículo 2°. El Código tiene por objeto proteger a niños, niñas y adolescentes para asegurar el ejercicio de sus derechos y libertades, tal como lo establece el derecho internacional de los derechos humanos.

Artículo 7°. Este enfatiza en la protección integral de los niños, niñas y adolescentes significa reconocerlos como sujetos de derechos para establecer los principios del bienestar, garantizar y hacer efectivos estos, previniendo las amenazas o vulneraciones de los mismos.

Artículo 14. El Artículo establece que la persona con responsabilidad parental tiene el deber de informar, cuidar, acompañar y educar a los niños, niñas y adolescentes. Incluido el ejercer sus derechos hacia el menor de la manera más amplia posible, esta no incluye, en ningún caso, la violencia física, psicológica o cualquier conducta que interfiera en el ejercicio de los derechos del menor.

Artículo 18. Derecho a la integridad personal. Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a ser protegidos de conductas

que conduzcan a la muerte, lesiones, enfermedades físicas, sexuales y/o mentales. En particular, tienen derecho a estar libres de toda forma de abuso por parte de padres, representantes legales, cuidadores, familiares, escuelas y la sociedad.

Artículo 20. Derechos de protección. Los niños, las niñas y los adolescentes serán protegidos contra:

1. El abandono físico, emocional y psicoafectivo de sus padres, representantes legales o de las personas, instituciones y autoridades que tienen la responsabilidad de su cuidado y atención.

3. El consumo de tabaco, sustancias psicoactivas, estupefacientes o alcohólicas y la utilización, el reclutamiento o la oferta de menores en actividades de promoción, producción, recolección, tráfico, distribución y comercialización. (Congreso de Colombia, 2006)

2.1.6.2 Ley 12 De 1991

ARTÍCULO 33. Este Artículo establece que se deben adoptar todas las medidas apropiadas, para proteger a los niños contra el uso ilícito de estupefacientes y sustancias psicotrópicas, para impedir que se utilice a menores en la producción y el tráfico ilícito de esas sustancias. (Congreso de Colombia, 1991)

2.1.6.4 Ley 124 de 1994

ARTÍCULO 1º. Establece que el expendio de bebidas embriagantes a menores de edad está prohibido y el adulto que facilite la adquisición de la sustancia será sancionado.

ARTÍCULO 2º. Los menores de edad encontrados en estado de ebriedad o bebiendo licor deben asistir a una sesión de prevención de alcoholismo con sus padres o tutores legales. (Congreso de Colombia, 1994)

2.1.6.6 Ley 1335 de 2009

Artículo 1º. Busca garantizar el derecho a la salud de los residentes del país, especialmente a menores de 18 años y no fumadores, mediante la regulación del consumo, venta y publicidad del tabaco.

Artículo 9º. *Programas de educación preventiva en medios masivos de comunicación a cargo de la Nación.* La Comisión Nacional de Televisión debe ofrecer un espacio gratuito para difundir información sobre la prevención del uso del tabaco y sus derivados al público durante las horas pico de sintonización de TV. Del mismo modo, la difusión de este tipo de información se debe dar en emisoras de radio (Congreso de la República, 2009)

2.1.6.7 Ley 1566 de 2012

Artículo 1º. *Reconocimientos.* Reconózcase que el uso, abuso y dependencia de psicotrópicos legales o ilegales afecta la salud y el bienestar de las familias, comunidades e individuos. Por lo tanto, el abuso y la dependencia son enfermedades que requieren atención por parte de las autoridades nacionales.

(Congreso de la República, 2012)

2.2 Estado del arte

2.2.1 Más mente, más prevención

Figura 4.

Plataforma web “Más mente, más prevención”



Nota. Tomado de página web de Min Salud, Min Salud, 2014-2021, (<https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/SMental/Paginas/Sustancia-s-psicoactivas.aspx>)

Es un proyecto realizado bajo la implementación del Plan Nacional de Promoción de la Salud, Prevención y Atención al Consumo de Sustancias Psicoactivas 2014-2021, es resultado del trabajo entre el Ministerio de Salud y Protección Social y la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito (UNODC), que desarrolló una plataforma interactiva de consulta para jóvenes y familias en relación a la prevención del consumo de sustancias psicoactivas. La plataforma presenta un diferente uso del lenguaje dependiendo del rango de edad o de las personas que lo usen. Tiene a disposición información acerca de las rutas de atención, para personas con trastornos por uso de

sustancias psicoactivas, resalta aspectos importantes a tener en cuenta para evitar que los niños caigan en el consumo (Ministerio de Salud y Protección Social, 2016).

2.2.2 Piensalo.co

Figura 5.

Plataforma web “Piensalo.co”



Nota. Tomado de la página web de piensalo.co, 2021, (<https://piensalo.co>).

Es una página web desarrollada durante el 2019 por la Secretaría Distrital de Salud, que aborda de manera clara y precisa información de diversas sustancias psicoactivas, así como los efectos y consecuencias que tiene su consumo en el cuerpo, con datos científicos que lo sustentan. Cuenta con la Línea Psicoactiva de la Secretaría Distrital de Salud, aborda también qué se debe hacer en caso de intoxicación, cuenta con redes sociales destinadas a generar un mayor alcance entre las personas, maneja un lenguaje y estética orientados a los jóvenes y busca prevenir el uso de estas sustancias en esa población (Subred Integrada de Servicios de Salud, 2019).

2.2.3 LAS DROGAS PUEDEN CAMBIAR TUS PLANES: Métele Mente y decide

Figura 6.

Campaña “Métele mente y decide”



Nota. Tomado de Métele Métele Mente y decide- cuidate cuidame campaña para evitar el consumo de drogas en Caldas, Gov, 2014-2021, Gov (<https://saluddecaldas.gov.co/metele-mente-y-decide-cuidate-cuidame/>).

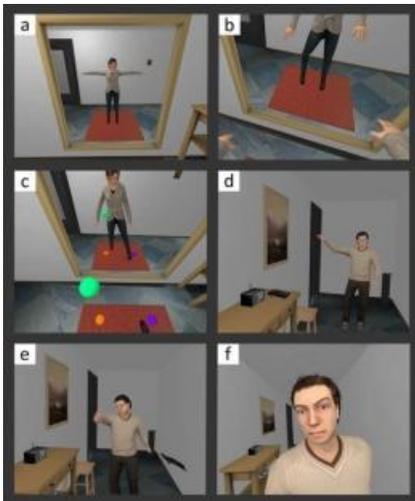
“Métele mente y decide” es la Campaña Nacional de Prevención del Consumo de Drogas promovida por el Gobierno de Colombia bajo la implementación del Plan Nacional para la Promoción de la Salud, la Prevención y la Atención del Consumo de Sustancias Psicoactivas 2014-2021. La campaña se compone por diversas piezas gráficas y audiovisuales presentando situaciones del día a día que se pueden ver afectadas debido al consumo de sustancias psicoactivas. Esta campaña busca ser implementada teniendo en cuenta la capacidad de los jóvenes para tomar sus decisiones estableciendo que una mala elección puede afectar de manera su entorno familiar, personal y social. A pesar de que

el público objetivo de la campaña son los jóvenes, esta se dirige a un grupo mucho más general como lo son todas las personas queriendo generar conciencia y responsabilidad social (Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito, 2015)

2.2.4 “La realidad virtual mejora la empatía en maltratadores”

Figura 7.

Estudio publicado en Scientific Reports



Nota. Tomado de «*Offenders become the victim in virtual reality: impact of changing perspective in domestic violence*», *Scientific Reports*, febrero de 2018, UB (https://www.ub.edu/web/ub/es/menu_eines/noticies/2018/02/043.html).

Este trabajo de realidad virtual es producto de la colaboración de investigadores del Instituto de Investigaciones Biomédicas August Pi i Sunyer (IDIBAPS) y la Universidad de Barcelona, donde se estudia y

experimenta la posición de la víctima en casos de violencia doméstica, estudio aplicado en hombres que han cometido un delito relacionado con la violencia de género, de esta forma el usuario cambia la percepción y desarrolla empatía.

2.4 Caracterización de usuario

La población escogida corresponde a padres de preadolescentes dentro del rango de edad de 11 y 13 años, estudiantes de un colegio público de Bogotá; como estudio de caso, se toma un curso de séptimo grado, del I.E.D. Marsella de la localidad de Kennedy.

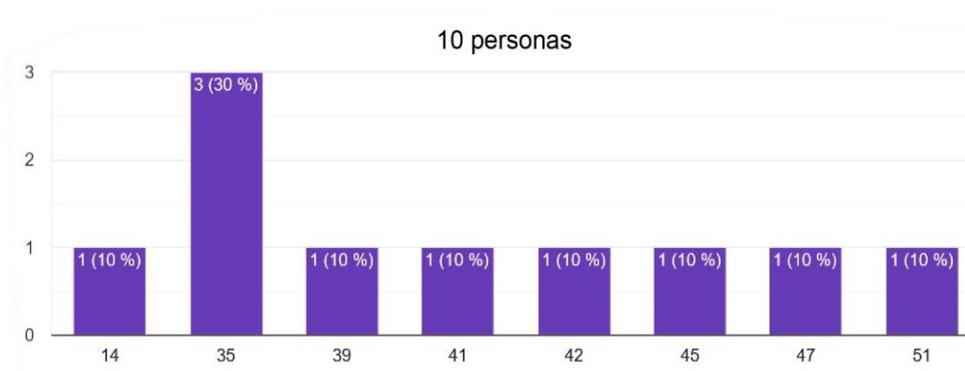
La selección de las edades, se determina por las cifras encontradas en el consumo de sustancias y la población más propensa a caer en el abuso a largo plazo:

-La edad registrada como el inicio del consumo está entre la franja de los 13 a los 18 años, pero se han encontrado cifras desde los 11 a 12 años.

-Los conflictos entre padres e hijos inician en la adolescencia media y comienzo de la tardía, entre las edades de 14 a 16 años.

-Según el DANE (2013) el 68,4% de los nuevos padres comprenden edades entre los 20 a 34 años, con esta cifra en mente, la población objetiva de padres de familia varía entre los 32 a 45 años.

A partir de entonces se aplica una encuesta de caracterización a los padres de familia del curso 701 de colegio Marsella IED, donde se encontró una coincidencia en la edad de rango escogido, solo un padre sobrepasa con 51 años, como lo muestra la figura 8.

Figura 8.*Resultado encuesta*

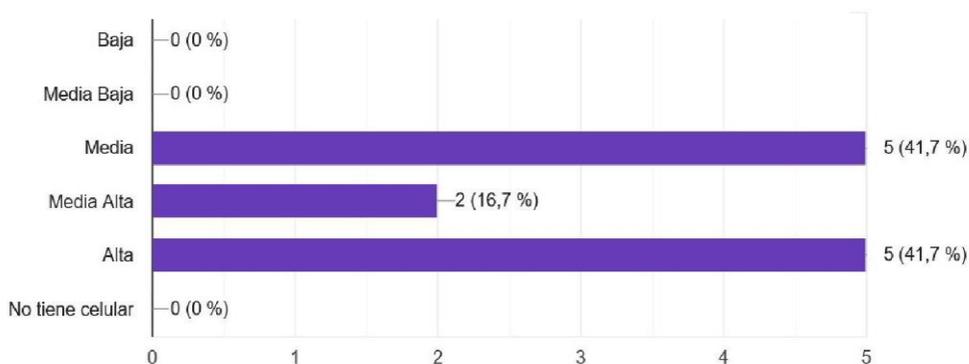
Nota. Tomado de *Google Forms*, Encuesta Caracterización del Usuario, 2022.

Fuente: Elaboración propia

Por otro lado, las edades de los niños aumentaron el rango de 12 a 14 años, también se logra comparar el conocimiento y uso de las herramientas digitales, los padres de familias han usado la realidad aumentada y virtual, así mismo frecuentan la red social de Facebook, para ampliar esta información remitirse al anexo D.

Figura 9.

Resultado encuesta



Nota. Tomado de *Google Forms*, Encuesta Caracterización del Usuario, 2022.

Fuente: Elaboración propia

Para poder medir el alcance de la herramienta es necesario el dato sobre la gama del dispositivo móvil del usuario, en este caso está en media y alta, como se puede ver en la figura 9. Del mismo modo, entrando a conocer al usuario en sus perspectivas de la temática, los resultados ayudan a generar varios perfiles. La mayoría de los padres son conscientes de que sus hijos no les comentan la situación de consumo y que la forma en que lo abordan sería informativa, por otro lado, han observado que los padres recurren a la violencia ocasionalmente y que este maltrato puede encontrarse en los hogares,

así mismo como el maltrato verbal, psicológico y emocional. Para ver estos datos a profundidad remitirse al anexo D.

Sintetizando se construye los perfiles de usuario, la primera tarjeta persona es un acudiente, teniendo en cuenta que algunos estudiantes están a cargo de otros familiares o son estos los que asisten a las reuniones, como es posible observar en la figura 10, el perfil indica a una persona mediadora en situaciones de abandono. La segunda tarjeta corresponde al caso de estudio central como se encuentra en la figura 11, un padre desconectado de su hija, que justifica el uso de la violencia y consume sustancias psicoactivas. La tercera tarjeta persona abarca el perfil de una madre que evita e ignora los problemas, justifica el uso de la violencia, como se puede encontrar en la figura 12. Por último, la cuarta tarjeta persona, es de una madre que dialoga sobre el tema, que busca apoyo profesional, en la figura 13.

