

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Arte Diseño y Comunicación Audiovisual

Producción de material lúdico, informativo e interactivo acerca del
distanciamiento social orientado a niños entre 4 a 7 años.

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Diseño y Producción Audiovisual

Presentado por:

Danny Rodrigo Camino Cepeda

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2020

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mi familia que ha sido un gran apoyo desde mis primeros pasos en la universidad.

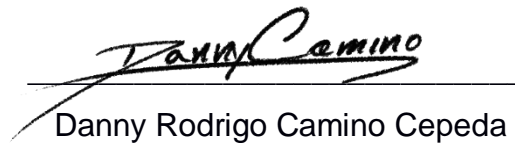
A mi esposa quien me ha ayudado a crecer a nivel personal y profesional, y de quien aprendo en el día a día lecciones de perseverancia y esfuerzo.

AGRADECIMIENTOS

Mi más sincero agradecimiento a todas las personas que contribuyeron con cada pieza para la realización de este proyecto, a mi profesor y tutor quien me ha guiado durante todo el proceso y fue quien me recomendó participar en un proyecto en donde podía hacer lo que más aprecio en la vida, que es la ilustración.

DECLARACIÓN EXPRESA

"Los derechos de titularidad y explotación, me corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Danny Rodrigo Camino Cepeda* y doy mi consentimiento para que la ESPOC realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual"



Danny Rodrigo Camino Cepeda

EVALUADORES

MSc. Omar David Rodríguez Rodríguez **MSc. Omar David Rodríguez Rodríguez**

PROFESOR DE LA MATERIA

PROFESOR TUTOR

RESUMEN

La Pandemia provocada por el virus Covid-19 ha logrado cambiar de forma estructural la forma en la que se desenvuelve la sociedad, creando nuevos hábitos y patrones de comportamiento como un método de prevención ante un posible contagio. Este conjunto de normas de bioseguridad se ha denominado "distanciamiento social"

El Distanciamiento social pese a sus beneficios puede crear conflictos de conducta en los niños, por lo que es sumamente importante comunicarles en que consiste y porque es necesario adaptarse a este conjunto de normas.

Durante el desarrollo del proyecto se realizaron tres minijuegos e historias orientadas a niños de entre 4 a 7 que encapsulan los aspectos más relevantes del distanciamiento social. Para su creación se utilizaron herramientas como Photoshop, After Effects y tableta gráfica.

El producto final logra ser atractivo visualmente para el público objetivo, lo que facilita la labor de transmitir conceptos relacionados al distanciamiento social hacia los usuarios.

Palabras Clave: Pandemia, bioseguridad, distanciamiento social, minijuego.

ABSTRACT

The Pandemic caused by the Covid-19 has managed to structurally change the way society develops, creating new habits and patterns of behavior as a method of prevention against a possible contagion. This set of biosecurity norms has been called "social distancing"

Social distancing despite its benefits can create behavioral conflicts in children, so it is extremely important to communicate what it consists of and why it is necessary to adapt to this set of rules.

During the development of the project, three mini-games and stories were carried out for children between 4 and 7 that encapsulate the most relevant aspects of social distancing. Tools such as Photoshop, After Effects and a graphic tablet were used.

The final product manages to be visually attractive to the target audience, which facilitates the work of teaching concepts related to social distancing to the users.

Key Words: *Pandemic, biosecurity, social distancing, minigame.*

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES.....	5
RESUMEN.....	I
<i>ABSTRACT</i>	II
ÍNDICE GENERAL.....	III
ABREVIATURAS	IV
CAPÍTULO 1	5
1. Introducción	5
1.1 Descripción del problema	5
1.2 Justificación del problema.....	5
1.3 Objetivos.....	6
1.3.1 Objetivo General	6
1.3.2 Objetivos Específicos.....	6
1.4 Marco teórico	6
CAPÍTULO 2.....	9
2. Metodología	9
CAPÍTULO 3.....	11
3. Resultados Y ANÁLISIS.....	11
CAPÍTULO 4.....	12
4. Conclusiones Y Recomendaciones.....	12
Conclusiones	12
Recomendaciones	12
BIBLIOGRAFÍA.....	13
APÉNDICES	15

ABREVIATURAS

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
MIDI	Multimedia Interactivo, Didáctico e Infantil
OMS	Organización Mundial de la Salud
UNICEF	Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

Distanciamiento social es el conjunto de normas y recomendaciones de bioseguridad elaboradas con la finalidad de evitar potenciales contagios debido a la pandemia causada por el Covid-19.

