



**UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA
SEDE QUITO
CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA**

**LA REPRESENTACIÓN DE LA ESQUIZOFRENIA PARA ESTUDIANTES DE LA
CARRERA DE PSICOLOGÍA, A TRAVÉS DE UN CUENTO ILUSTRADO**

Trabajo de titulación previo a la obtención del
Título de Licenciatura en Diseño Multimedia

AUTOR: CAMILA ABIGAIL SANTAMARÍA
ARROYO

TUTOR: RICARDO ENRIQUE MORENO
ANDRADE

Quito - Ecuador

2025

**CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN**

Yo, Camila Abigail Santamaría Arroyo con documento de identificación N°
1750830638 manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la
Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera
total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 04 de julio del año 2025 Atentamente,



Camila Abigail Santamaría Arroyo

1750830638

**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Camila Abigail Santamaría Arroyo con documento de identificación No. 1750830638, expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del proyecto integrador: “La representación de la esquizofrenia para estudiantes de la carrera de psicología, a través de un cuento ilustrado”, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciatura en Diseño Multimedia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 04 de julio del año 2025

Atentamente,



Camila Abigail Santamaría Arroyo

1750830638

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Moreno Andrade Ricardo Enrique con documento de identificación N° 1714353388, docente de la Universidad Politécnica Salesiana, declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: LA REPRESENTACIÓN DE LA ESQUIZOFRENIA PARA ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE PSICOLOGÍA, A TRAVÉS DE UN CUENTO ILUSTRADO, realizado por Camila Abigail Santamaría Arroyo con documento de identificación N° 1750830638, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Proyecto Integrador que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 04 de julio del año 2025

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'M' followed by several loops and a vertical stroke at the end.

Mtr. Moreno Andrade Ricardo Enrique

1714353388

DEDICATORIA

Yo, Camila Santamaría dedico este trabajo a mis padres, quienes han sido mi pilar durante toda mi trayectoria académica, brindándome su cariño y apoyo incondicional.

A mi abuela, por ser esa mano amiga en momentos donde pretendí tirar la toalla, por todas esas tardes con películas, té y buena compañía.

A mi hermano, por ser la motivación principal de mi proyecto, ese amigo que me trae golosinas y me hace reír en los momentos más inesperados, y a quién quiero de una forma única que solo nosotros sabemos comprender, este proyecto es para ti.

A mi mejor amigo, por aquellos momentos donde incluso estando ambos en situaciones difíciles hallamos las fuerzas para levantarnos el uno al otro.

AGRADECIMIENTOS

Yo, Camila Santamaría agradezco a la Doctora Alejandra Castillo, por brindarme su apoyo incondicional, tiempo y conocimientos para la realización del presente proyecto, conocimientos sin los cuales, nada de esto habría sido posible. Por la paciencia y el material que con toda apertura supo brindarme con tal de conseguir un resultado óptimo.

Agradezco también al Doctor David Mosquera Oleas, por brindarme su tiempo y experiencias que contribuyeron a darle un propósito mayor al cuento “El héroe de papel”. Siempre con una predisposición abierta a nuevas herramientas y experiencias que contribuyan al proceso de formación académica.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	1
Aproximación Teórica	3
Comunicación visual	3
Ilustración	4
Esquizofrenia	6
Carrera de Psicología	8
Cuento Ilustrado	9
METODOLOGÍA	11
Revisión de material audiovisual	12
Entrevistas semiestructuradas	12
Encuesta inicial	13
Evaluación del producto final	14
Análisis e interpretación de los datos	15
Encuesta	15
Entrevistas	18
RESULTADOS	22
Público objetivo	23
Plataformas y dispositivos	23
Requisitos Técnicos	24
Proceso creativo	24
CONCLUSIONES	34

REFERENCIAS	36
ANEXOS.....	41
Anexo A.- Preguntas para la encuesta diagnóstica	41
Anexo B.- Resultados de la encuesta diagnóstica	44
Anexo C.- Preguntas para la entrevista a Alejandra Castillo Psiquiatra	52
Anexo D.- Preguntas para la entrevista a David Mosquera Oleas Docente de Maestría en Psicología Clínica en la UDLA	53