De forma similar con la visita de campo se determinó el mapa de actores, desde el entorno familiar y educativo, hasta la convivencia de los vecinos, entidades de autoridad, remitirse a figura 14.

Para observar en mejor calidad, ver anexo E.

Figura 10 y 11. Tarjeta persona 1 y 2

Alejandro Aviléz

Tío acudiente

CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS

Tiene 42 años, es animador digital en un estudio nacional, se graduó de la universidad y tiene una especialización y vive con su pareja. Se apoya principalmente en su esposa y su madre.

MOMENTO / ESCENARIO

Trabaja medio tiempo y constantemente está pendiente de su sobrino, tiene una buena relación y comunicación con él. No está de acuerdo con el consumo de alcohol en menores, en ambientes familiares, pero esta opinión no concuerda con la opinión del padre del niño.

Últimamente su sobrino de 13 años ha tenido problemas con su padre, debido a que este ha estado más ausente de lo normal. El tío del niño es quien se encarga de asistir a las reuniones de padres del colegio.

Está de acuerdo con acudir a apoyo psicológico cuando este es necesario. Si descubriera que su sobrino consume alcohol o nicotina constantemente intentaría hablar con él sobre las consecuencias negativas de esto, sin embargo, no sabría como más proceder pues tampoco tiene la autoridad para castigarlo.



NECESIDADES

Sus necesidades principales son mantener su trabajo, mejorar sus condiciones laborales, pagar fracturas, apoyar a su sobrino.

MOTIVACIONES

Ver a su sobrino salir adelante, ver a su familia feliz, trabajar en algo que le gusta, pasar tiempo de calidad con su familia y amigos que su familia confía en él.

Julián Medina

Padre de familia

CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS

Tiene 35 años, tiene una hija de 12 años, aunque no está casado vive con la madre de la niña. Es escritor de cuentos largos y novelas, tiene una buena relación con sus padres y los visita seguido. A pesar de que no reconoce el maltrato que sufrió y no suele compartir demasiado tiempo junto a su hija.

MOMENTO / ESCENARIO

Es un padre que comparte con su hija pocas horas a la semana, pues constantemente se encuentra trabajando o consumiendo alcohol. Además la inscribió a varios cursos extracurriculares para evitar que lo distraiga los días que trabaja en casa. Dice querer pasar más tiempo con su hija, sin embargo, el tiempo libre que tiene lo usa para compartir más con sus padres y en casa comparte más con la madre de su hija. Suele recurrir a la violencia física o verbal y minimiza los sentimientos de su hija. Esta desconectado de las emociones y realidad de su hija, esta en grado séptimo, donde se conoció el caso de un grupo de estudiantes que estaban consumiendo en los alrededores del colegio.

Como su relación con su hija no presenta suficiente comunicación, en caso de descubrir que ella consume algún tipo de sustancia la castigaría, le diría lo malo que es eso para ella y la reprendería físicamente, no habla de consumo de sustancias psicoactivas, ni da ejemplo.



NECESIDADES

Sus necesidades principales son terminar su último libro, pagar las facturas que le corresponden, educar a su hija, desestresarse en su tiempo libre, mantener su empleo, conseguir un nuevo contrato con la editorial.

MOTIVACIONES

Quiere ganar reconocimiento gracias a sus textos, descansar luego de terminar su último libro, mejorar su relación con su hija, ver a su familia feliz y unida, aprender cosas nuevas

Fuente: Autoría Propia

Figura 12 y 13. Tarjeta persona 3 y 4

Paula Zambrano Madre de familia

CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS

Tiene 40 años, está casada y tiene un hijo de 12 años. Trabaja como enfermera tiene un nivel intermedio en el idioma Inglés, le gusta la lectura y su confianza reposa en su madre y hermana.

MOMENTO / ESCENARIO

Es madre de familia, pero al tener una jornada de trabajo larga deja a su madre a cargo de su hijo y de la casa. Ella y su esposo son desconectados de su hijo, si este presenta un problema en el colegio la culpa recae sobre la abuela, no permite que su hijo experimente sus emociones y minimiza sus necesidades. Esta de acuerdo con el consumo de alcohol en menores, solo en reuniones familiares pero no tiene un diálogo sobre el tema.

Al tener tiempo libre busca compartir este con su familia. Sin embargo, esto no sucede seguido y ha comenzado a presentar conflictos con su hijo.

Le preocupa que su hijo tome de manera consecutiva y dice que si esto sucediera lo reprendería golpeándolo, pues está de acuerdo con que el golpe exacto en el momento exacto puede marcar una diferencia, pero no aborda el problema, evade que existe el consumo y no busca ayuda.



NECESIDADES

Sus necesidades principales son que el horario y la energía le alcancen para terminar el día, que su hijo avance en el colegio, mantener a su familia, mantener su empleo, pagar las deudas y facturas que le corresponden.

MOTIVACIONES

Mejorar su conocimiento en su área, ver a su hijo avanzar de grado, salir con sus compañeros de trabajo y tener poder adquisitivo para viajar.

Valentina Figueroa Madre de familia

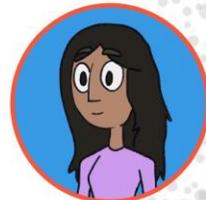
CARACTERÍSTICAS DEMOGRÁFICAS

Tiene 39 años, está casada, tiene dos hijos cada uno de 12 y 16 años. Trabaja como estilista y ha realizado varios cursos de estética, se graduó del colegio y busca seguir estudiando. Se apoya de su madre, su padre después del divorcio no regresó, ejercía violencia y tenía un abuso de sustancias.

MOMENTO / ESCENARIO

Es estilista en una peluquería del centro comercial cerca a su casa, vive con su madre y su núcleo familiar, su esposo esta pendiente de los niños, buscan compartir los fines de semana y también le gusta ir al gimnasio en su tiempo libre.

Esta de acuerdo con el consumo de alcohol primero en contextos familiares, está de acuerdo con que sus hijos reciban ayuda psicológica de ser necesario. Está abierta a recibir información acerca de sustancias psicoactivas por parte del colegio. Si descubriera que uno de sus hijos consume alcohol siendo menor de edad lo castigaría, pero también le hablaría de manera calmada acerca de las consecuencias que esto trae consigo, teniendo en cuenta pautas de profesionales, además de experimentar un sentimiento de culpa y frustración, por las decisiones de su hijo.



NECESIDADES

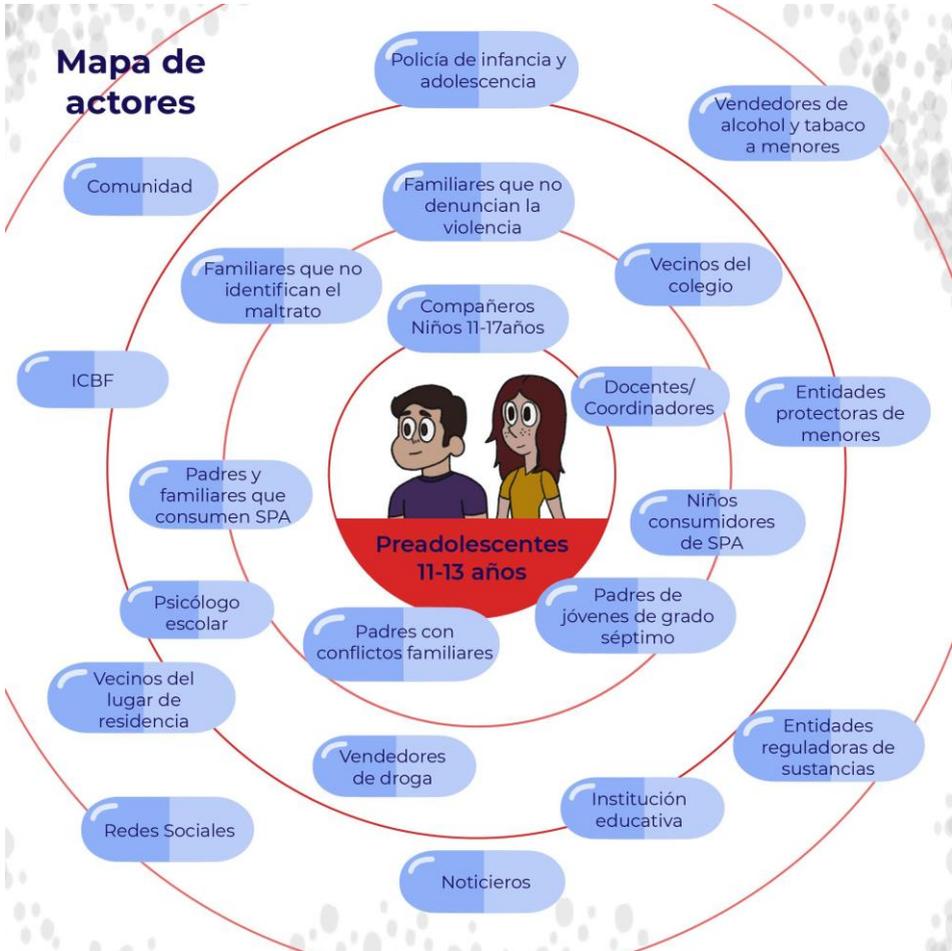
Sus necesidades principales son tener el dinero para pagar las cuentas, acompañar a sus hijos, generar un ambiente seguro basado en la comunicación entre su familia.

MOTIVACIONES

Tener un núcleo familiar seguro, ver a sus hijos progresar en el colegio, tener tiempo para compartir con su familia y que sus hijos confíen en ella. Saber que dejó atrás la violencia y habla con sus hijos sobre las sustancias psicoactivas, para que tomen buenas decisiones.

Fuente: Autoría Propia

Figura 14.
Mapa de Actores



Fuente: Autoría Propia

3. Desarrollo de la metodología, análisis y presentación de resultados

Para el proyecto con enfoque pedagógico es pertinente la metodología del *Design Thinking* (Gasca y Zaragoza, 2014), en relación con el diseño de experiencias, en este apartado se encuentra la relación y el argumento de cada herramienta, así como el proceso y los resultados.

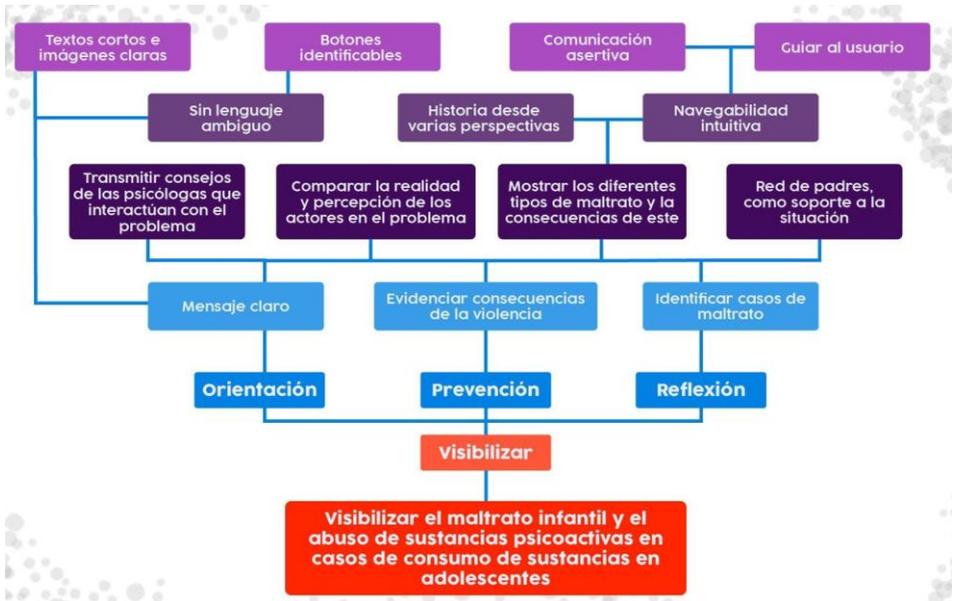
3.1 Criterios de diseño

Para la construcción del producto es pertinente aclarar los criterios de diseño, teniendo en cuenta tres enfoques principales derivados del objetivo del proyecto, los cuales son orientación, prevención y reflexión, del mismo modo con la primera etapa de Design Thinking (Gasca y Zaragoza, 2014), Empatizar nos esclareció la dinámica de los padres de familia y sus comportamientos, así es como el producto debe contar con lenguaje apropiado y un abordaje del tema que no cause conflicto.

3.1.1 Árbol de objetivos de diseño

Figura 15.

Árbol de objetivos de diseño



Fuente: Autoría Propia

Desde el objetivo principal se derivan tres ramas que son el orientar, prevenir y generar reflexión en torno al tema:

-Orientación: Desde la necesidad de abordar el tema del consumo de sustancias psicoactivas de manera asertiva, en las primeras etapas de consumo, teniendo en cuenta una guía desde la psicología, para formar adolescentes de manera respetuosa y con un consumo responsable.

-Prevención: Evidenciando las consecuencias del uso de la violencia, en la etapa de crecimiento donde es necesario un acompañamiento en la toma de decisiones de los jóvenes.

-Reflexión: Identificar los diferentes tipos de maltrato, no solo en el núcleo familiar sino en el entorno, convirtiendo a los padres en agentes de cambio de su comunidad.