Estas medidas han sido implementadas en varios países para tratar de reducir la curva epidemiológica, por lo que ha sido fundamental distribuir contenidos relacionados al distanciamiento social a los diferentes sectores demográficos.

La situación de la pandemia puede afectar a los niños a nivel emocional, razón por la cual deben ser incluidos como público objetivo para que se beneficien de estos contenidos, al tratarse de niños, se requiere la elaboración de un trabajo más especializado, utilizando los videojuegos como plataforma para distribuir el mensaje.

1.1 Descripción del problema

Debido a la pandemia que se extiende por el mundo provocada por el virus denominado Covid-19, que tiene carácter letal para la humanidad y una alta tasa de transmisión, los países se han visto en la obligación de tomar ciertas medidas de bioseguridad como un método para disminuir la propagación de esta nueva enfermedad. A este conjunto de normas se las ha denominado comúnmente como “Distanciamiento social”

El Covid-19 ha afectado agresivamente el Ecuador, causando la suspensión de clases presenciales de todos los planteles educativos por lo que las escuelas no pudieron implementar un programa educativo que explique a su estudiantado en que consiste el distanciamiento social.

1.2 Justificación del problema

En el Ecuador adoptar una cultura de distanciamiento social ha supuesto un esfuerzo conjunto entre ciudadanos, instituciones públicas y privadas, siendo fundamental la

difusión de contenidos que ayuden a explicar y expandir esta cultura a los diferentes sectores y edades.

Los niños debido a su entorno y a su conducta social representan uno de los grupos vulnerables afectados por este virus, por lo que debe ser prioritario la creación de contenido especializado que explique las actuales medidas de bioseguridad.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Explicar las medidas del distanciamiento social ante el Covid-19, por medio del desarrollo de material lúdico, informativo e interactivo, para niños de 4 a 7 años.

1.3.2 Objetivos Específicos

1. Crear esquemas de minijuegos basados en normas de distanciamiento social, para la utilización en dispositivos móviles.
2. Crear piezas gráficas de tono infantil, para ilustrar cada minijuego.
3. Realizar animaciones cortas, para explicar conceptos de distanciamiento social.

1.4 Marco teórico

Antecedentes

A finales de diciembre del 2019 en la provincia Hubei Wuhan, China, se encienden las alarmas de una nueva afección relacionada con la neumonía y que no tiene solución con los tratamientos convencionales, los pacientes afectados tenían la particularidad de estar vinculados al mercado mayorista de pescado, lugar que no contaba con ningún tipo de control sanitario o de medidas de bioseguridad. Al poco tiempo esta patología empieza a aparecer no solamente en toda China, sino que también se extiende hacia otros países. Con 118.000 casos confirmados y un número de 4.291 decesos en 114 países diferentes, la Organización Mundial de la Salud el 11 de marzo del 2020 declara esta enfermedad denominada Coronavirus 19 o Covid-19, con carácter de pandemia.

Pandemia en el Ecuador

Durante el 29 de febrero del 2020 se confirmó el primer caso de Covid-19 en el país, tratándose de una mujer de 71 años que había llegado a Guayaquil desde España, razón por la que durante el 11 de marzo de 2020 la Ministra de Salud Catalina Andramuño, mediante el Acuerdo Ministerial No 00126-2020, declara el Estado de Emergencia Sanitaria en el Sistema Nacional de Salud.

El 12 de marzo del 2020 Ecuador inicia un periodo de cuarentena que implica la suspensión de clases, la cancelación de eventos masivos y cuarentena obligatoria para pasajeros que llegasen del extranjero con la finalidad de evitar la propagación del virus.

El 25 de marzo del 2020 se implementa un toque de queda desde las 14:00 horas hasta las 5:00 horas, se restringe la circulación excepto para actividades esenciales, implicando para quienes incumplan estas normas multas de carácter económico y hasta prisión en caso de reincidir.

Hasta el 7 de septiembre del 2020 se han registrado 110.092 casos confirmados y 10.576 decesos causados por Covid-19 según el balance presentado por el Ministerio de Salud.