Resumen

El siguiente proyecto de titulación plantea la representación de la esquizofrenia abarcando sus síntomas y experiencia subjetiva, por medio de un cuento ilustrado dirigido a los estudiantes de la carrera de psicología como una herramienta didáctica que permita fomentar la empatía clínica y contribuir a la desestigmatización del trastorno. Por medio de una metodología mixta, es decir, cuali-cuantitativa, mediante encuestas, entrevistas y análisis de contenidos, se identificaron ciertos vacíos dentro de la formación académica, así como la persistencia de estigmas con relación a la esquizofrenia. El producto final titulado “El héroe de papel” combina ilustraciones expresivas, creación de personajes tridimensionales, una narrativa profunda y simbolismos visuales que contrarresten la visión sensacionalista del trastorno. Dentro de los resultados del focus group fue posible evidenciar la eficacia del uso de estos recursos visuales, especialmente las ilustraciones y composiciones que facilitaron no solo la comprensión del trastorno, sino que también generaron una conexión e impacto emocional con el lector, constituyendo así a “El Héroe de papel” como una herramienta pedagógica eficaz. Se considera al proyecto como una propuesta pionera en su clase, abriendo paso a futuras nuevas metodologías que combinen la teoría y lo visual para lograr una mejor comprensión de temáticas complejas.

Palabras clave: Comunicación visual, Ilustración, Esquizofrenia, Carrera de psicología, Cuento Ilustrado

Abstract

The following degree project proposes the representation of schizophrenia by addressing its symptoms and subjective experience through an illustrated story aimed at psychology students. The objective is to serve as a didactic tool to foster clinical empathy and contribute to the destigmatization of the disorder. Through a mixed-method approach—both qualitative and quantitative—using surveys, interviews, and content analysis, certain gaps within academic training were identified, as well as the persistence of stigma associated with schizophrenia. The final product, titled “The Paper Hero”, combines expressive illustrations, the creation of three-dimensional characters, a profound narrative, and visual symbolism to counteract the sensationalized portrayal of the disorder. Results from the focus group evidenced the effectiveness of these visual resources, particularly the illustrations and compositions, which not only facilitated the understanding of the disorder but also generated an emotional connection and impact on the reader. Thus, “The Paper Hero” is positioned as an effective pedagogical tool. The project is regarded as a pioneering proposal in its field, paving the way for future methodologies that integrate theoretical and visual components to achieve a deeper understanding of complex topics.

Keywords: Visual communication, Illustration, Schizophrenia, psychology career, Illustrated Story

INTRODUCCIÓN

La presente investigación busca abordar la deficiencia en cuanto al desarrollo de habilidades blandas como lo es la empatía, tanto cognitiva, comprender el cómo piensa una persona, como emocional, sentir lo que siente otro individuo, en estudiantes de psicología para su posterior aplicación en el tratamiento de trastornos como la esquizofrenia. Dicho esto, es importante el cuestionarse si, la empatía como una habilidad se puede aprender o se adquiere mediante la experiencia. Si bien tanto psicólogos como terapeutas experimentados tienen mayor facilidad en cuanto a esta habilidad en la práctica clínica, los estudiantes no corren con la misma suerte, al no contar con los recursos necesarios o adquirirla por medio de la propia vivencia tienden a favorecer más sus habilidades técnicas y teóricas (Palhoco & Afonso, 2011).

En base a información proporcionada por el instituto nacional de la salud mental, la esquizofrenia es una enfermedad mental que atañe la forma en la que el paciente piensa, sus emociones y su comportamiento, alejándolo muchas veces de la realidad (National Institute of Mental Health, 2024). Siendo que sus síntomas van más allá de alucinaciones como comúnmente se conoce por los estigmas y la desinformación, la importancia de su comprensión y sensibilización en el área de la salud mental resulta esencial para su posterior tratamiento.

Los estudiantes de psicología como futuros profesionales requieren comprender como se siente vivir con este trastorno y a que desafíos se enfrentan las personas con esquizofrenia, conocimiento que trasciende la información proporcionada por libros de texto. Sin embargo, la educación tradicional carece de herramientas que les permitan a los estudiantes desarrollar estas habilidades y sobre todo la comprensión profunda de un trastorno en particular. Según la revista Acta Psiquiatría y Psicología de América Latina, el entrenamiento de empatía en psicólogos aún no se encuentra desarrollado en profundidad, debido a la falta de herramientas

para mejorar esta capacidad. Haciendo que los alumnos dependan en su mayoría de las competencias interpersonales y recurran a mecanismos de adaptación que resulten en un desapego y distancia hacia los pacientes (Putrino, Etchevers, & Mesurado, 2017).