Con la finalidad de evidenciar las consecuencias que genera el uso de la violencia en la crianza de los niños, así mismo otros tipos de maltrato.

3.1.2 Requerimientos y determinantes de diseño

Parte de la caracterización del usuario y la cercanía de los padres a las herramientas digitales, entendiendo sus necesidades y motivaciones, para generar un vínculo con el producto desde el diseño de experiencias, como se observa en la Tabla 2.

-Contexto: Entender que se aplica el producto en un colegio distrital de la localidad de Kennedy, la herramienta debe ser gratuita.

-Usuario: Tener en cuenta el nivel de interés e interacción, guiando al usuario en el manejo de la herramienta, con la ayuda de un tutorial y unos elementos visibles, así mismo que interactúen con elementos o lugares de la ciudad de Bogotá, desarrollando empatía y conexión usuario-producto.

- Producto: Contemplar aspectos de carácter estético, de navegación, funcionalidad, optimización y creatividad con el fin de desarrollar una herramienta atractiva y clara para que el usuario se sienta cómodo con su uso. La paleta de color que se utiliza busca ser de fácil visibilidad y evitar la sobresaturación. En cuanto a la navegabilidad, esta debe ser agradable e intuitiva, junto con un control externo que les permita desarrollar un nivel de familiaridad con la herramienta, la optimización busca que la herramienta sea accesible para todos los dispositivos móviles de la actualidad, en el entorno creativo la música y el desarrollo de personajes será crucial para conectar de mejor manera con el usuario.

Tabla 2.

Tabla de determinantes y requerimientos

Problema	Factor	Determinantes	Subproblema	Requerimiento	Parámetros
La aplicación cuenta cuatro perspectivas de la misma historia, un caso de consumo de sustancias psicoactivas, dirigida a los padres	Contexto	Económico	No cuentan con el dinero	Debe ser gratuita	Publicidad y crowdfunding
	Usuario	Interacción	No saber usar la herramienta	Debe tener tutorial	Formato FHD
		Interés	Poco llamativo	Debe ser reconocible	Elementos representativos
	Producto	Estética	Diagramación inconveniente	Debe tener colores poco saturados	Colores morado, azul, anaranjado y blanco
			Problemas de resolución	Debe tener equilibrio visual	Tamaño mínimo de 1cmx1cm
		Navegación	Uso de elementos externos	Debe permitir el uso de hardware	Programación de controles
			Poca afinidad con la herramienta	Debe ser intuitiva	Botones claros y dos modos
		Funcionalidad	Fallos de conexión	Debe ser offline	Función offline y portable
		Optimización	Limitaciones de software	Debe solicitar recursos mínimos	500 Mb de RAM 1Gb de almacenamiento
	Creatividad	Aspecto simple	Debe tener personajes llamativos	Mínimo 3 personajes y música ambiental	

Nota. Remitirse a anexo F

Fuente: Autoría Propia

3.2 Hipótesis de producto

La construcción de esta hipótesis es el resultado de la relación entre el diseño de experiencias y el enfoque pedagógico KOLB, en el cual se basa el proyecto.

Por lo anterior, el diseño de una experiencia inmersiva, puede ayudar a los padres de familia en la identificación de tipos de maltrato,

como en las alternativas basadas en la comunicación o diálogo asertivo entre todos los actores del contexto, tanto padres como familiares, niños e institución, así mismo otros actores indirectos, que son vecinos, entidades de regulación y profesionales de psicología.

Se analizaron tres propuestas, desde una serie que cuente varios casos de maltrato infantil, otro con el uso de realidad aumentada, y una aplicación que guíe al usuario por una historia con finalidades cambiantes, de esta forma se combinaron dos propuestas.

Con el fin de generar aprendizaje significativo, se propone implementar un entorno 360, donde los padres puedan interactuar con una historia, decidiendo desde qué perspectiva verla, esta actividad está planeada para ser aplicada en una reunión de padres y no ocupar más de 30 minutos, teniendo en cuenta la experiencia, se espera que sea una herramienta institucional de prevención, que su aplicación sea en reuniones y que dirija a un diálogo en redes sociales, para ampliar la información remitirse al anexo G.

3.3 Desarrollo y análisis Etapa Empatizar y Mapear

Durante el desarrollo de esta etapa, se busca entender el entorno de los jóvenes y sus familias, adquirir y reunir información sobre los procesos del colegio con respecto al consumo de sustancias psicoactivas, dentro y fuera de la institución, así mismo como identifican el maltrato infantil en el núcleo familiar, esto por medio de una encuesta en conjunto con una actividad para los niños, con las respectivas tarjetas personas y el mapa de actores, con la finalidad de crear el mapa de empatía y un *Moodboard*.

3.3.1 Imágenes Evocadoras

Basado en el ejercicio propuesto por *Design Thinking* (Gasca y Zaragoza, 2014), se construyó una encuesta basada en tres videos cortos de partes de películas conocidas por los niños, que desarrollan situaciones con las que pueden identificarse, de esta manera se halló el rango de edades y comportamientos familiares, así como rasgos de personalidad. Las películas que se presentaron en orden son: Coco, Encanto y una serie de anime *Erased*, para profundizar en las preguntas del formulario ver anexo H.

Figura 16.

Fotografías tomadas en el curso 701 durante la observación directa



Fuente: Elaboración propia.



Fuente: Elaboración propia.

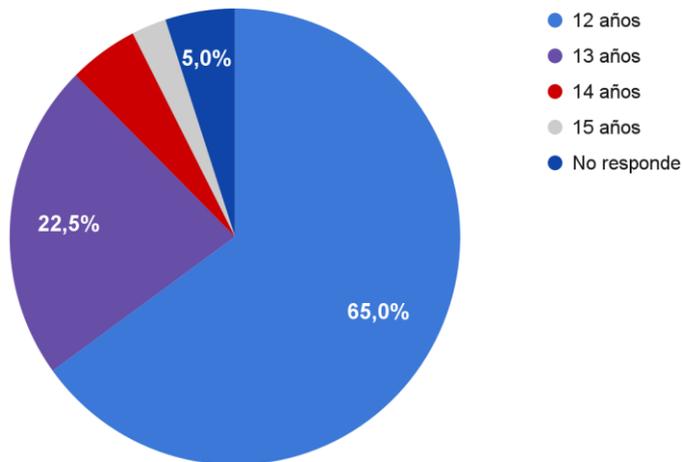
Este ejercicio va acompañado de una observación directa, esto se aplicó al curso 701 del colegio Marsella IED. Se realizó mientras los estudiantes ejecutaban la tarea de contestar la encuesta. Los resultados obtenidos son:

- Durante la visualización de los cortos iniciales, hubo burlas, son niños que toman situaciones serias con sarcasmo, risas nerviosas.
- Evitaron hablar e identificar el maltrato, pero se redujo este comportamiento en el último corto.
- Los estudiantes que más comentarios de burla realizaban, se demoran más en contestar la encuesta y compartían sus respuestas.
- Algunos estudiantes evitan contestar las preguntas personales.

Con respecto a la encuesta se encontró:

Figura 17.

Resultado encuesta imágenes evocadoras, edad y género del curso 701 del colegio Marsella IED



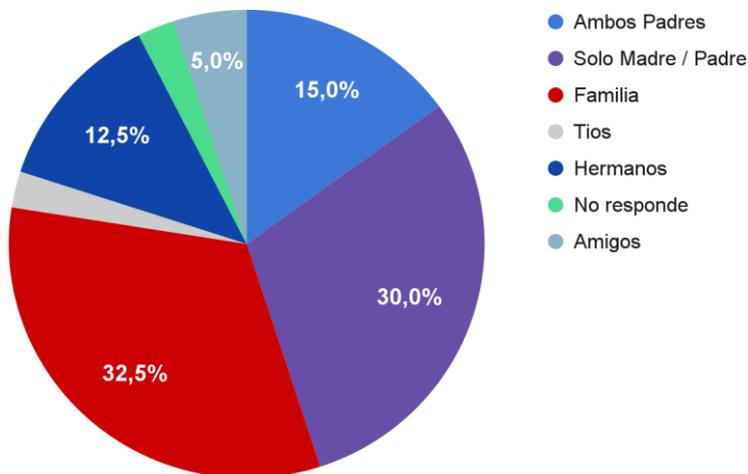
Fuente: Autoría Propia

La mayoría de los estudiantes tienen 12 y 13 años, como se muestra en la figura 17, el rango de edad aumentó de 12 a 14 años.

A continuación, se muestra en la figura 18 los porcentajes de los familiares que según lo escrito por los estudiantes encuestados más los apoyan, el mayor porcentaje percibe que recibe apoyo de toda su familia, pero con respecto a la figura 19, en el acompañamiento en los trabajos del colegio la mayoría evitó responder.

Figura 18.

Resultado encuesta imágenes evocadoras, personas que los apoyan, del curso 701 del colegio Marsella IED

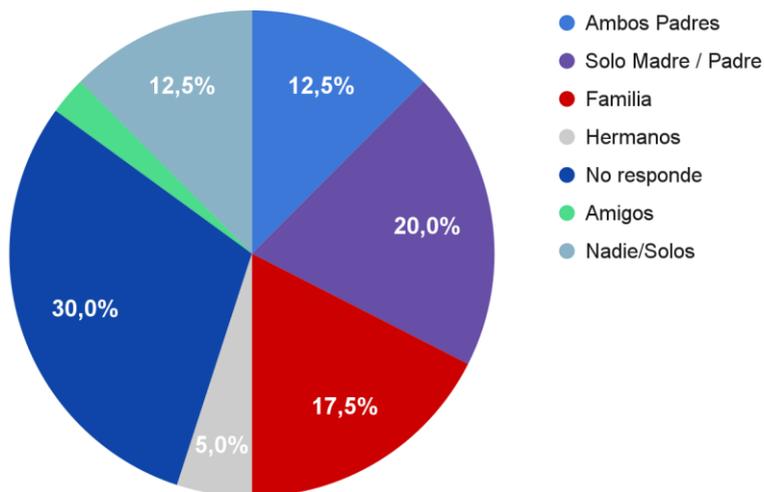


¿Quién es la persona que más te apoya?

Fuente: Autoría Propia

Figura 19.

Resultado encuesta imágenes evocadoras, personas que los acompañan en trabajos escolares, del curso 701 del colegio Marsella IED



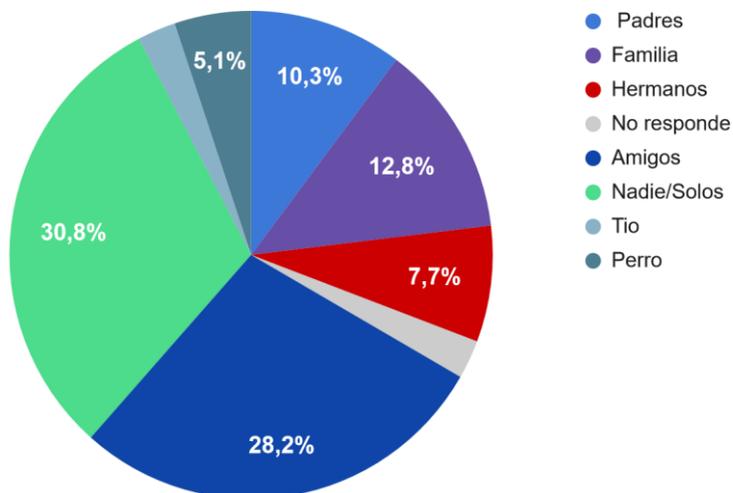
¿Tienes a alguien que te ayude con los trabajos del colegio? ¿Quién?

Fuente: Autoría Propia

Del mismo modo, la figura 20 muestra que los niños en situaciones de tristeza o preocupación, no comunican sus emociones, no se sienten seguros de iniciar un diálogo ni buscar ayuda, pero en consecuencia a esto en la figura 21, muy pocos son los que han identificado un caso de maltrato, de ello resulta necesario decir que de este bajo porcentaje explicaron que fueron casos externos y que ya no están sucediendo, algunos justifican los malos tratos con frases como “ lo hacen por mi bien” o “ mis padres quieren lo mejor para mí”.

Figura 20.

Resultado encuesta imágenes evocadoras, personas a quien recurren, del curso 701 del colegio Marsella IED

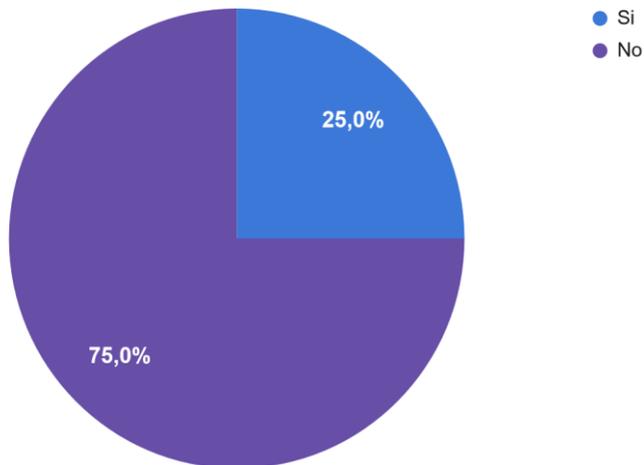


Cuando te sientes triste o preocupado ¿Con quién hablas?

