



DECANATO DE ARTES Y COMUNICACIÓN

**Proyecto de Trabajo de Grado para optar por el Título de:
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO Y LICENCIATURA EN PUBLICIDAD**

Tema de investigación:

“Propuesta multimedia para la educación sexual de jóvenes dominicanos. Santo Domingo, D.N. 2017”

Sustentantes:

Sheila Pérez Salcedo	2013-2552
Jacqueline Segura Then	2014-1472
Gleyfler Salvador	2014-1717

Asesor:

Msc. Rubén Tascón

Santo Domingo, D. N., Noviembre 2017

LIBRO DE RESERVA
Este libro de reserva
NO debe ser sacado
de la Biblioteca.

Los datos expuestos en el presente proyecto
son de responsabilidad exclusiva de los
sustentantes.



 Índice



Agradecimientos	iv
Dedicatoria	viii
Introducción	xiii
Justificación	xvii

Capítulo I - Marco Teórico

1.1.Comunicación digital	2
1.1.1.Conceptos de comunicación digital	2
1.1.2.Medios de comunicación digital	4
1.1.3.Usos de los medios de comunicación y su importancia en la educación	7
1.2.Diseño multimedia	11
1.2.1.Concepto de diseño gráfico	11
1.2.2.Concepto de diseño multimedia	13
1.2.3.Aplicaciones de la multimedia en la educación	14
1.3.Diseño de una plataforma web	16
1.3.1.Concepto de diseño web	16
1.3.2.Principios básicos del diseño web	17
1.3.3.Arquitectura de la información	19

1.3.4.Ejemplos de plataformas web educativas	21
1.3.5.Tendencias en el diseño web 2017	25
1.3.6.Plataformas web de juegos educativos	29
1.4.Educación sexual en República Dominicana	31
1.4.1.Concepto de educación sexual	31
1.4.2.Antecedentes de la educación sexual en República Dominicana	33

Capítulo II - Marco Metodológico

2.1.Delimitación del tema de investigación	38
2.2.Planteamiento del problema	39
2.3.Objetivos	41
2.3.1.Objetivo general	41
2.3.2.Objetivos específicos	41
2.4.Tipo de investigación	42
2.5.Método de investigación	43
2.6.Población	44
2.7.Muestra	45
2.7.1.Tamaño de la muestra	45



×

2.7.2.Tipo de muestra	46
2.8.Técnicas o instrumentos	47
2.9.Presentación y análisis de resultados	48

Conclusiones	81
Recomendaciones	85
Bibliografía	89
Anexos	97

Capítulo III - Propuesta de diseño de una plataforma web para la educación sexual de jóvenes dominicanos

3.1.Concepto de propuesta	60
3.2.Proceso de creación y diseño de la plataforma web	62
3.3.Diseño de la estructura de la plataforma web	63
3.4.Tipo de navegación e interfaz	64
3.5.Wireframe	65
3.6.Diseño de elementos de la propuesta	67
3.6.1.Logo	67
3.6.2.Secciones	68
3.6.3.Plataforma web	69
3.6.4.Objetivo de los minijuegos	74
3.6.5.Detalle de un minijuego	78



 Agradecimientos



A mis padres, quienes me trajeron al mundo y me enseñaron a luchar para permanecer y crecer en el mismo, gracias. Por ustedes, soy una profesional muy inusual y bien preparada.

A mis profesores, que me mostraron de la mejor manera, que la enseñanza es solo otro nivel en el juego de mi vida, y de lo mucho que aprendí de ustedes, puedo aprender de mi misma. ¡Muchas gracias!

Gracias a mis amigos, que hicieron esa travesía menos aterradora que cuando tenía 16 años. Todo se ve gigante desde abajo, pero mientras vas subiendo la complejidad se acomoda a lo aprendido. Vivir traspasos de exámenes y fiestas con ustedes, son cosas que quedaran perpetuas en mi vida.

A mi asesor, Rubén Tascón, muchas gracias; por la guía y seguimiento de este proyecto final junto a mis compañeros logramos un gran resultado.

Muchas gracias al Universo, por siempre ponerme

en el trayecto correcto para aprender lo que la vida trae. Por enseñarme a reír y a llorar con la misma pasión y dejarme soñar que más allá de las estrellas están mis sueños. O sea, bien fáciles de alcanzar.

Agradecimientos especiales a mí misma, sabes que mereces esto y más.

Sigue disfrutando del viaje, agárrate bien. Que esto es solo el comienzo.

Sheila Pérez Salcedo



×

A Dios; a mis padres, Jacqueline y José Alejandro;
a mis hermanos: María Alejandra y Alberto; a mis
compañeros de Trabajo de Grado y asesor Rubén
Tascón, y a Benedicto Hernández.

¡MUCHAS GRACIAS!

Jacqueline Segura



En primer lugar, a Dios por haberme guiarme; en segundo lugar, a cada uno de los que son parte de mi familia a mi abuela Martina Castillo de los Santos, mi madre, por siempre haberme dado su fuerza y apoyo incondicional que me han ayudado y llevado hasta donde estoy ahora. Por último, a mis compañeros de tesis porque en esta armonía grupal lo hemos logrado y nuestro asesor Rubén Tascón.

Gleyfler Salvador



×

Esto va para mis padres y para mi hermano, quién siempre creyó que yo sería una buena para nada en la vida por mi intenso amor a la comida y mi incondicional apego a la cama. ¡JA! En tu cara.

Para Stephany Peña Mesa, quién compartió conmigo no solo los años universitarios sino esta nueva etapa de independizarme y juntas, aventurarnos en una nueva ciudad, estas líneas solo tú las entenderás y las sentirás en tus cachetes de la sonrisa tan grande que te provocarán:

“Cuando llegué a Santo Domingo, estaba preocupada por todo. ¿Las cosas funcionarían con mi novio? ¿Seré capaz de arreglármelas por mí misma? Pero, no estaba preocupada de mudarme contigo. No sé porqué. Es un sentimiento inefable.”

Para Carolyn y Ben, mis mejores amigos. Quienes siempre han estado ahí para mí. Aún recuerdo mi primer parcial de Diseño Informatizado con la profesora Suany, me quedé toda la noche vectorizando y Ben me mantuvo despierta hasta las 6 A.M. mientras hablábamos por llamada,

gracias a ti, aprobé con A.

Y a Carolyn, quien siempre me mantuvo confiando en mí misma y siendo una fiel porrista de mi manera de ser.

A mis compañeros de tesis, Gleyfler y Jacqueline. Fue una travesía pero lo logramos. Les deseo éxitos en su labor.

Para Johnny Dariel Calderón, tu existencia me dieron ganas de dar siempre lo mejor de mí en todos los aspectos, estuviste ahí para mí en cada momento y me ayudaste a motivarme para el seguimiento de este proyecto final. Con tu pasión por la vida me enseñaste la importancia del amor y siempre me inspiras simplemente siendo tú, eres sumamente especial para mí. Lo sabes.

También, me la dedico a mí porque sin mi imaginación este trabajo no sería lo que es: algo diferente. Me amo.

Sheila Pérez Salcedo



A todos los jóvenes dominicanos, estudiantes, profesionales interesados en mejorar su educación y la de su familia.

“El conocimiento se produce al responder las preguntas. Y el nuevo conocimiento surge de hacer preguntas; muy a menudo a nuevas preguntas acerca de viejas preguntas. Una vez que hayas aprendido a hacer preguntas...habrás aprendido cómo aprender y nadie podrá impedir que aprendas lo que tú quieras o lo que necesites saber”

- Neil Postman y Charles Weingartner

Jacqueline Segura



×

A:

Dios, por darme la oportunidad de vivir y por estar conmigo en cada paso que doy, por fortalecer mi corazón e iluminar mi mente y por haber puesto en mi camino a aquellas personas que han sido mi soporte y compañía durante todo el periodo de estudio.

A mi abuela por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo.

A mis padres por quererme y apoyarme siempre, esto también se lo debo a ustedes.

A mi novia, que durante estos años de carrera fue siempre mi apoyo para continuar y nunca renunciar, gracias por tu amor incondicional y estar siempre en apoyo para mí.

A mis tías Josefina Castillo y Adelaida Castillo, por siempre estar quienes con su apoyo han sido

parte fundamental en mi carrera.

Finalmente, y no menos importante a todos los maestros que conocí durante mi periodo universitario.

Todos aquellos familiares y amigos que no recordé al momento de escribir esto.

Gleyfler Salvador



La presente investigación se refiere al tema de la educación sexual, que se puede definir como un aprendizaje que forma parte de la educación en general, que se relaciona con la formación integral de la persona, abarcando desde sus valores, hasta su comunicación con personas de otro sexo, desarrollando comportamientos y actitudes en la persona.

La educación es un campo que siempre necesita reinventarse para maximizar el nivel de recepción de los estudiantes. Especialmente cuando en la educación, hay una rama con muchos tabúes: la educación sexual.

La característica principal de la problemática de la educación sexual en la República Dominicana es que se ha basado en campañas para evitar embarazos en adolescentes, o campañas para evitar la propagación de enfermedades de transmisión sexual. Cuando realmente se debe educar sobre relaciones interpersonales en el desarrollo del ser humano, para lograr el respeto propio y hacia los demás. Y así evitar consecuencias

como un embarazo no deseado o una enfermedad de transmisión sexual.

La investigación de esta problemática social se realizó por el interés de los jóvenes de querer educarse y no tener una vía segura. Según la entrevista realizada a una educadora sexual nos dice los jóvenes no tienen idea de lo que es realmente la educación sexual (esto lo confirmamos con la encuesta), y es difícil entender lo que no se conoce, una vez les explicas quedan encantados. Por medio de la multimedia pretendemos enseñar de manera digerible y ligera los puntos a conocer sobre el cuerpo humano y las relaciones sexuales.


A través de la adquisición de nuevos conocimientos, surgen preguntas. Con tantas fuentes en la red hay más probabilidades de desinformación, esto puede dar paso a creer ciegamente en lo primero que aparezca en la pantalla.

Una ventaja de buscar información en la red es su versatilidad, lo que antes se podía encontrar en un libro de 1,500 páginas se puede ver en un video de

15 minutos o menos, convirtiendo la adquisición de información en una tarea más interesante, ahí entra el diseño gráfico con la oportunidad de incorporar una plantilla atractiva para captar el interés en nuestros estudiantes.

Si existe una forma de impartir educación sexual utilizando herramientas multimedia que disminuya el miedo y que sea interesante, podemos lograr una enseñanza sin carcajadas invisibles por hablar de un tema "prohibido" que en realidad es un tema muy importante en la actualidad.

La habilidad de educar no es una fórmula establecida, mientras la sociedad avanza, el sistema de educación también, porque estas tácticas se presentan para facilitar cada aspecto de nuestras vidas, todo va cambiando al igual que la manera de pensar también. Por eso, implementar la multimedia no es una idea tan descabellada si es para el crecimiento colectivo que concebirá a una sociedad bien instruida.



Esta propuesta servirá para incentivar el conocimiento acerca de la educación sexual a través de la implementación de una plataforma web apoyada en la multimedia y en sus beneficios de educar mediante videos, animaciones y contenido audiovisual. Estará enfocado a un público de jóvenes dominicanos desde 15 hasta 23 años de edad. Como punto de innovación estaremos empleando minijuegos como soporte para cada uno de los tópicos que se estarán desarrollando en la plataforma, de esta manera aprenderán del contenido de una forma entretenida. Así conquistaremos los corazones de los jóvenes: educándolos mientras se divierten de una forma natural.

Existen diversos dispositivos multimedia, el más común es el móvil inteligente, mediante el cual se puede acceder a diversas redes sociales que proporcionan información de todo tipo y que es recibida en tiempo real. Utilizar este medio para emplear las medidas necesarias para que el público objetivo le interese en buscar sobre la educación sexual sin un planteamiento morboso

sino más bien, como una herramienta poderosa para conocer sobre la sexualidad y defenderse ante los peligros que ésta representa a la vez.

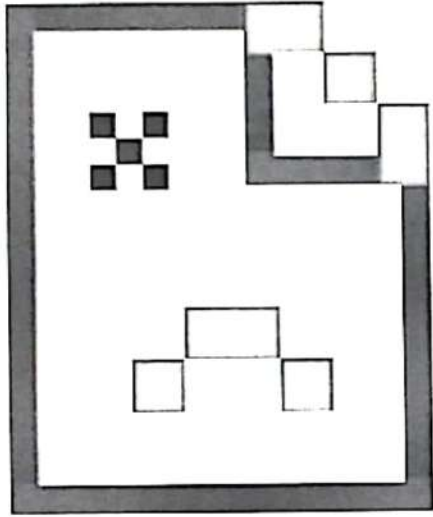
Muchas personas se preguntan cuál es la edad pertinente para hablarle a sus hijos sobre la educación sexual ya que se lo encuentran incómodo hablar sobre este tema con ellos. Los padres suelen evitar este tipo de tópicos y entienden que este es un trabajo directamente de doctores o hasta de los docentes en las escuelas. Es importante que los padres tengan una comunicación abierta con sus hijos y que desde temprana edad traten de explicar o en su defecto, responder a algunas de las curiosidades que puedan tener sus hijos sobre su cuerpo y gustos.

Según Martha Sáenz, (2013) "Cuando a mí se me plantea esta pregunta, referente a la edad adecuada para enseñar educación sexual a los hijos, mi respuesta es siempre la misma: "desde que nacen", muchas veces se sorprenden, y otras piensan que es una broma, pero lo que sí es cierto, es que no creen que esto se pueda llevar a cabo a

tan pequeña edad.”

Por este motivo, este trabajo tiene como fin proponer una campaña multimedia sobre la educación sexual, específicamente para los jóvenes dominicanos enseñándoles de manera interactiva y creativa cualquier duda que tengan sobre su educación sexual. Del mismo modo, se estudiará a fondo para determinar los medios más utilizados por este público objetivo para así crear y conceptualizar el mensaje que más se ajuste a sus necesidades.

Sin más, este proyecto se trata de invitar a los jóvenes dominicanos a conocer sobre la educación sexual y con ella prevenir posibles enfermedades de transmisión sexual, embarazos no deseados, respetar y valorar a los demás, mediante una herramienta que les sirva de guía de consulta y de fuente confiable.



Página no encontrada

Sigue intentado



01 Marco Teórico



✕ 1.1.1 Conceptos de comunicación digital

Toda interacción se fundamenta en una relación de comunicación. Según Lomonosov (1989) comunicación es todo proceso de interacción social por medio de símbolos y sistemas de mensajes. Incluye todo proceso en el cual la conducta de un ser humano actúa como estímulo de la conducta de otro ser humano. Puede ser verbal o no verbal, interindividual o intergrupala.

Comunicar consiste en transmitir un mensaje o información de un sujeto a otro, según Lasswell (1938), quién dice qué a quién en qué medio y con qué efecto. La comunicación tiene un carácter social que comprende a todos los actos mediante los cuales los seres vivos se relacionan con sus semejantes para transmitir o intercambiar información, para que la comunicación pueda fluir se necesita de un emisor que dice el mensaje y un receptor que reciba el mensaje. Mediante la comunicación podemos compartir en un contexto social determinado, es un proceso ligado al comportamiento humano y a las estructuras de la sociedad.

Marta Rizo García señala que, "la comunicación es, por tanto, un proceso fundamental y determinante de toda relación social, es el mecanismo que regula y que, al fin y al cabo, hace posible la interacción entre las personas" (García, 2013)

Antes de establecer el concepto de comunicación digital, tenemos que saber qué es la comunicación analógica. La comunicación analógica es todo lo que sea comunicación no verbal (Watzlawick, Bavelas , & Jackson, 1993), se basa en los movimientos corporales que realizamos cuando interactuamos con una persona, ya sean gestos, expresiones faciales, postura, la inflexión de la voz, la secuencia, el ritmo y la cadencia de las palabras mismas.

En la comunicación asistida por máquinas o comunicación digital se combinan tanto la comunicación masiva como la interpersonal. Con el surgimiento de la internet y la red mundial, estas comunicaciones ya no son tan diferentes (Dominick, Griselda, & Ángel, 2007).



× 1.1.1 Conceptos de comunicación digital

Con la ayuda de las máquinas las personas se comunican a través de dispositivos mecánicos de uno o varios receptores.

Varios autores resaltan las características de este tipo de comunicación y son las siguientes:

El receptor y la fuente están separados por tiempo y espacio.

El mensaje no perece, permitiendo almacenarlo en un papel (imprimiendo la conversación) en un disco duro o algún otro medio.

El alcance del mensaje se extiende, permitiendo amplificar y transmitir a larga distancia.

En el futuro la comunicación asistida por máquinas puede ser semántico o del entorno, al igual que en la comunicación interpersonal, aunque también puede ser mecánico. La interferencia del mensaje puede deberse a la máquina involucrada. En el futuro la comunicación asistida por máquinas será más importante. Los nuevos medios de comunicación móvil, como los teléfonos celulares, asistentes personales digitales, y los computadores laptops se volverán más populares,

y seguirán ampliando el alcance y el impacto de la comunicación personal. Es posible que internet se utilice más como un comunicador interpersonal que como un medio masivo. Cada vez son menos las diferencias entre la comunicación asistida por máquinas y la comunicación masiva. (Dominick, Griselda, & Ángel, 2007)



× 1.1.2 Medios de comunicación digital

De acuerdo a la Teoría de la Comunicación de Laswell, la comunicación digital es aquella que transmite la información a través de símbolos. Estos pueden ser lingüísticos o escritos.

Los medios digitales hacen referencia a cualquier medio codificado legible para máquina. Una vez codificado el medio digital, se pueden crear, visualizar, distribuir, manipular y reproducir en dispositivos electrónicos digitales.

La convergencia tecnológica propiciada por la llamada Revolución Digital constituye un conjunto de tecnologías cuyas aplicaciones abren un amplio abanico de posibilidades a la comunicación humana. (Jódar Marín, 2010). En los años 90 comenzó el auge de la comunicación vía computadora, popularidad que aún continúa. Cada día, se envían más de 500 millones de correos electrónicos. Es posible que el desarrollo del internet haya sido la causa del surgimiento de la comunicación en línea.

J. Dominick establece que, “el internet es una red

de computadoras...cuando buscas información, envías un correo, conversas en línea, diferentes redes están manejando tu mensaje” (Dominick, Griselda, & Ángel, 2007) . El internet surge en el 1970 cuando el departamento de Defensa Civil de Estados Unidos estaba preocupado por la vulnerabilidad de su red de computadoras si ocurriera un ataque nuclear. Los expertos en defensa de redes crearon una web interconectadas de redes de computadoras, diseñada para que cada computadora pueda comunicarse con cualquier otra computadora. Este sistema más adelante fue desarrollado por el Pentágono y lo denominó ARPANET. Como consecuencia, todos los que poseían un computador tenían acceso a un sin número de archivos de información. Convirtiendo al Internet en una fuente de información que ayudó a científicos por todo Estados Unidos.

Desde la década de los noventa el número de organizaciones conectadas ha ido creciendo exponencialmente. Y es que, el internet se ha convertido en una herramienta fundamental, especialmente para la comunicación. “El internet



1.1.2 Medios de comunicación digital

dejó de ser un medio para encontrar distracción y se convirtió en algo que usamos para todo" (Melton, 2017) Según José Melton en el Periódico La Prensa de México, establece que en la actualidad el internet no se consume ya, en su mayoría, sentado frente a una computadora, ahora lo más común es navegar desde el teléfono celular, y se puede usar desde cualquier lugar.

Existen un sin número de herramientas que han facilitado la comunicación interpersonal digital, "internet responde a la definición de espacio de comunicación en el que convergen o pueden darse diferentes tipos de comunicación, entre ellas, sin lugar a dudas también, la comunicación de masas: pasiva, unívoca y centrada en el emisor" (Llorca, 2005, p. 22)

Es por esto que el modo de compartir información de los medios de comunicación ha cambiado, y se han constituido en otra manera de consumir información. Las redes sociales han ganado importancia en la vida cotidiana, principalmente en los jóvenes.

Citando el artículo "Así usan los 'millennials' las redes sociales" escrito por Ana del Barrio para la revista El Mundo:

"Un estudio del Observatorio de Redes de la Consulta The Cocktail Analysis, patrocinado por la agencia de medios Arena y basado en una encuesta realizada a 480 jóvenes de 18 a 30 años, nos da algunas pautas: Los millennials chequean su Smartphone de manera compulsiva, ya que necesitan que pasen cosas de manera continua. De hecho, el 41% no puede vivir sin su móvil y un 65% tan solo desconecta una hora al día. Esto se debe a una búsqueda de estimulación permanente, en la que los jóvenes no se quieren perder nada. Las redes se convierten así en un refugio mediante el que se evaden de la realidad y huyen de los territorios conocidos y repetitivos." (Barrio, 2016)

Según lo reflejado en este estudio podemos usar ese comportamiento compulsivo de los jóvenes a favor para nuestro proyecto. El estudio también establece que los millennials valoran de ciertas redes la instantaneidad y la comunicación



× 1.1.2 Medios de comunicación digital

directa. También dicen que respecto a los vídeos “encuentran en él una fácil comprensión y la capacidad para contar una historia. También influye la soberanía que tiene el usuario sobre el formato: puede decidir cuándo lo pone, si lo para, si lo comparte...” (Barrio, 2016)



1.1.3 Usos de los medios de comunicación y su importancia en la educación

A nivel individual (Dominick, Griselda, & Ángel, 2007) y otros investigadores han catalogado mediante encuestas cuál es el uso funcional que se les otorga a los medios de comunicación masiva y se han clasificado en las siguientes categorías: conocimiento, diversión, utilidad social y evasión.

Conocimiento

El conocimiento es la capacidad de comprender un suceso por medio de la razón. Según Platón y Aristóteles, este se obtiene deduciendo nuevos datos adquiridos de manera directa o indirecta. Como lo expresa (Dominick, Griselda, & Ángel, 2007) el conocimiento es el acto de llegar a conocer algo.

Si llevamos estas definiciones al contexto que estamos trabajando, el individuo adquiere conocimiento mediante los medios de comunicación masiva cuando:

- Busca información sobre algo
- Se mantiene al día de un evento o noticia en específico

- Aprende sobre temas nuevos
- Satisface su curiosidad

La definición de conocimiento ha sido trabajada por diferentes disciplinas y autores (Díaz Muñante, 2004) define conocimiento como apropiarnos de las propiedades y relaciones de las cosas, entender lo que son y lo que no son. El individuo usa los medios de comunicación masiva como una herramienta para satisfacer su deseo de conocimiento en general.

Diversión

La Real Academia de España define diversión como la acción y efecto de divertir. La diversión es una circunstancia que produce alegría o entretenimiento. Según plantea (Dominick, Griselda, & Ángel, 2007) diversos autores indican que la diversión puede tomar diferentes formas, estimulación (emocional intelectual), escape de emociones reprimidas, y liberación emocional de energía. A diferencia de adquirir conocimiento, las actividades realizadas por el individuo son



✓ 1.1.3 Usos de los medios de comunicación y su importancia en la educación

simplemente para pasar el tiempo de una forma recreativa.

El individuo se divierte mediante los medios de comunicación cuando:

- Realiza actividades lúdicas
- Leer una revista
- Ver un programa de televisión

Los medios de comunicación han tomado esta necesidad del ser humano a su favor, y para lograr evitar que estos lleguen al aburrimiento, han ideado soluciones creativas como colocar revistas en la sala de espera de los consultorios, según (Dominick, Griselda, & Ángel, 2007) Ted Turner creó un canal de televisión especial para las terminales áreas dónde colocan noticias y comerciales solo para mantener al usuario entretenido. Esto quiere decir que parte del desarrollo que tiene hoy en día los medios de comunicación es para cubrir una necesidad del ser humano.

Utilidad Social

Las necesidades de las personas están jerarquizadas según su importancia. Si nos fijamos en el famoso gráfico de Abraham Maslow y su pirámide de las necesidades, vemos que cada necesidad ocupa una posición diferente. Hablemos de las necesidades sociales también conocidas como pertenencia a grupos y de amor. Maslow las describe como las menos básicas y estas son: el amor, el afecto y afiliación, en estas se concentran los aspectos sociales que dan paso a las relaciones interpersonales e interacción social. (Dominick, Griselda, & Ángel, 2007), afirma que un grupo de psicólogos identificaron una serie de necesidades de integración social que parecen surgir de la necesidad de afiliarse con otros. La función de los medios a la que va dirigida esta necesidad se llama Utilidad Social, que puede tomar diferentes formas. Por ejemplo, al hablar con de actividades sociales, conciertos, programas de televisión y videos musicales estás usando los medios como vehículo de conversación. Los medios proveen un punto en común para iniciar



× 1.1.3 Usos de los medios de comunicación y su importancia en la educación

una conversación o para romper el hielo como el famoso comentario que se hace en momentos incómodos en un elevador “Parece que va a llover, ¿viste el pronóstico del tiempo?”