Distanciamiento social en el Ecuador

Durante el estado de emergencia sanitaria, el Gobierno del Ecuador toma una serie de medidas para disminuir el número de contagios, las cuales fueron:

- Restricción de vuelos y circulación interprovincial.
- Suspensión del trabajo presencial.
- Toque de queda desde las 14 horas hasta las 5 horas
- Cierre de centros de entretenimiento.
- Suspensión de clases presenciales.
- Circulación vehicular restringida.
- Suspensión de eventos masivos.

A esto se suma una serie de recomendaciones por parte del Ministerio de Salud orientadas en generar hábitos preventivos en los ciudadanos. Estas recomendaciones eran las siguientes:

- Lavado frecuente de manos.
- Uso de mascarillas.
- Evitar el contacto físico.
- Mantener en casa a los adultos mayores y niños.

Distanciamiento social en los niños.

La Organización Mundial de la Salud y la Unicef han recalcado como la situación de la pandemia afecta en un nivel emocional a los niños, generando en ellos estrés que puede ser manifestado de diferentes formas tales como dependencia, ira, preocupación, entre otras, por lo que se considera de suma importancia que se les explique la situación actual, así como educarlos en estas nuevas normas de distanciamiento social en un lenguaje que sea comprensible para ellos.

Juegos y aprendizaje

Jugar y aprender no son puntos contrapuestos, de hecho, la enseñanza por medio de juegos puede lograr una mayor asimilación de la información. Estudios en neurociencias identifican emociones positivas asociadas a la alegría, curiosidad, entusiasmo, sorpresa, como un factor clave durante el aprendizaje.

Las experiencias placenteras como los juegos favorecen y generan este tipo de emociones positivas, ayudando a que cualquier aprendizaje sea más significativo. En este campo destacan especialmente las aplicaciones móviles debido a su versatilidad, contenido variado y por utilizar las capacidades táctiles de los teléfonos móviles se vuelven plataformas ideales para contenido orientado a niños.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

Se utilizó el método de experimental, en donde investiga la reacción de los niños al interactuar con juegos educativos, para lo cual se diseñó un esquema de tres minijuegos que encapsularon los diferentes aspectos del distanciamiento social, estos minijuegos tienen la estructura de empezar contando una historia y luego reforzar el contenido de la historia a través de un minijuego.

Minijuegos

Cada minijuego contiene una temática diferente (ver anexo 1), pero en conjunto engloban los siguientes conceptos del distanciamiento social:

La importancia de un frecuente lavado de manos.

La apropiada distancia entre dos o más personas.

La utilización de mascarilla como un método preventivo.

Evitar contacto físico directo con terceros.

De los conceptos anteriores se realizaron los siguientes esquemas de minijuegos:

Minijuego de distanciamiento

Este minijuego está orientado a explicar cómo mantener una distancia adecuada entre dos o más personas como una medida de bioseguridad que puede evitar un posible contagio de Covid-19 (ver figura 1.1).

Minijuego de selección

Este minijuego está orientado a que el jugador distinga cual es la opción adecuada de prevención frente a dos posibles escenarios (ver figura 1.2).

Minijuego de lavado de manos

Este minijuego está orientado a que el jugador tenga presente la importancia del frecuente lavado de manos como una medida eficaz para eliminar microorganismos dañinos con la finalidad de evitar un contagio de Covid-19 (ver figura 1.3).

Historias

Por recomendaciones de integrantes del grupo MIDI se recomendó incluir una historia previa a cada minijuego, en la que se explique en contenido de la temática de cada minijuego, por consejo de un parvulario se utilizó la rima como un recurso para amenizar y generar un ritmo en las frases cortas que fueron basadas en las indicaciones más relevantes del distanciamiento social (ver anexo 2). El contenido de cada historia es el siguiente:

Historia del lavado de manos

Explica las indicaciones del lavado de manos ante la pandemia según los lineamientos de la OMS, duración del lavado de manos, partes de la mano que se deben lavar, el lavado de mano como método para eliminar microorganismos.

Historia de la distancia adecuada

Explica por qué es necesario guardar una distancia frente a los demás y el rango de distancia necesario entre dos o más personas.

Historia de consejos de prevención

Explica la forma en la que deberíamos saludarnos en el contexto de la pandemia, a evitar eventos multitudinarios por espacios abiertos con pocas personas y a buscar formas de jugar que restrinjan el contacto físico al mínimo.