Fuente: Autoría Propia

Figura 21.

Resultado encuesta imágenes evocadoras, observar un caso de maltrato, del curso 701 del colegio Marsella IED



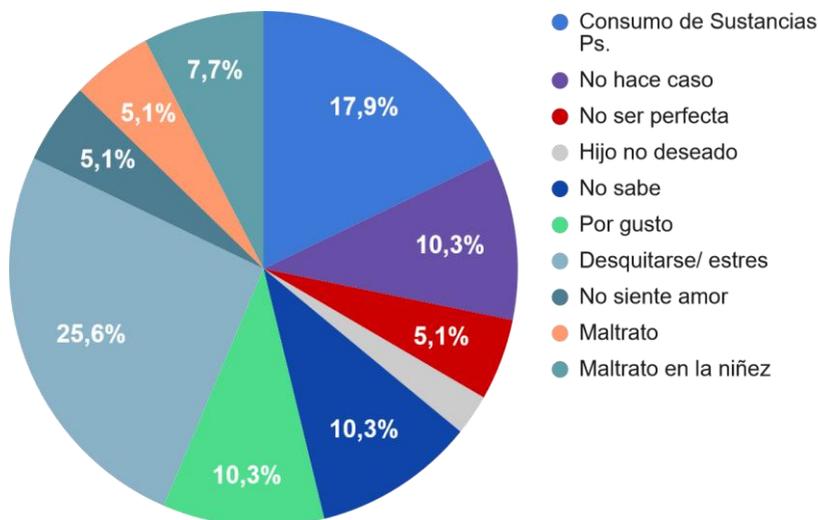
¿Alguna vez has visto algún caso de maltrato?

Fuente: Autoría Propia

En la figura 22 se puede observar las razones que los niños identifican como causas del maltrato, que pueden llegar a recurrir los padres contra sus hijos, el rango de respuestas es amplio pero el de mayor porcentaje fue por causa del estrés o sentimiento de desquitarse con el menor, acompañado del consumo de sustancias psicoactivas del padre, es importante destacar respuesta como “ lo hace por gusto” y “ no hace caso”, teniendo en cuenta que los niños perciben de formas diferentes las conductas de sus padres.

Figura 22.

Resultado encuesta imágenes evocadoras, razones de violencia de padres a hijos, del curso 701 del colegio Marsella IED



¿Por qué razones crees que los padres golpean a sus hijos?

Fuente: Autoría Propia

Es posible concluir que la falencia encontrada en este grupo de grado séptimo, es el correcto acompañamiento y validación de las emociones, los estudiantes no presentan casos de maltrato físico, pero no muestran una buena comunicación con su familia cuando se presentan problemas.

3.3.2 Mapa de Empatía

Para la construcción del Mapa de Empatía, se realizó una visita de campo, en conjunto con los resultados previos y los obtenidos en la encuesta de caracterización del usuario, remitirse al apartado 2.4.

Como se observa en la figura 23, los estudiantes del 701, son niños capaces de identificar o relacionar situaciones de maltrato en otros, pero cuando se les pregunta por su familia se encuentra una confusión, algunos defienden actitudes de sus padres y otros simplemente no

responden, pero lo que respecta a las emociones, expresan que son minimizados y es difícil para ellos confiar en su familia, se encuentra en algunas encuestas que el niño que no tiene acompañamiento en la realización de trabajos, no comparte sus sentimientos. Es posible concluir que es difícil tomar decisiones, algunos se apoyan en sus pares, hermanos o amigos, pero en la resolución de problemas, carecen de herramientas y actitudes para sobrellevar la situación, teniendo en cuenta que son pre adolescentes.

Figura 23.

Mapa de empatía

MAPA DE EMPATIA - Mapear

Piensa

En su familia, analizan el apoyo que reciben. Relacionan situaciones de conflicto con experiencias, piensan que son incapaces de cambiar una situación por su cuenta, que deben recurrir a un adulto. Piensan como dependen de los adultos pero que existe situaciones que se les exige realizarlas solos.

Los niños sienten que no validan sus emociones y no las expresan, que no tienen a nadie con quien hablar y que a pesar de que sus padres o familiares los apoyan en ciertas situaciones de su vida, no tienen la confianza para hablar con ellos. Sienten empatía por situaciones de maltrato, preocupación y entienden los motivos por los cuales un adulto puede llegar a recurrir al uso de la violencia.

Siente

Oye

Los niños oyen órdenes de sus padres y profesores. Oyen consejos para orientarlos, oyen a sus compañeros y sus situaciones familiares. Oyen frases recurrentes en los regaños.

Los niños dicen que pocas veces han visto o identificado un caso de maltrato infantil por violencia física, que su principal apoyo es su familia, pero que no hablan con nadie o con sus amigos sobre los problemas. Dicen que en situaciones de maltrato, las causas son que el padre o madre que lo ejerce puede tener problemas de sustancias psicoactivas o que sufrió maltrato durante su niñez.

Dice

Hace

Los niños hacen sus tareas solos o acompañados. No hablan con nadie sobre sus emociones o solo con sus amigos, sin buscar ayuda. Buscan ayuda de la policía, del bienestar familiar y en hospitales en casos de maltrato infantil, es decir de adultos que se encarguen de la situación.

Muy pocos son los niños que ven situaciones violentas, los niños ven las diferentes interacciones de sus compañeros con sus familias a la salida del colegio. Ven como su familia los apoya en algunas situaciones, ven como están limitados a tomar decisiones.

Ve

3.3.3 Tarjeta Persona y Mapa de Actores

A partir de las encuestas, de lo observado y comparado en los padres y niños, de los rangos de edad, se formularon cuatro perfiles de usuario, basados en el caso de estudio, un padre de familia que justifica el uso de la violencia en cualquier circunstancia, que no habla sobre el consumo de sustancias psicoactivas y no da ejemplo, minimiza las emociones de sus hijos, además de ser incapaz de comunicarse con ellos. Las Figuras de la 10 a la 13 se encuentran en el apartado 2.4, caracterización de usuario, remitirse para encontrar las tarjetas persona y el mapa de actores.

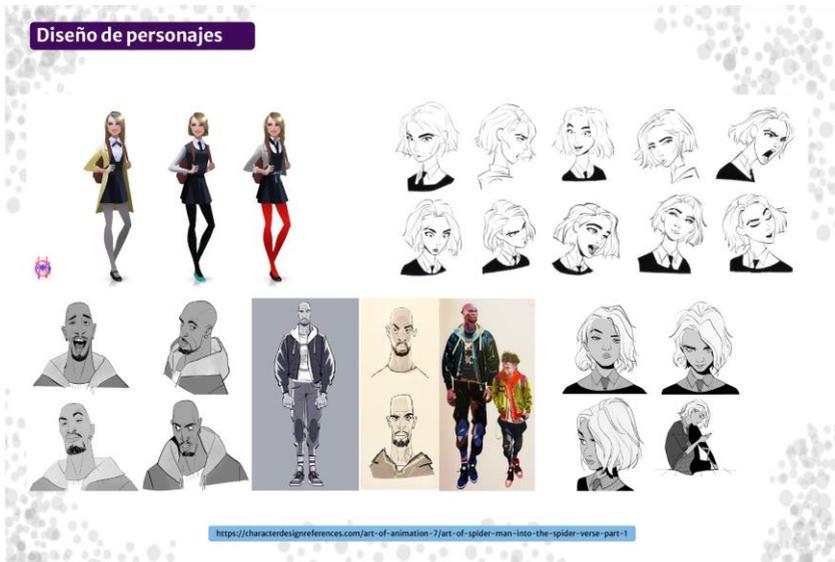
3.3.4 Moodboard

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos se propuso varios referentes, según las decisiones de diseño, es un primer intento de propuesta de producto, según las necesidades que mostraron los niños con respecto a sus padres, con este ejercicio se busca generar el primer testeo.

Figura 24 y 25.

Moodboard

Figura 26 y 27. Moodboard



Nota. Remitirse al anexo I donde se encuentra el *moodboard* completo

Fuente: Autoría propia

3.4 Desarrollo y análisis Etapa Definir y Explorar

En esta etapa se recopila la información tomada anteriormente para encontrar aquella más relevante y valiosa para el proceso. Esto con el fin de profundizar la comprensión del usuario, su contexto y obtener información sobre sus preferencias, actitudes y percepciones del tema de estudio, lo cual se consigue por medio del uso de herramientas como entrevistas, visitas de campo y otras, que contribuyen a una mejor organización de los datos del usuario. Para la etapa se realizaron entrevistas a expertos, siendo estas la psicóloga y coordinadora académica del colegio Marsella I.E.D, junto con encuestas de caracterización y opinión a los posibles usuarios.

3.4.1 Entrevista a experto

3.4.1.1 Orientadora Institucional Rosalba Vaquero

Rosalba Vaquero es docente orientadora de básica secundaria y media, de la jornada de la tarde del colegio Marsella IED, cuenta con más de diez años de experiencia dentro de instituciones educativas, realizó su labor en otro colegio con estrato más bajo, donde se presentaba un mayor número de casos de maltrato infantil y abuso de sustancias psicoactivas. Las preguntas centrales de la entrevista son: ¿Qué factores cree que influyen en que los jóvenes consuman sustancias psicoactivas? y ¿Qué factores considera determinantes en el uso de la violencia por parte de los padres hacia los niños?, para ver las preguntas de la entrevista y escuchar la grabación ver anexo J.

Como resultados obtenidos a destacar, se encontró que, en lo discutido por la orientadora, se identifica la relación entre el maltrato infantil y el abuso de sustancias psicoactivas:

(R. Vaqueros. Comunicación personal, 14 - 03 - 2022)

- Falta de comunicación asertiva como principal factor del uso de la violencia, en relación con el tiempo de calidad padres e hijos, donde como ella lo menciona “el buen trato”, necesario para generar un ambiente familiar adecuado y que los niños deseen llegar a sus hogares.
- En situaciones donde los jóvenes buscan comunicar sus emociones, en la mayoría de los casos lo hacen con sus pares, sus amigos o compañeros, quienes no resultan la mejor opción cuando se trata de temas delicados.
- El factor principal que menciona la orientadora como causa de que los jóvenes consuman sustancias psicoactivas, es la presión de grupo, que afecta a los niños vulnerables, aquellos que no cuentan con una base sólida de valores en casa.
- Al referirse a la réplica del uso de la violencia por parte de los padres de familia que sufrieron maltrato, menciona la necesidad de eliminar y avanzar en crianza respetuosa. La frase que cita como inaceptable es “es que a mí me criaron así”, comparando las generaciones.
- Desde la identificación de casos de consumo de sustancias psicoactivas, dentro de la institución, se menciona el conducto regular, la llamada “activación de rutas”, teniendo en cuenta que todos los casos se toman como “presuntos”, hasta que la entidad de salud confirme su consumo.
- Por otro lado, en el maltrato infantil, en los “presuntos” casos, se “activa la ruta” en la medida de contactar al bienestar familiar, generar una demanda o un contrato verbal con el adulto, lo que la orientadora ha podido observar es que el maltrato es más

recurrente en madres o cuidadores, la persona que pase tiempo con el niño además de los padres ausentes/ abandono.

- Enfatiza el ambiente agradable que debe existir en los hogares, con una sana convivencia que promueva la salud mental, comparado con el contexto de los jóvenes consumidores de sustancias psicoactivas y las consecuencias que presentan, es decir, bajo rendimiento escolar, mala salud, ausencia de las clases.

Figura 28.

Entrevista a experto Orientadora institucional



Nota. Fotografía - Entrevista Experto Orientadora institucional

Fuente: Autoría Propia

Para sintetizar se encontraron nuevos factores no solo en el uso de la violencia por parte de los padres, sino en el consumo de sustancias psicoactivas en los jóvenes, como consecuencia se identifica cualidades necesarias para el desarrollo del producto y se rectifica la relación causal de las problemáticas. Con esta información se complementan los perfiles de usuario, construido en las tarjetas persona dentro del apartado 2.4.

3.4.1.2 Coordinadora Académica Rosa Delia Oliveros

Rosa Delia Oliveros es la coordinadora académica del colegio Marsella IED jornada de la tarde, cuenta con más de veinte años de experiencia en la docencia, se especializó en la carrera de lenguas modernas. Las preguntas centrales de la entrevista son: ¿Qué factores cree que influyen en que los jóvenes consuman sustancias psicoactivas? y ¿Alguna vez has visto algún caso de maltrato en la institución? ¿Cómo reaccionó la institución ante esta problemática?, para ver las preguntas de la entrevista y escuchar la grabación ver Anexo J.