Además, los estigmas y la ignorancia alrededor del trastorno, forman parte de los desafíos a los que se enfrentan los pacientes con esquizofrenia, siendo está vinculada por lo general a una gran cantidad de prejuicios que establecen al enfermo con esquizofrenia como: agresivo, raro, débil, vago, improductivo e impredecible en su comportamiento. Logrando esta serie de prejuicios afectar la percepción de los estudiantes y a su vez su capacidad para conectar con los pacientes.

Este proyecto busca abordar la problemática planteada mediante el uso de elementos narrativos como la ilustración ofreciendo una perspectiva más visual de las experiencias y retos del día a día de pacientes con esquizofrenia, fomentando así, un comportamiento más comprensivo que contribuirá a mejorar la conexión psicólogo – paciente, optimizando la experiencia y contribuyendo a una futura práctica clínica de calidad. Siendo así, se ha planteado como objetivo, la creación de un cuento ilustrativo sobre la esquizofrenia que permita entender y fortalecer la empatía clínica en estudiantes de psicología de una forma didáctica, reconociendo sus retos y realidades desde una perspectiva más humana.

Con la finalidad de conseguir el objetivo planteado, se ha descompuesto a partir de tres objetivos específicos como: Desarrollar una estética visual que atraiga de forma efectiva la atención del lector, con personajes entrañables que por medio de sus vivencias, pensamientos y emociones reflejen los síntomas, desafíos y realidad de la esquizofrenia; recopilar información a partir de testimonios de pacientes con esquizofrenia y profesionales de la salud mental para desarrollar una narrativa visual que permita construir personajes y entornos realistas que conecten con el público, evitando estigmas y estereotipos asociados a la enfermedad; y, crear un cuento ilustrativo que promueva la empatía, invitando a la reflexión

sobre la importancia del abordaje compasivo y respetuoso en el área de la salud mental.

El presente proyecto se sustenta en la problemática planteada alrededor de la deficiencia en cuanto a herramientas que permitan a los estudiantes de psicología el desarrollo de habilidades blandas como lo es la empatía. En el campo de la salud mental el déficit de empatía puede resultar en una práctica clínica poco eficiente, presentando dificultades al crear una conexión terapéutica efectiva con el paciente. Según Treglia (2020), actualmente los pacientes prefieren encontrarse con profesionales que no solo estén bien capacitados técnicamente, sino que también estén dispuestos a escuchar y comprender sus estados emocionales y comportamientos (Treglia, 2020).

Sin embargo, la falta de recursos didácticos y educativos que fomenten esta perspectiva y permitan interiorizar la complejidad de la esquizofrenia en estudiantes de psicología, dificultan el desarrollo de estas habilidades. Por lo que, un recurso visual y textual como lo es el cuento representa una herramienta didáctica que aporta a la formación de futuros psicólogos, además de actuar como catalizador, invitando al diálogo entre estudiantes, destacando la importancia de un abordaje compasivo y humano en la salud mental.

Finalmente, el presente proyecto se justifica por su capacidad de sensibilizar a psicólogos en formación, implantando una conducta más empática y humana, además de abordar una problemática, mediante una herramienta que permita el aprendizaje de una forma didáctica en contraste con los libros de texto habituales.

Aproximación Teórica

Comunicación visual

La comunicación visual surge del menester del ser humano de transmitir información y expresar ideas más allá del lenguaje textual. Desde sus orígenes que se remontan a tiempos

prehistóricos, habiendo evolucionado y adaptado a las nuevas necesidades sociales. Esta permite registrar las distintas experiencias y percepciones que se desarrollan dentro del entorno, por medio de su representación en forma de símbolos, signos o imágenes, con el propósito de comprender y darle un sentido a lo que nos rodea, de una forma más visual y didáctica. Está intrínsecamente relacionada con la percepción visual pues dependen una de la otra para ser efectivas, por medio de ella podemos interpretar la información que es receptada por la vista y de esta forma darle un significado con relación al contexto en el que se desarrolla el mensaje.

Por tanto, se entiende como comunicación visual a aquella que, por medio del empleo de elementos gráficos logra expresar un mensaje, inspirar cambios o evocar emociones (Nediger, 2024). Esto incluye la creación de un mensaje que, desde la perspectiva comunicacional, eduque, motive y sea llamativo hacia el grupo que busca sensibilizar. Sin dejar de lado la importancia de la perspectiva visual, que no solo rememora imágenes y emociones, sino que es capaz de anclar dichas imágenes con nuevas percepciones y de esta forma formular nuevos conceptos (Juárez & Mazariegos Ruiz, 2003).