El individuo se apoya de los medios como utilidad social cuando:

- Inician conversaciones con temas de conocimiento familiar para el otro
- Mediante el uso de la radio y la tv evitar la soledad
- Desarrollan relaciones parasociales

El termino de relación parasocial hace referencia a una relación social falsa que el individuo genera como resultado a la exposición momentánea o larga hacia un personaje real o ficticio. En un estudio realizado en el 1970 sobre relaciones parasociales entre la audiencia televisiva y los locutores noticieros, más de la mitad de las personas encuestadas estuvieron de acuerdo con la siguiente afirmación “Los locutores de noticieros son casi como amigos que ves todos los días.”

Evasión

La evasión es el efecto de crear una distracción para no afrontar una responsabilidad. Tener un pasatiempo o practicar algún deporte son formas de entretenimiento que a larga son formas de evasión a actividades cotidianas. J. Dominick (2007) alega que las personas usan los medios como métodos para evadir ciertas actividades que deben de hacer, creando una barrera entre ellos y estas actividades o personas.

El individuo evade sus responsabilidades usando los medios cuando:

- Evita quehaceres
- Pospone tareas
- Establece barreras con otras personas
- Se aísla de los demás

Algunos ejemplos de usar los medios como evasión son cuando se le pregunta a un individuo si ya sacó la basura y responde que lo hará cuando termine de ver un programa de televisión o leer una revista.





× 1.1.3 Usos de los medios de comunicación y su importancia en la educación

Educación

El uso de los medios en las aulas contribuye al debate, al intercambio, a la comunicación, y a un tipo de enseñanza que va más allá de la educación, (García A. , 2011). También lo expresa en un periódico digital colombiano que el uso de los medios de comunicación e información en las prácticas pedagógicas es un recurso indispensable para acercar el desarrollo de las competencias de los estudiantes a las dinámicas del mundo contemporáneo. El uso de los medios de comunicación en la educación es importante y cada día se ve más necesario impulsar su uso en las aulas de clase.

Las nuevas tecnologías crean una gran cantidad de posibilidades en lo que respecta a materiales curriculares, que la enseñanza tradicional no puede proporcionar, por lo que la tecnología debe completar a la enseñanza tradicional, acompañarla, pero siempre teniendo en cuenta que se debe adaptar a los planes de estudios previamente diseñados. (Castillo Santiago, 2009)

En su monografía, Manuel Sergio Castillo Santiago cita un famoso informe publicado en los años setenta, que dice que el 20% de la totalidad de la información que llega a un alumno lo hace a través de la Escuela, mientras que el otro 80% lo obtiene de medios externos al ámbito escolar. Partiendo de esta información, y teniendo en cuenta los medios de comunicación han modificado la manera de construir el saber, el modo de aprender, la forma de conocer. Las personas no solo aprenden contenidos y acceden a información. A partir de cualquier medio, por ejemplo, la televisión, pueden incorporar comportamientos sociales que asumen como cotidianos dentro y fuera de la escuela.

Los medios de comunicación en la educación son importantes porque:

- Son agentes poderosos transmisores de culturas
- Ayudan con la optimización del quehacer educativo
- Ayudan a entender la realidad
- Enseñan contenidos cognitivos



× 1.2.1 Concepto de diseño gráfico

de diseño: lavar platos, llevar una contabilidad o pintar un cuadro”, también agrega “una definición formal: diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad...”



× 1.2.2 Concepto de diseño multimedia

El Diccionario Internacional de Cambridge (Cambridge International Dictionary) define multimedia como el uso de una combinación de imágenes estáticas y móviles, sonido, música y palabras, especialmente en ordenadores o entretenimiento (Cambridge, 2000), según explica el Profesor Ramón Salaverría estaría la definición más ampliamente aceptada. Sin embargo (Feldman, 1994) citado por (Salavarría, 2001) describe el término como “una integración sin fisuras de datos, texto, imágenes de todo tipo y sonido en un único entorno digital de información”.

Por su parte la RAE, la define desde el origen etimológico latino (“multi” - ‘numeroso’ y “media” plural de médium: ‘medios’, ‘intermediarios’) da claras pistas de su significado esencial: multimedia es aquello que se expresa, transmite o percibe a través de varios medios.

(Pons & Jiménez Segura, 1998) citado por (Santana, 2007) define el término multimedia aplicado al hardware como una clase de sistemas de comunicación interactiva controlada por

ordenador que crea, almacena, transmite y recupera redes de información textual, gráfica y auditiva.

La multimedia se puede clasificar de acuerdo a la interacción del usuario, esta puede ser:

- Multimedia lineal: cuando el usuario no tiene control sobre las acciones de la aplicación.
- Multimedia interactiva: cuando se permite al usuario controlar ciertos elementos y decidir cuándo deben presentarse.
- Hipermedia: cuando se proporciona al usuario una estructura de elementos conectados a través de un sistema de navegación.



1.2.3 Aplicaciones de la multimedia en la educación

La multimedia se aplica en diferentes campos como son la educación, los negocios, el entretenimiento y la informática.

Según (Bravo Ramos, 2005) los sistemas multimedia son el resultado de la evolución y del acceso a lo que se ha denominado era del conocimiento. Lo que nos ha permitido entrar en una época de cambios nada comparable con lo que se ha vivido hasta ahora. Las instituciones educativas dominicanas han intentado ingresar este tipo de conocimiento, pero no ha ido más allá en los salones de clase y según (Darias, 2001) lo confirma diciendo lo siguiente "la inercia de lo tradicional, la resistencia al cambio, la velocidad de crecimiento de las tecnologías versus el proceso de asimilación del uso de las mismas, el miedo a lo desconocido la falta de formación docente..."

Varios autores como (Requena, 1985; Crook, 1998, Darias, 2001) presentan distintas opciones para integrar el uso del medio informático en los centros escolares, aquí algunas opciones: El ordenador como tutor, El ordenador como objeto de la

instrucción, El ordenador como herramienta, El ordenador como entorno educativo, El ordenador como aprendiz. Para esta investigación se definirá qué quieren decir estos autores con "El ordenador como entorno educativo" y comparando con "El ordenador como tutor".

El ordenador como entorno educativo potencia el aprendizaje por descubrimiento, libre o guiado. Entre estos programas tenemos la simulación (proporciona un medio simulado en el que los estudiantes investigan en áreas diversas), los juegos (incorporan la posibilidad de modificar estrategias) y los micro mundos (favorecen los aspectos constructivos, los alumnos aplican sus conocimientos llevando a cabo actividades creativas, exploran y construyen nuevas ideas). (Santana, 2007)

A diferencia del ordenador como tutor como explica (Santana, 2007) es una modalidad que instruye al alumno en determinada área del conocimiento, le plantea preguntas, controla su progreso, en fin, la acción tutorial va al ritmo del



× 1.2.3 Aplicaciones de la multimedia en la educación

estudiante. Según (Crook 1998) es muy popular porque presenta intercambio verbal que asemejan los diálogos entre docente y alumno.

Esto quiere decir que el computador intente ser un sustituto del docente, pues su función es transmitir conocimientos mediante las capacidades del computador.

En los negocios la aplicación de la multimedia incrementa beneficios a la empresa, estos pueden ser:

- Mercadotecnia
- Presentaciones corporativas
- Comunicación interna y capacitación
- Publicidad
- Páginas de internet
- Demostraciones digitales de productos
- Catálogo digital de productos

Su aplicación en el entretenimiento proporciona información al usuario en actividades sociales y personales.

Según (Santiso Fenández & González González, 2005) el diseño facilita la usabilidad y visibilidad de los contenidos. Además de ser un elemento estético, aporta la funcionalidad en la virtualización de los contenidos.



× 1.3.1 Concepto de diseño web

Un sitio web es un conjunto de páginas web relacionadas a través de una estructura de navegación, con el objetivo de hacer pública y universalmente accesible una cierta cantidad de información. Para alcanzar dicho objetivo, los sitios deben concebirse con un criterio arquitectónico y construirse desde los cimientos, con una visión sistemática y una lógica adecuada a su función específica. (Bosch, 2002)

El diseño web no es simplemente la implementación del diseño convencional ya que abarcan diferentes aspectos. Como dice (Campos, 2005) el diseño web es una actividad multidisciplinar y reciente, tanto como lo son las nuevas tecnologías. Se alimenta de fuentes como el diseño gráfico y las artes visuales, la programación de aplicaciones informáticas, el diseño de interfaces, la redacción de contenidos, la animación, la publicidad, el marketing y otras muchas disciplinas.

El diseño web ha visto amplia aplicación en los sectores comerciales de internet, especialmente en la World Wide Web. Según un artículo publicado

en línea de una agencia especializada en servicios de diseño web profesional dice que "el propósito del diseño web no sólo es lograr un efecto visual agradable y armonía entre los distintos elementos que integran un plataforma web, sino también alcanzar un óptimo desempeño en su operación y máximo nivel de exposición posible para cumplir satisfactoriamente con la función de promoción para la que son creados los sitios". La revista también expresa que "el diseño web es una de las disciplinas tecnológicas que han venido evolucionando rápidamente en esta última década y se ha convertido en una de las áreas de mayor oportunidad dentro de una industria en constante evolución y crecimiento. (Milenium, n.d.)

"Diseñar es un proceso creativo que combina arte y tecnología para comunicar ideas." (Campos, 2005)

Este proyecto busca apoyarse del diseño web para captar la atención de un público joven-adulto.



× 1.3.2 Principios básicos del diseño web

De acuerdo a (Graham, 2007) en su libro titulado "Basic principles of design", ella concluye que los principios básicos del diseño son el énfasis, contraste, balance, justificación, repetición y ritmo. Mientras que (Wong, 1993) los divide en cuatro grandes grupos: elementos conceptuales, visuales, de relación y prácticos. A pesar de ser principios básicos de diseño en general el diseño web se apoya en estos elementos para obtener mejores resultados.

(Seigel, 1997) en Técnicas avanzadas para el diseño de páginas web citado por (Lamarca Lapuente, 2013) distinguía tres generaciones en el desarrollo de las interfaces WWW:

Web de primera generación

- Estructura lineal
- Inserción de fotografías y líneas de separación
- Baja definición

Web de segunda generación

- Íconos en lugar de palabras subrayadas en azul

- Menú de opciones
- Fondos coloreados o con imágenes
- Bordes azules alrededor de las figuras interactivas

Web de tercera generación

- Hegemonía del diseño sobre la tecnología
- Utilización de metáforas
- Uso de un layout tipográfica y visual para la descripción de una página bidimensional
- Estructura de entrada - área central - salida

Sin embargo, (Lamarca Lapuente, 2013) establece que se puede hablar de una cuarta generación de webs en las que prima tanto el diseño gráfico como la tecnología. También (Lamarca Lapuente, 2013) indica que los webmasters ya no son solo diseñadores gráficos, sino expertos informáticos que han de conocer los nuevos lenguajes, dominar las nuevas herramientas de programación, conectividad a base de datos, seguridad, entre otros. El hipertexto ya no es una colección de textos enlazados, sino un espacio de intercambio de servicios de todo tipo: culturales, informativos,

1.3 Diseño de una plataforma web



1.3.2 Principios básicos del diseño web

comerciales y sociales.

(Tosete Herranz, 2001) resume en seis conceptos las disciplinas implicadas en el diseño web según la experiencia del usuario:

- Arquitectura de la información: misión y objetivos estratégicos, clientes y sus expectativas, estudio sectorial/análisis competitivo, definición y organización de los contenidos, interacción, navegación, rotulado y búsqueda.
- Diseño de la interacción: definición de servicios, definición de las tareas, diagrama de interacción, storyboards.
- Usabilidad: métodos de indagación, métodos de inspección, test de usabilidad, análisis de logos.
- Accesibilidad: directrices y pautas de accesibilidad, test de accesibilidad.
- Diseño de la información/diseño gráfico: aspecto de sensación, diseño de contenido/página, diseño de la interfaz, diseño artístico/creativo.
- Programación y tecnologías: hardware, software, estándares web.

El diseñador Gabriel Lora entrevistado por Diana Lora (Lora Díaz, 2009) establece que, si la navegación no te ubica fácilmente en cualquier punto del site, pues la página no funciona. Esto incluye que los documentos, imágenes, sean de poco peso, para que la página cargue lo más rápido posible. Si no carga rápido, el usuario se va y quizás no vuelva nunca más.



1.3.3 Arquitectura de la información

La arquitectura de la información es definida como el arte y la ciencia de organizar espacios de información con el fin de ayudar a los usuarios a satisfacer sus necesidades de información. La actividad de organizar comporta la estructuración, clasificación y rotulado de los contenidos del sitio web. (Toub, 2000) citado por (Hassan, Martín Fernández, & Iazza, Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información, 2004)

Según (Hassan, Martín Fernández, & Iazza, Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información, 2004), el objetivo principal de definir una correcta arquitectura de información es facilitar al usuario la recuperación de información. Poder navegar fácilmente el contenido de la página y saber dónde está cada información que necesita.

El término de Arquitectura de la información fue utilizado por primera vez por Richard Saul Wurman en 1975, quien citado por (Hassan & Martín Fernández, 2003) la define como “el estudio de la

organización de la información con el objetivo de permitir al usuario encontrar su vía de navegación hacia el conocimiento y la comprensión de la información”.

Otra definición de Arquitectura de la información la dice (Arenzana, 2016) “es el arte y la ciencia de dar forma a productos y experiencias relacionadas con la información con el fin de fomentar la facilidad de uso y la localización de los elementos”

Basado en las definiciones anteriores podemos concluir que la Arquitectura de la Información es la forma de organizar todos los elementos que componen una página web que puedan ayudar al usuario tener una experiencia satisfactoria en la búsqueda de información.

(Morville & Rosenfeld, 1998) citado por (Carreras, 2011) dice que el arquitecto de información es la persona que debe identificar la misión (los objetivos) y la visión (las expectativas de los usuarios) de la página web, determinar los contenidos y funcionalidades de la página, facilitar



× 1.3.3 Arquitectura de la información

el acceso mediante sistemas de organización, etiquetado, navegación y búsqueda y planificar en previsión de futuras modificaciones y crecimiento de la página. El objetivo habitual de un usuario al acceder a una web es satisfacer una necesidad de información y/o realizar una transacción. (Carreras, 2011)

(Carreras, 2011) también expone que existen tres estrategias de las que dispone un usuario para satisfacer su necesidad de información en una página web:

- Búsqueda, utiliza la caja de búsqueda y analiza e interacciona con los resultados.
- Ayuda, por comodidad o desesperación el usuario reclama que se le oriente y señale dónde se encuentra el contenido.
- Navegación, explora a partir de los enlaces de la web.

La Arquitectura de la Información no debe confundirse con la Experiencia de Usuario, son dos campos que tienen sus diferencias, pero

se relacionan entre sí. Según (Quer, 2016) la experiencia de usuario o UX es el conjunto de factores y elementos que hacen referencia al nivel de satisfacción total de usuarios cuando utiliza un producto o sistema. El resultado de la UX es la generación de una percepción positiva o negativa de un producto, servicio o dispositivo. En pocas palabras, decir si les gusta o no a los usuarios.

“La arquitectura de la información, en todas estas dimensiones, ha estado durante años fuertemente ligada a los productos web, especialmente aquellos que dan acceso a grandes volúmenes de contenidos”. (Hassan Montero, 2015)



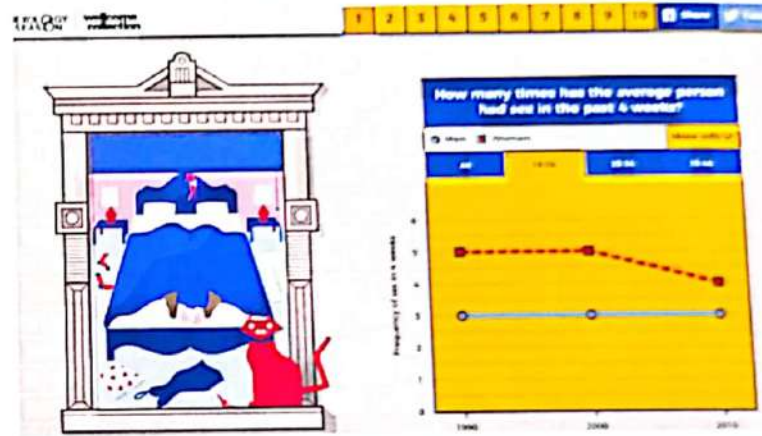
1.3.4 Ejemplos de plataformas web educativas

Nombre del sitio web: SexbyNumbers (2014)

Sitio web: <http://sexbynumbers.wellcomecollection.org>

Breve descripción: Sex by Numbers es un proyecto que surgió de una exhibición en el museo Wellcome Collection de Inglaterra. La exhibición que tiene como nombre Sexology Season toma acción dentro y fuera del museo e incluye tres programas en Manchester, Brighton y Glasgow incorporando actuaciones en vivo, filmes, salones, conversatorios y eventos de literatura.

Sex by numbers de David Spiegelhalter profesor en Risk en la Universidad de Cambridge, se basa en estadísticas recopilada de diferentes estudios, donde revela una serie de exageraciones, errores de comunicación y las mentiras que rodea el sexo en la sociedad moderna. La plataforma web Sex By Number para Wellcome Collection, hace una breve sinopsis del libro mediante 10 infográficos bajo el concepto de "Mirar por la ventana del mundo del sexo".



Nombre del sitio web: La Constitución Argentina (2017)

Sitio web: <http://laconstitucion.com.ar>

Breve descripción: La Constitución Argentina, digitalizada con un poderoso buscador de palabras, artículos, secciones, y temas en cuestión de segundos. Es un proyecto sin fines de lucros y realizado de forma independiente. Según Agustín Giménez creador de la plataforma digital "El proyecto de la Constitución Argentina es la realización de una idea que tuve hace un par de años atrás: buscaba data sobre unos artículos de



× 1.3.4 Ejemplos de plataformas web educativas

nuestra Carta Magna y me costaba trabajar sobre los mismos con los PDF o sitios muy viejos que encontraba en Google”.

En un artículo publicado en el periódico online argentino (TECNO) expresan que “para crear la plataforma, los creadores bajaron un PDF, lo convirtieron a Word y sobre ese documento fueron creando tags y meta tags de artículos y secciones. Giménex explica que una vez terminado ese proceso diseñamos la forma de poder entender el objetivo de cada parte y lo bajamos a un esqueleto inicial. Luego el equipo del estudio de diseño le dio vida a la plataforma web y estuvimos trabajando sobre el buscador, los resultados que muestra, las diferentes formas de buscar y cómo evitar malas experiencias de usuario.



Nombre del sitio web: Little Being

Sitio web: <http://www.littlebeing.org>

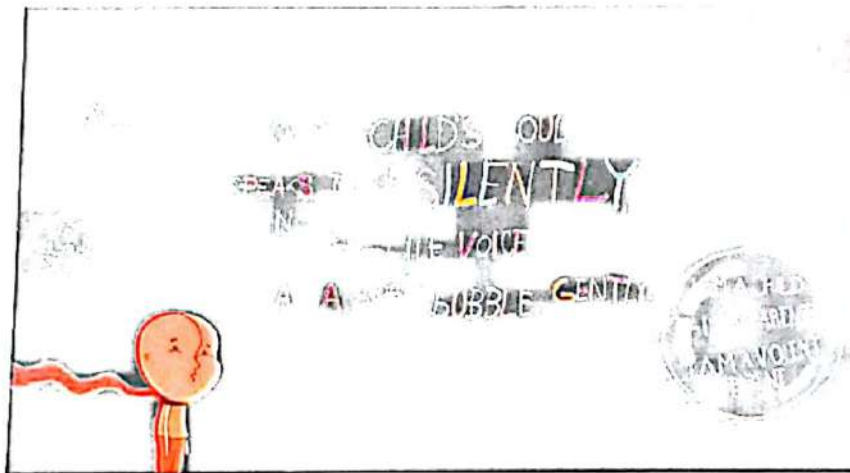
Breve descripción: Little Being es una plataforma web que trabaja con niños que necesitan según ellos lo expresan, atención, protección, cuidado y entendimiento; en una palabra, amor, especialmente por sus padres. Aunque está diseñado para prevenir la violencia infantil, Little Being puede ser considerado para personas que están enfermas, socialmente débiles y marginadas.

Según el creador del sitio, en la sección de su



× 1.3.4 Ejemplos de plataformas web educativas

Historia expresa que fue creado para informar al público sobre la violencia infantil y qué puede suceder si las personas están ciegas para darse cuenta de lo que pasa a su alrededor.





× 1.3.5 Tendencias en el diseño web 2017

Al igual que las tendencias de la moda, las tendencias en la web están en constante cambios y esto es porque están muy influenciadas con el desarrollo de la tecnología y la cultura. Las tendencias pueden surgir partiendo de una necesidad o simplemente cambios que han ganado popularidad en el área.

Colores brillantes

El color da a los diseñadores web más control sobre lo que debe y lo que no debe ser visto. Se utiliza estratégicamente para crear interés visual o la atención del usuario directo. Según (Graham, 2007) el color es la propiedad que posee un objeto de producir diferentes sensaciones en la vista como resultado de la manera en la que este se refleja o emite la luz.



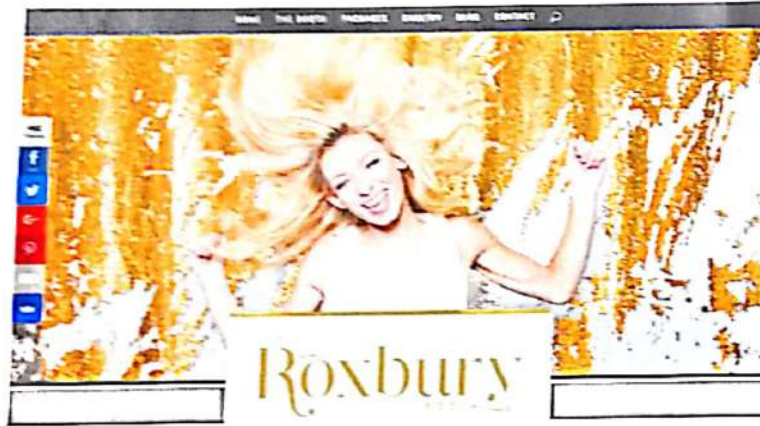
Fuente: makeitbright.diadora.com

Fotografías grandes

Una imagen vale más que mil palabras. Una tendencia que está creciendo es la de sustituir palabras por imágenes grandes a toda pantalla. Este es el mejor elemento para lograr comunicar a detalle lo que la web ofrece. El uso de fotografías espectaculares ayuda a conseguir un diseño que atrae.



1.3.5 Tendencias en el diseño web 2017



Fuente: <http://roxburybooth.com>

Tipografía dramática y en movimiento

Una buena tipografía aporta a la personalidad de la marca. El uso de tipografías grandes, fuertes con siluetas monocromáticas tienen un efecto impactante, original y único. Los textos deben ser cortos, pero de fácil lectura y atractivos permitiendo una visualización rápida en la página principal.

Según en un artículo de la plataforma web Love Visual Marketing, Gabriel González expresa que "el uso dramático de la tipografía está adaptado

para comunicar jerarquía o atraer la atención del usuario mediante la creación de un interés visual".



Fuente: <https://www.pumperlgsund-bio.de>

Diseño plano/ Flat design

Este es un tipo de diseño que se introdujo en abril del 2014 por Google. Se utilizan elementos que ayuden a crear el diseño lo más realista posible para disfrute del usuario. Para lograrlo utilizan sombras, profundidad y degradado.

Según Google, este lenguaje visual se caracteriza por opciones de color deliberadas, imágenes de



1.3.5 Tendencias en el diseño web 2017

borde a borde, tipografía a gran escala, y espacios en blanco intencional.