Los aspectos a destacar de la entrevista con la coordinadora son:

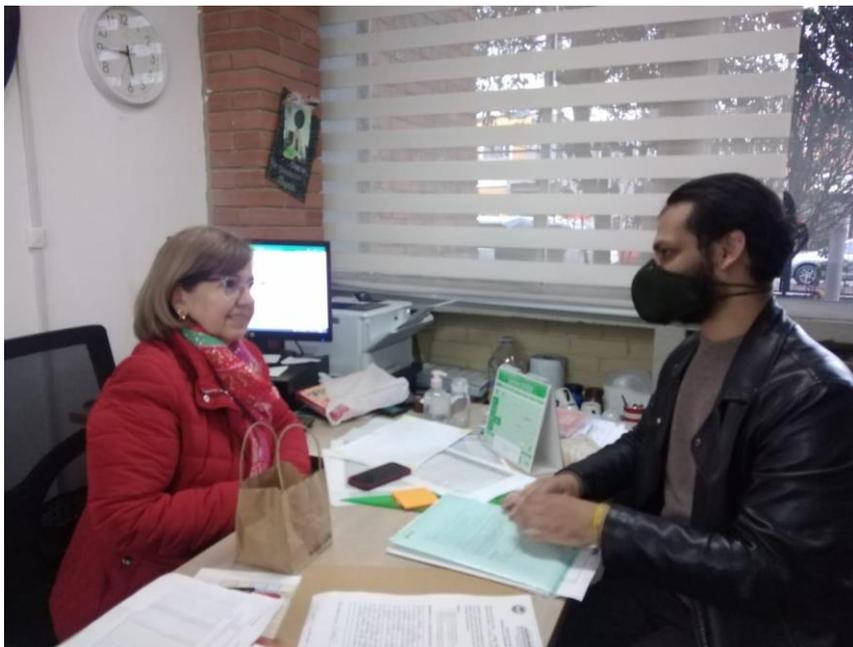
(R. Oliveros. Comunicación personal, 14 - 03 - 2022)

- La coordinadora menciona como principales factores, la economía, la crianza y la falta de busca de ayuda por parte de los padres que ejercen violencia.
- En casos de consumo de sustancias psicoactivas por parte de los jóvenes, destaca la falta de toma de decisiones, que los vulnera en situaciones de presión social y como lo menciona “el querer probar”.
- Se remite a las entidades líderes en pautas de crianza, como alternativa a la ayuda de padres violentos.

- Se menciona que existen casos de maltrato infantil en la institución, siendo descriptiva con la “activación de la ruta”, el colegio se encarga de crear compromisos con los padres y se les envía a clases de pautas de crianza, así mismo a consultas psicológicas, manteniendo un seguimiento del caso.
- Comparando sus experiencias en las diferentes instituciones que ha trabajado, se concluyó que el factor económico, disminuye o aumenta los problemas de convivencia y el porcentaje de maltrato.

Figura 29.

Entrevista a experto Coordinadora Académica



Nota. Fotografía - Entrevista Experto Coordinadora Académica

Fuente: Autoría Propia

De ello resulta destacar, el conducto regular tanto en casos de maltrato infantil como en consumo de sustancias psicoactivas, la institución tiene el deber de remitirse a las demás entidades, por un lado, en situaciones de maltrato infantil se envía a los padres a la escuela de pautas de crianza, apoyo psicológico, seguimiento de la relación padres e hijos, basado en un compromiso de la familia con el colegio. Por otro lado, en el presunto consumo de sustancias psicoactivas en estudiantes, se apoyan en la entidad de salud, para verificar el consumo, se procede a la ayuda psicológica voluntaria.

3.4.2 Diagrama de Prioridades

Con la recopilación de información con ayuda de los expertos, se procede a crear un diagrama de prioridades, teniendo en cuenta la herramienta de *Design Thinking* (Gasca y Zaragoza, 2014), con el fin de organizar los hallazgos más relevantes para la siguiente etapa de creación, enfatizando en los factores que queremos destacar en la muestra del producto y las situaciones que pueden impactar al usuario. De esta manera priorizamos el destacar, la falta de comunicación entre padres e hijos, así mismo otras causas del inicio del consumo de sustancias psicoactivas en los jóvenes de edades tempranas y su relación entre compañeros, teniendo en cuenta las frases que más se identifican de los niños y los padres en estas situaciones. Como podemos observar en la figura 30, se busca relacionar las pautas de crianza, con la capacidad para tomar decisiones de los niños, de forma similar destacar la presión de grupo.

Figura 30. Diagrama de prioridades



Fuente: Autoría Propia

3.5 Desarrollo y análisis Etapa Idear y Construir

Durante la etapa de idear y construir, se desarrolla una variedad de posibles soluciones de problemas a través de modelos de generación de ideas, desde repensar hipótesis descubiertas hasta generar relaciones forzadas a través de un proceso de hibridación. En este punto, es importante que, a la hora de avanzar, la idea más viable sea la seleccionada, pues finalmente esta pasa a la etapa de prototipado. Los cuales deben ser capaces de definir y comunicar ideas concisas y completas que permitan evolucionar el proyecto hacia la creación del prototipo.

3.5.1 Prototipo

En esta etapa se encuentra el proceso de construcción y las decisiones de diseño, en conjunto con los ejercicios de co-creación con el usuario. En primera medida, se realiza la ideación de personajes, rasgos, estilos, para profundizar remitirse al anexo K. En consecuencia, se estructuran los personajes en 3D, al mismo tiempo que los escenarios, para la realización de la historia se estipula cuatro personajes y escenarios.

Podemos encontrar en el anexo L, las primeras vistas de los escenarios sin texturizado y los personajes, de esta forma se generan videos 360°, en donde el usuario puede interactuar por medio de los lentes VR, como se puede ver en la figura 31.

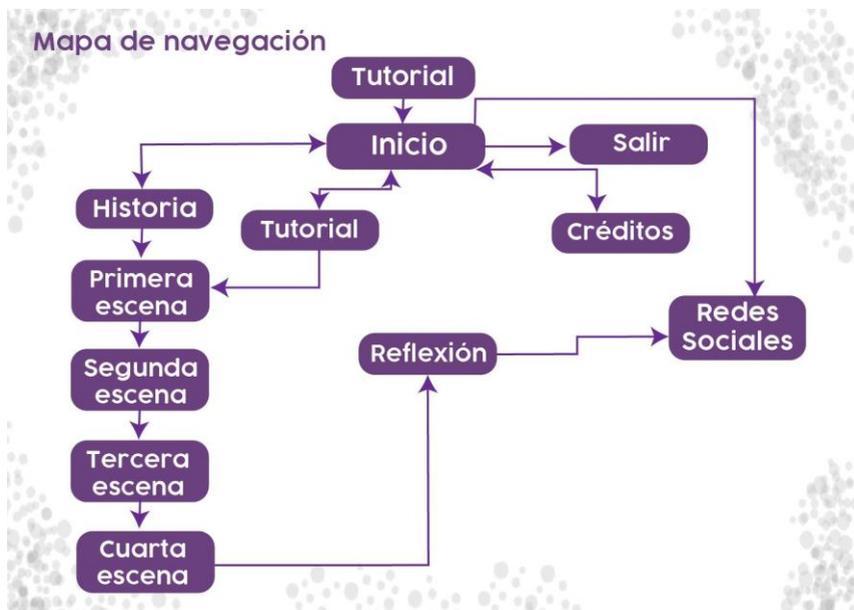
Figura 31.

Vista Preliminar del Prototipo



Fuente: Autoría Propia
(Anexo U)

Para entender el funcionamiento es necesario organizar un mapa de navegación, como se observa en la figura 32, donde el usuario va a encontrar primero en menú principal de la figura 33, eligiendo entre las opciones, de empezar la historia, ver el tutorial de uso de los lentes, opciones de créditos, salir y sonido, redes sociales, en donde también se genere un link de regreso o descarga de la aplicación.

Figura 32.*Mapa de Navegación*

Fuente: Autoría Propia

Figura 33.

Menú de inicio



Fuente: Autoría Propia

(Anexo U)

Teniendo en cuenta las características necesarias del dispositivo y sus dimensiones de 1920 x 1080, para ver más de las especificaciones remitirse al apartado 3.8.1.

3.5.2 Matriz de *FeedBack* – Primer testeo adicional

La creación de esta matriz se basó en la experiencia del usuario, del primer testeo adicional que está en el apartado 3.7.3.1, enfocada en el uso de la herramienta, este acercamiento con los padres de familia a los Lentes VR, así como al prototipo de la aplicación construido en *Marvel App*, se puede observar en el anexo O, orienta a tomar decisiones de diseño con respecto al reconocimiento de iconos, al enlace del proyecto con perfiles en Instagram sobre consejos de profesionales, del mismo modo la necesidad de evaluar la experiencia, cómo podemos encontrar

en la figura 34.

Figura 34.

Matriz de Feedback - Primer testeo adicional

Matriz Feedback	
<p>¿Qué funciona?</p> <p>El uso de los lentes VR, es sencillo, e intuitivo y llamó la atención, así mismo los colores, tamaños y tipografías del prototipo de la aplicación. Por otro lado, es reconocible los rasgos parentales en los personajes.</p>	<p>¿Qué se puede mejorar?</p> <p>Es necesario cambiar los iconos de salida, retroceso y créditos del prototipo de aplicación.</p>
<p>Preguntas</p> <p>Surgieron preguntas sobre el redireccionamiento a redes sociales, que tips se pueden encontrar.</p>	<p>Ideas</p> <p>Agregar un espacio de valoración al final de la aplicación, al igual que links para perfiles de psicólogas infantiles que guíen en una crianza respetuosa.</p>

Fuente: Autoría Propia

3.6 Desarrollo y análisis Etapa Prototipar y Testear

Para la etapa final del proyecto, se busca mejorar las diferentes versiones del prototipo para acercarse cada vez más a la versión final, con base en las observaciones del usuario y los expertos, para ampliar la información ver apartados 3.7.1 y 3.7.2., 3.7.3.

3.6.1 Evaluación de la experiencia - *Focus Group*

Esta actividad se realiza por medio del uso de los Lentes VR, de manera presencial, en un *Focus Group* compuesto por los docentes de

Humanidades del colegio Marsella IED, en donde experimentan la narrativa completa, desde los escenarios, animación de personajes y sonido, este hace parte del segundo testeo adicional, para profundizar en esta actividad ver el apartado 3.7.3.3.

3.6.2 Matriz *Feedback* – Segundo testeo adicional

Las respuestas que se obtienen para la construcción de esta matriz de *feedback* son el conjunto de respuestas, consejos y experiencias obtenidas del *Focus Group*, en la evaluación de la experiencia del segundo testeo adicional, ver apartado 3.7.3.3, para profundizar.

La narrativa contada desde los Lentes VR, capta la atención, genera expectativa y en el transcurso de la experiencia son visibles algunas reacciones, al igual que identificar el lenguaje de padres y niños, por otro lado, es necesario generar un tutorial al inicio, sobre el uso de los lentes, como podemos observar en la figura 35.

Figura 35.

Matriz de Feedback - Segundo testeo adicional

Matriz Feedback	
<p>¿Qué funciona?</p> <p>La narrativa logra conectar con actitudes, hechos y lenguajes reales. La experiencia logra conectar al usuario, en conjunto con el audio, generando reacciones. Es llamativa y abre la opción de diálogo.</p>	<p>¿Qué se puede mejorar?</p> <p>Tutorial de uso al inicio.</p>
<p>Preguntas</p> <p>Surgieron preguntas sobre la forma de distribuir la historia, así mismo como captar la atención de los padres.</p>	<p>Ideas</p> <p>Generar un cortinilla al inicio de la historia.</p>

Fuente: Autoría Propia

3.7 Resultados de los testeos

Para generar el producto final es necesario realizar testeos a los usuarios, en cada momento del proceso, con la finalidad de construir una hibridación entre las observaciones de los padres y las decisiones de diseño tomadas por los investigadores, en primera instancia se realiza ejercicios de co-creación, junto con expertos, padres de familia y niños.

3.7.1 Primer testeo

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

Para la realización del primer testeo, se construyó un *Jamboard*, con las propuestas de producto, en este caso se presentaron varias historias, estilo de personajes, carácter y personalidad, este ejercicio se realizó como testeo a experto, en compañía de la orientadora institucional Rosalba Vaquero. Adicionalmente, se completa el testeo con un *Google Forms*, que se envía a padres y niños. La figura 36 corresponde a la propuesta de historia, asimismo se busca determinar el número de personajes, frases más usadas de padres e hijos, aspecto físico y características del entorno, para ampliar la información ver anexo M.

Figura 36.*Testeo a Experto - Historias*

Fuente: Autoría Propia

(Ver anexo M)

Con el objetivo de recopilar información sobre la percepción de los niños hacia los padres, del mismo modo de los padres hacia los niños, identificando frases, asociación de características físicas con la personalidad, para determinar los personajes, por otro lado, se testea la paleta de colores y se pregunta por conceptos, emociones y sentimientos con respecto a su color de asociación.

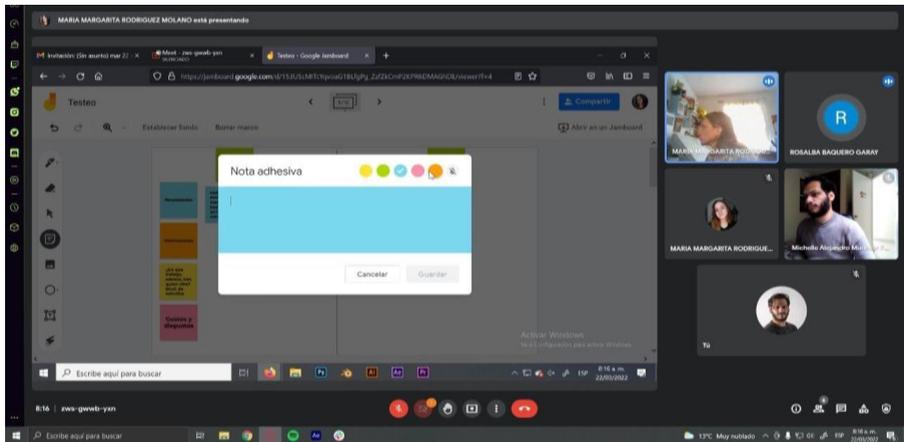
3.7.1.2 Evidencias (Percepción del usuario).