Siendo el medio más importante la percepción visual, es necesario que dentro de la formulación de una propuesta para la representación de la esquizofrenia se utilice una herramienta capaz de conectar con el público y fomentar la comprensión desde una perspectiva más humana como lo es la ilustración.

Ilustración

Se entiende como ilustración a la creación de imágenes cuyo fin principal es la comunicación visual (Rojas Céspedes, 2015). Se caracteriza por la necesidad de conocimiento en áreas como la forma, encuadre, composición, luces y sombras, entre otros. Este proceso debe estar pensado desde la interpretación de un concepto más no de la propia percepción del artista, ya que, si bien la ilustración y el arte no se deslindan demasiado una de la otra, la

ilustración está más arraigada por su objetivo comunicativo específico en base a una idea preelaborada. Debido a esto, resulta esencial el que el Ilustrador se apropie de dicha idea, para conocer el concepto a profundidad y de esta forma plasmarlo en una imagen (Jiménez Córdova, 2019).

El uso de ilustraciones para libros orientados a la infancia y juventud data de la Edad Moderna, de la mano de Comenius (1592 – 1670), filósofo y pedagogo que empleó la ilustración como una herramienta para complementar la enseñanza del latín. A partir de allí, las aplicaciones de la ilustración en el ámbito educativo han ido evolucionando, yendo de un complemento que existe únicamente en función al texto escrito, a un elemento con entidad propia y la capacidad de ir más allá, expandiendo y redimensionando conocimientos (Aguado Molina & Villalba Salvador, 2020). Sin embargo, la ilustración no debe limitarse únicamente a un dibujo dentro de una hoja, sino que debe ser aplicado de tal forma que junto con su diagramación complementen a la lectura y contribuyan a la comprensión lectora. Debido a ello, es necesario elementos como la psicología del color y la composición que lo complementen.

El color es un elemento sensorial, capaz de activar los sentidos y motivar comportamientos. Influye en el ser humano, con efectos de tipo psicológico y fisiológico. Por medio de él, es posible estimular o despertar actitudes. Es importante dentro del contexto del proyecto lograr una sensación que permita conectar con el público, por lo tanto, por medio del contraste de tonalidades frías y cálidas generar un efecto de apertura que impacte en el público objetivo (Escola D'Art I Superior De Disseny De Vic). Esto en conjunto con una composición correcta, es decir, la forma en la que se comunica al espectador como leer una imagen, guiando su mirada, el orden de la composición y el porqué de la ilustración (Posti, 2024). Contribuyen a la correcta divulgación del mensaje que se pretende comunicar.

La ilustración es una herramienta que posee un poder psicoterapéutico, es decir promueve cambios en el comportamiento del individuo a través del despertar de nuevas perspectivas, planteamientos y opciones no tratadas. En base a las información proporcionada por el Instituto de asistencia psicológica y psiquiátrica Mensalus, las ilustraciones son una actúan como una herramienta para trabajar pensamientos limitantes, generar nuevas perspectivas y encontrar un canal de expresión que promueva nuevas acciones (Mensalus, 2018). Existen varios enfoques al referirnos al campo de la ilustración, pues al ser una herramienta principalmente interpretativa, es esencial identificar que es lo que se desea transmitir con dicha composición visual. Siendo el caso de la ilustración expresiva, el que más se apega al objetivo de estudio. Pues está se enfoca en lograr un impacto en el individuo, considerando factores actitudinales y emotivos que permitan evocar reacciones que inviten a la discusión y reflexión (Jiménez Córdova, 2019).

Al ser la esquizofrenia una enfermedad mental que no solamente altera la percepción visual es fundamental explorar todas sus facetas para lograr una representación lo más apegada al arquetipo de paciente y a los desafíos a los que este se enfrenta.

Esquizofrenia

La esquizofrenia es una enfermedad mental grave, conocida en primera instancia por ser la mezcla de alucinaciones visuales y sonoras. Esto implica una serie de problemas en comportamiento, interacción y relaciones sociales de los individuos que lo padecen. Quienes lo sobrellevan pueden parecer desconectados de la realidad, lo que dificulta en gran medida su vida cotidiana. A pesar de que se relaciona principalmente a la esquizofrenia con alucinaciones, esta enfermedad llega a ser mucho más compleja, abarcando incluso a síntomas como: pérdida de interés en actividades cotidianas, ideas delirantes, incapacidad de sentir placer, comportamiento extremadamente desorganizado, dificultad para hablar, entre otros (Esquizofrenia, 2024). Según el Dr. Thomas Insel “los trastornos mentales son trastornos

biológicos que afectan a los circuitos cerebrales” y si bien hay cientos de síntomas dentro de la esquizofrenia que varían de paciente en paciente, la mayoría comparten un fenotipo similar de psicosis, déficits cognitivos y síntomas negativos.