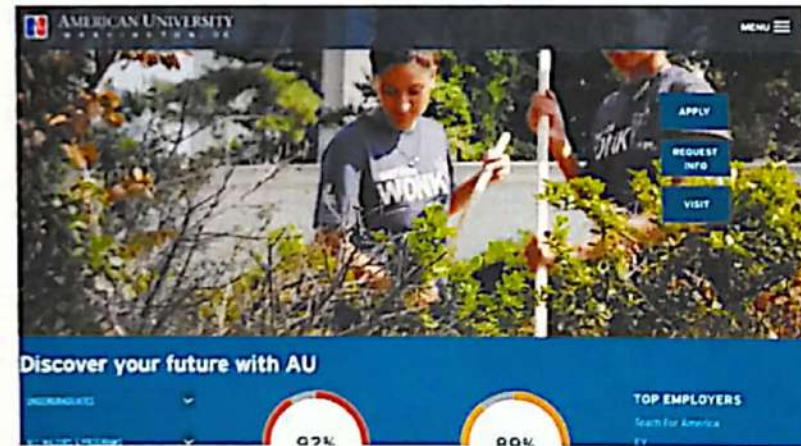


Fuente: <http://www.kisiodigital.com>

Animaciones y videos

La inserción de un video o varios en la página de principal es una práctica que se ha ido desarrollando desde hace ya varios años. Este es un recurso que bien realizado logra conectar con el usuario. En este ejemplo de página de American University, va mostrando diferentes historias dentro del campus. Este video genera cercanía con los estudiantes actuales, nostalgia a los

egresados y curiosidad a los estudiantes de nuevo ingreso. También que es una buena forma de darse a conocer para las personas que ingresen a este sitio.



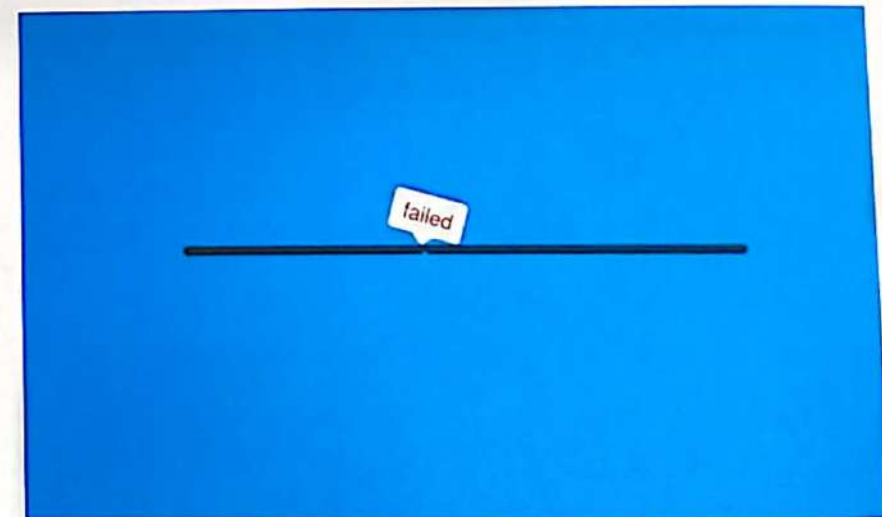
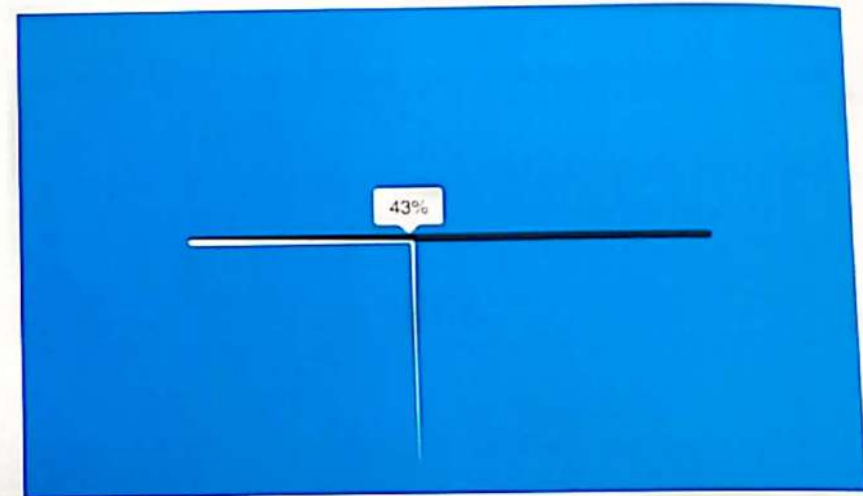
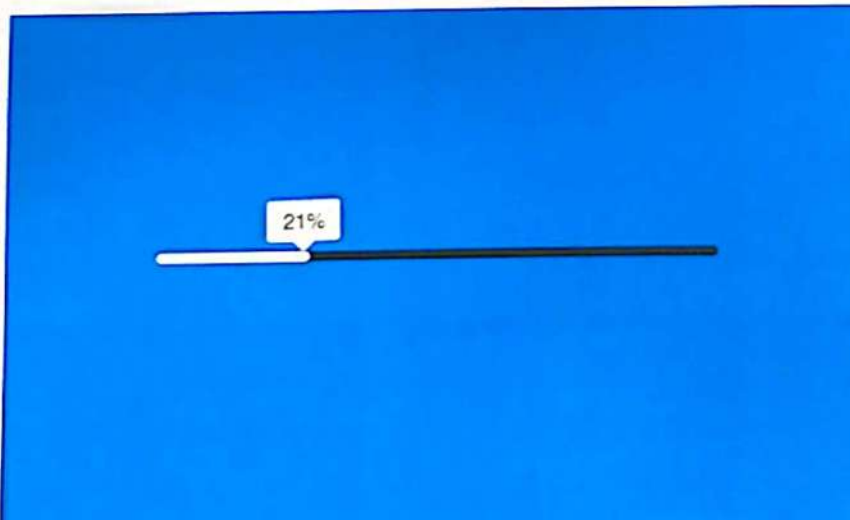
Fuente: <http://www.american.edu>



1.3.5 Tendencias en el diseño web 2017

En cuanto a las animaciones, son un conjunto de herramientas que aportan al contexto y ayudan al usuario a tener una experiencia más interactiva y entretenida. Dentro de algunos ejemplos podemos citar desde el "loader" al momento de cargar la página se coloca un coteo interactivo en el que va aumentando el porcentaje hasta la página estar cargada completamente.

Las animaciones es una herramienta que debe ser utilizada con moderación, pues cargar un sitio web de las mismas puede perjudicar la experiencia del usuario, creando contenido distractor e incluso disminuir el comportamiento de la página hasta volverla más lenta.



Fuente: <https://www.40defiebre.com/tendencias-en-diseno-web-2017/>



× 1.3.6 Plataformas web de juegos educativos

El juego es utilizado como herramienta privilegiada para facilitar y dinamizar procesos de enseñanza y aprendizajes individuales y colectivos. Desde la enseñanza se combinan distintos aspectos: participación, dinamismo, entretenimiento, interpretación de papeles, colectividad, modelación, retroalimentación, carácter problemático, obtención de resultados completos, iniciativa, carácter sistémico y competencia. (Arandujo, 2012)

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educador, pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. Es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar

a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo el educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos. (Chacón, 2008)

Según el Blog CAE, una plataforma educativa es un entorno virtual intuitivo y amigable en el que hay muchas funcionalidades para optimizar tiempo y ahorrar dinero a los centros educativos. Dentro de sus ventajas encontramos:

- Ahorro de tiempo
- Ahorro de dinero
- Mayor participación de los alumnos
- Optimiza la tarea de los docentes
- Aumenta las interacciones de los estudiantes
- Provee oportunidades a los estudiantes de practicar con exámenes online
- Aumenta la eficiencia entre la comunicación



× 1.3.6 Plataforma web de juegos educativos

de docentes y estudiantes

- Construye comunidades educativas
- Se puede disponer de más información

Los videojuegos son importantes recursos didácticos que se ha desaprovechado durante años en el ámbito educativo. Esto es un hecho que apuntaba Enrique Morales Corral (2009) en uno de sus estudios. Los docentes han reaccionado un tanto negativamente a la utilización de un material considerado hasta hace poco como meramente lúdico en el desarrollo de sus clases, pero poco a poco este hecho va perdiendo adeptos y cada vez son más los profesores que quieren hacer un hueco entre sus técnicas metodológicas para los videojuegos. Ya son la herramienta del presente y lo serán más aún en el futuro. (Corral, 2009)

Según (Latorre, 2013), los juegos en general desde sus orígenes han intentado simplificar la realidad planteando problemas cotidianos desde diferentes puntos de vista. Al igual, por el mero hecho de la evolución, esos juegos han dado lugar a videojuegos que siguen imitando la realidad e

incluso van más allá de ella proponiendo medios para la expresión de la creatividad subyacente en la mente de los niños. Así, el videojuego no es más que el fruto de la evolución de juegos clásicos adaptándose a los nuevos tiempos en los que vivimos.

Los juegos didácticos o educativos sirven como estímulo para el desarrollo de sus aptitudes básicas, por lo que no solo logran desenvolverse a través de estas actividades nuevas actividades sino que además desarrollan sus capacidades cognitivas, creativas y de interacción social.



× 1.4.1 Concepto de educación sexual

Definiendo la palabra Educación según Lorenzo Luzuriaga dice que es “Una función real y necesaria de la sociedad humana, mediante la cual se trata de desarrollar la vida del hombre y de introducirlo en el mundo social y cultural apelando a su propia actividad”

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS), se entiende por sexualidad a una dimensión fundamental del hecho de ser humano. Se expresa de en forma de pensamientos, fantasías, deseos, creencias, actitudes, valores, actividades, prácticas, roles y relajaciones. La sexualidad es el resultado de la interacción de factores biológicos, socioeconómicos, culturales, éticos y religiosos o espirituales. La sexualidad se practica y se expresa en todo lo que somos, sentimos, pensamos y hacemos (Pérez, 2016)

La Educación Sexual de acuerdo al manual de Metodología de la Educación Sexual publicado por el Instituto Nacional de Educación Sexual (1976) la define como la parte de la educación sexual que incorpora los conocimientos bio-psico-sociales de

la sexualidad, como parte de la formación integral del educando. Su objetivo básico es lograr la identificación e integración sexual del individuo y capacitarlo para que cree sus propios valores y actitudes que le permitan realizarse y vivir su sexualidad de manera sana y positiva, consciente y responsable dentro de su cultura, su época y su sociedad.

“La educación sexual es un proceso continuo y gradual que forma parte de la educación general y que procura lograr en los educandos la plenitud en su realización personal y en la comunicación con las personas del otro sexo, para que puedan asumir las responsabilidades frente a los hijos y a la sociedad. La educación sexual además de dar conocimientos (información), desarrolla actitudes y comportamientos” (Valdez, 1971)

Según Eleonore Luckey “La educación sexual ha sido considerada como parte de la “educación para la vida familiar”, la cual a su vez puede incluirse bajo el encabezamiento de “relaciones interpersonales” o “desarrollo humano”. Dos medios de presentar



1.4.1 Concepto de educación sexual

su contenido han sido contemplados: 1) como una materia en sí, manejada ya sea por un solo maestro o por un equipo compuesto por un generalista y diversidad de especialistas, o 2) como parte integral de materias que ya son solo impartidas en las escuelas...En cualesquiera de los casos, se ha señalado que la preparación de maestros sería decisiva y determinaría el formato del material, así como la calidad de la enseñanza”

El objetivo fundamental de la educación sexual es la realización de una sexualidad plena, armónica y madura. Que el individuo tenga una sana actitud básica ante el sexo y la vida, permitiéndole una comunicación equilibrada con el otro sexo dentro de un contexto de responsabilidad humana. Dentro de los objetivos de la educación sexual podemos decir que ayuda a que un individuo madure plenamente sus facultades para que consiga su máximo desarrollo en bien de una mejor realidad personal y de una mejor participación en la dinámica social. La educación sexual pretende mejorar los factores profundos de la personalidad.



× 1.4.2 Antecedentes de la educación sexual en República Dominicana

Según Sonia Romero en un Editorial del Listín Diario, si la familia, los niños, niñas y adolescentes no tienen información sobre sexualidad humana y su propio desarrollo, los adolescentes no podrán estar preparados para prevenir los embarazos no deseados, en la relación de pareja no habrá equidad de género y serán familias más vulnerables a la violencia de género, y adultos más propensos a las infecciones de transmisión sexual (ITS) así como el VIH y sida.

El Ministerio de Educación de la República Dominicana realizó un curso virtual en el año 2006, llamado “Educación Integral En Sexualidad en el aula: enfoques para un abordaje eficaz” la coordinación general la tuvo Minerva Pérez, Directora General de Orientación y Psicología. Este curso tenía como objetivo general “Ofrecer las herramientas y conceptos básicos sobre sexualidad y educación sexual, así como aquellos conceptos que por su vinculación con la temática resultan de gran importancia para su comprensión y manejo en la práctica docente”.

De acuerdo a un documento publicado en este curso, la educación sexual se ha venido implementando en el sistema educativo dominicano de manera gradual y puntual desde hace varias décadas. Inicialmente la educación sexual era llevada a cabo por instituciones aliadas al MINERD y con énfasis en el nivel medio.

En el 2000 se diseña e inicia la implementación del Programa de Educación Afectivo Sexual (PEAS) dirigido a todos los niveles: inicial, básico y medio, y subsistema de personas jóvenes y adultos; con guías de orientación por nivel.

En el 2001 el PEAS fue sometido a un proceso de revisión con la finalidad de hacerlo cada vez más coherente. Con el currículo más actualizado y revisado, surgió como parte del proceso en el 2013 “Los Lineamientos del Sistema Educativo para la Educación Afectivo Sexual en los Centros Educativos” este documento plantea como propósito de la educación integral en sexualidad.

Desde el 2014 se inicia la integración al currículo revisado y actualizado de cada nivel y área



× 1.4.2 Antecedentes de la educación sexual en República Dominicana

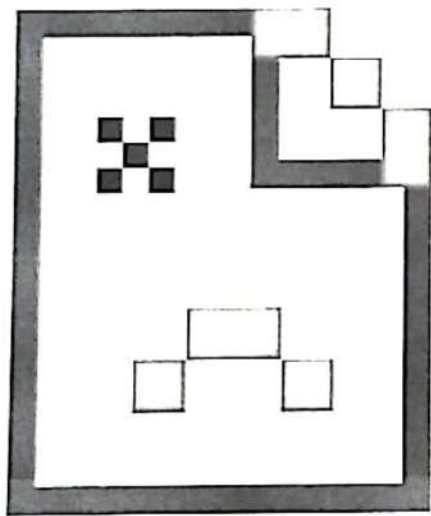
de las competencias, conceptos, contenidos, procedimientos, actitudes y valores vinculados a la educación integral en sexualidad.

En el 2015 se inicia el proceso de Transición de un programa de carácter transversal e implementado a través de proyectos puntuales de corte preventivo, a la definición e implementación de una Estrategia de Educación Integral en Sexualidad (EIS) fundamentadas en los enfoques curriculares y que promueve el desarrollo integral de los y las estudiantes.

El Programa de Educación Afectivo Sexual se viene ejecutando desde el 1996 por la Secretaría de Estado de Educación de la República Dominicana. Este programa tiene como propósito la promoción de los valores, las capacidades afectivas, y comunicativas, el cambio de actitudes y prácticas de vida, la calidad de la educación, la equidad y la reducción de riesgos desde la visión del desarrollo humano integral. El programa propicia el desarrollo de la autoevaluación y el autocontrol, fortalece las relaciones interpersonales e intrapersonales y

provee estrategias de negociación y mediación. También trabaja la comunicación en familia, promueve una masculinidad basada en el respeto y la igualdad, da a conocer medidas preventivas de embarazos no deseados y garantiza la permanencia de las adolescentes embarazadas en los centros educativos.

Desde el 1979 el PEAS ha logrado la capacitación de más de 10,000 docentes del nivel medio, 355,304 estudiantes del nivel medio y 48,746 del nivel básico. Ha realizado un Diplomado en Consejería para 640 orientadores y psicólogos que trabajan en centros educativos. Ha producido materiales de apoyo a la aplicación del PEAS con enfoques integrales y sustentados en la educación en valores. Mayor capacidad de coordinación y cooperación institucional, lo cual ha fortalecido la estrategia. Fue reconocido por el Banco Mundial como experiencia exitosa de un programa de educación sexual integrado al currículo. En resumen, el PEAS es un programa de educación exitoso en el sector educativo oficial.



Página no encontrada

[Pasa la página](#)



02 Marco Metodológico

Según el Ministerio de la Juventud en la República Dominicana los jóvenes abarcan un rango de edad de 15 a 35 años, según las Naciones Unidas los jóvenes abarcan un rango de edad de 15 a 23 años. Este estudio se limitará a los jóvenes dominicanos de acuerdo al rango de edad establecido por las Naciones Unidas, residentes en el Distrito Nacional de la República Dominicana. Cubrirá un periodo de investigación de 4 meses. De septiembre a diciembre del año 2017.

El móvil de este trabajo radica en proponer mediante una plataforma web una fuente de información atractiva para aprender sobre la educación sexual. En el caso de esta investigación se busca que, de una manera fácil los jóvenes dominicanos tengan este conocimiento de una forma didáctica e interactiva.



×

Existen discusiones de que si la educación sexual debe ser trabajo de las escuelas o debe ser responsabilidad de los padres. La doctora en Sociología Rosario Espinal dice “Los tabúes sociales hacen que muchos padres, sumidos en la vergüenza y la timidez, no expliquen a sus hijos las distintas aristas y consecuencias de las relaciones sexuales. Por eso, los niños y jóvenes aprenden sobre sexualidad fundamentalmente con amigos o través de los medios de comunicación”

Algunos programas de educación sexual o segmentos dentro de la programación regular han servido de fuente para obtener respuestas a aquellas preguntas que los jóvenes tienen miedo a preguntar. Esto trae como consecuencia que no siempre la información obtenida sea la adecuada.

Según Sonia Vásquez (2015), representante auxiliar del Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA) en República Dominicana, “apenas el 7% de nuestros jóvenes reciben educación sexual”.

Esto quiere decir que no solo una pequeña

población de jóvenes recibe educación sexual, sino que también recibe lo mínimo de esta información. Siendo un problema para el futuro de los jóvenes en consiguiente para el desarrollo del país.

La mayoría de los esfuerzos del gobierno y las fundaciones de la República Dominicana es de prevenir el embarazo no deseado, enfocados directamente en los jóvenes mayores de 13 años con escasos recursos, pero no existe un plan enfocado a los demás factores que intervienen en la educación sexual.

La educación sexual no es solo conocer las enfermedades de transmisión sexual más comunes, es conocer cómo el cuerpo humano reacciona a los diferentes cambios, no solo se trata de cuál es la edad en la que llega la primera menstruación, o de explicar cómo nacen los niños, también se refiere a temas como cambio de voz, vello púbico, erecciones y otras experiencias que pueda tener el joven en su crecimiento. Factores los cuales son desconocidos hasta por los mismos padres, ya que, la palabra sexual los asusta y



solo piensan en el “acto”. Como consecuencia a este desconocimiento es que ocurren los abusos sexuales, ya que la información que se obtiene por un tercero sobre la sexualidad es sobre el placer y no la otra cara de la sexualidad.

Citando a Uriel Ortíz Soto, (2016) “El único medio de defensa de que disponen los niños y adolescentes para defenderse del abuso sexual y demás obscenidades muy propias de los tiempos actuales, es que conozcan plenamente el funcionamiento de sus órganos sexuales, mantenerlos engañados con teorías que no corresponden a la realidad, es sembrar cizaña y suspicacia para que acudan a reuniones clandestinas de sexo, sin ninguna orientación de sus padres y mayores, pululan disfrazados: en centros comerciales, culturales, deportivos o de diversión, entre otros” Tomando en cuenta el texto anterior, se entiende que la base para disminuir los problemas o situaciones peligrosas es conociendo explícitamente sus términos y aún más, si una figura respetable por el joven le instruye.

Si el joven dominicano está interesado en buscar información sobre su educación sexual y no tiene un lugar donde preguntar y sentirse satisfecho, vamos a hacer el uso de herramientas multimedia para que estas preguntas puedan ser respondidas.



2.3.1 Objetivo general

“Desarrollar una plataforma web para educar eficientemente a los jóvenes dominicanos sobre la sexualidad”

2.3.2 Objetivos específicos

- Mencionar los medios que usan los jóvenes para buscar información.
- Señalar los dispositivos multimedia que más usan los jóvenes dominicanos.
- Identificar los elementos multimedia que tienen mayor grado de recordación entre los jóvenes dominicanos.
- Sugerir estrategias de comunicación multimedia para incentivar la educación sexual.





2.4 Tipo de investigación

Capítulo :

×

Es una investigación aplicada porque la misma requiere de la búsqueda de información para poder resolver problemas prácticos de la vida cotidiana o controlar situaciones prácticas.

Con esta investigación buscamos acercarnos un poco más al problema de la Educación Sexual y proponer una posible ayuda para lograr prever que la desinformación continúe.



×

Método deductivo porque se analiza lo general para luego llegar al objetivo principal presentando conclusiones relevantes e importantes sobre el estudio ya realizado.



2.6 Población

×

La población estará compuesta por un total 184,979 de jóvenes dominicanos de ambos sexos residentes en el Distrito Nacional con edades entre 15 y los 24 años, con acceso y uso a los medios masivos de comunicación. Información suministrada por la Oficina Nacional de Estadísticas del IX Censo Nacional de Población y vivienda realizado en el 2010.

Grupo de edad	Total
15 - 19	91,544
20 - 23	93,435



× 2.7.1 Tamaño de la muestra

Para calcular la muestra se estará usando la siguiente fórmula:

$$n = \frac{Z^2(P)(Q)N}{(N-1)(e^2) + Z^2(P)(Q)}$$

Valores:

n: tamaño de la muestra

Z: nivel de confianza (1.96 = 95%)

p: probabilidad de que suceda el hecho (0.5)

q: probabilidad de que no suceda el hecho (0.5)

e: error de estima (0.05)

El tamaño de la muestra es de un total de **384** personas.

$$n = \frac{1.96^2 (0.5)(0.5)184,979}{(184,979-1)(0.05^2) + 1.96^2 (0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{3.8416 (0.5)(0.5)184,979}{(184,978)(0.0025) + 3.8416(0.5)(0.5)}$$

$$n = \frac{(0.9604)184.979}{462.445 + 0.9604}$$

$$n = \frac{177,838.8106}{463.4054}$$

$$n = 384$$

Debido a que n equivale a 384, según nuestro criterio determinamos usando la tabla de Laura Fischer, que n será equivalente a 203, asumiendo así un porcentaje permisible de error en ambos sentidos (p y q) de un 3% lo que también permitió un tamaño preciso para un grado de confianza de 95%. Esto fue así por las limitaciones de tiempo en el desarrollo del estudio.



× 2.7.2 Tipo de muestra

Se seleccionó un tipo de muestreo aleatorio simple ya que todos los individuos tienen la misma probabilidad de ser seleccionados.



La técnica a utilizarse será la encuesta puesto que esta proporciona resultados más claros y es una herramienta más sencilla con la cual se puede evaluar lo que piensan los encuestados.

La entrevista facilitará la recopilación de datos más precisos y de carácter cualitativo sobre la opinión de los entrevistados. De esta forma, favorecerá un recuento de las experiencias dentro del tema tratado y se extraerá información desde la base directa. Por tanto, las técnicas o instrumentos que se utilizarán en este trabajo de grado serán la encuesta y entrevista.