El ejercicio de testeo al experto se realizó por medio de la herramienta *Meet*, en donde en conjunto con la orientadora se analiza y se completa

una serie de preguntas.

Figura 37.

Evidencia testeo a experto



Fuente: Autoría Propia

Los resultados a destacar son:

- La necesidad de combinar las historias presentadas, además de pensar en un personaje mediador.
- Identificar acciones de los padres, como juzgar, el regaño típico, además de evidencia de maltrato psicológico.
- Por parte de los niños mencionar actitudes como estar callado, encerrarse en su cuarto y usar lenguaje callejero.
- Desde las necesidades y motivaciones, se encuentra el deber de proveer de los padres, el trabajo, horarios y otras actividades, comparada con la soledad, que pueden llegar a sentir los jóvenes.
- Crear aspectos físicos del entorno que relacionen a los usuarios

con el desarrollo de la historia.

- La actividad se recomienda que no se extienda más de 15 a 20 minutos.

Con esto podemos concluir que tanto el entorno como diálogos, actitudes de los personajes deben basarse en situaciones reales, para generar el vínculo del producto con el usuario.

A partir de entonces se compara los resultados del formulario para padres e hijos, los aspectos a destacar de la respuesta de los padres son:

- Los padres eligen una historia real, comparativa entre el uso de la violencia y el diálogo en casos de consumo de sustancias en menores.
- Tanto padres como niños identifican las frases que escuchan y han usado en momentos de conflicto.
- Consideran necesario tener 3 personajes, con una duración de 5 minutos.
- Para los rasgos físicos, relacionan la estatura, la ropa y varía entre hombre o mujer, según el primer personaje quien ejerce la violencia, se piensa en una persona seria, cansada, con rasgos misteriosos, algunas canas.
- Por otro lado, para el niño o niña de la historia, se encontraron rasgos de baja estatura, rebelde, brusco o tímido según la situación, un poco descuidado el uniforme.
- Para identificar su entorno, respondieron lugares y características emblemáticas de Bogotá, como el Transmilenio y la vista de Monserrate.

Es importante destacar los resultados del formulario enviado a los

niños, lo más relevante es:

- Prefieren historias con ficción para dar solución a problemas reales.
- Son más descriptivos en las frases que han escuchado de sus padres.
- Consideran que la historia debe contar con 4 personajes y una duración de 4 minutos.
- En los rasgos físicos del padre, concuerdan en estatura promedio, con barba, voz dura, cansado.
- Para la niña o niño de la historia, proponen altura baja-media, cabello de color, uso de piercing y uniforme desarreglado.

Para ampliar la información y ver los gráficos de resultado remitirse al anexo M.

3.7.2 Segundo testeo

3.7.2.1 Evidencias (Prototipo, testeo y proceso de iteración).

Para el segundo testeo, se construyó un Formulario en *Google Forms*, en donde se presenta la ideación de los personajes, las opciones de paleta de color, la construcción 3D y el avance de la historia escogida, de esta forma los padres ayudan en la co-creación del prototipo final, aportando en los colores, frase y título de la narrativa. Para ver el formulario ver anexo N.

3.7.2.2 Evidencias (Percepción del usuario).

Se recibieron en total 12 respuestas, de padres de familia, para ver los formularios remitirse al anexo N.

Los resultados a destacar son:

- Consideran necesario reforzar la comparación, entre las acciones de los personajes con un encuentro entre los padres, generando

inicio a la discusión.

- La frase con mayor votación fue” ¿Qué relación estás construyendo con tu hijo?”, para el final de la historia.
- Están de acuerdo que este ejercicio puede motivar a los padres a seguir las redes sociales.
- En la elección de nombre y personalidad, para la madre se escoge Marta, junto con los adjetivos, de autoritaria, controladora y temperamental.
- Para el nombre y personalidad de uno de los niños, se encontró un empate entre Carlos y Camilo, junto a los adjetivos de introvertido, tímido y tranquilo.
- Por otro lado, para el segundo niño, se encontró el nombre de Diego, junto con los adjetivos de rebelde, extrovertido e imponente.
- Para el padre, empataron los nombres de Pedro y Juan, junto con los adjetivos de amable, tranquilo y sabio.
- En la elección de la paleta de colores, empataron los resultados de la madre y el primer niño.
- En la paleta de colores del segundo niño, se eligió la opción B.
- Del mismo modo para el padre, se escogió la opción A, en la paleta. Para ver las opciones de paleta escogidas ver anexo N.
- Al identificar los conceptos que transmite cada paleta escogida, se encontró respuestas contradictorias.
- Al igual que en la narrativa, piensan pertinente profundizar en las causas de cada personalidad.

Para sintetizar, se debe reforzar la personalidad de cada personaje, así mismo la elección de paleta de color para la madre y uno de los niños queda a criterio de los diseñadores, por otro lado, es pertinente incluir el encuentro entre padres.

3.7.3 Testeos adicionales

Se realizan dos testeos adicionales, basados en el uso de la herramienta por parte del usuario y expertos, en las etapas finales del prototipo.

3.7.3.1 Evidencias primer testeo adicional (Prototipo, testeo y proceso de iteración).

Para este primer testeo adicional, se construye un prototipo de la aplicación con la herramienta de *Marvel App*, como se puede observar en la figura 38, el cual es usado por los padres de familia en un testeo presencial, donde se identificó los iconos, espacios, frase reflexiva y paleta de color.

Figura 38.

Prototipo aplicación



Fuente: Autoría Propia

(Ver anexo O)

Por otro lado, se mide el uso de las lentes VR, en comodidad, facilidad de uso y la capacidad de inmersión en los diferentes escenarios

construidos, de manera presencial y contando con dos lentes de realidad virtual, varios padres tuvieron curiosidad por conocer el proyecto, para profundizar en los videos presentados remitirse al anexo O y al anexo P para ver las evidencias de testeo.

3.7.3.2 Evidencias (Percepción del usuario).

Se cuenta con la participación de 4 padres de familias y 2 expertos, que en este caso son la coordinadora académica y el docente director de grupo del curso 701, como se puede ver en la figura 39, se encontraron varias coincidencias en las respuestas, los hallazgos a destacar son:

- El uso de las Lentes VR, llamó la atención de los padres, pero es necesario un tutorial de uso al inicio, que les indique mover la cabeza para explorar el entorno virtual.
- Para el prototipo de la aplicación, es necesario cambiar los iconos de salida, créditos y agregar el de retroceder.
- Este testeo ayudó para la construcción de la matriz *feedback*, en el apartado 3.5.2.

Figura 39.

Testeo herramienta - Docente



Nota. Para ver los videos del testeo presencial de los padres remitirse al anexo P. Fuente: Autoría Propia

3.7.3.3 Evidencias segundo testeo adicional (Prototipo, testeo y proceso de iteración).

Para este segundo testeo adicional, se hace los respectivos cambios en la aplicación con la herramienta de *Marvel App*, al igual que presentar la animación completa de la historia y los diálogos, remitirse al anexo U, para ver el Prototipo final, el cual es usado por los docentes de Humanidades del colegio Marsella IED, por medio de los Lentes VR, el testo se realiza de manera presencial, en donde se generó un *Focus Group*, para discutir el desarrollo de la historia, el uso de la herramienta y los diálogos de los personas.

De la misma forma, la experiencia es personal, los docentes generaron expectativas con el producto y el proyecto antes de conocer la narrativa, para profundizar en los videos presentados remitirse al anexo U y al anexo Q para ver evidencias de testeo.

3.7.3.4 Evidencias (Percepción del usuario).

Se cuenta con la participación de 6 docentes de Humanidades y la coordinadora académica, del colegio Marsella IED, como se puede ver en la figura 39, teniendo en cuenta que este segundo testeo adicional se realiza la evaluación de la experiencia del apartado 3.6.1, al igual que se construye la Matriz de *feedback* del apartado 3.6.2, alrededor de las respuestas de los docentes a las preguntas principales que son, ¿La herramienta tiene la capacidad de generar reflexión e impacto en los padres de familia?, ¿Con que palabra definirías la experiencia y en una escala del 1 al 10 que tanto impacto genera la herramienta?, para escuchar la grabación remitirse al anexo Q, los hallazgos a destacar son:

- El uso de las Lentes VR, genera expectativa y preguntas entorno

al proyecto, pero es necesario un tutorial de uso al inicio, que les indique mover la cabeza para explorar el entorno virtual.

- Es necesario el uso de audífonos que completen la experiencia.
- El lenguaje tanto de padres y niños se conecta con el usado en la realidad.
- Se piensa que la pertinencia y el impacto de la herramienta varia entre un 7 y un 8 según la escala de la pregunta.
- Las palabras que se asocian con la experiencia de la herramienta son: innovación, asertividad, novedoso, informativo.
- Este testeo ayudó para la construcción de la matriz *feedback*, en el apartado 3.6.2.

Figura 40.

Testeo herramienta – Coordinadora



Nota. Para ver los videos del testeo presencial de los docentes ver anexo

Q. Fuente: Autoría Propia

3.8 Prestaciones del producto

Para la elección del producto se tiene en cuenta, las necesidades de los usuarios, con respecto a los factores claves a destacar de la problemática, al mismo tiempo los requerimientos y determinantes, que guiaron a la elección de la creación de una narrativa interactiva, por medio de la experiencia de la realidad virtual, con la exploración en lentes VR, pero en el proceso se identifica, características básicas necesarias por el computador o celular que reproduzca el producto, además de generar difusión en redes sociales.

3.8.1 Aspectos morfológicos

La herramienta cuenta con personajes de características de caricatura y escenarios elaborados en 3D, con un aspecto que busca simular la realidad. Los escenarios cuentan con elementos reconocibles y característicos para el usuario, además de sonidos ambientales de carácter envolvente.

El set de VR es compatible con la mayoría de los celulares con tamaños de pantalla entre las 4.7 y 6.53 pulgadas, las dimensiones de este son de 17.78 cm x 12.7 cm x 10.16 cm, también tener en cuenta la resolución de pantalla de 1920 x 1080, para profundizar en el diseño remitirse al apartado de prototipo, el 3.5.1.

Por otro lado, para la selección de iconos, se escogen los fácilmente visibles y reconocibles, con el tamaño mínimo de 1cm x 1cm, como podemos ver en la figura 41, de igual manera para profundizar en el mapa de navegación ver el apartado 3.5.1.

Figura 41.*Iconos*

Fuente: Autoría Propia

Para la tipografía, se escoge la combinación de *Montserrat* y *Cocogoose*, en los títulos se posiciona la *Montserrat Semibold*, al contrario que en los textos donde es la *Cocogoose Regular*, con un tamaño mínimo de 14 puntos, como se puede observar en la figura 42.

Figura 42.*Tipografía*

Fuente: Autoría Propia

De forma semejante, la paleta de color final, como se muestra en la Figura 43, ayuda a construir la línea gráfica no solo de la aplicación sino del proyecto.

Figura 43.*Paleta de color*

Fuente: Autoría Propia

3.8.2 Aspectos técnico-funcionales

Pensando en el usuario, la narrativa digital, cuenta con un menú de inicio,

con el propósito de tener un tutorial de uso, con respecto a los lentes VR, en el caso de no contar con esta herramienta se modifica la experiencia.

El usuario inicia visualizando un tutorial para el uso de los Lentes VR, donde se mencionan aspectos como tener un espacio seguro, mientras recorre el mundo virtual, así mismo saber utilizar el control manual de los lentes, por un lado el dispositivo debe tener acceso a internet o haber descargado la aplicación con anterioridad, acompañado de la capacidad para reproducir sonido, se adentra a una narrativa no lineal, dividida en dos perspectivas que puede elegir, la historia del padre y la del niño, después de culminar la actividad se dirige a conocer las redes sociales.

Con respecto a las características básicas del celular, debe contar con 500 Mb de RAM y 1Gb de almacenamiento, también puede ser reproducido en una computadora.

3.8.3 Aspectos de usabilidad

El tiempo de uso de la herramienta está destinado a ser de 6 a 8 minutos teniendo en cuenta la duración de la historia, el tutorial y los espacios que se dan entre la colocación y retiro del dispositivo.

La herramienta contará con un link y código QR que llevarán al usuario al tutorial de uso en caso de tener acceso a la herramienta de manera independiente por fuera de los talleres establecidos por la institución. De igual manera este se encontrará disponible en las redes sociales.

Los íconos y textos de la herramienta le permiten al usuario comprender fácilmente e intuitiva la herramienta, para la etapa final se genera una evaluación, sintetizada en estrellas, donde el usuario puede escoger en un rango de uno a cinco la efectividad de la aplicación.

4. Conclusiones

A lo largo del capítulo se podrá encontrar la estrategia de mercado y las consideraciones del proyecto, el cual, al ser de carácter académico, en principio y durante sus fases más tempranas de implementación, la remuneración económica será nula, sin embargo, tras un desarrollo y evolución juiciosos del mismo, su distribución puede empezar a recibir ingresos por medio de plataformas con publicidad y una campaña de mecenazgo. Impulsando así la evolución y crecimiento, buscando expandirse e iniciar una implementación en diversas instituciones de educación media.