Al hablar de síntomas, como anteriormente se menciona, es importante recalcar que estos pueden manifestarse años antes del diagnóstico de un cuadro psicótico. Los síntomas prodrómicos, se definen como un intervalo de tiempo existente entre el inicio de las conductas inusuales y la aparición de síntomas psicóticos, es decir, es un periodo previo a la alteración psicótica que significa la esquizofrenia como tal. Es importante la detección temprana de estos síntomas, ya que, al igual que con todas las enfermedades, una pronta intervención contribuye a un mejor control de la alteración psicológica, menor dosis de medicamentos, etc (L, A, J, & A, 2023). Sin embargo, la detección de estos se considera compleja, pues al manifestarse en una edad joven pueden llegar a confundirse con comportamientos comunes de la adolescencia.

Dentro de los síntomas psicóticos existen tanto positivos como negativos. Los síntomas positivos pueden incluir alucinaciones, es decir, ver, oír u oler cosas que no existen en realidad, y delirios. Contrario a lo que podría creerse, los síntomas positivos no significan algo beneficioso para la persona que lo padece. Estos se refieren a manifestaciones de la alteración del pensamiento, la percepción y el comportamiento humano. Y son atribuidos al aumento de segregación de dopamina en una región específica del cerebro. Por otro lado, los síntomas negativos abarcan desde, el aislamiento social, falta de interés en cosas que antes le agradaban al paciente, pérdida de interés en el cuidado personal, etc. Estos por el contrario que los positivos, se refieren a la pérdida o disminución de habilidades sociales básicas para el ser humano. Y se asocian con la reducción de dopamina en la sección frontal del cerebro (CureSZ Foundation, 2025).

En base a la información difundida por la OMS (Organización mundial de la salud), la esquizofrenia es una enfermedad que afecta a 24 millones de personas a nivel mundial, es decir, a 1 de cada 300 personas. Además, tomando en cuenta que dichos individuos son víctimas de estigma, discriminación y violación de sus derechos humanos (Esquizofrenia, 2022). Por lo tanto, al ser una enfermedad compleja que involucra distintos factores y perspectivas, es importante el uso de herramientas que nos permitan comunicar correctamente el mensaje

La esquizofrenia sigue siendo una enfermedad altamente estigmatizada, y las historias reales suelen perderse en ideas erróneas (Boehringer Ingelheim, 2025). Entre sus representaciones en el medio multimedial podemos encontrar distintos cortometrajes, que, si bien resultan entretenidos para el público en general, no reflejan verdaderamente la realidad de la enfermedad. Por lo que, conocido en la literatura como hipérbole, que, según la RAE es una “figura literaria que consiste en aumentar o disminuir exageradamente aquello de que se trata” (RAE, 2024). Es un elemento comúnmente utilizado en este tipo de material con el objetivo de aumentar el impacto del mensaje, captar la atención del público y dejar una impresión duradera (Ahern, 2024).

Si bien se ha utilizado este recurso con el propósito de enfatizar la gravedad de la enfermedad, el mensaje que se transmite puede llegar a malinterpretarse, contribuyendo a la creación de ideas erróneas y prejuicios que, a su vez, pueden afectar incluso la percepción de los profesionales de la salud. Recalcando una vez más la importancia de la des estigmatización desde la raíz como lo es la carrera de psicología.

Carrera de Psicología

Según la RAE, la psicología es la ciencia o estudio de la mente y de la conducta en personas (RAE, Psicología, 2024). Es decir, se encarga de estudiar la psique humana y sus procesos. Por lo que, al estar enfocada en formar especialistas que sean capaces de comprender

el razonamiento humano y la complejidad de su pensamiento y el cómo se percibe dentro de su entorno, debe contar con ciertas cualidades esenciales (Euroinnova, 2025).