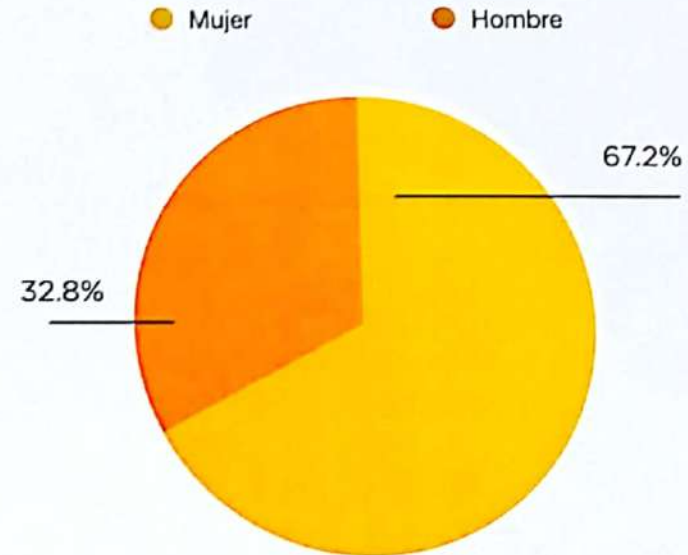
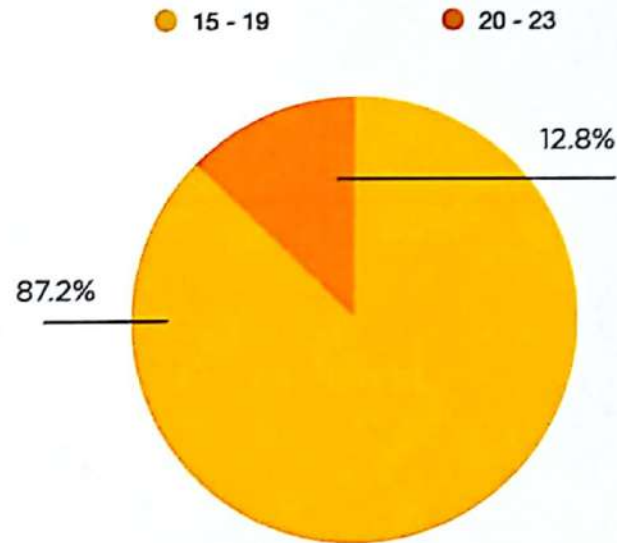


× Pregunta 1

Pregunta 2

¿Edad?

¿Género?



Dentro del rango de encuestados de 250 jóvenes, el 87.2% de la población, resultó ser de 20 - 23 años de edad, mientras que el 12.8% lo obtuvo la categoría de 15 a 19 años de edad.

Según el género el 67.2% de la población significa la totalidad de jóvenes mujeres encuestadas y 32.8% representa a los hombres.

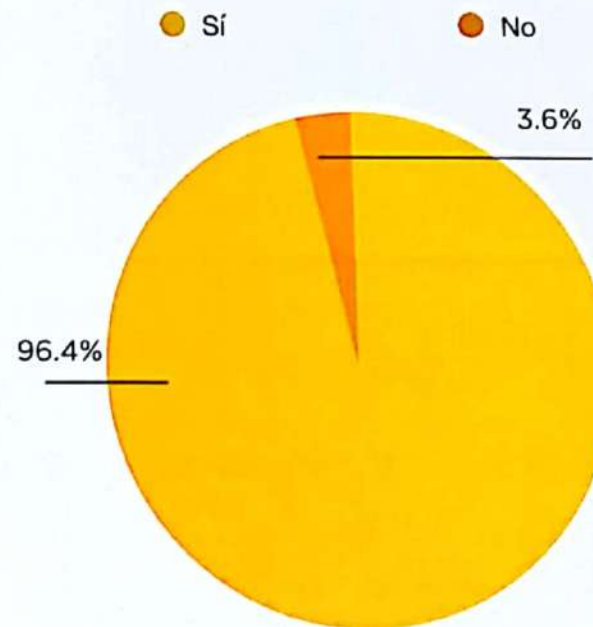
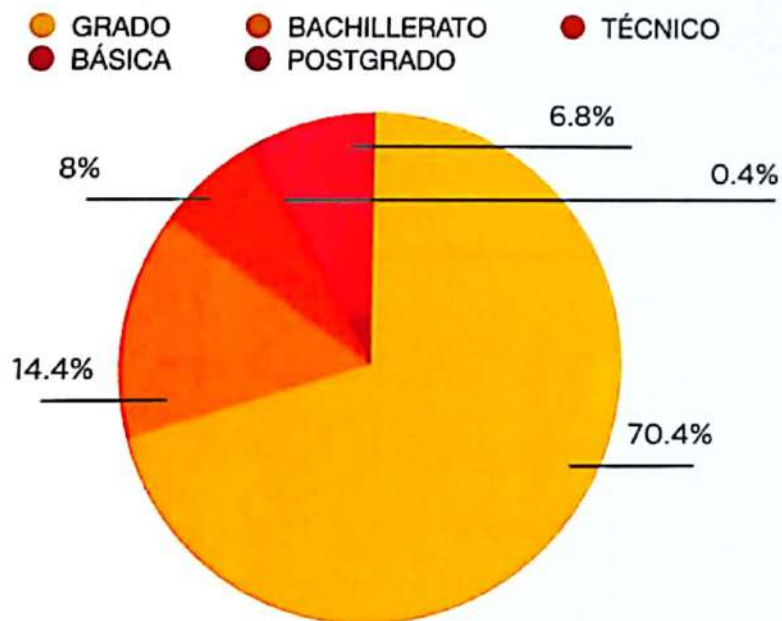


× Pregunta 3

Pregunta 4

Nivel educativo actual

¿Conoce usted qué es educación sexual?



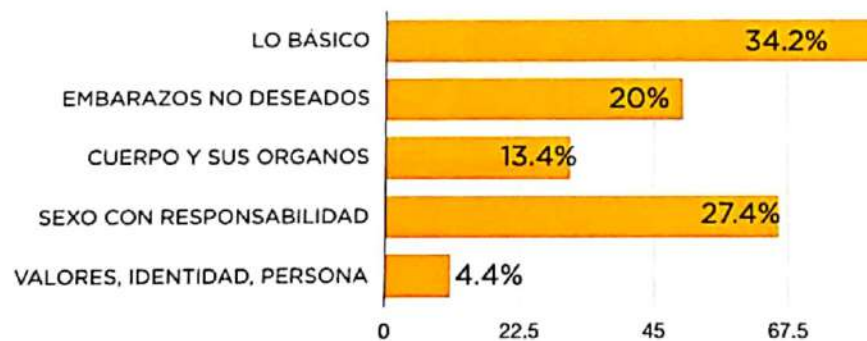
Según el nivel educativo actual de la población encuestada, el 70.4% tiene un grado universitario, el 14.4% es bachiller, el 8% tiene un postgrado, el 6.8% es técnico y finalmente un 0.4% está en básica.

Según el conocimiento de la población encuestada sobre la educación sexual, un 96.4% afirma tener conocimientos, mientras que el 3.6% no tiene conocimiento.



× Pregunta 4.1

Si su respuesta es sí, por favor déjenos saber qué conoce.



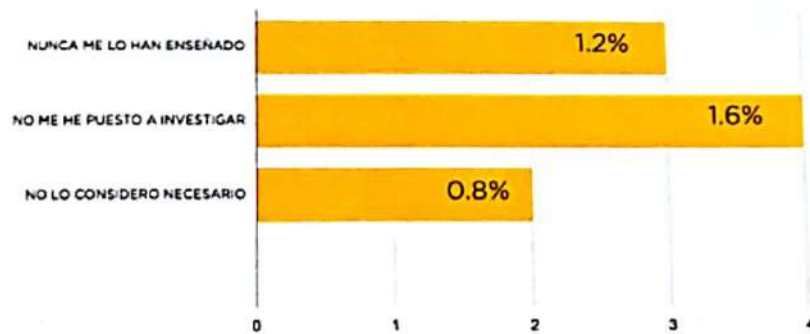
El 34.2% de la población encuestada dice conocer lo básico, el 27.4% dice conocer sobre el sexo y tener una relación sexual con responsabilidad, el 20% afirma que conoce sobre los métodos de protección y prevención de embarazos no deseados, el 13.4% dice que conoce sobre el funcionamiento del cuerpo y los órganos reproductores, finalmente un 4.4% se acerca a la definición de Educación Sexual contenida en el manual Metodología de la Educación Sexual publicado por el Instituto Nacional de Educación sexual: “lograr la identificación e integración sexual del individuo y capacitarlo para que cree sus propios valores y actitudes que le permitan realizarse y vivir su sexualidad de manera sana y positiva, consciente y responsable dentro de su cultura, su época y su sociedad”.

De la población encuestada que respondió conocer qué es educación sexual, estas fueron las respuestas más frecuentes acerca de qué conoce sobre el tema.



× Pregunta 4.2

Si su respuesta es no, por favor déjenos saber por qué no le ha interesado conocer sobre este tema.

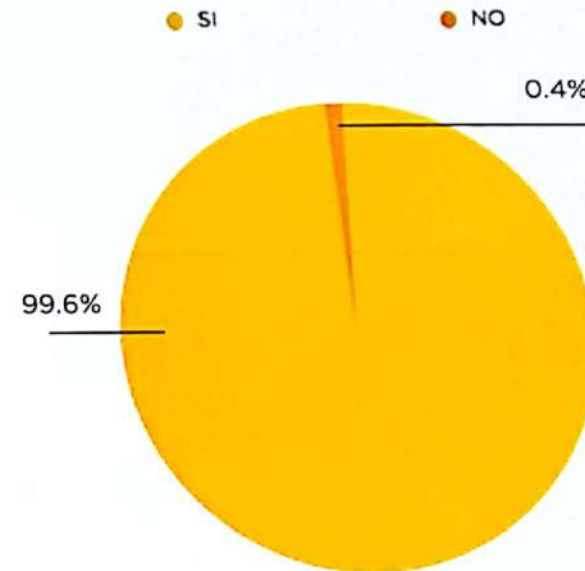


De la población encuestada que respondió no conocer qué es educación sexual, estas fueron las respuestas más frecuentes acerca de por qué no le ha interesado conocer sobre el tema.

El 1.6% de los encuestados que respondió que no dice que se ha interesado porque nunca se ha puesto a investigar, el 1.2% dice porque nunca se lo han enseñado, el otro 0.8% dice que no lo considera necesario.

Pregunta 5

¿Considera qué es importante la enseñanza de la educación sexual?

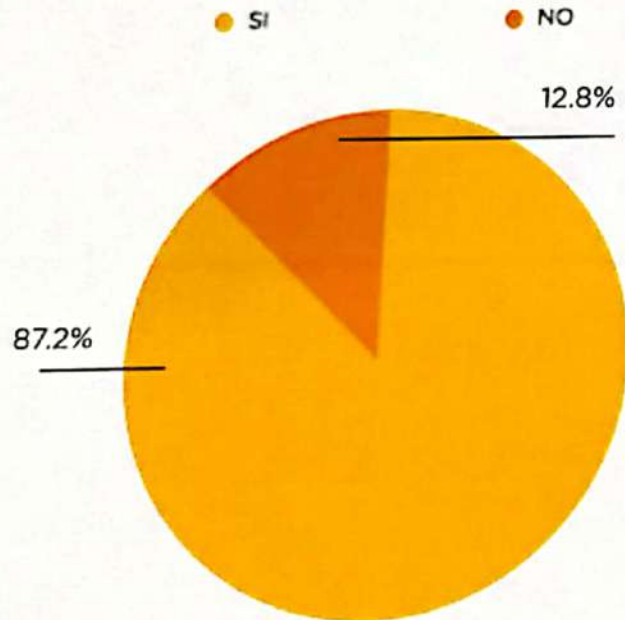


Según la población encuestada el 99.6% considera que sí es importante, mientras que el 0.4% considera que no es importante.



× Pregunta 6

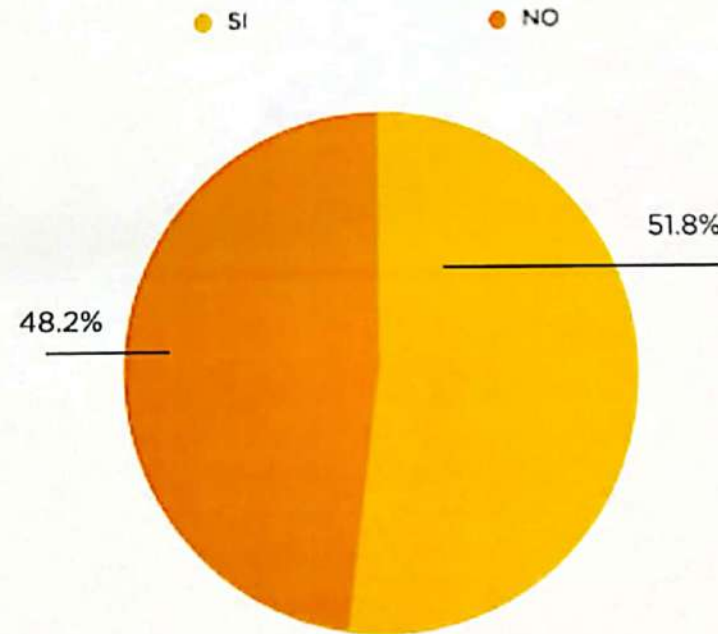
¿Ha buscado alguna vez información referente a la educación sexual?



Según las respuestas de haber buscado alguna vez información referente a la educación sexual 87.2% dice que sí, mientras que el 12.8% respondió que no.

Pregunta 7

¿En las consultas que ha hecho sobre sexualidad, la respuesta encontrada ha sido inmediata?

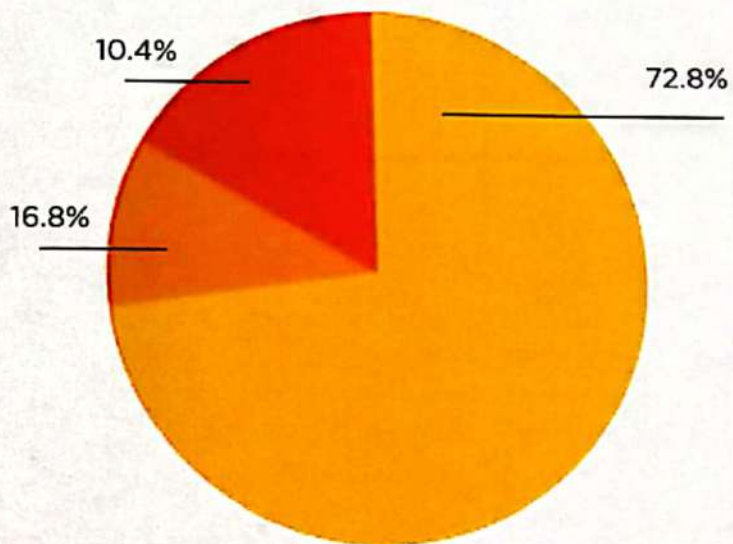


Según la población encuestada, el 51.8% respondió que su respuesta ha sido inmediata y el 48.2% respondió que no.

× Pregunta 8

¿Qué le haría confiar en la información de una aplicación o plataforma web de educación sexual?

● VERACIDAD ● RECOMENDACIONES ● VISUAL

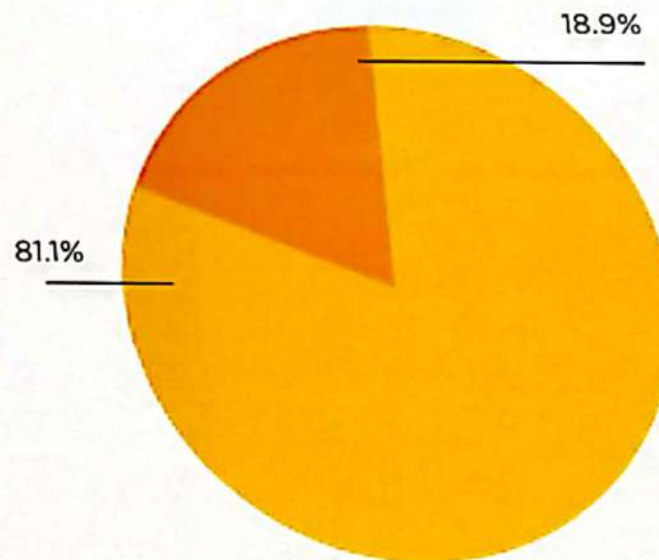


Según la población encuestada, el 72.8% confía en la veracidad de la información, el 16.8% confía en recomendaciones de otras personas, y el 10.4% confía en la visual o interfaz de la plataforma.

Pregunta 9

¿Tiene algún recurso virtual que visita con frecuencia cuando tiene preguntas sobre sexualidad?

● SI ● NO



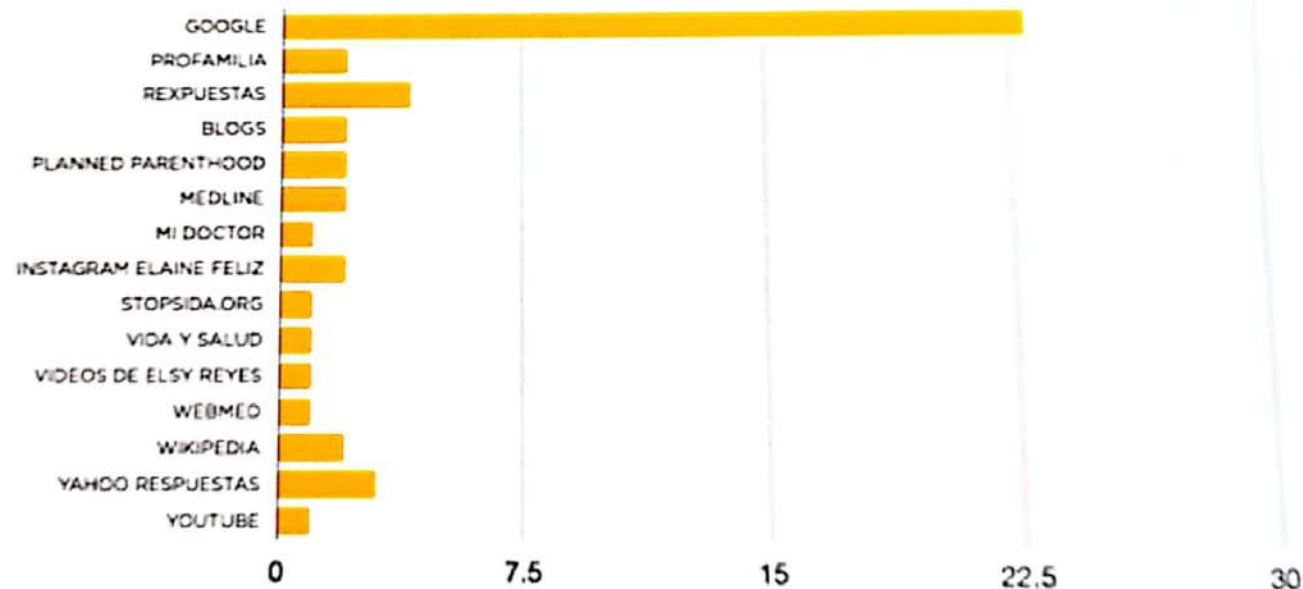
Según la población encuestada, el 81.1% dice que sí, mientras que el 18.9% responde que no.



× Pregunta 9.1

Si su respuesta es sí, por favor díganos cuál.

Profamilia, Blogs sobre sexualidad, Planned Parenthood, MedLine, Instagram de Elaine Feliz, y Wikipedia con un 0.8%, por último, con 0.4% están los Ginecólogos, stopsida.org, Vida y Salud, Videos de Elsy Reyes, WebMD y YouTube.

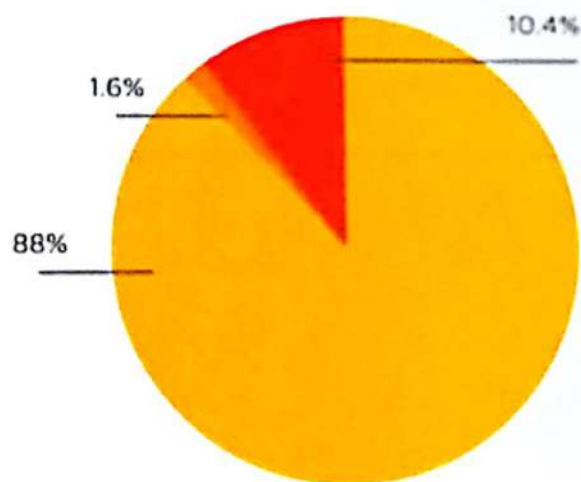


De la población encuestada el 19.2% afirmó tener un recurso que visita con frecuencia cuando tiene preguntas sobre sexualidad. Entre los más popular están Google con un 9.2%, Rexpuestas con 1.6%, Yahoo Answers con 1.2%, luego le siguen

× Pregunta 10

¿A dónde se dirige para buscar información de temas importantes?

● INVESTIGO ● BIBLIOTECA ● PREGUNTO

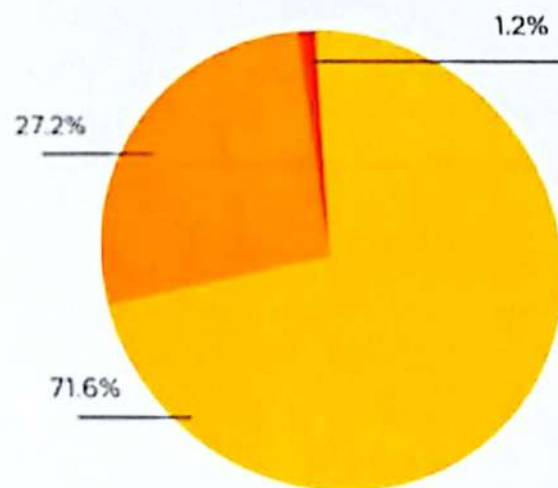


Según el lugar donde se dirige a buscar información de temas importantes, el 88% investiga en una plataforma web, el 10.4% pregunta a una persona y por último el 1.6% se dirige a una biblioteca.

Pregunta 11

¿Cuál de estos dispositivos utilizas más como herramienta de consulta de información?

● CELULAR ● COMPUTADOR ● TABLETA

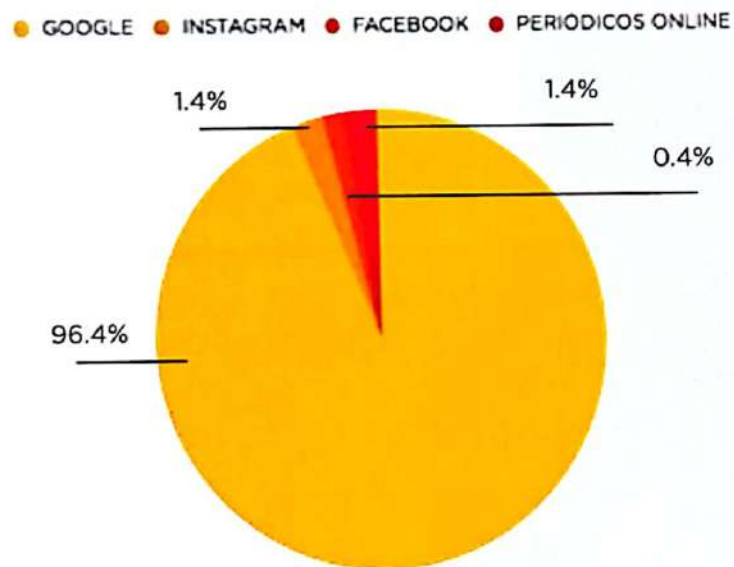


Según el dispositivo más utilizado como herramienta de consulta de información, el 71.6% usa el celular, el 27.2% usa el computador y el 1.2% usa una tableta.



× Pregunta 12

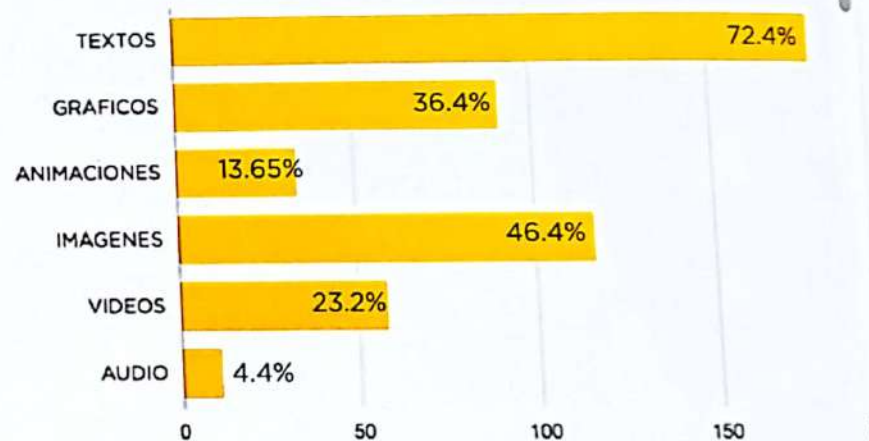
¿Por cuales de estas plataformas has realizado consultas de información?



Según las plataformas de consulta de información utilizadas, el 96.4 busca en Google, el 1.4% busca en Instagram, otro 1.4% busca en periódicos digitales y el 0.4% busca en Facebook.

Pregunta 13

¿Al momento de buscar información qué es lo primero que capta su atención?