4.1 Conclusiones

Colombia presenta un alto índice de maltrato infantil y consumo de sustancias psicoactivas, principalmente entre su población más joven. La relación entre estos problemas se ha evidenciado en distintos

artículos científicos, sin embargo, las campañas orientadas ya sea a la prevención del consumo de sustancias por parte de los jóvenes o el maltrato infantil, regularmente, se han enfocado en uno de los problemas sin vincular ambos a pesar de que, localidades como la de Kennedy, en la capital del país presenta un alto índice de estos problemas de manera conjunta.

A lo largo del desarrollo del proyecto se evidenciaron diversas situaciones que llevan a los jóvenes al consumo de sustancias, no obstante, se mostró que los factores más influyentes sobre la toma de decisiones en torno al consumo son los sociales, dónde situaciones de abandono, violencia y maltrato en general en conjunto con la presión social los llevan a usar las sustancias. Se evidenció que en la mayoría de los casos los jóvenes terminarán interactuando con dichas sustancias en algún momento, por lo cual el proyecto se ve orientado hacia los padres y el cómo es pertinente reaccionar ante posibles casos de consumo, por parte de los adolescentes, para evitar el uso del maltrato o la violencia al abordar el tema y prevenir un posible abuso de sustancias por parte de los jóvenes a largo plazo.

Algunas de las dificultades que se presentaron en torno al proyecto se dieron durante las fases iniciales, pues durante la formulación del proyecto se planteaba abordar directamente a los jóvenes y el abuso de sustancias, al encontrarse en situaciones de maltrato, sin embargo, tras avanzar en la investigación se evidenció que era mucho más pertinente abordar a los padres, lo cual hizo que el proyecto y sus objetivos tuvieran que ser replanteados. Al iniciar el trabajo de campo se presentó un problema en cuanto a la colaboración por parte de las directivas de la institución educativa, pues aseguraban

que la institución no presentaba este tipo de problemáticas, sin embargo, durante el desarrollo y las interacciones que se dieron posteriormente, se evidenció que en efecto la institución si presentaba casos y las directivas mostraron gradualmente un mejor recibimiento.

Los objetivos se lograron en la medida en que la herramienta obtuvo la atención esperada, se generó el espacio de reflexión en los padres de familia, del mismo modo se interesaron en consejos de crianza por parte de los profesionales, el uso de los lentes VR, ayudó a sentir empatía por la narración, así mismo, varios padres compartieron su punto de vista, con una opinión colectiva que no defiende el uso de la violencia ni el maltrato infantil. Para lograr la culminación del proyecto se tuvo en cuenta en todo momento, la opinión del usuario, realizando varios ejercicios de co-creación, al igual que varios testeos, para identificar cómo ajustar la herramienta lo mejor posible para los padres, con la guía de expertos, cercanos al usuario, como lo son la coordinadora académica, docentes de Humanidades, la orientadora y el docente del curso, obtuvimos como resultados, una excelente aceptación de la herramienta, los padres fueron capaces de identificar los rasgos de cada padre y niño, al igual que reconocer el uso del diálogo, antes de cualquier reacción.

4.2 Estrategia de mercado

La estrategia de mercado se basará en un sistema de comunicación directo con el cliente, quien se encargará de brindar el acceso, así como el acompañamiento al usuario frente a la herramienta y su uso. También se desarrollará una comunidad por medio de redes sociales cuyo contenido se enfocará tanto en colegios como a padres de familia. Para ampliar la información ver anexo R, lienzo de estrategia de mercado.

El cliente específicamente serán las instituciones educativas, cuya función radica en brindar acompañamiento a la herramienta y su óptimo desarrollo para abordar de la manera más acertada al usuario, que en este caso son los padres y acudientes de los jóvenes de séptimo grado.

En principio, el proyecto no contará con un sistema de recaudo de dinero ni apoyo económico, sin embargo, con su desarrollo y evolución eventualmente el producto será distribuido por medio de páginas con publicidad, además contará con una cuenta activa de *crowdfunding* soportada por las donaciones voluntarias ya sea de los clientes o los usuarios.

4.2.1 Segmentos de cliente

Se crea valor para los colegios, la Secretaría de educación y las entidades gubernamentales que enfocan su trabajo en el maltrato infantil y las sustancias psicoactivas. Los clientes más importantes son los colegios y la Secretaría de educación. En cuanto al mercado masivo, el producto que en principio ofrecerá una narrativa, eventualmente, buscará agregar un mayor número de historias que le permita al cliente ampliar el repertorio de relatos que le facilitan al usuario.

El producto busca contar con una flexibilidad que le proporcione a los clientes y usuarios acceder a esta desde diversos medios, pues a pesar de ser una herramienta cuyo uso se da principalmente por medio de lentes VR, en caso de que estos fallen o debido a inconvenientes no se pueda contar con la herramienta, debe ser posible acceder por formatos de pantalla tradicional ya sea de PC o celular, para ampliar la información de la herramienta remitirse al apartado 3.8.1.

4.2.2 Propuesta de valor

Brinda un producto distinto a los tradicionales que le permite al usuario ingresar en una historia inmersiva por medio del uso de lentes VR, mientras el cliente percibe y transmite un mensaje de paciencia, responsabilidad, modernización y respaldo. El proyecto aporta a la resolución pacífica ante una presunta situación de consumo de sustancias por parte de los menores, busca resolver el uso de la violencia/maltrato por parte de los adultos, y también la reincidencia en el que puede derivar en el abuso. De esta forma se aborda la necesidad de afecto, diálogo y comprensión dentro del núcleo familiar.

El producto ofrecido al segmento general consta de una herramienta de realidad virtual que será usada entre los padres o acudientes de los estudiantes.

4.2.3 Canales

Contacto directo con la institución, quién distribuirá el producto directamente a los usuarios (Padres y acudientes de jóvenes de grado séptimo). Se accede únicamente por medio de la institución o por los links de descarga presentes en las redes sociales destinadas a generar difusión del proyecto. En un escenario con mayor evolución, los clientes serán alcanzados por la Secretaría de educación, entidad que se encargaría de implementar el taller en las instituciones educativas.

4.2.4 Relaciones con los clientes

Se establecerá una relación de confianza y seguridad eficiente entre el producto y el cliente permitiendo la construcción de un modelo

estratégico de tipo B2C³. También por medio de contratos con la entidad educativa y/o la entidad que se encargue de distribuir el producto, se establecerán por medio de acciones de tipo colaborativo entre la institución y el proyecto. Actualmente se cuenta con una relación colaborativa entre el producto y el cliente.

4.2.5 Fuentes de ingresos

En principio la difusión de la herramienta se dará de manera gratuita, sin embargo, el acceso a esta será únicamente por medio de descargas que cuenten con publicidad, para de esa manera poder recibir ingresos, además este tendrá presencia en un sitio de *crowdfunding* que le permita ya sea a clientes o usuarios, brindar apoyo monetario de manera voluntaria. El convertirse en mecenas del proyecto por medio de la página, le brindará al cliente acceso a elementos y talleres exclusivos, permitiendo que de esta manera se incentive entre ellos el interés por apoyar el proyecto.

4.2.6 Actividades clave

Estas actividades se basarán en torno al desarrollo de un taller para abordar al usuario desde el cliente, el desarrollo de contenido para las redes sociales encargadas de la difusión del proyecto, además del establecimiento de vínculos entre el proyecto y los adultos, por medio de una adecuada gestión de redes, al igual que de conexiones entre el

³ Las siglas **B2C** se definen como el tipo de mercado, en donde una empresa ofrece productos o servicios a personas.

cliente y usuario.

4.2.7 Recursos clave

Computadores, asociaciones con el colegio, programas de modelado, programas de animación, programas de edición de audio, videojuegos, redes sociales y plataformas de descarga online.

4.2.8 Socios clave

Los socios clave del proyecto son las entidades educativas y la Secretaría de educación, pues sin su colaboración el proyecto sería inviable. Los proveedores clave son empresas desarrolladoras de software como *Unity Technologies* y *Blender Foundation*, sus herramientas son las utilizadas para el desarrollo del producto. Los recursos obtenidos por parte de los socios son la difusión y el asesoramiento profesional.

4.2.9 Estructura de costes

Los costos más importantes se reparten entre el desarrollo del arte, desarrollo de producto y asignación de recursos, medios de difusión y distribución, herramientas del desarrollo. Los recursos clave más costosos son el desarrollo de arte y el desarrollo del producto principalmente por la cantidad de tiempo que se requiere. Las actividades clave más costosas son la asignación de recursos y la gestión de los medios de difusión y distribución. Para ampliar los costes remitirse al anexo T, tabla de inversión.

4.3 Consideraciones

El proyecto en primera instancia está determinado y limitado por las especificaciones presentadas en los usuarios del colegio Marsella IED, buscando que los primeros padres en utilizar la herramienta lleguen a un ejercicio de autorreflexión, el prototipo presentado de alta fidelidad, en un mediano plazo busca que los padres de familia se dirijan a las redes sociales, donde encontrarán consejos de crianza respetuosa guiados por profesionales, pero teniendo en cuenta que esta ayuda no representa, una asesoría personal, a largo plazo el proyecto pretende llegar a más instituciones distritales, que apliquen la actividad en reuniones de padres, en situaciones similares a la narrativa y que sirva como ejercicio de sensibilización. Se contempla generar un nuevo diseño, desde la ampliación de los escenarios, hasta profundizar en la narrativa, del mismo modo a corto plazo se planea la distribución no sólo en los colegios sino en las redes sociales, de fácil acceso, generando dos versiones, una para Lentes VR y otro formato video.

Referencias

- Alarcón, L., y Araujo, A., y Godoy, A., y Vera, M.,(2010) *Maltrato infantil y sus consecuencias a largo plazo*. MedUNAB 103-115
<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjTodvG-5j0AhUrVTABHskVDCUQFnoECAkQAQ&url=https%3A%2F%2Frevistas.unab.edu.co%2Findex.php%2Fmedunab%2Farticle%2Fdownload%2F1155%2F1143%2F&usg=AOvVaw2VVoMNVdbRF-DY6Y07zx0j>
- Aguayo, F., y Kimelman, E. (2014)(UNICEF) “Guía de paternidad activa para padres”
https://www.unicef.org/chile/media/1126/file/guia_de_paternidad_activa_para_padres.pdf
- Bringas, E. (2021). Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes. Revista Vinculando.
<https://vinculando.org/educacion/herramientas-digitales-para-el-desarrollo-de-aprendizajes.html>
- Caudevilla, F (2007). “DROGAS: CONCEPTOS GENERALES, EPIDEMIOLOGÍA Y VALORACIÓN DEL CONSUMO”
<http://www.comsegovia.com/pdf/cursos/tallerdrogas/Curso%20Dr>

[ogodependencias/Drogas.%20conceptos%20generales.%20epidemiologia%20y%20valoracion%20del%20consumo.pdf](#)

Comité distrital de Infancia y Adolescencia – CODIA. (2017). *Sistema de Monitoreo de las Condiciones de Vida de la Infancia y la Adolescencia de Bogotá D.C.*
http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/control/informe_de_las_condiciones_de_vida_de_los_nna_de_bogota_d.c_2018.pdf

Congreso de Colombia. DECRETO 1108 DE 1994 (1994). "Por el cual se sistematizan, coordinan y reglamentan algunas disposiciones en relación con el porte y consumo de estupefacientes y sustancias psicotrópicas"
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=6966>

Congreso de Colombia. Ley 16 de 1972 (1972). "Por medio de la cual se aprueba la Convención Americana sobre Derechos Humanos"
<https://www.acnur.org/fileadmin/Documentos/BDL/2008/6481.pdf>

Congreso de Colombia. LEY 12 DE (1991). CONVENCIÓN INTERNACIONAL SOBRE LOS DERECHOS DEL NIÑO "Por medio de la cual se aprueba la Convención sobre los Derechos Del Niño adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas el 20 de noviembre de 1989".
https://www.oas.org/dil/esp/Convencion_Internacional_de_los_Derechos_del_Nino_Colombia.pdf

Congreso de Colombia. LEY 124 DE 1994 (1994). "Por la cual se prohíbe el expendio de bebidas embriagantes a menores de edad y se dictan otras disposiciones"
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=291>

Congreso de Colombia. LEY 1098 DE 2006 (2006). *“Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia”*
<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Congreso de Colombia. Ley 1566 DE 2012 (2012). *“Por la cual se dictan normas para garantizar la atención integral a personas que consumen sustancias psicoactivas y se crea el premio nacional "entidad comprometida con la prevención del consumo, abuso y adicción a sustancias" psicoactivas”*
https://www.defensoria.gov.co/public/Normograma%202013_html/Normas/Ley_1566_2012.pdf

Congreso de Colombia. LEY 1616 DE 2013 (2013). *“Por medio de la cual se expide la ley de salud mental y se dictan otras disposiciones”*
<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/ley-1616-del-21-de-enero-2013.pdf>

Congreso de Colombia. LEY 1335 DE 2009 (2009). *“Disposiciones por medio de las cuales se previenen daños a la salud de los menores de edad, la población no fumadora y se estipulan políticas públicas para la prevención del consumo del tabaco y el abandono de la dependencia del tabaco del fumador y sus derivados en la población colombiana”*
<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/1/ABC%20DE%20LA%20LEY%20ANTITABACO.pdf>