Entre ellas podemos encontrar principalmente la empatía, esta se define como la capacidad de conectar emocionalmente con otros, reconocer, compartir y entender sus sentimientos y estados de ánimo (Giani, 2025). En este sentido, la comprensión empática de la esquizofrenia como enfermedad, iniciando desde la formación de los profesionales de la salud es fundamental para reducir los estigmas sociales e informar correctamente desde una perspectiva humana y de respeto.

Cuento Ilustrado

El cuento según la RAE, se entiende como una narración breve de ficción. Como herramienta en el campo de la enseñanza, esta permite comprender, interactuar, relacionarse e incluso reflejarse en sus personajes. Pongamos el caso de, si un niño tiene miedo a la oscuridad y se le presenta un cuento cuyo personaje posea el mismo temor, el niño puede verse reflejado en el personaje y generar curiosidad por como supero aquella situación (Méndez Calvillo, 2023).

Su importancia dentro del campo pedagógico trasciende edades, pues al leer estas historias, los estudiantes son capaces de comprender de mejor manera lo que se desea transmitir implícitamente en el texto, además de vincular la información receptada con su cotidianidad (Iruri Quispillo & Villafuerte Álvarez, 2022). Por medio de historias cortas y personajes entrañables, es posible invitar al lector a interiorizar el conocimiento que se presenta en este recurso, conectar con él e incluso incentivar la reflexión sobre el conflicto que presenta la historia.

En un entorno constantemente sometido al consumo de lo visual, es importante el garantizar que dicha información sea cuidadosamente filtrada en lo que respecta al ámbito

académico. Especialmente al referirnos a la educación superior, que tiende a incidir de forma significativa en las vidas de futuros profesionales, ya que construyen sus percepciones y perspectivas sobre el que será su entorno profesional. Si bien las redes sociales como principales promotoras de este auge visual son de acceso libre para todo aquel con un dispositivo, la comunicación visual puede ser capaz de brindar un enfoque distinto de los posibles estigmas y desinformación existentes en ellas, y servir de apoyo en el ámbito pedagógico. Permitiendo un mayor alcance a un público expuesto constantemente a estímulos visuales y reforzando.

En ese sentido, el diseño, la comunicación visual y el cuento ilustrado, al ser un medio visual poderoso, se presentan como una herramienta versátil que permite acercarse a cualquier disciplina, lo que facilita el conectar con el público, informar y generar conocimiento. Especialmente respecto a una temática tan incomprendida y estigmatizada como lo es la esquizofrenia. William Silva menciona que, la formación académica de alto nivel no puede ignorar la influencia de las imágenes dentro de una sociedad saturada de estímulos visuales. Entonces, dentro de este contexto, cualquier medio visual sea del tipo que fuere, no solo ilustra pensamientos, sino que posee una influencia tal que es capaz de alterar decisiones, opiniones y comportamientos (Silva Ortiz, 2024). Cabe entonces preguntarnos, si las herramientas visuales resultan tan incidentes en la transmisión del discurso y es capaz de fomentar pensamientos, ¿por qué es tan subestimado por la comunidad educativa como parte complementaria de sus herramientas pedagógicas?

Partiendo de la premisa anterior y por medio del cuento ilustrativo y un diseño orientado a la pedagogía, se busca el visualizar la esquizofrenia desde una perspectiva más empática que permita a la población conectar con el problema y fomentar su comprensión.

METODOLOGÍA

El presente proyecto de titulación determinado por el siguiente tema: La representación de la esquizofrenia para estudiantes de la carrera de psicología, a través de un cuento ilustrado; entra dentro de la línea de investigación de diseño sostenible de productos y servicios digitales, que pretende reducir el impacto socioambiental negativo que puedan tener las tecnologías digitales, así como considerar la eficiencia energética, inclusión, ética de diseño y la minimización de residuos tecnológicos.

Dentro de la línea de investigación planteada, el proyecto se encuentra en la subcategoría de Educación y concienciación, debido a que tiene como objetivo el fomentar la empatía en los estudiantes de psicología, contribuyendo a la des estigmatización de la esquizofrenia. Por lo que, por medio de un cuento ilustrativo se pretende conectar con el público y generar una conciencia de comprensión.

A partir de la siguiente pregunta de investigación: ¿Qué elementos visuales son más efectivos para visibilizar la esquizofrenia y fomentar la empatía hacia quienes lo padecen?; se busca identificar si los elementos usados dentro del producto final resultaron prácticos.