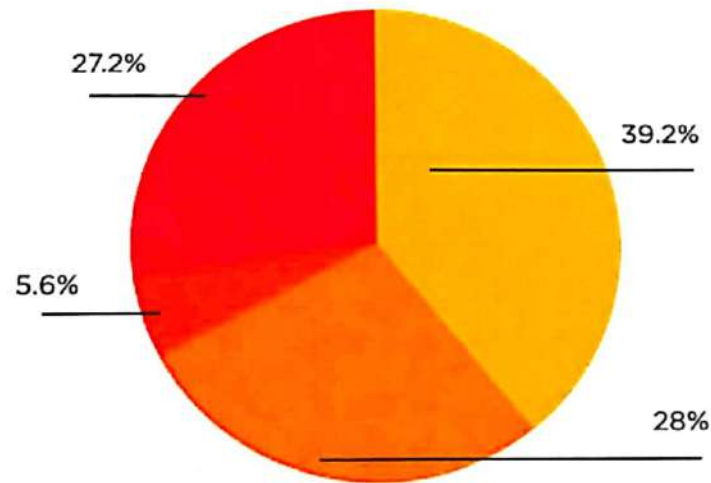
Según lo primero que capta la información el 72.4% de la población encuestada responde que los textos, el 46.4% dice que las imágenes, el 36.4% dice que los gráficos, el 23.2% dice que los videos, el 13.65 dice que las animaciones, y por último el 4.4% responde que el audio.



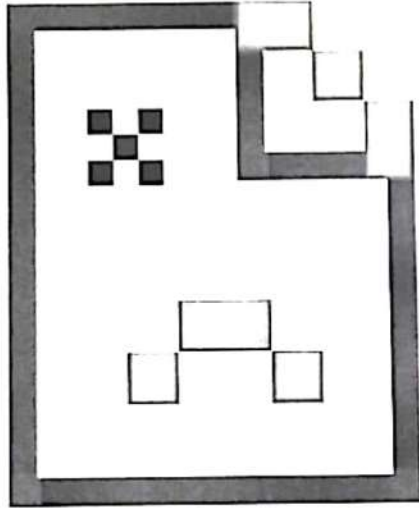
× Pregunta 14

¿Cuál de estos elementos consideras más explicativo y confiable?

● TEXTO ● INFOGRAFIA ● AUDIOVISUAL ● IMAGENES



Según los elementos más explicativos y confiables el 39.2% de la población responde que el contenido del texto, el 28% responde que las infografías, el 27.2% dice que el contenido audiovisual, por último 5.6% dice que las imágenes.



Página no encontrada

Falta poco



03 Propuesta de diseño

de una plataforma web para la educación sexual de jóvenes dominicanos



Este proyecto surge de la idea de querer concientizar a los jóvenes dominicanos sobre la educación sexual. Dar a conocer qué hay más allá de la prevención de embarazos no deseados y las enfermedades de transmisión sexual. Para lograr esto proponemos la creación de una plataforma web ¿por qué? Porque de acuerdo a la encuesta realizada para conocer nuestro público objetivo, más de un 80% de los encuestados de la muestra respondieron que buscan información importante en plataformas web. Dejándonos saber que es una herramienta popular y de mucho alcance entre ellos.

Bajo estos argumentos ha surgido Educa el Sexo, nombre de nuestro proyecto y plataforma web. Se utilizó un nombre descriptivo y literal para que el público objetivo sepa inmediatamente de qué se trata el proyecto sin necesidad de constituir una marca previamente. Este nombre nos permite captar su atención respecto a cualquier información referente al sexo que necesitan, al mismo tiempo que los motivan a ingresar para satisfacer su curiosidad.

La plataforma contará con la información pertinente de un joven de 15 a 23 años de edad, capturando momentos desde el inicio de la pubertad hasta la vida adulta. Cada tramo explicado detalladamente para una mayor comprensión. Como punto de innovación de este proyecto se estará brindando una información personalizada, primero de acuerdo al género o preferencia sexual del usuario, así que al momento de ingresar el usuario tendrá la información que realmente quiere. En segundo lugar, se estarán implementando minijuegos por contenido que te dejarán saber qué conoces sobre cada tema, al finalizar cada juego se desplegará la información que no conoces o abundará en lo que ya conocías previamente. Estos minijuegos son de corta duración, lo que permitirá mantener al usuario entretenido y que no llegue a perder el interés, al mismo tiempo que le va enseñando.

Mediante estas aplicaciones buscamos que los jóvenes dominicanos se eduquen sexualmente en un ambiente que los invite a aprender de una forma cómoda e interesante y que finalmente, ellos mismos se vuelvan voceros de la educación sexual



y aprendan lo fácil que es prever situaciones no deseadas por falta de conocimiento.

Para explicar las ventajas y oportunidades de esta propuesta, presentamos un análisis FODA del proyecto:

FORTALEZAS

- Interfaz sencilla y funcional
- Minijuegos por contenido
- Integración con los jóvenes
- Diseño responsivo
- Segmentación de la información

OPORTUNIDADES

- Información descargable
- Información actualizada
- No existe una competencia directa
- Interactivo
- Ampliar el blanco de público

DEBILIDADES

- Inclusión del docente en las aulas
- Brecha de información
- Promover el uso de la plataforma

AMENAZAS

- Los usuarios deben tener obligatoriamente acceso a internet
- Programas de televisión/radio sobre sexualidad
- Aparición de la competencia



×

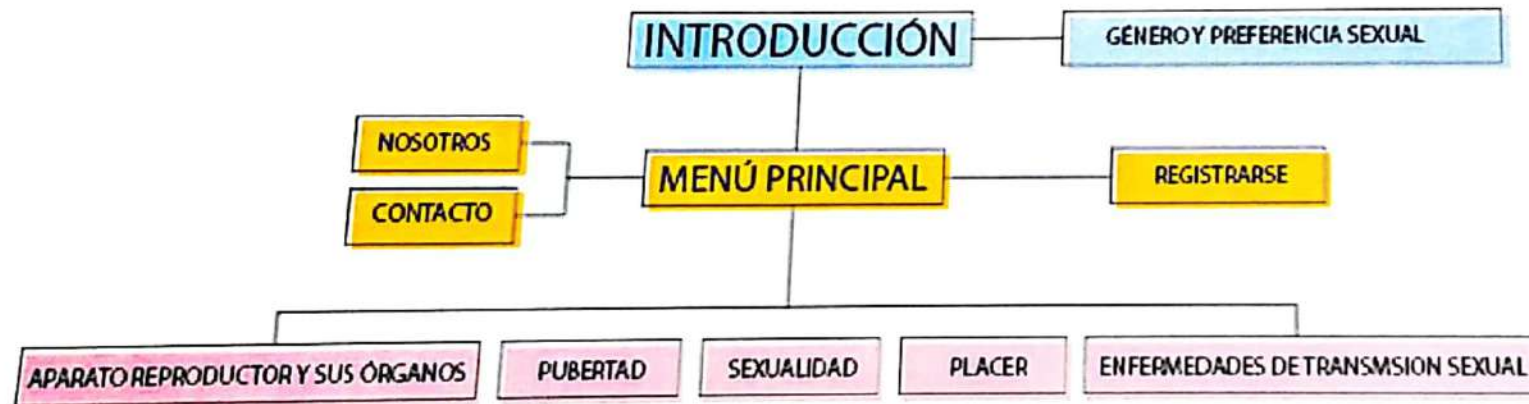
Educa el Sexo define de forma directa el mensaje que queremos transmitir. Para llegar a un público joven hemos creado un nombre reducido que será la cara del proyecto, EDXO creando curiosidad para descubrir qué se esconde bajo esas cuatro letras. Siendo estas el acceso directo a nuestra plataforma.

El proceso de creación la plataforma web, está diseñado para funcionar como un recorrido de las etapas del ser humano, desde la adolescencia hasta la vida adulta. Por tanto, se han utilizado elementos multimedia que otorgarán que nos permitirán dar a conocer estos aspectos de una forma entretenida e informativa.

El desarrollo del diseño, fue realizado de acuerdo a un estilo simple, juvenil y formal, donde la interactividad del usuario con la página estuviera en el menú. Para lograr un mayor alcance la plataforma tendrá un diseño responsivo ajustable a cualquier dispositivo que se utilice.

¿En qué consiste EDXO?

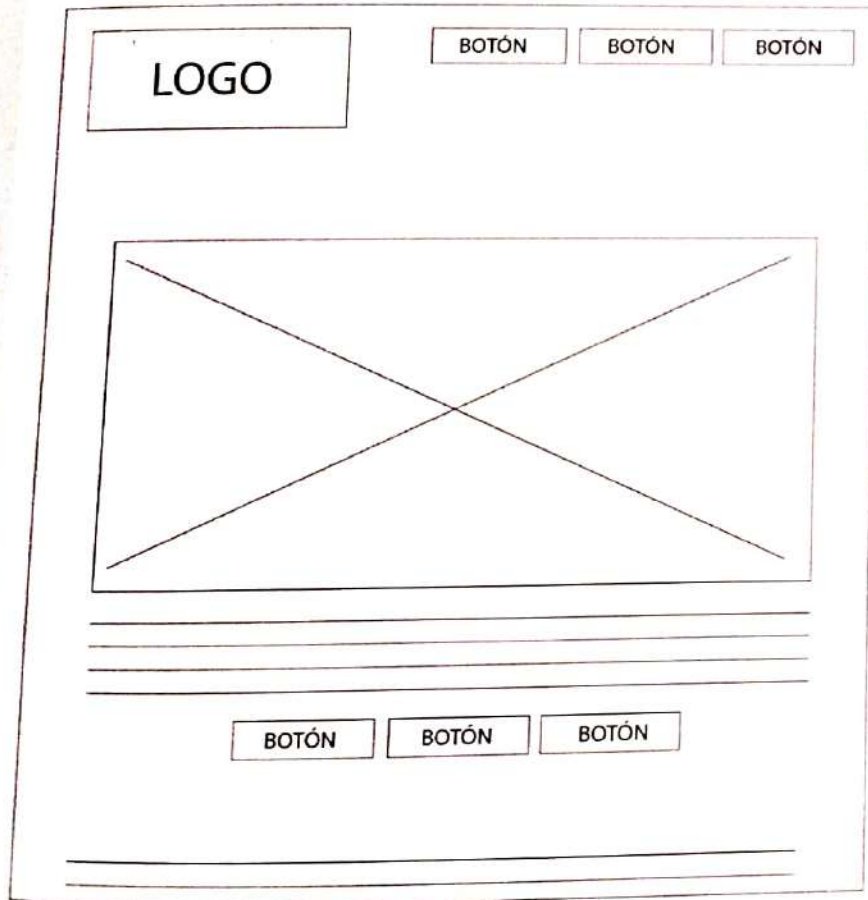
Orientar e invitar al usuario a buscar y aprender sobre educación sexual. Para lograr esto dividimos el contenido en 5 grandes secciones: El Aparato Reproductor y sus órganos, Pubertad, Sexualidad, Placer y Enfermedades de Transmisión Sexual (ETS). Cada sección estará subdividida con el contenido de cada tema general. Al inicio de cada sección estaremos implementando minijuegos de corta duración y multiniveles que estarán guiando al usuario por todo el contenido al mismo tiempo que mide sus conocimientos. El usuario tendrá la opción de ir directamente al contenido que está buscando desde el buscador o realizar los minijuegos. El propósito de estos minijuegos es mantener al usuario entretenido y no pierda el interés.



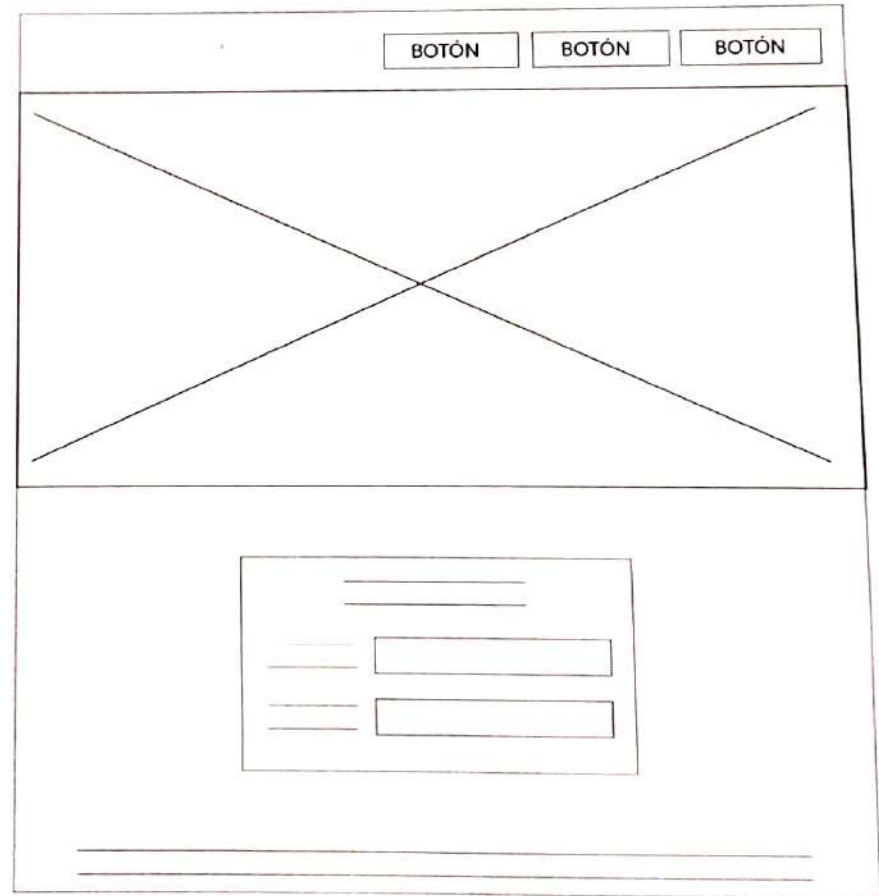
El tipo de navegación es no-lineal, así los usuarios podrán navegar libremente conservando un camino general de la información. Con este tipo de navegación permitimos que el usuario pueda seleccionar cualquier contenido a lo largo de su búsqueda. La interfaz del usuario es sencilla, pero a la vez intuitiva, captando así la atención y la rápida decodificación de la información por parte de los padres.



Introducción



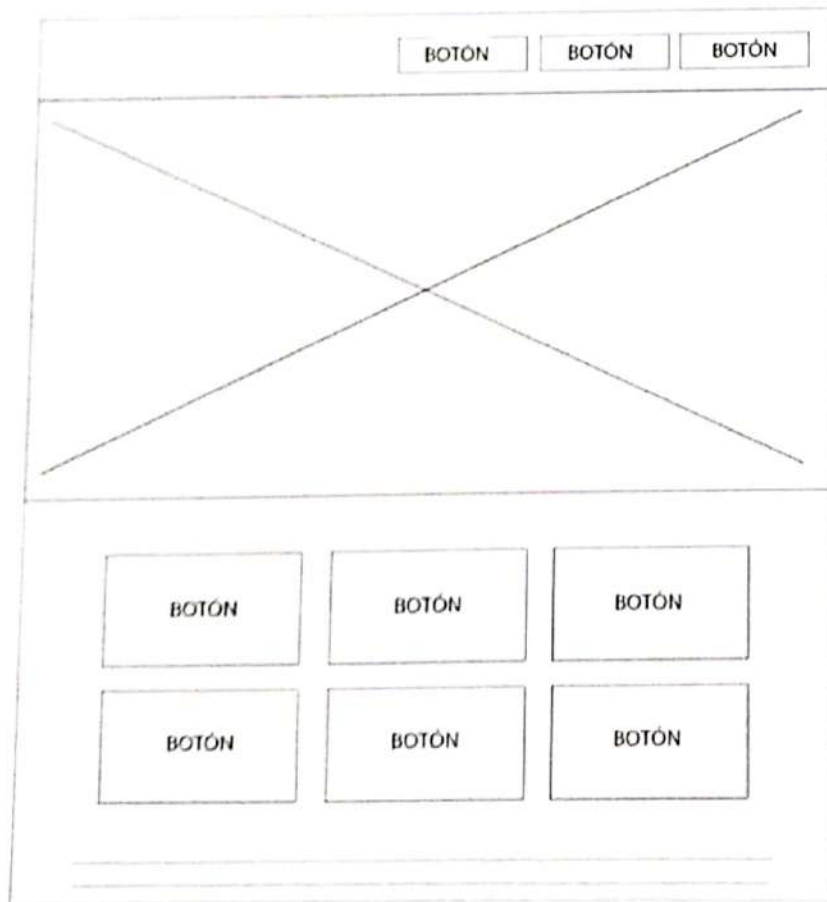
Página de registro



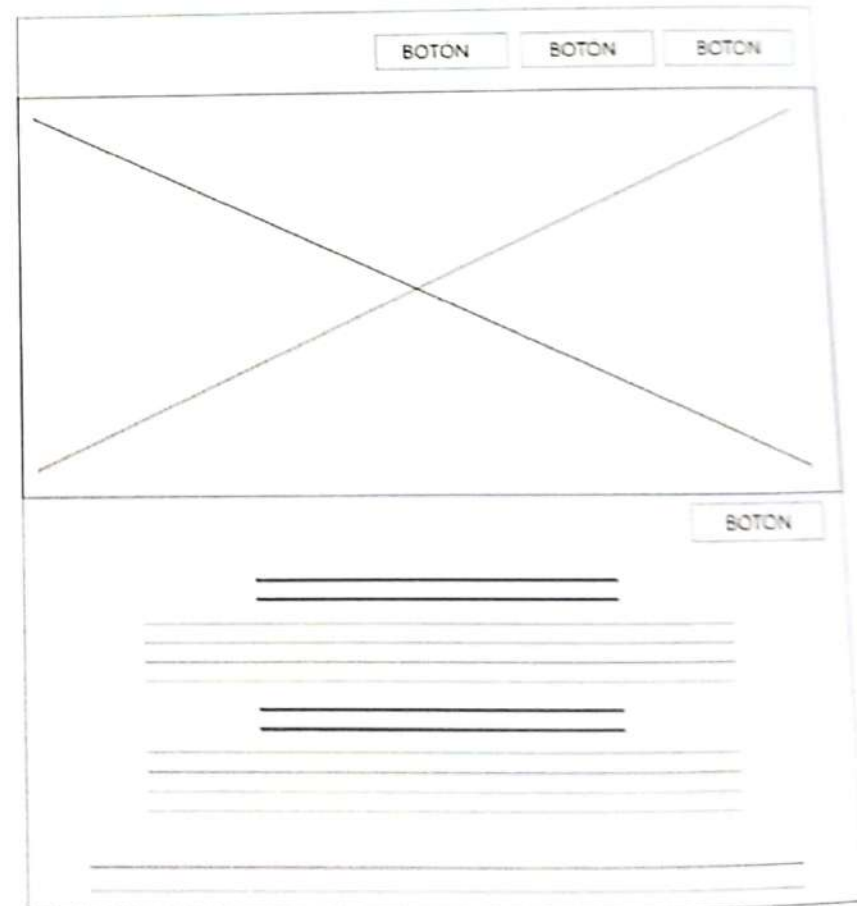


x

Menú principal



Secciones





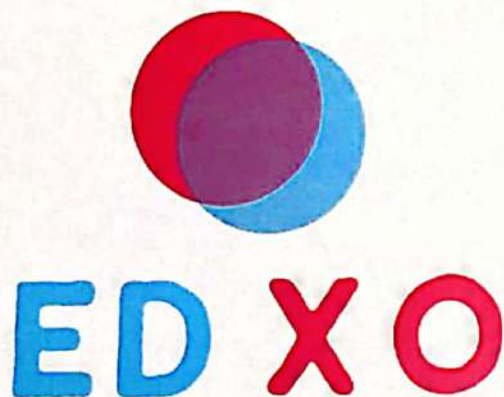
× 3.6.1 Logo

El logo está compuesto por dos círculos cada uno representando ambos géneros sexuales. Su intersección representa una educación sexual integral respetando las diversas preferencias sexuales, así como los valores e identidad de las personas.

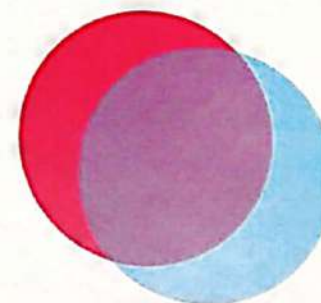
*Anexo se encuentra el manual de uso de logo.



VERSIÓN HORIZONTAL



VERSIÓN ORIGINAL



SÍMBOLO

Las secciones para esta plataforma web fueron seleccionadas de acuerdo al orden natural de las etapas de la vida, estas son las secciones:

Aparato reproductor y sus órganos: En esta sección abordaremos el funcionamiento del aparato reproductor, tanto masculino como femenino. Intentando brindar un conocimiento más digerible para nuestros visitantes.

Pubertad: En esta sección mostramos una de las primeras etapas más cruciales en el desarrollo de una persona. Mediante esta sección entenderás que las experiencias de la pubertad han forjado parte de quién eres hoy día. Recordar momentos y aplicarlos para actuar diferente es lo que nos hace increíbles como especie. El cambio.

Sexualidad: Esta sección mostrará las características físicas y psicológicas propias de cada género que conllevan a la apropiación de la identidad.

Placer: En esta sección se muestra la importancia

del placer en la educación sexual. Se aprenderá que es una necesidad humana que te hace disfrutar más de tu cuerpo y todos tus sentidos.

Enfermedades de transmisión sexual: Esta sección nos muestra cómo cuidar de nosotros como nadie más, es la clave para saber que la protección es un acto de amor que estamos haciendo hacia nuestro cuerpo.

Introducción





3.6.3 Plataforma web

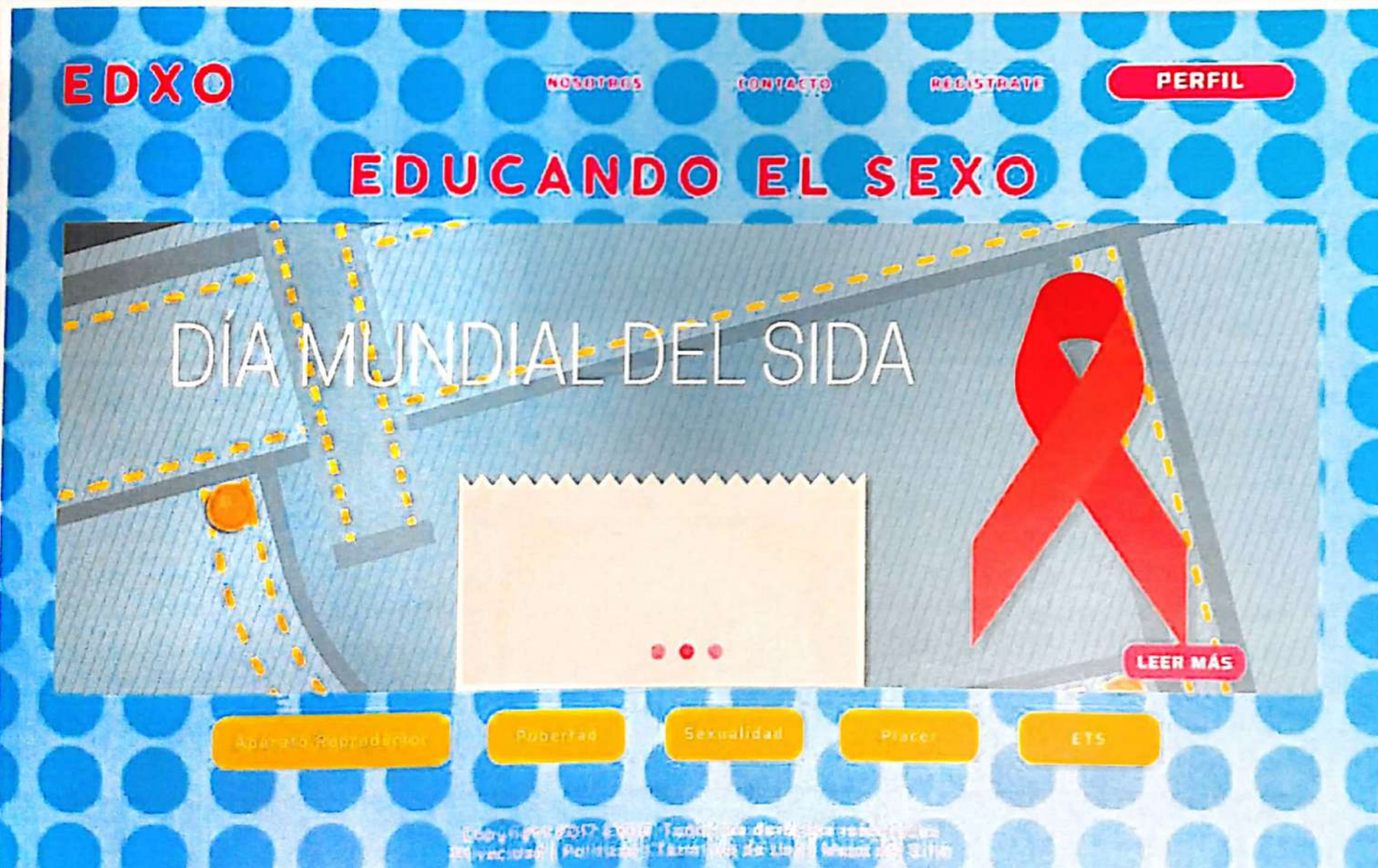
Página de registro





3.6.3 Plataforma web

Menú principal





3.6.3 Plataforma web

Sección





× 3.6.3 Plataforma web

3.6.3.1 Color

Se estarán usando una paleta de colores pasteles, iguales a los de la línea gráfica del logo, en conjunto con la versión de estos más intensa y activa tratando enganchar con público objetivo.