- Departamento Administrativo Nacional de Estadística. (2019). *Encuesta Nacional de Consumo de Sustancias Psicoactivas* (ENCSPA). <https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/boletines/encspa/bt-encspa-2019.pdf>
- Díaz Pulido, C y Parra Contreras, P. (2019.). *Atrévete y compruébalo experiencia digital y análoga que contribuye a la prevención del consumo de sustancias psicoactivas en la educación secundaria (estudio de caso I.E.D. Policarpa Salavarrieta)*. Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca.
- Durán, M., y Lara, M., (Cuadernos Hispanoamericanos de Psicología) “Teorías de la Psicología Social” <https://es.scribd.com/document/402094271/G2D1-IC-Teorias-de-la-Psicologia-Social-Martha-Duran-y-Maria-Lara-pdf>
- Deza, S., (2013) UNIFE “*Violencia familiar asociado al consumo de sustancias psicoactivas en hombres que ejercen violencia*” https://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2013/11_deza.pdf
- D'Hertefelt, S. “*13 common objections against user requirements analysis, and why you should not believe them*” <http://www.mathcs.emory.edu/~cengiz/cs540-485-soft-eng-fa14/resources/objectionsToUserRequirements.pdf>
- Enríquez-Guerrero CL., Barreto-Zorza YM., Lozano-Vélez L., Ocampo-Gómez MA. *Percepción de adolescentes sobre consumo de sustancias psicoactivas en entornos escolares*. Estudio

cualitativo. MedUNAB. 2021;24(1): 41-50. Doi:
<https://doi.org/10.29375/01237047.3959>

García, M., y Gómez, J., y Juárez, C., y Martínez, E., y Longman-Mills, S., y Meléndez, M., y Peñalba, S., y Solórzano, L., y González, W. 2013 (CAMH) - *“USO DE DROGAS ENTRE ESTUDIANTES Y SU RELACIÓN CON EL MALTRATO DURANTE LA NIÑEZ, EN SIETE UNIVERSIDADES DE LATINOAMÉRICA Y EL CARIBE”*
http://www.cicad.oas.org/oid/educational_development/camh/2010-2011-report-SPA.pdf

Gasca, J., & Zaragoza, R. (2014). *Designpedia*. 80 herramientas para construir tus ideas. LID Editorial.
https://www.academia.edu/19360389/Designpedia_80_Herramientas_para_construir_tus_ideas

Gómez, Y., y Gallego, C., y Naranjo, J., y Sierra, L., y Salazar, S., y Gómez, A.(2019). *“Ambientes protectores, seguros y potenciadores del desarrollo en la comuna 4 del municipio de Bello – Antioquia”*
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7528370>

Iebschool, (2016). Diferencias entre el Marketing B2C y B2B.*iebschool*.
<https://www.iebschool.com/blog/diferencias-entre-b2b-y-b2c-marketing-estrategico/>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF, 2004) Ministerio de la protección social. “*Estudio sobre violencia contra los niños, cuestionario solicitado por la secretaria general de las Naciones Unidas*”

<https://www.ohchr.org/Documents/HRBodies/CRC/StudyViolenceChildren/Responses/Colombia.pdf>

McLaughlin, K., y Ph.D. Koenen, K., y Ph.D. Hill, E., y Ph.D. Petukhova, M., y Ph.D. Sampson, N., y Ph.D. Zaslavsky, A., y Ph.D. Kessler, R. (2013, 28 de mayo). *Trauma Exposure and Posttraumatic Stress Disorder in a National Sample of Adolescents*. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2013.05.011>

Ministerio de Salud y Protección Social. (2016). *Prevención del consumo de sustancias psicoactivas (SPA) Más mente, más prevención*. <https://www.minsalud.gov.co/salud/publica/SMental/Paginas/convivencia-desarrollo-humano-sustancias-psicoactivas.aspx>

Modóvar, C., y Úbeda, M., 2017 (UNICEF) “*La violencia en la primera infancia*” *Marco Regional de UNICEF para América Latina y el Caribe* https://www.unicef.org/lac/sites/unicef.org/lac/files/2018-03/20171023_UNICEF_LACRO_FrameworkViolencia_ECD_ES_P.pdf

Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito. (2015). *LAS DROGAS PUEDEN CAMBIAR TUS PLANES: Métele la mente y decide*. <https://www.unodc.org/colombia/es/press/2015/abril/las->

[drogas-pueden-cambiar-tus-planer-metele-mente-y-decide.html](https://www.ascodes.com/wp-content/uploads/2017/11/consumo-de-sustancias.pdf)

Ortega, Y., y Hernández, A., y Arévalo, A. y Díaz, A., y Torres, Z. 2015 (UNAD) “CAUSAS Y CONSECUENCIAS DEL CONSUMO DE SUSTANCIAS PSICOACTIVAS EN ADOLESCENTES CON AMBIENTES DE VULNERABILIDAD FAMILIAR Y CONTEXTOS SOCIALES CONFLICTIVOS ” <https://www.ascodes.com/wp-content/uploads/2017/11/consumo-de-sustancias.pdf>

Pérez, A., y Bula, M. (1994) *Sustancias psicoactivas: historia del consumo en Colombia*
<https://cienciassociales.uniandes.edu.co/publicaciones/sustancias-psiocoactivas/>

Posada, I., y Moreno, O., y Jaramillo, A. (2012, 01 de octubre). *Análisis de proyectos gestionados por educadores: el reto de la prevención del consumo de sustancias psicoactivas y violencia en jóvenes en Medellín.*
<https://revistas.udea.edu.co/index.php/fnsp/article/view/11365/12711>

Rodríguez, T., y Esaú, G.(2020) Colegio Libre de Estudios Universitarios Campus Ciudad de México (CLEU) “*Maltrato infantil generado por drogas de abuso*”
https://revista.cleu.edu.mx/new/descargas/2001/Articulo14_maltrato_infantil_generado_por_abuso_de_drogas.pdf

Romero Agudelo, Luz Nelly, Salinas Urbina, Verónica, & Mortera Gutiérrez, Fernando Jorge (2010). Estilos de aprendizaje basados en el modelo de Kolb en la educación virtual. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68820841007>

Saludata Observatorio de Salud de Bogotá. (2020). *Tasa de maltrato infantil en Bogotá D.C.* <https://saludata.saludcapital.gov.co/osb/index.php/datos-de-salud/salud-mental/maltrato-infantil/>

Sánchez, N., y Reyes-Gómez, U., y Reyes-Hernández, U., y López, G., y Reyes, K., y Reyes, D. (2014) Escuela de Psicología Universidad Regional del Sureste, “ *Interacción entre Padres e Hijos con Alto y Bajo Rendimiento Escolar, Estudio Experimental ATI*” <https://www.medigraphic.com/pdfs/bolclinhosinfonybis-2014/bis141e.pdf>

Sarralde, M. (2021) El Tiempo “*Cada día se interponen 80 demandas por alimentos contra padres*” <https://www.eltiempo.com/justicia/delitos/cifras-de-estadisticas-sobre-denuncias-y-demandas-por-cuotas-de-alimentos-561999>

Scoppetta, O. (2010) *Consumo de drogas en Colombia: Características y tendencias*, Observatorio de drogas de Colombia (O.D.C) <http://www.odc.gov.co/Portals/1/publicaciones/pdf/consumo/estudios/nacionales/CO03102010-consumo-drogas-colombia-caracteristicas-tendencias-.pdf>

Solano., Jennyfer (2020) El Heraldo “*Crece compra de droga a domicilio en cuarentena*”

<https://www.elheraldo.co/colombia/crece-compra-de-droga-domicilio-en-cuarentena-725164>

Soriano, F.(2015)(PrevInfad / PAPPS) “*PROMOCIÓN DEL BUEN TRATO Y PREVENCIÓN DEL MALTRATO EN LA INFANCIA EN EL ÁMBITO DE LA ATENCIÓN PRIMARIA DE LA SALUD*”

http://previnfad.aepap.org/sites/default/files/2017-04/previnfad_maltrato.pdf

Subred Integrada de Servicios de Salud Sur Occidente E.S.E. (2018). *Consumo de sustancias psicoactivas: su abuso es un factor en el deterioro de la salud mental de la población*

https://www.subredsuroccidente.gov.co/sites/default/files/documentos/BoletínSalaSituacional_SPA_SurOccidente_Enero2018.pdf

Subred Integrada de Servicios de Salud Sur Occidente E.S.E. (2019). Piénsalo.Co, Nueva Plataforma De Orientación E Información Para Prevención Del Consumo De Sustancias Psicoactivas

<https://www.subredsur.gov.co/?q=content/piénsaloco-nueva-plataforma-de-orientación-e-información-para-prevención-del-consumo-de>

Valero, J,. (2003). “Diseño de Experiencias”

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwiB0MD4tqH2AhUuRDABHZoRAHIQFnoECAIQAQ&url=http%3A%2F%2Fftp.unipamplona.edu.co%2Fkmconocimiento%2FCongresos%2Farchivos_d

[e_apoyo%2FDise o de Experiencias.pdf&usg=AOvVaw1BfwlaOynANYPOuQfrrr6s](#)

Viera Torres, Trilce El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. Universidades [en línea]. 2003, (26), 37-43[fecha de Consulta 27 de Febrero de 2022]. ISSN: 0041-8935. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37302605>

Vilches, Lorenzo. (2002) "La migración digital" Barcelona: Gedisa

https://www.researchgate.net/publication/31888127_VILCHES_Lorenzo_La_migracion_digital

Vilhena, N., y Goldstein, A. (2014) *Child maltreatment and marijuana problems in young adults: Examining the role of motives and emotion dysregulation*, *Child Abuse & Neglect*, Volume 38, Issue 5, 2014, <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2013.10.009>. (<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0145213413003141>)

Anexos

Anexo A. CV_Michelle Munévar

Hoja de Vida se adjunta en CD.

Anexo B. CV_Margarita Rodríguez

Hoja de Vida se adjunta en CD.

Anexo C. Árbol de problemas

Se adjunta en CD

Anexo D. Encuesta caracterización de Usuario – Resultados

Se adjunta en CD

Anexo E. Tarjetas persona

Se adjunta en CD

Anexo F. Determinantes y Requerimientos

Se adjunta en CD

Anexo G. Hipótesis de producto

Se adjunta en CD

Anexo H. Encuesta Imágenes Evocadoras

Se adjunta en CD

Anexo I. *Moodboard*

Se adjunta en CD

Anexo J. Preguntas - Entrevista a expertos

Orientadora Rosalba Vaqueros

1- ¿Qué factores considera determinantes en el uso de la violencia por parte de los padres hacia los niños?

- 2- ¿A qué tipo de alternativas cree que recurren los jóvenes para aliviar la pesadez emocional?
- 3- ¿Qué factores cree que influyen en que los jóvenes consuman sustancias psicoactivas?
- 4- ¿En qué medida cree que los padres replican en sus hijos actitudes abusivas por las que pasaron durante su juventud?
- 5- ¿De qué manera considera pertinente el abordar casos de consumo de sustancias por parte de los jóvenes?
- 6- ¿De qué manera considera pertinente el abordar casos de maltrato por parte de familiares hacia los jóvenes?
- 7- ¿De qué manera considera es pertinente abordar a los padres que generan algún tipo de maltrato?
- 8- ¿Qué tipo de maltrato ha evidenciado como el más recurrente?
- 9- ¿Cómo cree que el maltrato influye en la toma de decisiones por parte de los jóvenes?
- 10- ¿Qué consecuencias cree que son las más recurrentes entre los jóvenes que consumen algún tipo de sustancia?
- 11- ¿Qué consejos nos daría para hablar con los padres sobre el tema?

Coordinadora Rosa Delia Oliveros

- 1- ¿Qué factores considera determinantes en el uso de la violencia por parte de los padres hacia los niños?

- 2- ¿Qué factores cree que influyen en que los jóvenes consuman sustancias psicoactivas?
- 3- ¿De qué manera considera es pertinente abordar a los padres que generan algún tipo de maltrato?
- 4- ¿Alguna vez ha visto algún caso de maltrato en la institución?
¿Cómo reaccionó la institución ante esta problemática?
- 5- ¿Qué factores considera son los que más influyen en la frecuencia con que los jóvenes usan sustancias psicoactivas y viven casos de maltrato?
- 6- ¿Cuál es la diferencia entre las instituciones en las cuales ha trabajado?
- 7- ¿Cuál es la manera que le resulta a usted la más efectiva para abordar esta problemática?
- 8- ¿Qué consejos nos daría para hablar con los padres sobre el tema?

Se adjunta en CD

Anexo K. Ideación de personajes

Se adjunta en CD

Anexo L. Escenarios y personajes 3D

Se adjunta en CD

Anexo M. Formulario Primer Testeo - Resultados

Se adjunta en CD

Anexo N. Preguntas *Google Forms*- Segundo testeo

Se adjunta en CD

Anexo O. Prototipo *Marvel App* - Videos 360°

Se adjunta en CD

Anexo P. Primer testeo adicional - Videos de padres

Se adjunta en CD

Anexo Q. Lienzo estrategia de mercado

Se adjunta en CD

Anexo R. Tabla de costes

Se adjunta en CD