El presente estudio se enmarca en un método de investigación descriptivo, cuya finalidad es únicamente puntualizar las características de la población que se pretende estudiar e interpretar dichas características sin alterar el contexto. La información recolectada debe ser verídica, precisa y sistemática, evitando alterar cualquier variable en el entorno. Este método se caracteriza por no solo presentar las características observadas del fenómeno de estudio, sino que también las analiza y fundamenta en base a un marco teórico sólido. Debido a su naturaleza de observación, el uso de un enfoque mixto o cuali-cuantitativo es ideal, pues busca comprender el caso de estudio desde una perspectiva tanto cualitativa, por medio de la observación, y cuantitativa, por medio de la recolección de datos. Esta metodología mixta,

permitirá abordar múltiples perspectivas, que dentro de una enfermedad como la esquizofrenia resultan útiles para comprender las demás ramas en cuanto a los síntomas que se pueden presentar en pacientes. Siendo una metodología que combina tanto métodos cuantitativos como cualitativos con el fin de abarcar de forma integral y enriquecedora el fenómeno de investigación (Medina Romero, Hurtado Tiza, Muñoz Murillo, Ochoa Cervantez, & Izundegui Ordóñez, 2023).

El enfoque cualitativo contribuirá a la comprensión e interpretación del fenómeno a analizar, es decir, se empleará para acceder a las experiencias subjetivas de pacientes, profesionales de la salud mental y del área educativa siendo que el producto esta planteado como una herramienta didáctica. Por medio de técnicas como entrevistas semiestructuradas y el análisis de material audiovisual pregrabado, se compilará información valiosa libre de estigmas y que garantice la construcción empática de una narrativa visual.

Revisión de material audiovisual

Por medio de un proceso sistemático de análisis documental cualitativo, se procederá a la revisión de entrevistas pregrabadas, material audiovisual y episodios de podcast en el que participaron pacientes diagnosticados con esquizofrenia. La revisión será orientada a identificar la perspectiva de los pacientes, desde su cotidianidad, desafíos personales, estrategias de afrontamiento y su forma de narrar la enfermedad. El uso de esta técnica no solo permitirá el enriquecimiento de la comprensión del fenómeno de estudio, sino que también permitirá el reconstruir desde una posición ética, crítica y empática una representación de la esquizofrenia como trastorno.

Entrevistas semiestructuradas

Dentro del enfoque cualitativo, como técnica principal se realizarán dos entrevistas semiestructuradas a expertos en las áreas de psiquiatría y educación. Se entiende como

entrevista a un intercambio de ideas u opiniones mediante el diálogo entre dos o más personas con el propósito de recolectar información determinada (Equipo editorial, 2025). En primera instancia, una entrevista a una psiquiatra clínica, cuyo objetivo es profundizar en el conocimiento médico y psicológico relacionado con la esquizofrenia, y de esta forma establecer el arquetipo del paciente. Además de validar el contenido narrativo del producto final a partir de un enfoque profesional y libre de estigmas. Por otro lado, la entrevista a un docente universitario del área de psicología mediante la cual se buscará valorar la viabilidad didáctica del recurso ilustrado dentro de un contexto educativo, explorando las herramientas complementarias existentes para la asimilación de temas complejos en la enseñanza en el área de psicología y propuestas visuales.

El enfoque cuantitativo dentro de la investigación se desarrolló con el fin de la obtención de datos sobre el nivel de conocimiento, percepciones y estigmas que pueda tener los estudiantes de psicología sobre la esquizofrenia. Se buscará tener un preludio sobre el conocimiento de los estudiantes con relación a la esquizofrenia, y los estigmas a los que están más arraigados. Con la finalidad de aportar al problema propuesto anteriormente y trabajar en dichos estigmas en el producto final por medio de la socialización de información que contribuya a desestigmatizar esta enfermedad. Así como validar el impacto del producto final como una herramienta didáctica que cumpla con su función de sensibilizar al público por medio de una historia.

Encuesta inicial

Como técnica de investigación cuantitativa se aplicará una encuesta diagnóstica a un grupo de estudiantes de primer semestre de la carrera de psicología con el fin de evaluar los estereotipos existentes asociados a la esquizofrenia, así como su apertura al uso de herramientas con contenido visual para el aprendizaje de contenidos complejos. Esta herramienta permitirá

trazar una línea de partida firme para sustentar el desarrollo del producto ilustrado y a su vez orientar correctamente su enfoque comunicativo.