3.6.3.2 Texto

Los textos utilizados en el contenido tendrán una tipografía sans serif o palo seco para facilitar la lectura y que sea agradable a la vista, con pesos proporcionales a su interlineado. Tendrá la característica de ser legible y moderna, con un algo poder de permanencia en el tiempo.

3.6.3.3 Imágenes

Las imágenes que se utilizarán en cada pieza tendrán un papel protagonista. El elemento humano estará presente apelando a la emoción. Contará con una visual amigable y fresca. Se usarán soportes gráficos vectoriales para indicar acción.

Colores y patrones de la página



SUN



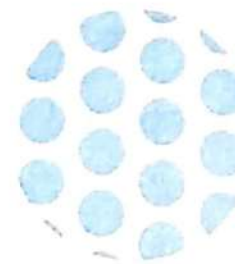
LIGHT BLUE



PINK



CREAM



PATRONES



× Modelo responsive de la plataforma web





✕ Modelo responsive de la plataforma web





× 3.6.4 Objetivo de los minijuegos

Los minijuegos consisten en un apoyo al contenido de la plataforma, permitiendo al usuario poner a prueba sus conocimientos, mientras adquiere nuevos. Por eso los hemos desarrollado al inicio de cada sección, pero son opcionales, el usuario decide cuándo jugarlos. Los minijuegos simulan escenas de la vida cotidiana que puede ser mediante analogías o hechos con personas, donde decidimos acciones basadas en nuestra experiencia y no nuestros conocimientos sobre educación sexual.

Al final del nivel el juego le indica su puntuación y en caso de no tener todos los puntos esto quiere decir que hay información que desconoce y el programa le sugiere información, al contrario, si obtiene todos los puntos el programa le invita a seguir leyendo nueva información o continuar el próximo nivel.

Cada minijuego contará con la información de cada sección y sus objetivos son de acuerdo a su contenido:

Aparato reproductor

Descripción del juego: Este minijuego trata de conocer las diferencias de los órganos reproductores entre cada sexo. La escena se sitúa en una escuela, en dónde al empezar el personaje está corriendo para ir al baño, al entrar se percata de que entró al baño incorrecto, pero antes de salir se da cuenta que "por donde se hace pipí" es distinto al suyo.

Mediante dibujos en las paredes de los baños el usuario tiene que identificar cada parte de los órganos sexuales de cada sexo.

Objetivo General: Instruir sobre el funcionamiento y cuidado sobre el sistema reproductivo y sus órganos.

Objetivos específicos:

- Enseñar a los jóvenes la importancia de la higiene personal enfocado en las partes íntimas.
- Explicar los efectos de las hormonas en los aparatos reproductores.



× 3.6.4 Objetivo de los minijuegos

Pubertad

Descripción breve del juego: Este minijuego se sitúa en la habitación dónde el personaje se despierta por la incomodidad de una picazón en la cara, se dirige al baño al verse en el espejo descubre que el monstruo de la pubertad te ha visitado y te ha dejado sus marcas. Un montón de espinillas que tienes que saber cómo manejarlas porque esa noche, tienes tu primera cita.

Mediante una serie de preguntas el usuario deberá tomar decisiones para determinar la mejor manera de superar la aparición de espinillas en la cara, desde explotarlas, hasta colocar crema, reposar o dejarlas cómo están y llegar al momento de la cita.

A partir de esta sección estaremos incluyendo un personaje clave al que llamaremos el "Monstruo de la Pubertad" este se encarga de mostrar todos los cambios que ha sufrido el personaje principal del minijuego.

Objetivo General: Dar a conocer de manera interactiva e intuitiva los cambios del cuerpo humano durante la pubertad.

Objetivos específicos:

- Demostrar empatía hacia los jóvenes
- Presentar datos sobre cómo manejar la pubertad

Sexualidad

Descripción breve del juego: Al ir a desayunar, un anuncio en la TV protagonizado por una celebridad del mismo sexo que tú, te deja cuestionándote sobre tu sexualidad, y ahora decides qué tipo de ropa va mejor con lo que eres para tu cita.

Este juego se desarrollará mediante un verdadero y falso en torno a conceptos sobre la orientación sexual, tocando temas como la homosexualidad y transexualidad.

Objetivo General: Dar soporte emocional y psicológico sobre la incertidumbre de descubrir la



× 3.6.4 Objetivo de los minijuegos

identidad sexual.

Objetivos específicos:

- Identificar las diferentes orientaciones sexuales
- Enlazar distintas comunidades que brinden un sentido de pertenencia

Placer

Descripción breve del juego: Cuando llegas a la escuela y estás en clase, empiezas a buscar tus libros y te percatas que entraste un libro por equivocación, uno que nunca habías visto con imágenes de personas semidesnudas, inmediatamente quieres redimir esta sensación e intentas pedir permiso para ir al baño.

Este juego tratará de familiarizar al usuario con diferentes conceptos de la sexología, mediante diferentes imágenes deben de adivinar la palabra que representan en conjunto, se les colocarán las letras y tendrá que organizarlas.

Objetivo General: Expandir el conocimiento sobre el placer y familiarizarse con sus conceptos y dar a conocer las posibilidades que este trae.

Objetivos específicos:

- Transmitir los beneficios del placer pleno.
- Inculcar curiosidad, no promiscuidad.
- Proporcionar consejos para disfrutar la actividad sexual sanamente.

Enfermedades de Transmisión Sexual

Descripción breve del juego: Al llegar a casa, te enteras de que tu artista favorito murió por una enfermedad de transmisión sexual, y tomas cartas en el asunto para informarte más de cómo protegerte.

Mediante escenas de la cotidianas el usuario va aprendiendo sobre qué hacer si conoce a una persona con una ETS, qué hacer si contrae una cómo prevenirlas. Estas escenas pueden ser: Compartir un baño público con una persona VIH positiva o enferma de SIDA, Compartir cuchillas



× 3.6.4 Objetivo de los minijuegos

de afeitarse con una persona VIH positiva o enferma de SIDA, estar con tu pareja y que esta quiera mantener relaciones sexuales sin tomar medidas de protección.

Objetivo General: Demostrar la importancia de prevención y el cuidado contra enfermedades de transmisión sexual, generando conciencia y responsabilidad.

Objetivos específicos:

- Identificar los métodos de prevención
- Educar sobre las consecuencias de las enfermedades
- Brindar información de instituciones que den cuidados y apoyo.
- Brindar empatía en situaciones reales de los jóvenes



× 3.6.5 Detalle de un minijuego

Pubertad

Mediante una serie de preguntas el usuario deberá tomar decisiones para determinar la mejor manera de superar la aparición de espinillas en la cara, desde explotarlas, hasta colocar crema, reposar o dejarlas cómo están y llegar al momento de la cita.

Cada botón corresponde a una acción que deberá tomar el usuario para completar el nivel.



LAVAR CARA



PINCHARLAS



USAR CREMA



CUBRILAS





× 3.6.5 Detalle de un minijuego

De las cuatro acciones presentadas 2 llevan al usuario a resultados correctos y las otras dos a resultados desastrosos.

La idea de este juego es mostrarle al usuario que la aparición de espinillas en esta etapa es normal. Que con cuidado y buena higiene las

mismas desaparecerán. Que si por alguna mal información decide pincharlas o cubrirlas con maquillaje esto puede causar erupciones en la piel o el esparcimiento de estas en toda la cara.





🔍 Conclusiones



Conclusiones



Objetivo 1. Mencionar los medios que usan los jóvenes para buscar información.

Por medio de la encuesta, se demostró que los jóvenes acuden más a medios digitales para calmar sus dudas sobre temas “bochornosos” que a profesionales o adultos cercanos. Por lo que concluimos que los jóvenes dominicanos pasan la mayor parte del tiempo en sus móviles con interacción directa a contenido digital que les puede dar una información errónea de sus inquietudes si no es una confiable. Por eso, la implementación de EDXO llenará ese hueco con información profesional y certera de una manera única y diferente.

Objetivo 2. Señalar los dispositivos multimedia que más usan los jóvenes dominicanos.

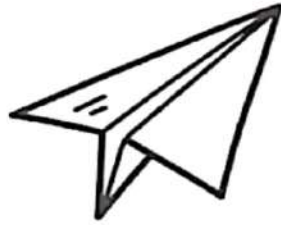
De acuerdo a las encuestas, se demostró que el dispositivo más utilizado por los jóvenes es el celular, siendo este un dispositivo compacto y rápido por el cual se puede acceder a las redes y consultar inquietudes repentinas de contenido confiable. Concluyendo que, la extensión de una aplicación partiendo de nuestra plataforma web elevaría el nivel de engagement y buzz que se puede alcanzar con los jóvenes dominicanos.

Objetivo 3. Identificar los elementos multimedia que tienen mayor grado de recordación entre los jóvenes dominicanos.

Según la información recaudada, por parte de la encuesta. Descubrimos que los elementos más explicativos y confiables que el 39.2% de la población responde de manera positiva que su atención va dirigida al contenido de texto. De tal manera, concluimos que la mayor parte de nuestro contenido será textual, con la implementación de minijuegos que brinden orientación con texto. Así lograremos atinar a lo que el público quiere con un toque de entretenimiento único.

Objetivo 4. Sugerir estrategias de comunicación multimedia para incentivar la educación sexual.

La estrategia sugerida es la propuesta de la creación de una plataforma web ¿por qué? Porque de acuerdo a la encuesta realizada para conocer nuestro público objetivo, más de un 80% de los encuestados de la muestra respondieron que buscan información importante en plataformas web. Dejándonos saber que es una herramienta popular y de mucho alcance entre ellos. Concluyendo que, los jóvenes dominicanos lograrán educarse sexualmente en un ambiente que los invite a aprender de una forma cómoda y divertida a través de los minijuegos por temas de contenido.



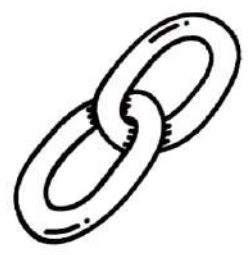
 Recomendaciones|

Como parte final y de acuerdo a todo lo investigado, nuestras recomendaciones van, de acuerdo a cada operación realizada en el cuadro de tiempo establecido.

- Aplicar un diseño responsivo en la plataforma web para que se pueda acceder con el celular, con la posibilidad de desarrollar una aplicación móvil exclusiva para los minijuegos propuestos en este proyecto y así, educar sobre la sexualidad de manera divertida, pero, sin desestimar la interacción personal.
- Incentivar mediante charlas en escuelas el derecho a la toma de decisión apoyando la sexualidad independientemente de la genitalidad para conseguir una felicidad plena de identidad.
- Implementar una dinámica sobre educación sexual en los centros educativos, porque el público objetivo demostró un alto rango de ignorancia ante la pregunta de qué es la educación sexual; que un profesional en el tema imparta charlas con todas las ramas de interés común como las

enfermedades y la pubertad.

- Aprovechar la plataforma digital propuesta como medio de apoyo, pero no como el único sustento que debe tener este tema que abarca una operación a nivel nacional.
- Contar centros de atención integral para adolescentes donde ellos puedan acercarse en busca de orientación y ayuda en sus diferentes comunidades y donde exista un personal entrenado que pueda atenderlos.



 Bibliografía

Scott , R. G. (1950). Fundamentos del Diseño. (E. V. Lerú, Ed.)

Alba, T. (2016, Febrero 18). Diseño Creativo. Retrieved Octubre 16, 2017, from Diccionario de Diseño: <http://diseñocreativo.com/terminos-de-diseno-grafico-diccionario/>

Arandujo, H. (2012, Julio 19). El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Retrieved Noviembre 9, 2017, from El juego como estrategia didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje: https://www.slideshare.net/hugo_araujo/el-juego-como-estrategia-didctica-en-el-proceso-de-eseanza-y-aprendizaje

Arenzana, D. (2016, Abril 22). El blog de José Facchin. Retrieved Octubre 20, 2017, from Arquitectura de la información, ¿por qué es clave para tu web?: <https://josefacchin.com/arquitectura-de-la-informacion-web/>

Barrio, A. d. (2016, Marzo 9). Así usan los 'millennials' las redes. Retrieved Octubre 13, 2017,

from El Mundo: <http://www.elmundo.es>

Bosch, M. H. (2002). Manual de estilos y diseños de sitios y páginas web. Argentina: Instituto Nacional de Tecnología Agropecuaria.

Bravo Ramos, J. L. (2005). Los Sistemas Multimedia en la Enseñanza.

Cambridge. (2000). Diccionario Internacional de Cambridge. Retrieved Octubre 17, 2017, from http://dictionary.cambridge.org/define.asp?key=multimedia*1%2B0

Campos, R. M. (2005). Diseño de Páginas Web y Diseño Gráfico.

Carreras, O. (2011, julio 14). Blogspot. Retrieved Octubre 23, 2017, from Usable y Accesible: <https://olgacarreras.blogspot.com.es/2011/07/arquitectura-de-informacion-fundamentos.html?m=1>



- Castillo Santiago, M. S. (2009). Eduinnova. Retrieved Octubre 27, 2017, from Influencia de los medios de comunicación en la educación actual: http://www.eduinnova.es/monografias09/medios_comunicacion.pdf
- Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula Abierta. Retrieved Noviembre 9, 2017, from <http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>
- Consumo, M. d. (n.d.). Condonéate Placer sin Riesgo - Campaña de Prevención del VIH/SIDA. Retrieved from Campaña de Prevención del VIH/SIDA: http://www.gazteaukera.euskadi.eus/contenidos/noticia/materiala_sexualitatea/es_material/adjuntos/Dinamicas_de_%20grupo.pdf
- Corral, E. M. (2009). Diálogos de la Comunicación . Retrieved Noviembre 9, 2017, from El uso de los videojuegos como recurso de aprendizaje en educación primaria y Teoría de la Comunicación: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3719704.pdf>
- Díaz Muñante, J. R. (2004). Modelo de gestión del conocimiento (GC) aplicado a la universidad pública en el Perú. Retrieved from <http://sisbib.unmsm.edu.pe/Bibvirtual/monografias/Principal.asp>
- Dominick, J. R., Griselda, S. V., & Ángel, T. P. (2007). La dinámica de la comunicación masiva: Los medios en la era digital. McGraw Hill.
- Esqueda, R. (2003). El juego del diseño. Un acercamiento a sus reglas de interpretación creativa. México: Designio.
- Feldman, T. (1994). Multimedia. Londres: Blueprint.
- García, A. (2011). Aula Intercultural. Retrieved Octubre 25, 2017, from El uso de los medios de comunicación en la educación intercultural: <http://aulaintercultural.org/2014/04/15/el-uso-de-los-medios-de-comunicacion-en-la-educacion-intercultural/>
- García, M. R. (2013). Comunicación interpersonal digital y nuevas formas de comunidad. Reflexiones



Bibliografía

sobre la comunicación pos-masiva. Imaginarios Tecnológicos.

Garzanti. (1995). Diccionario Garzanti. Italia.

Graham, L. (2007). Basic Principles of Design. New York, Estados Unidos: F+W Publications.

Hassan Montero, Y. (2015). Yusef.es. Retrieved Octubre 25, 2017, from Experiencia de Usuario: Principios y Métodos: http://yusef.es/Experiencia_de_Usuario.pdf

Hassan, Y., & Martín Fernández, F. (2003). No solo usabilidad. Retrieved Octubre 20, 2017, from <http://www.nosolousabilidad.com/articulos/ai.htm>

Hassan, Y., Martín Fernández, F., & Iazza, G. (2004). Diseño Web Centrado en el Usuario: Usabilidad y Arquitectura de la Información. Retrieved Octubre 19, 2017, from Universidad de Granada: https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-2/diseño_web.html#3

Hereida, D. Z., Polanco, F., Delgado Billini, B., & Rosario García, A. (1976). Metodología y Educación Sexual. Santo Domingo: Instituto Nacional de Educación Sexual.

Jódar Marín, J. Á. (2010). La era digital: nuevos medios, nuevos usuarios y nuevos profesionales. México.

Lamarca Lapuente, M. J. (2013, Diciembre 8). El nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen. Retrieved Octubre 18, 2017, from <http://www.hipertexto.info>

Lasswell, H. (1938). Propaganda technique in the world war.

Latorre, O. P. (2013). Del Ajedrez al StarCraft. Retrieved 2017, from https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000421.pdf

Llorca, G. (2005). Comunicación interpersonal y comunicación de masas en internet. Emisor y receptor en el entorno virtual.

Lomoso, B. (1989). El problema de la comunicación en Psicología. Editorial de Ciencias Sociales.

Lora Díaz, D. M. (2009). Propuesta de diseño y creación de un sitio web que brinde acceso virtual y educativo de los principales monumentos históricos de la Ciudad Colonial de Santo Domingo. Distrito Nacional, Santo Domingo, República Dominicana.

Luckey, E. (n.d.). ¿Educación para la Vida Familiar, Educación Sexual o ambas? In El Desarrollo Sexual Humano.

Melton, J. (2017, Octubre 8). La vida sin internet en la época de los millenials. Retrieved Octubre 13, 2017, from <https://www.la-prensa.com.mx/columnas/la-vida-sin-internet-en-la-epoca-de-los-millennials>

Milenium. (n.d.). Milenium. Retrieved Octubre 18, 2017, from Diseño Web: <http://www.informaticamilenium.com.mx/es/temas/que-es->

[diseno-web.html](#)

Morville, P., & Rosenfeld, L. (1998). Information Architecture for the World Wide Web. California, Sebastopol, Estados Unidos: O'Reilly Media Inc.

Muract, P. (2013, Marzo 20). Villa Mercedino S.A. . Retrieved Octubre 16, 2017, from Capítulo 1 - El Diseño: Conceptos y Definiciones : <http://www.villamercedino.com.ar/index.php/catedras-ifdc-vm-movil/diseno-2/103-capitulo-1-el-diseno-conceptos-y-definiciones>

Pérez, M. (2016). Curso Virtual "Educación Integral En Sexualidad en el aula: enfoques para un abordaje eficaz". Retrieved from Curso Virtual "Educación Integral En Sexualidad en el aula: enfoques para un abordaje eficaz": http://cursodef.webcindario.com/22breve_historia_de_la_educacin_sexual_en_repblica_dominicana_y_los_enfoques_y_estrategias_actuales_para_el_abordaje_de_la_educacin_integral_en_sexualidad.html



x

Pons, J. D., & Jiménez Segura, J. (1998). Nuevas tecnologías, comunicación audiovisual y educación. (CEDECS, Ed.) España.

Quer, F. (2016, Abril 22). kingeclient. Retrieved Octubre 25, 2017, from 10 conceptos clave para entender la experiencia de usuario: <http://kingeclient.com/blog/10-conceptos-clave-para-entender-la-experiencia-de-usuario>

Salavarría, R. (2001, Marzo 29). Aproximación al concepto de multimedia desde los planos comunicativo e instrumental. Retrieved from Pendiente de Migración: http://pendientedemigracion.ucm.es/info/period/Period_I/EMP/Numer_07/7-5-Inve/7-5-13.htm

Salerno, E. (1967). Fundamentos de la Sexología (1 ed.). (E. PAIDOS, Ed.) Buenos Aires, Argentina.

Santana, M. S. (2007). La enseñanza de las matemáticas y las NTIC. Una estrategia de formación permanente. España.


Santiso Fenández, M. R., & González González, B. (2005). Diseño multimedia en e-learning para el ámbito universitario. Barcelona, España.

Seigel, D. (1997). Técnicas avanzadas para el diseño de páginas web. Madrid, España: Anaya Multimedia.

TECNO. (2017, Agosto 22). Lanzas una versión digital de la Constitución Argentina con un buscador avanzado incorporado. Retrieved Octubre 29, 2017, from TECNO: https://tn.com.ar/tecno/recomendados/lanzan-una-version-digital-de-la-constitucion-argentina-con-un-buscador-avanzado-incorporado_815203

Tosete Herranz, F. (2001). La experiencia de usuario. Retrieved from <http://ruthgloria.wikispaces.com/file/view/ponenciasedic.pdf>

Toub, S. (2000). Evaluating Information Architecture: A Practical Guide to Assessing Web Site Organization. Retrieved from RGUS Associates: http://argus-acia.com/white_papers/evaluating_ia.html



Valdez, R. (1971). Temas para las Escuelas de Padres C.E.N. Chile.

Watzlawick, P., Bavelas, J. B., & Jackson, D. D. (1993). Teoría de la comunicación humana. Barcelona: Herder.

Wong, W. (1993). Fundamentos del Diseño. (S. d. Editorial Gustavo Gilli, Trans.) México: Van Nostrand Reinhold.





Anexos

× Anteproyecto de grado



A : DECANATO DE ARTES Y COMUNICACIÓN

Asunto : REMISIÓN ANTEPROYECTO DE TRABAJO DE GRADO

Tema : "Propuesta multimedia para la educación sexual de jóvenes dominicanos. Santo Domingo, D.N. 2017."

Sustentantes :	Br. Jacqueline Segura	2014-1472
	Br. Gleyfler Salvador	2014-1717
	Br. Sheila Pérez	2013-2552

Resultado de la evaluación: Aprobado: X Fecha: 19/07/2017
Devuelto para corrección: _____ Fecha: _____.



Jc. (19/07/2017)



Decanato de Artes y Comunicación

Anteproyecto de Trabajo de grado para optar por el Título de
Lic. Diseño Gráfico y Lic. Publicidad

Tema:

"Propuesta multimedia para la educación sexual de jóvenes dominicanos.
Santo Domingo, D.N. 2017."

Sustentantes:

Jacqueline Segura	2014	1472
Gleyfler Salvador	2014	1717
Sheila Pérez	2013	2552

19 de julio de 2017

Distrito Nacional, República Dominicana





× Anteproyecto de grado



Decanato de Artes y Comunicación

Anteproyecto de Trabajo de grado para optar por el Título de
Lic. Diseño Gráfico y Lic. Publicidad

Tema:

"Propuesta multimedia para la educación sexual de jóvenes dominicanos.
Santo Domingo, D.N. 2017."

Sustentantes:

Jacqueline Segura	2014	1472
Gleyffer Salvador	2014	1717
Shella Pérez	2013	2552

19 de Julio de 2017

Distrito Nacional, República Dominicana

Índice

Tema	3
Introducción	4
Justificación	7
Delimitación del tema de investigación	9
Planteamiento del problema	9
Formulación del problema.....	12
Objetivos	13
Marco Teórico Referencial	14
Aspectos Metodológicos	30
Esquema preliminar de contenido.....	32
Bibliografía.....	35



× Anteproyecto de grado

Tema

"Propuesta multimedia para la educación sexual de jóvenes dominicanos. Santo Domingo, D.N. 2017"

Introducción

Con la tecnología en ascenso, las computadoras han ido incorporando nuevas posibilidades audiovisuales y capacidades de almacenar grandes cantidades de información, con lo que su meta se está extendiendo, más allá del simple hecho de datos para informar, enseñar y entretener, con mensajes de gran contenido comunicacional.

Motivar y mejorar la retención de la información involucra a todos los sentidos en el proceso comunicacional con el target, lo que ofrece grandes caminos para aplicar a la enseñanza y el aprendizaje. La educación no puede quedarse al margen de la revolución informática y es tarea de los profesores incorporar las nuevas tecnologías al proceso educativo y creativo del estudiante.