Arte y estilo gráfico

Para acompañar las historias se utilizaron animaciones sencillas con colores planos y un estilo de ilustración infantil, siguiendo las directrices del documento de estilo gráfico proporcionado por el grupo M.I.D.I. Las ilustraciones se realizaron en el software Adobe Photoshop Cs6 con una tableta gráfica Huion kamvas pro16, para posteriormente ser utilizadas en Adobe premier Cs6, donde se animaron para seguir la secuencia de la rima.

Para los elementos gráficos de cada minijuego se utilizaron de tonos no saturados, sombras que den la ilusión de volumen a las formas y fondos sencillos que ambienten cada temática, pero con la menor cantidad de elementos para evitar ser distractores de

la temática principal. Los elementos de interfaz fueron basados en diseños convencionales con las que el público en general se encuentra familiarizado.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Se creó un producto con contenido educativo y lúdico orientado a niños, bajo la supervisión y directrices del grupo MIDI así como la asesoría de profesionales en el área de educación tales como parvularios y psicólogos.

Se desarrollaron tres sets de minijuegos e historias dedicados a la enseñanza de las normas de distanciamiento social.

Se crearon piezas gráficas variadas de carácter caricaturesco y colorido para ambientar las historias, minijuegos y se incluyeron conceptos de los personajes que forman parte del material educativo del grupo MIDI

Se animaron tres historias con gráficos que tienen concordancia a cada historia, que fueron narrados con la voz de la actriz que caracteriza al personaje Lory.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Los juegos resultaron ser una herramienta llamativa y funcional al momento de tratar de transmitir un tema tan complejo como medidas de salud preventivas.

Los contenidos lúdicos favorecen los aprendizajes significativos.

La rima es un recurso narrativo que ayuda a memorizar conceptos.

Las ilustraciones cumplieron un papel muy relevante para llamar la atención de los usuarios en las historias y generar curiosidad durante los juegos.

Recomendaciones

Al diseñar juegos orientados a un público específico fue muy importante tener un feedback constante durante todo el desarrollo, así como contar con asesoraría de profesionales de las áreas relacionadas con la temática que se quiere ejecutar.

La planificación y el planteamiento de deadlines ayudo a tener un progreso visible, así se pudieron mejorar partes del diseño que al momento de la implementación generaban conflictos en el usuario.

BIBLIOGRAFÍA

[1] Unicef. (2020, Marzo 01). Protección de la niñez y adolescencia durante la pandemia del coronavirus (1st ed.) [Online]. Disponible en:

https://www.unicef.org/media/66276/file/SPANISH_Technical%20Note:%20Protection%20of%20Children%20during%20the%20COVID-19%20Pandemic.pdf

[1] Unicef. (2020, Marzo 10). Guía para proteger a los niños y apoyar la seguridad en las operaciones escolares (1st ed.) [Online]. Disponible en:

<https://www.unicef.org/lac/comunicados-prensa/covid-19-la-ficr-unicef-y-la-oms-publican-una-guia-para-proteger-los-ninos>

[1] Unicef. (2020, September 08). Coronavirus disease (COVID-19): What parents should know (1st ed.) [Online]. Disponible en:

<https://www.unicef.org/coronavirus/breastfeeding-safely-during-covid-19-pandemic>

[1] Organización Mundial de la Salud. (2020, Mayo 04). Preguntas y respuestas para los adolescentes y los jóvenes en relación con la COVID-19 (1st ed.) [Online].

Disponible en:

<https://www.who.int/es/news-room/q-a-detail/q-a-for-adolescents-and-youth-related-to-covid-19>

[1] Organización Mundial de la Salud. (2020, Mayo 04). Brote de enfermedad por coronavirus (COVID-19): orientaciones para el público (1st ed.) [Online]. Disponible en:

<https://www.who.int/es/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019/advice-for-public>

[1] Ministerio de Educación. (2019, Junio 01). Pasa la voz (1st ed.) [Online]. Disponible en:

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/07/Junio.pdf>

[1] Ministerio de Salud. (2020, Marzo 12). Medidas de protección básicas contra el nuevo corona (1st ed.) [Online]. Disponible en:

<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/07/Junio.pdf>

[1] El Comercio. (2020, Marzo 24). Coronavirus en Ecuador: Un ABC de la cuarentena, restricciones, teletrabajo (1st ed.) [Online]. Disponible en:

<https://www.elcomercio.com/actualidad/coronavirus-cuarentena-ecuador-teletrabajo-salvoconductos.html>