Desde hace tiempos remotos, un huracán digital ha invadido nuestras posibilidades para crecer como especie, contemplando nuestros diversos problemas como sociedad, la aplicación de estos medios multimedia a la hora de potencializar nuestra forma de enseñanza sería un plan exitoso sin cabos sueltos.

Así afirmamos que la educación es un amplio campo que siempre necesita más nutrientes para maximizar el nivel de captación para los estudiantes. En la educación, hay una rama con muchos tabúes: la educación sexual. Con las aplicaciones que nos brinda el diseño multimedia para impulsar el aprendizaje en esta área, está siendo palpable el cambio inminente.



× Anteproyecto de grado

A través que la educación avanza, las preguntas también. Estamos constantemente expuestos a la mala información que a veces ya no sabemos a qué hacerle caso, nos vemos abrumados e impulsados a creer más en lo que nos dicen que en lo que nos enseñan en los centros educativos. Pero es que también, los métodos de enseñanza están tan atrasados que no nos causa interés saber del origen del universo al menos que no sea un video explicativo, y ahí entra el diseño gráfico para crear una plantilla atractiva para el interés de la audiencia joven.

A nosotros nos gusta la velocidad, cosas que podamos aprender sin tener que pensar mucho, es la clave de todo. Si utilizamos este punto de partida en las escuelas, la educación sexual será impartida como una materia más sin carcajadas invisibles por hablar de este tema "prohibido" que es en realidad, muy necesario tener conocimiento de esto como lo es cocinar. Las enfermedades sexuales existen y la manera en la que aprendemos del sexo, no incluye la información de estos riesgos; Aprendemos de nuestros amiguitos, que a ellos les contó alguien y a ese alguien le contó alguien más, del cuál nosotros no tenemos ni idea de quién es, pero nos apoyamos más en la confianza que produce la cercanía de edad que en la que nos ofrecen los adultos, porque nos decimos que si nuestros amiguitos piensan así, pues yo debería hacerlo también, porque como mis padres lo dicen no suena divertido o interesante.

No hay que inculcar el miedo, hay que inculcar la libre decisión. Los adolescentes se ven sumergidos en las redes, en fotos, comentarios, reacciones, videos y opiniones que les importa mucho por medio de estas fuentes. No debemos burlarnos de su mundo, debemos entenderlo para poder guiarlos mejor en la vida. Esto no es algo nuevo, en otros países ya se están utilizando como base el diseño para hacer más divertidas las clases en el aula.

La diversión es un método infalible, para exponer nuevos puntos de vista a un grupo de personas en crecimiento, se sienten familiarizados con el instructor y con las ideas compartidas.

La habilidad de educar no es una fórmula perpetua, mientras la sociedad avanza, nuestro sistema de educación también, porque estas tácticas se presentan para facilitar cada aspecto de nuestras vidas, todo va cambiando y nuestras maneras de pensar también, lo simple te atrapa.

Porque siempre, menos es más.



Anteproyecto de grado

Justificación

La campaña que propone incentivar a los jóvenes mediante la multimedia tiene como objetivo fomentar una educación sexual eficiente que será implementada en el sistema educativo dominicano para fortalecer la curiosidad sana de manera que logre acaparar la atención del público al que va dirigida.

Existen diversos dispositivos multimedia, el que más se usa en República Dominicana es el móvil inteligente, o como todo lo conocemos "Smartphone", mediante el cual se puede acceder a diversas redes sociales que proporcionan información de todo tipo la cual, reciben los jóvenes en tiempo real. Utilizar este medio para emplear las medidas necesarias para que nuestro público se interese en buscar acerca de la educación sexual sin un planteamiento morboso o meramente de placer si no, como una herramienta poderosa para conocer la sexualidad y defenderse ante los inconvenientes que ésta representa a la vez.

La educación sexual en los jóvenes dominicanos es meramente "pomográfica", "prohibida" y "vulgar", los conocimientos de esta área se adquieren por amigos o conocidos que cuentan lo que ven, entienden y procesan de cómo funciona este campo.

Muchas personas se preguntan cuál es la edad pertinente para hablarle a sus hijos sobre la educación sexual y se lo encuentra difícil hablar sobre este tema con ellos. Los padres suelen evitar este tipo de tópico y entienden que este es un trabajo

directamente de doctores o hasta de los docentes en las escuelas, y la verdad es que no es así. Es muy importante que los padres tengan una comunicación fluida con sus hijos y desde temprana edad traten de explicar o en su defecto responder a algunas de las curiosidades que puedan tener sus hijos sobre su cuerpo.

Según Martha Sáenz, (2013) "Cuando a mí se me plantea esta pregunta, referente a la edad adecuada para enseñar educación sexual a los hijos, mi respuesta es siempre la misma: "desde que nacen", muchas veces se sorprenden, y otras piensan que es una broma, pero lo que sí es cierto, es que no creen que esto se pueda llevar a cabo a tan pequeña edad.

Por este motivo, este trabajo tiene como fin proponer una campaña multimedia sobre la educación sexual, específicamente para los jóvenes dominicanos enseñándoles de manera interactiva y efectiva cualquier duda que tengan sobre su educación sexual. Del mismo modo, se estudiará a fondo para determinar los medios más utilizados por este público para crear y conceptualizar el mensaje que más se ajuste a sus necesidades.

El propósito de este trabajo es lograr educar a los jóvenes y prevenir posibles enfermedades de transmisión sexual, embarazos no deseados, y cualquier otra curiosidad que tengan mediante una herramienta en donde las personas puedan consultar sobre este tópico sabiendo que la fuente es fiable.



× Anteproyecto de grado

Delimitación del tema de investigación

El estudio se limitará a los jóvenes dominicanos desde los 15 a los 24 años de edad, recientes en el Distrito Nacional de la República Dominicana. Cubrirá un periodo de investigación de 4 meses. De septiembre a diciembre del año 2017.

El móvil de este trabajo radica en proponer mediante una herramienta multimedia regular la educación sexual, que de manera explícita o implícita promueven determinadas actuaciones. En el caso de esta investigación se busca que, de una manera fácil los jóvenes dominicanos tengan este conocimiento de una forma didáctica e interactiva.

Planteamiento del problema

Existen discusiones de que si la educación sexual debe ser trabajo de las escuelas o debe ser responsabilidad de los padres. En la práctica, ninguno de los dos núcleos está brindando esta labor correctamente, la doctora en Sociología Rosario Espinal dice "Los tabúes sociales hacen que muchos padres, sumidos en la vergüenza y la timidez, no expliquen a sus hijos las distintas aristas y consecuencias de las relaciones sexuales. Por eso, los niños y jóvenes aprenden sobre sexualidad fundamentalmente con amigos o través de los medios de comunicación"

Los medios de comunicación han sido la herramienta número uno para buscar esas respuestas que los jóvenes tienen miedo a preguntar. Esto trae como consecuencia que no siempre la información obtenida sea la adecuada.

Según Sonia Vásquez (2015), representante auxiliar del Fondo de Población de las Naciones Unidas (UNFPA) en República Dominicana, "apenas el 7% de nuestros jóvenes recibe educación sexual".

Esto quiere decir que no solo una pequeña población de jóvenes recibe educación sexual, sino que también recibe lo mínimo de esta información. Siendo un problema para el futuro de los jóvenes en consiguiente para el desarrollo del país.

La mayoría de los esfuerzos del gobierno y las fundaciones de la República Dominicana es de prevenir el embarazo no deseado, enfocados directamente en los jóvenes mayores de 13 años con escasos recursos, pero no existe un plan enfocado a los demás factores que intervienen en la educación sexual.

La educación sexual no es solo conocer las enfermedades de transmisión sexual más comunes, es conocer cómo el cuerpo humano reacciona a los diferentes cambios, no solo se trata de cuál es la edad en la que llega la primera menstruación, o de explicar cómo nacen los niños, también se refiere a temas como cambio de voz, vello púbico, erecciones y otras experiencias que pueda tener el joven en su crecimiento. Factores los cuales son desconocidos hasta por los mismos padres, ya



✗ Anteproyecto de grado

que, la palabra sexual los asusta y solo piensan en el "acto". Como consecuencia a este desconocimiento es que ocurren los abusos sexuales, ya que la información que se obtiene por un tercer sobre la sexualidad es sobre el placer y no la otra cara de la sexualidad.

Citando a Uriel Ortiz Soto, (2018) "El único medio de defensa de que disponen los niños y adolescentes para defenderse del abuso sexual y demás obscenidades muy propias de los tiempos actuales, es que conozcan plenamente el funcionamiento de sus órganos sexuales, mantenerlos engañados con teorías que no corresponden a la realidad, es sembrar cizaña y suspicacia para que acudan a reuniones clandestinas de sexo, sin ninguna orientación de sus padres y mayores, pululan disfrazados: en centros comerciales, culturales, deportivos o de diversión, entre otros" Tomando en cuenta el texto anterior, se entiende que la base para disminuir los problemas o situaciones peligrosas es conociendo explícitamente sus términos y aún más, si una figura respetable por el joven le instruye.

No podemos quedarnos de brazos cruzados si tenemos la oportunidad, de una forma u otra enseñar sobre sexualidad. Y aún más, si mediante nuestra carrera tenemos la capacidad persuadir y promover un mensaje. Si el joven dominicano está interesado en buscar información sobre su educación sexual y no tiene un lugar donde preguntar y sentirse satisfecho, vamos a hacer el uso de herramientas multimedia para que estas preguntas puedan ser respondidas.

Formulación del problema

"¿Cuáles son los elementos de una propuesta multimedia para la educación sexual de jóvenes dominicanos? Santo Domingo, D.N. 2017"

Sistematización del problema

1. ¿Cuáles son los medios de comunicación que usan los jóvenes para obtener información?
2. ¿Cuáles son los dispositivos multimedia que más usan los jóvenes dominicanos?
3. ¿Cuáles elementos multimedia tienen mayor recordación entre los jóvenes dominicanos?
4. ¿Cuál es el nivel de educación sexual entre los jóvenes dominicanos?
5. ¿Cuál es la edad correcta para obtener educación sexual?
6. ¿Cuáles son los impedimentos que tiene los jóvenes para obtener educación sexual?
7. ¿Qué porcentaje de jóvenes dominicanos conoce sobre la educación sexual?
8. ¿Qué conocen los jóvenes dominicanos sobre la educación sexual?
9. ¿Cómo se enseñan en las escuelas la educación sexual?
10. ¿Cuáles son las estrategias de comunicación multimedia necesarias para incentivar la educación sexual de los jóvenes dominicanos?

X Anteproyecto de grado

Objetivo General

"Diseñar una propuesta multimedia para la educación sexual de jóvenes dominicanos. Santo Domingo, D.N. 2017"

Objetivos Específicos

1. Mencionar los medios que usan los jóvenes para buscar información.
2. Señalar los dispositivos multimedia que más usan los jóvenes dominicanos.
3. Identificar los elementos multimedia que tienen mayor grado de recordación entre los jóvenes dominicanos.
4. Determinar cómo es la educación sexual entre los jóvenes dominicanos.
5. Conocer la edad correcta para obtener educación sexual.
6. Determinar los impedimentos que tiene los jóvenes para obtener educación sexual.
7. Determinar el porcentaje de jóvenes dominicanos que conocen sobre educación sexual.
8. Identificar qué conocen los jóvenes dominicanos sobre la educación sexual.
9. Analizar cómo enseñan en las escuelas la educación sexual.
10. Sugerir estrategias de comunicación multimedia para incentivar la educación sexual.

Marco Teórico Referencial**Concepto de comunicación digital**

Según Lomonosov (1989) comunicación es todo proceso de interacción social por medio de símbolos y sistemas de mensajes. Incluye todo proceso en el cual la conducta de un ser humano actúa como estímulo de la conducta de otro ser humano. Puede ser verbal o no verbal, interindividual o intergrupala.

Comunicar consiste en transmitir un mensaje o información de un sujeto a otro, según Lasswell (1938), quién dice qué a quién en qué medio y con qué efecto. La comunicación tiene un carácter social que comprende a todos los actos mediante los cuales los seres vivos se relacionan con sus semejantes para transmitir o intercambiar información, para que la comunicación pueda fluir se necesita de un emisor que dice el mensaje y un receptor que reciba el mensaje. Mediante la comunicación podemos compartir en un contexto social determinado, es un proceso ligado al comportamiento humano y a las estructuras de la sociedad.

Antes de establecer el concepto de comunicación digital, tenemos que saber qué es la comunicación análoga. La comunicación analógica es todo lo que sea comunicación no verbal (Watzlawick, Bavelas, & Jackson, 1993), se basa en los movimientos corporales que realizamos cuando interactuamos con una persona, ya sean gestos, expresiones faciales, postura, la inflexión de la voz, la secuencia, el ritmo y la cadencia de las palabras mismas.

Comunicación Interpersonal

La comunicación interpersonal se da entre dos o más personas que están físicamente próximas. Según (Dominick, Griselda, & Ángel, 2007) en la comunicación interpersonal una persona o grupo interactúa con otra persona (o grupo) sin la ayuda de ningún dispositivo mecánico. Hablar con tus compañeros, participar en clase, son ejemplos de comunicación interpersonal. Cada una de las personas produce mensajes que son una respuesta a los a los que han sido elaborados por la otra o las otras personas implicadas en la conversación.

La comunicación interpersonal puede definirse como aquella que requiere de la Proximidad física de los interlocutores, la interdependencia de ambas partes entendida como una secuencia próxima en el tiempo de acción-reacción el grado de empatía existente y (...) la interacción y la asunción del papel que cada interlocutor desempeña en la comunicación. (Berlo, 1981, p. 81)

Esto quiere decir que la comunicación interpersonal se trata de compartir información con la menor cantidad de intermedios posible.

Comunicación Interpersonal asistida por máquinas

En la comunicación asistida por máquinas se combinan tanto la comunicación masiva como la interpersonal. Con el surgimiento de la internet y la red mundial, estas comunicaciones ya no son tan diferentes (Dominick, Griselda, & Ángel, 2007).

Con la ayuda de las máquinas las personas se comunican a través de dispositivos mecánicos de uno o varios receptores.

Varios autores resaltan las características de este tipo de comunicación y son las siguientes:

El receptor y la fuente están separados por tiempo y espacio.

El mensaje no perece, permitiendo almacenarlo en un papel (imprimiendo la conversación) en un disco duro o algún otro medio.

El alcance del mensaje se extiende, permitiendo amplificar y transmitir a larga distancia.

En el futuro la comunicación asistida por máquinas puede ser semántico o del entorno, al igual que en la comunicación interpersonal, aunque también puede ser mecánico. La Interferencia del mensaje puede deberse a la máquina involucrada. En el futuro la comunicación asistida por máquinas será más importante. Los nuevos medios de comunicación móvil, como los teléfonos celulares, asistentes personales digitales, y los computadores laptops se volverán más populares, y seguirán ampliando el alcance y el impacto de la comunicación personal. Es posible que internet se utilice más como un comunicador interpersonal que como un medio



× Anteproyecto de grado

masivo. Cada vez son menos las diferencias entre la comunicación asistida por máquinas y la comunicación masiva. (Dominick, Griselda, & Ángel, 2007)

Comunicación masiva

Según Janowitz (1952) citado por McQuail (1972) los medios de comunicación comprenden las instituciones y técnicas mediante las cuales grupos especializados emplean recursos tecnológicos para difundir contenidos simbólicos en el seno de un público numeroso, heterogéneo y disperso. Expresado de manera directa por Goded (1985), un medio de comunicación es todo instrumento o soporte de mensajes.

Mientras que Joseph Dominick (2007) afirma que la comunicación masiva se refiere al proceso por el cual una organización compleja produce o transmite mensajes públicos, con la ayuda de uno o más instrumentos que están dirigidos a audiencias grandes, heterogéneas y dispersas. Mediante la comunicación masiva, tenemos la ventaja de dirigir nuestro mensaje a un público en específico (el mismo mensaje) y recibir respuestas de cada uno de ellos y que el mensaje sea replicado por el mismo receptor a otras personas.

El concepto de comunicación de masas surgió durante el primer tercio del siglo XX en Estados Unidos, en la investigación de comunicación Mass Communication Research, donde se definía a la masa como un conjunto homogéneo y amorfo de

individuos sometidos y manipulados frente a los mensajes de los medios masivos de comunicación. Sin embargo (Llorca, 2005) establece que la comunicación de masas se caracteriza por un cierto grado de pasividad de uno de los interlocutores, la existencia de un elevado grado de intermediación comunicativa y el escaso margen de reacción del sujeto receptor.

La comunicación masiva es la transmisión de un mensaje a más de un receptor al mismo tiempo, funciona gracias a la presencia de los medios de comunicación. Son mensajes consolidados con un fin específico, informar, entretener y educar.

La codificación en la comunicación masiva siempre es un proceso en varias etapas. La comunicación masiva por lo general involucra varios procesos de decodificación antes de que el mensaje sea recibido.

Características de la comunicación masiva según Joseph Dominick (2007):

La audiencia en la comunicación masiva es muy grande, algunas veces de millones de personas.

La audiencia es heterogénea, es decir, está formada por distintos grupos que probablemente difieran en edad, inteligencia, tendencias políticas, antecedentes éticos y demás.

La audiencia se encuentra esparcida en un área geográfica muy grande; la fuente y el receptor no están cercanos físicamente.

Los miembros de la audiencia son anónimos entre sí.

Herramientas de comunicación digital

"La revolución digital y las nuevas formas de interactividad suponen un claro desafío a esta concepción obsoleta y completamente superada" (Busquet, 2008, p. 155). Nuevamente el medio tradicional de noticias (radio, periódico o televisión) es desplazado gracias a las grandes plataformas digitales como Facebook, Twitter, Google Plus las cuales bombardean información segundo tras segundo y que se convierten en las primeras agencias de información en situaciones como el terremoto de Haití o de Japón.

Para mejorar el desempeño personal y a nivel empresarial, en la actualidad han surgido herramientas que nos pueden funcionar para lograr que nuestro trabajo sea más efectivo al final del día. Para Edwin (1882), las modalidades comunicativas que promueven las tecnologías de información y comunicación (TIC) son cada vez más masivas y a la vez promueven formas de comunicación interpersonal, aunque éstas puedan no darse en situación de co-presencia espacial entre los sujetos que se comunican.

El mundo digital está abarcando buena parte del sector de la comunicación y el marketing, y es evidente que es una tendencia al alza totalmente imparable. El cambio está siendo tan vertiginoso que en ocasiones cuenta estar al día en todas las posibilidades que ofrece la red para el ejercicio de las labores del marketing y la comunicación (Dueñas, 2015). De acuerdo al autor, estas herramientas mejoran la comunicación en internet.

Existen un sin número de herramientas que han facilitado la comunicación interpersonal digital, "internet responde a la definición de espacio de comunicación en el que convergen o pueden darse diferentes tipos de comunicación, entre ellas, sin lugar a dudas también, la comunicación de masas: pasiva, unívoca y centrada en el emisor" (Llorca, 2005, p. 22)

De acuerdo al artículo ¿Qué herramientas de Comunicación Digital existen y para qué sirven? Publicado por (Dueñas, 2015) estas son las herramientas más utilizadas tanto laboral como social:

Google Analytics: Sirve para realizar estadísticas de todo tipo para nuestra página web. Cantidad de visitantes, perfiles demográficos, cantidad de páginas vistas, y el tiempo de permanencia en la página. Google Analytics te da la opción de poder descargar el contenido de las estadísticas para realizar un análisis más efectivo.

SEO Profiler: Las herramientas para realizar 'SEO' nos permiten, como su nombre lo indica, optimizar nuestra página para que aparezca en los primeros resultados de búsqueda en Google con determinadas palabras clave que se encuentran en los contenidos de nuestra página web. El Seo Profiler, por ejemplo, nos informará si hay 'errores' como títulos repetidos, descripciones muy largas, imágenes sin etiquetar o contenidos repetidos. Al corregir estos errores, será más probable que la calidad de la página aumente, y así mismo mejorará el 'ranking' de la página en los resultados de Google.



✗ Anteproyecto de grado

Heatmap/Crazy egg: Esta herramienta nos permite básicamente tener un gráfico del 'mapa de calor' de navegación en nuestra página, es decir, marca las zonas por donde las personas más mueven el mouse a la hora de ver nuestra página web. Las zonas más 'calientes' se verán rojas, y las más frías se verán azules o verdes. Esto nos permite conocer cuáles secciones del 'menú' por ejemplo o de nuestra página de Inicio completa son las más atractivas para nuestros usuarios.

Herramientas para redes sociales:

Hootsuite: Esta herramienta nos permite monitorear todos nuestros perfiles de redes sociales en tiempo real y organizar por canales las diferentes interacciones que tienen los usuarios con nuestros contenidos; por ejemplo, la pantalla nos puede mostrar al tiempo un canal con todos los retweets, otro con todas las menciones, y otro con todos los posts que hemos hecho. Así mismo, nos permite programar posts que queramos hacer en un momento determinado, cuando quizás no tengamos acceso a un computador o dispositivo móvil.

TweetDeck: Nos permite manipular al tiempo varias cuentas de twitter y organizarlas por canales. Esta herramienta es conocida por ser utilizada por los conocidos 'cazacursos' para participar en convocatorias por incentivos desde varios perfiles a la vez.

Buffer: La herramienta Buffer nos permite, programar nuestros contenidos de manera fácil y rápida. Allí podemos elegir la frecuencia de nuestros posts, incluir imágenes y horarios de preferencia para postear. También nos regala una tabla de estadísticas con el número de likes, comentarios, retweets, entre otros.

Herramientas para realizar pautas digitales:

Google Adwords: Esta herramienta es la más conocida en el mundo de la pauta digital. Le permite crear campañas conformadas por diferentes anuncios, los cuales responderán a las búsquedas de ciertas palabras clave que usted escoja. Por ejemplo, si alguien busca 'lavado para alfombras a domicilio' y usted tiene preestablecida esa 'frase' en su lista de palabras clave, probablemente su anuncio sea mostrado en los resultados de búsqueda de esa persona. Es la herramienta por excelencia para llevar tráfico a su página web y así mismo lograr leads o conversiones. Adwords incluye la posibilidad de palear en diferentes sitios de su red, así como en YouTube, donde podremos poner anuncios y además realizar campañas de video marketing.

Facebook Ads: Como la red social más utilizada en el mundo, Facebook también monetiza tiempo atrás su negocio, brindando la posibilidad de palear en sus contenidos. De manera similar a Google, Facebook le permite no sólo llevar tráfico a su sitio web, sino también a su página de Facebook, y además, realizar posts promocionados si usted tiene un lanzamiento, evento o producto que quiera destacar y que usted considere que debe tener un mayor alcance. La viralidad de los buenos contenidos en Facebook es titánica, por lo que es considerada una muy buena herramienta de pauta.

Twitter / LinkedIn Ads: Estas dos redes también permiten realizar campañas pagas para promocionar ciertos anuncios o 'tuits'. Generalmente también manejan un Costo por Clic o Costo por Impresiones, y se muestran por un tiempo determinado,



× Anteproyecto de grado

permitiendo al usuario elegir el presupuesto diario y la cantidad máxima que pagaría por estar entre los primeros, tal como hace Google.

Medios de comunicación

Existe un principio fundamental que distingue un medio cálido, como lo es la radio, de otro frío, cual la televisión. Es un medio cálido el que prologa o amplía un solo sentido en "alta definición". Alta definición es el estado del ser bien abastecido de datos. Visualmente, una fotografía es de 'alta definición'. Una caricatura es una 'definición baja', por la sencilla razón de que proporciona muy poca información visual...los medios cálidos son de poca o baja participación, mientras que los medios fríos son de alta participación, para que el público los complete. (McLuhan, 1969)

Prensa escrita

Según (McLuhan, *Comprender los medios de comunicación*, 1996) existe desde la Edad Antigua, cuando se difunden textos en hojas de seda o papiro. Con la aparición de la imprenta la prensa escrita se convirtió en el primer medio de comunicación de masas y de los vehículos originales del periodismo. Su función es informar, persuadir, promover opinión, educar y entretener. Entre algunos de sus formatos encontramos el periódico, la revista, el boletín, algunos libros y el panfleto.

Marco Conceptual

Educación sexual. Comprende todas las acciones, directas e indirectas, deliberadas o no, conscientes o no, ejercidas sobre un individuo (a lo largo de su desarrollo), que le permiten situarse en la relación a la sexualidad en general y a su vida sexual en particular. (García Werebe, 1979)

Medios. Soporte donde aparece el anuncio: prensa, revistas, redes sociales, carteles, televisión, radio, etc. (Hernández, 2009)

Multimedia. Un sistema multimedia está constituido por un conjunto de informaciones representadas en múltiples materias expresivas: texto, sonido e imágenes estáticas y en movimiento, y codificadas digitalmente, registradas en un soporte cerrado u offline, como ejemplo el CD-ROM o el DVD. (Berenguer, 1997)

Dispositivos multimedia. Se pueden definir como aquellos micro-ordenadores que son lo suficientemente ligeros como para ser transportados por una persona, y que disponen de la capacidad de batería suficiente como para poder funcionar de forma autónoma. (Tardáguila, 2009)

Comunicación Digital. La comunicación digital es imprescindible en la historia de la civilización. Es un fenómeno que ha calado en la vida cotidiana del hombre. Surge como efecto de las nuevas tecnologías que se introducen de manera vertiginosa en el campo de la comunicación social. Intenta fusionar el periodismo con las nuevas



× Anteproyecto de grado

técnicas de la informática, las letras con bits; lo analógico se convierte en digital. Comunicación digital implica también interacción y colaboración entre todas las personas que hacen uso y que se encuentran interconectados en la red. (Zambrano, 2013)

Inteligencia Artificial. La IA es la rama de la ciencia de la computación que se ocupa de la automatización de la conducta inteligente. (Luger & Stubblefield, 1993)

Video. Es un sistema de grabación y reproducción de imágenes, que pueden estar acompañadas de sonidos y que se realiza a través de una cinta magnética. Conocido en la actualidad por casi todo el mundo, consiste en la captura de una serie de fotografías (en este contexto llamadas "fotogramas") que luego se muestran en secuencia y a gran velocidad para reconstruir la escena original. (Porto, 2009)

Medios de comunicación. Un medio de comunicación es el elemento o el modo utilizado para poder llevar a cabo cualquier tipo de comunicación. En regla general, cuando se mencionan los medios de comunicación se está refiriendo directamente a aquellos medios que son de carácter masivo, es decir, aquellos cuya comunicación se extiende a las masas. Sin embargo, existen medios comunicacionales que se establecen en grupos reducidos de personas y que son de carácter exclusivamente interpersonal. (Gardey, 2009)

Estrategias de comunicación. La estrategia de comunicación es una serie de acciones programadas y planificadas que se implementan a partir de ciertos

intereses y necesidades, en un espacio de interacción humana, en una gran variedad de tiempos. La estrategia lleva un principio de orden, de selección, de intervención sobre una situación establecida. (Roque, 2009)





Anteproyecto de grado

Marco Referencial

Julia Álvarez Thirreos (2016) Educación Sexual preventiva en adolescentes. España. Universidad de Sevilla.

Surge la necesidad de la educación sexual que sea capaz de proveer a los adolescentes de las informaciones correctas, completas, adecuadas acerca de la sexualidad, que incluya procesos de toma de conciencia y reflexión sobre el uso de métodos anticonceptivos, desarrollo de la autoestima y la capacidad de consentimiento, bienestar adolescente y sus consecuencias, sexo, ETS, el embarazo. La historia de la educación sexual es larga, con muchos enfoques, diferencias de enfoques que se corresponden con las corrientes ideológicas presentes en cada sociedad; también la Iglesia Católica se juega y defiende determinadas opciones, sumándose a la lucha ideológica en este terreno.

Julia Álvarez Thirreos (2012) Educación Sexual preventiva en adolescentes. España. Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Si repasamos la historia de la educación sexual y su irradación en los diferentes países, en la historia de las fuerzas políticas, desde conservadoras a progresistas, lo que ha tratado de frenar, prohibir, limitar la enseñanza de la sexualidad a través de los sistemas educativos formales; mientras que, por otro lado, las tendencias progresistas han dirigido las correspondientes campañas producidas en este campo,

a disposición de los jóvenes desde los primeros años de escolaridad, reconociendo que así se complementa la tarea de la familia en este aspecto.

Filiat Pedagógica Mayarí. Elizabeth Menéndez Quijano. (2011) La Educación Sexual en los Adolescentes. Colombia. Universidad Católica Popular de Risaralda.

La educación para la sexualidad es uno de los objetivos del trabajo educacional y se encuentra dirigida a la presentación estudiantil relacionada con el encuentro feliz, pleno y responsable con su sexualidad, en correspondencia con sus necesidades las de su contenido. Con el fin de resolver las carencias que poseen los docentes y la familia en su preparación para orientar a los adolescentes en el desarrollo de su educación para la sexualidad y de forma particular en la asunción de los cambios psicosexuales que se operan en su personalidad con una visión integral, en este trabajo sus autoras proponen un sistema de acciones para la educación de la sexualidad en los adolescentes.

Hadía Denys Ojeda Linares. (2012) Introducción a la multimedia. Estado de México. Red Tercer Milenio.

El diseño nació y ha evolucionado a la par de la revolución tecnológica. Su naturaleza gráfica y la expansión de formas diversas de comunicación en el último siglo le han llevado a participar de modo natural en los mass media. Los incontenibles avances tecnológicos de la era de la electrónica han influido



✕ Anteproyecto de grado

directamente en el medio del diseño por conducto del desarrollo de software para el manejo de imágenes. Con estos el diseñador puede desarrollar propuestas visuales de alto impacto para una audiencia ávida de imágenes en movimiento. A este campo del diseño se le llama multimedia. La multimedia ha llegado a ser imprescindible en la comunicación actual, rebasando notablemente a los medios de comunicación tradicional; sin embargo, requiere de un proceso de diseño altamente específico y detallado, en consecuencia, debe ser planeado.

Jesualdo Tomás Fernández Brels (2015) Tecnologías para los Sistemas Multimedia. España.

Según la definición tan general, una televisión o un periódico serían dispositivos multimedia, pero nosotros vamos a restringir este concepto al de multimedia digital: "es la integración en un sistema informático de texto, gráficos, imágenes, video, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente". El soporte habitual para este tipo de medios es de tipo electrónico y, a menudo, un sistema informático se encarga de generar la presentación de esa información en la forma y secuencia correcta. No obstante, otras formas de comunicación con múltiples recursos expresivos pueden también recibir la calificación de multimedia. Sería el caso de representaciones teatrales, musicales, cinematográficas, de televisión, etc. Como la mayoría de palabras genéricas, el significado de la palabra media varía según el contexto usado. Nuestra definición de medio es "una forma de distribuir y representar información"

Aspectos Metodológicos

Tipo de Investigación

La presente investigación será tipo descriptiva ya que expondrá las causas y consecuencias que servirán como base a los datos que apoyarán la propuesta de diseño.

Asimismo, es una investigación de campo basado en un estudio social a través de recolección de información mediante encuestas al público objetivo y luego proceder a proponer un diseño multimedia para la educación sexual en los jóvenes dominicanos con el propósito de incentivarlos a conocer más sobre este tópico.

Métodos de Investigación

- Analítico, porque se analizará cada factor detalladamente para así llegar a conclusiones que nos proporcionen una información coherente brindando una mejor comprensión.
- Sintético, porque en esta investigación se presentarán los resultados de manera más organizada, sencilla y precisa siendo los elementos constituyentes de la misma más entendibles.
- Deductivo, porque se analiza de lo general a lo particular presentando conclusiones relevantes e importantes sobre el estudio realizado.

Técnicas de Investigación

La encuesta nos proporcionará resultados concisos y directos, es una herramienta sencilla con la cual se puede evaluar lo que piensan los encuestados.

Esquema preliminar de contenido

Resumen ejecutivo

Introducción

Justificación

Planteamiento del problema

Formulación del problema

Objetivos

1. Capítulo I – Marco Teórico

1.1. Comunicación en la era digital

1.1.1. Concepto de comunicación digital

1.1.2. Contextos de la comunicación

1.1.2.1. Comunicación interpersonal

1.1.2.2. Comunicación interpersonal asistida por máquinas

1.1.3. Comunicación masiva

1.1.4. Herramientas de comunicación digital

1.2. Medios de comunicación

1.2.1. Periódicos

1.2.2. Revistas

1.2.3. Libros

1.2.4. Radio

1.2.5. Cine

1.2.6. Televisión

× Anteproyecto de grado

- 1.2.7. Internet y red mundial
- 1.2.8. Redes sociales
- 1.3. Cómo utiliza la gente los medios de comunicación masiva
 - 1.3.1. Conocimiento
 - 1.3.2. Diversión
 - 1.3.3. Utilidad social
 - 1.3.4. Evasión
- 1.4. Diseño Multimedia
 - 1.4.1. Concepto de diseño multimedia
 - 1.4.2. Tendencias en el diseño multimedia
 - 1.4.3. Diseño Web
 - 1.4.4. Diseño Gráfico
 - 1.4.5. Hipermedia
 - 1.4.6. Perfil del diseñador gráfico
- 1.5. Educación interactiva
 - 1.5.1. Concepto de educación interactiva
 - 1.5.2. Comunidades virtuales
 - 1.5.3. Inteligencia artificial
 - 1.5.4. Redes sociales como plataformas de comunicación y aprendizaje
- 1.6. Educación sexual en República Dominicana
 - 1.6.1. Antecedentes de la educación sexual
 - 1.6.2. Antecedentes de la educación sexual en República Dominicana
 - 1.6.3. Concepto de educación sexual

1.6.4. Importancia de la educación sexual

- 2. Capítulo II – Aspectos Metodológicos
- 3. Capítulo III – Presentación y análisis de los resultados

Conclusión

Recomendaciones

Bibliografía

Anexos o apéndices



× Anteproyecto de grado

Bibliografía

- Alvarado Thimeos, J. (2013). *Educación sexual preventiva en adolescentes*. Sevilla: Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Alvarado Thimeos, J. (2015). *Educación sexual preventiva en adolescentes*. Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Berenguer, X. (1997). *Escribir programas interactivos. Formats*.
- Berlo, D. (1981). *El proceso de la comunicación*.
- Busquet, J. (8 de Julio de 2008). *Reflexiones críticas sobre el mito de la 'sociedad de las masas'*. Obtenido de Trípodos:
<http://www.tripodos.com/pdf/Busquet.pdf35.pdf>
- Dominick, J. R., Griselda, S. V., & Ángel, T. P. (2007). *La dinámica de la comunicación masiva: Los medios en la era digital*. McGraw Hill.
- Dueñas, J. (15 de Julio de 2015). *¿Qué herramientas de Comunicación Digital existen y para qué sirven? P I y P II*. Obtenido de Loggro:
<https://www.loggro.com/blog/entry/que-herramientas-de-comunicacion-digital-existen-y-para-que-sirven-parte-1.html>
- Edwin, J. C. (1882). *Comunicación de masas y pensamiento político*.
- Fernández Breis, J. T. (2015). *Tecnologías para los sistemas multimedia*. España.
- García Werbebe, M. J. (1979). *La educación sexual en la escuela*. Planeta Barcelona.
- Gardey, A. (2009). *Medios de comunicación*. Argentina.
- Goded, J. (1985). *100 Puntos Sobre la Comunicación de Masas en México*. Juan Pablos, México.
- Hernández, H. (2009). *Diseño y Comunicación Gráfica*. Bogotá: GRAPHICGRUPO.
- Janowitz, M. (1952). *The Community Press in an Urban Setting*. Free Press.
- Lasswell, H. (1938). *Propaganda technique in the world war*.
- Llorca, G. (2005). *Comunicación interpersonal y comunicación de masas en internet. Emisor y receptor en el entorno virtual*.
- Lomosonov, B. (1989). *El problema de la comunicación en Psicología*. Editorial de Ciencias Sociales.
- Luger, G., & Stubblefield, W. (1993). *Artificial Intelligence (Structures and Strategies for Complex Problem Solving)*.
- McLuhan, M. (1969). *La Comprensión de los Medios como las Extensiones del Hombre*. (R. Palazón, Trad.)
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación*.
- McQuail, D. (1972). *Sociología de los Medios Masivos de Comunicación*. (S. Kutnowsky, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Menéndez Quiala, E. (2011). *La Educación Sexual en los Adolescentes*. Colombia: Universidad Católica Popular de Risaralda.
- Multimedia, T. p. (2015). *Fernández Breis*. España: Tecnología para los sistemas multimedia.
- Ojeda Linares, N. D. (2012). *Introducción a la Multimedia*. México: Red Tercer Milenio.

× Anteproyecto de grado

Porto, J. P. (2009). *Introducción al video*. Mexico.

Roque, J. R. (2009). *Comunicación Social*. España.

Sáenz, M. (15 de Julio de 2013). *Noticias Platicando con Martha Sáenz*. Obtenido de La Prensa: <http://www.laprensa.mx/notas.asp?id=214738>

Tardáguila, C. (2009). *Dispositivos Móviles y Multimedia*. Barcelona.

Watzlawick, P., Bavelas, J. B., & Jackson, D. D. (1993). *Teoría de la comunicación humana*. Barcelona: Herder.

ZAMBRANO, J. (2013). *Comunicación digital*. España.

sta realizada a Elaine Féliz



ista, Educadora Sexual, Directora de
is y NutritivaH, Conductora de TV
7, Periodista de Salud, Publicista,

**¿ puede contar un poco que usted
or educación sexual?**

ón sexual son los contenidos que se
para que podamos educar lo que
stra identidad es lo que define nuestra
ra que es una parte importantísima de
imiento donde podemos expresar lo

que somos, cómo nos relacionamos con el mundo
y sobre todo, cómo lo entendemos y donde se
expresa nuestra orientación sexual, nuestro sexo
y nuestro género.

Entonces, a partir de ese contenido donde
educamos lo que somos, podemos desarrollarnos
mucho mejor en base a nuestros derechos
humanos. Esa es la educación sexual.

**2. ¿Cómo se ha ido desarrollando la educación
sexual aquí en la República Dominicana?**

Bueno, aquí la educación sexual es un tema
inexistente. Ahora mismo, los que estamos
trabajando con el tema, estamos abogando
porque tengamos educación sexual en el sistema
educativo, que es el pilar del tema, ya que es la
piel más grande que promueve contenidos a un
público que es el que realmente lo está necesitando,
porque son niños y niñas adolescentes.

Es inexistente porque no lo tenemos en el sistema
educativo y tiene años inhabitado, es una deuda



× Entrevista

política y es una deuda que nosotros todavía estamos tratando de pagar para que se de.

En la televisión, a partir de hace 4 años lo estamos trabajando para que la sociedad se sensibilice hacia el tema y lo estamos haciendo desde Rexpuestas en las instituciones escolares que visitamos todos los años, ya tenemos 8 años desarrollando esto, pero solamente vamos una vez al año y esto es un tema diario, y debería ser un tema cotidiano donde podamos escuchar las preguntas y responderlas y sobre todo, atender las necesidades que están viviendo los adolescentes en la sociedad más hipersexualizada de la historia.

3. ¿Por qué es tan difícil explicar el tema de la sexualidad sin relacionarlo al acto sexual?

Tenemos que educar lo que somos, lo que somos a nivel social. Yo estoy aquí sentada y yo te estoy expresando mi sexualidad, tú sabes que soy una mujer y no te estoy mostrando mis genitales. Como yo me estoy dirigiendo contigo yo te estoy diciendo mi sexo, mi género y mi orientación

sexual; eso es lo que tenemos que educar.

Entonces, ¿por qué es tan difícil? Por la misma falta de la educación sexual confundimos genitalidad por sexualidad. Genitalidad es lo que nosotros decidimos hacer con nuestros genitales y, dentro de eso están las relaciones sexuales; Sexualidad es lo que somos independientemente de los genitales que tengamos. Entonces, cuando no tenemos educación sexual confundimos el concepto y entendemos que estamos hablando de genitalidad la cual es solo una pequeña parte del tema de la educación sexual.

4. ¿Cuál considera que es el nivel de educación sexual en los jóvenes dominicanos?

Esta generación que es la Z (los Centenials), es la generación con más información sexual de la historia porque tienen internet desde que nacieron con diversos medios digitales para calmar cualquier inquietud, tienen mucha información la cual no estaba disponible cuando por ejemplo tú y yo nos criamos, pero no tienen información



× Entrevista

educativa.

Los medios generalmente lo que hacen es que promueven morbo, por eso son SEXpertos, saben todo lo que tiene que ver con morbo, posiciones... porque para ellos el contenido del sexo está normalizado, nosotros en la educación sexual le llamamos la normalización del sexo, entonces para ellos tener relaciones sexuales corresponde a un acto mecánico, exagerado que responde a unos falos increíbles, a unos gritos increíbles y a una serie de comportamientos sexuales que se han creado desde los medios para vender. Pero, cuando vamos a la realidad, como la educación sexual ha estado ausente en las familias y en los centros escolares, ellos han acogido ese concepto distorsionado, y precisamente por eso tenemos una tasa tan alta de embarazo en adolescentes, de infecciones y no obstante, es la generación más informada, es paradójico porque también están muy desinformados.

5. ¿Qué es lo que hace que la gente no quiera educarse?

Yo no diría que no quieren, es que simple y llanamente cuando no conoces de qué se trata de que se va a hablar, tu cerebro inmediatamente se bloquea. Precisamente porque es difícil tu entender lo que no conoces, o sea el bloqueo que tú creas a los cambios al tú decir "conchole, me tengo que reinventar para poder abrirme a un tema" es lo que hace que mucha gente se bloquee, pero inmediatamente tú comienzas a explicarles de qué se trata, de que no le vamos a hablar del Kamasutra sino que le vamos a enseñar a ser mujer de una manera más positiva, que vamos a enseñar a un varón que la masturbación no es mala, saber de alguna forma cómo tratar a una mujer... Inclusive, poder desprenderse del machismo para poder ser un hombre más positivo y entonces así, tenemos a una persona que está abierta al tema. Pero para eso tenemos que explicarles que no es lo que pensaban y para eso tenemos que atacar al prejuicio.



× Entrevista

El prejuicio es lo que hace que yo juzgue antes de yo saber de lo que me vas a hablar, por eso se llama prejuicio, antes de tú decirme yo sé si está bien o mal pero yo no sé de lo que tú me vas a hablar. Entonces tenemos que atacar al prejuicio para que podamos tener mentes abiertas al tema.

6. ¿Cuál es la mejor forma de impartir educación sexual en los jóvenes?

Los jóvenes están locos por saber, yo no he visto un público tan agradecido por la información, que en verdad son herramientas para toda la vida.

Lo que tenemos que buscar es la forma de que los contenidos sean divertidos, de que no sean un sermón, de que la educación aparte de aportar también traiga felicidad, y que la información también tenga esa magia como la tienen las redes sociales, como lo tiene un "like" en Instagram. Que cuando tú entres en contacto con el contenido tú diga "Wow, qué ápero e' educarme."

Entonces, yo siento que a la educación sexual le falta eso, y cuando logremos hacerlo desde las redes, desde el sistema educativo y desde la familia

tendremos una comunidad sensible. Nosotros solo tenemos que dinamizar el contenido.

7. ¿Por qué se ha normalizado la categorización ofensiva? Ej: Chapeadora...

Claro, pero pa' que tú entienda, no se ha reflexionado en las implicaciones de utilizar ese término (chapeadora) porque nosotras somos las que lo utilizamos y nosotras nos hacemos daño cada vez que lo utilizamos, porque reforzamos la idea de que nuestra reputación es lo que mide el valor de una mujer. Y eso nos afecta, porque cada vez que una mujer cambia de pareja le dicen "puta" y cada vez que un hombre cambia de pareja le dicen "macho".

Entonces, cuando empezamos a educarnos sexualmente, esos términos se dejan de utilizar porque tenemos conciencia de lo que estamos haciendo.



× Entrevista

8. ¿Cuáles son los impedimentos de la educación sexual en el país?

La iglesia, es el primer bloqueo porque está manipulando el tema desde los oscurantismos, impidiendo el acceso a la información porque implica romper paradigmas y romper mitos, y romper prejuicios que a la iglesia no le conviene porque se promueven desde la misma iglesia. Cuando hablo de la iglesia, hablo de todas las iglesias.

La misma familia, porque vivimos en un país rectamente religioso donde se obedece mucho los preceptos religiosos, y tenemos un bloqueo de esos preceptos con lo que nos están diciendo en la educación sexual. Cuando les decimos a los mismos muchachos que el sexo no es solo para reproducirse, estamos negando el valor religioso que dice todo lo contrario. Cuando les decimos a los chicos que no es cierto que masturbarse les provocará que les crezcan pelos en las manos, ni espinillas... estamos ya rompiendo un precepto religioso, que habla que dique la masturbación

es un pecado, o sea tenemos un tema netamente de un bloqueo de valores que han venido arrastrándose desde hace muchos años donde tenemos que aprender a enseñar a las personas a pensar y poder analizar la información desde tu propio juicio, para eso necesitamos desprendernos y aprender a desaprender.

Todo se debe a que tenemos una comunidad religiosa y poco científica, y la ciencia es el pilar de la educación sexual. Porque el virus del papiloma humano va a ser el mismo en un budista, un ateo, un musulmán, etc. Cuando hablamos de ciencia, la ciencia es universal. Es neutra y no impacta con ningún valor religioso.

9. ¿Considera usted que la implementación de una plataforma digital ayudaría a mejorar la educación sexual en los jóvenes dominicanos?

Claro, porque los adolescentes están en las redes. Las redes sociales es el oxígeno de los adolescentes, si se pudiera lograr llegar a ellos a través de las redes sería excelente porque



× Entrevista

ahí, hackearíamos el sistema y no necesitamos conectarnos con los adultos que son los que están teniendo los grandes problemas.

Ahora, la educación sexual tiene que tener una nivelación que se hace personal, o sea no podemos hacerlo solamente en forma digital.

10. ¿Qué solución propondría para mejorar la educación sexual en los jóvenes dominicanos?

Que tengamos centros de atención integral de adolescentes donde ellos puedan acercarse en sus diferentes comunidades y donde haya un personal entrenado que pueda atender esos problemas. Por ejemplo, una chica que esté embarazada y tenga una situación por la que quiera abortar, obligatoriamente necesita un médico, entonces si no tenemos el centro de atención integral tenemos que hacer el referimiento a un centro donde le pueda dar seguimiento a ese adolescente.

A final de cuentas, el contenido que se transmite por una red social o un WhatsApp se queda ahí.

Lo que necesitamos es que se pueda concluir con el caso y si esa persona necesita ayuda terapéutica o ayuda psicológica porque está deprimido y está usando drogas, porque tiene una situación de bipolaridad, porque es anoréxic@, porque se está cortando que es lo que o veo diariamente; tú no lo vas a resolver por WhatsApp. Por eso, el entrenamiento que tenemos es que haya un cierre del contenido, de lo que nosotros hablamos a través de las redes sociales, motivarlos e implementar estrategias para que ellos puedan asumir la sexualidad responsable, pero teniendo de la mano a un equipo profesional que pueda cerrar el tema porque es un derecho del niño tener atención médica.


 Tabla de Laura Fisher

Tabla del tamaño de la muestra según márgenes de error.

Porcentaje permisible de error en ambos sentidos p/q	(2) 5/95%	(3) 10/90%	(4) 15/85%	(5) 20/80%	(6) 25/75%	(7) 30/70%	(8) 35/65%	(9) 40/60%	(10) 45/55%	(11) 50%
0.5%	7,296	1,382.4	19,584	24,576	28,800	32,256	34,944	36,864	38,016	38,400
1.0%	1,824	3,456	4,896	6,144	7,200	8,064	8,736	9,216	9,504	9,600
1.5%	812	1,536	2,176	2,732	3,200	3,584	3,883	4,096	4,224	4,256
2.0%	456	864	1,224	1,536	1,800	2,016	2,184	2,304	2,376	2,400
2.5%	292	552	784	984	1,152	1,292	1,400	1,476	1,520	1,536
3.0%	203	384	544	683	800	896	970	1,024	1,056	1,065
3.5%	159	282	400	501	587	658	713	752	755	783
4.0%	114	216	306	384	450	504	546	576	594	600
4.5%	90	170	242	304	355	398	431	455	469	474
5.0%	73	138	196	245	288	323	350	369	380	384
10.0%	X	X	X	X	X	81	88	92	95	96

Fuente: Tabla según Fisher, Arkin y Colton

* El tamaño preciso de la muestra para garantizar un nivel de confianza de un 95%.