[1] Andrés Cadavid Jaramillo, Pablo Antonio Restrepo Escobar. (2019). Los videojuegos como herramienta psicoeducativa alternativa, al servicio del desarrollo del aprendizaje en los adolescentes (1st ed.) [Online]. Disponible en:

<https://www.elcomercio.com/actualidad/coronavirus-cuarentena-ecuador-teletrabajo-salvoconductos.html>

ANEXOS

Anexo 1



MinijuegosDistanci
amientoSocialDocur

Anexo 2



GuionesHistoriasDi
stanciamientoSocial

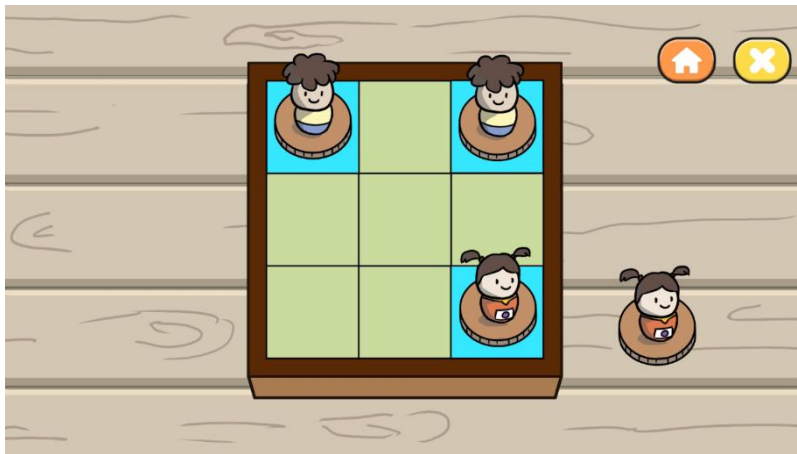


Figura 1.1

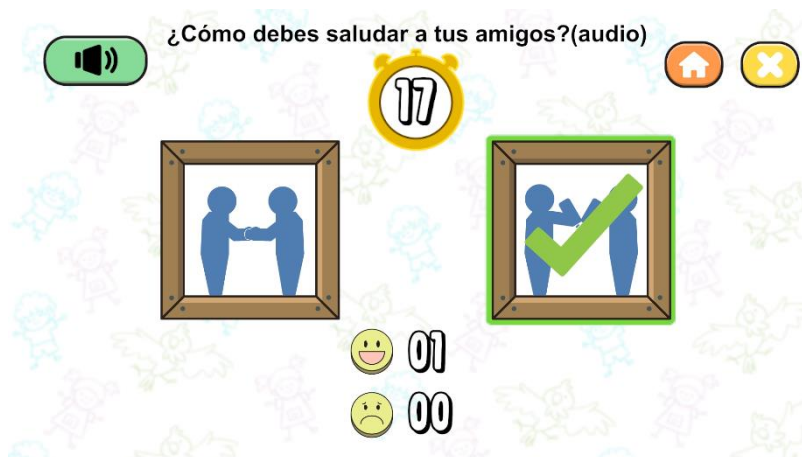


Figura 1.2

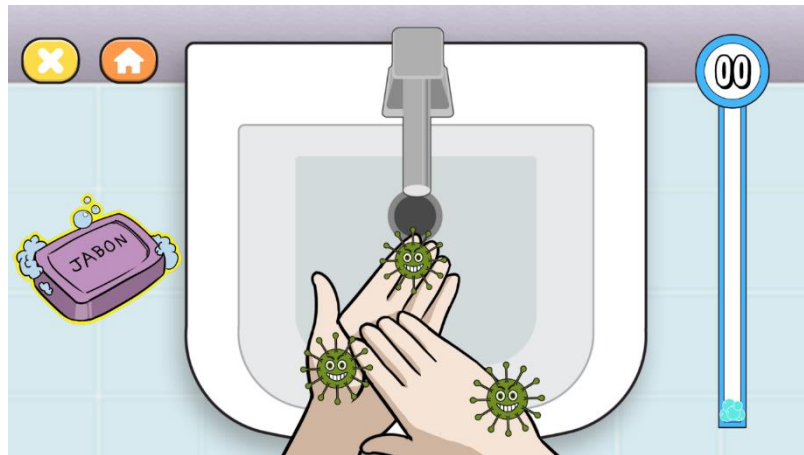


Figura 1.3