Evaluación del producto final

Finalmente, con el fin de llevar a cabo una investigación fundamentada y que resulte como una herramienta útil a futuro, es importante valerse de técnicas que permitan que el producto final impacte en el público objetivo. Por lo que, como parte del diseño metodológico se plantea la aplicación de un focus group. Los grupos focales, se definen como un espacio de opinión en el que es posible captar el sentir, pensar y vivir de los individuos (Hamui-Sutton & Varela-Ruiz, 2012) Por medio de esta herramienta se busca valorar si el producto posee la eficacia de actuar como una herramienta de sensibilización y aprendizaje. A su vez, determinar posibles recomendaciones con relación a historia y personajes del producto final. Los resultados permitirán verificar si la historia influye en la comprensión del trastorno, su efectividad en la población educativa a la que va dirigida el presente proyecto, y su pertinencia pedagógica.

Con relación al tratamiento y análisis de los datos obtenidos, se aplicarán técnicas diferenciadas que vayan acorde a la naturaleza de las herramientas y técnicas aplicadas anteriormente. Por medio de un análisis de contenido temático correspondiente al enfoque cualitativo, se buscará identificar patrones y discursos emergentes. Permitiendo así la organización de la información obtenida en base a ejes relevantes dentro de la representación del trastorno. Además de identificar los desafíos dentro de la práctica educativa y sugerencias para el diseño del producto.

Por otro lado, mediante un análisis descriptivo de datos, correspondientes al enfoque cuantitativo los resultados de las encuestas aplicadas serán tabuladas mediante frecuencias absolutas y relativas, es decir, porcentajes, y representadas por medio de gráficas que permitan

una interpretación más amigable. Analizando tendencias generales relacionadas a la percepción de los estudiantes de psicología con respecto a la esquizofrenia, así como su nivel de apertura a nuevas herramientas visuales dentro del ámbito educativo.

Dado que el presente proyecto involucra testimonios y experiencias personales, es importante garantizar la protección de identidad y privacidad de los y las entrevistadas, manteniendo una representación desde el escenario ético.

Análisis e interpretación de los datos

Encuesta

Esta técnica ha sido planteada con el objetivo de identificar los niveles de estigmatización y conocimientos existentes con relación a la esquizofrenia en estudiantes de psicología. Para lo cual se selecciono una muestra de 41 estudiantes de primer semestre pertenecientes a la carrera de psicología de la universidad UTE. La cantidad de la muestra ha sido recolectada de acuerdo con los lineamientos planteados para una investigación descriptiva, autores como Berganza y Ruiz recomiendan un rango de entre 30 y 50 participantes (Berganza Conde & Ruiz San Román, 2005). Siendo la naturaleza de la presente investigación descriptiva y con un enfoque mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo, y el propósito de la herramienta está orientada al diseño de un recurso didáctico, la muestra se considera suficiente y pertinente para fines descriptivos dentro del campo de estudio. Puesto que el objetivo de estudio no radica en realizar inferencias estadísticas sino más bien en comprender el fenómeno de estudio, desde percepciones iniciales hasta actitudes y tendencias en una población específica y a su vez obtener información útil que permita orientar el diseño de un recurso ilustrado.

Partimos de un total de 12 preguntas cerradas que medirán tanto el nivel de conocimientos previos, así como el nivel de estigma con relación a la esquizofrenia, finalizando

con un total de 4 preguntas que validarán el rumbo del producto final y su viabilidad dentro de la población de la muestra.

En primera instancia la pregunta uno (Ver Anexo A) permitió explorar el conocimiento general de los encuestados, donde un 85,4% identificó correctamente a la esquizofrenia como un trastorno que afecta la forma de pensar, sentir y comportarse de un individuo. Sin embargo, como se puede evidenciar a continuación en la pregunta 3 (Ver anexo A) el conocimiento existente no es suficiente al momento de evitar estigmas en la población. Pues, aunque un 36,6% de los encuestados expreso sentimientos de empatía e interés, un 31,7% expreso inseguridad y miedo. En base a las respuestas proporcionadas, es importante la creación de un personaje narrativo que cuente con una dimensión emocional y humana alejada de los estereotipos sensacionalistas. Por lo que, el protagonista debe ser diseñado como un personaje con una dimensión tridimensional, es decir, con una dimensión física, psicológica y social. Que le permita ser complejo y le otorgue profundidad y realismo.

Con el propósito de trabajar en una narrativa adecuada que minimice estigmas, se trabajo en la pregunta cinco (Ver Anexo A) donde un 34,1% de los encuestados señaló que las personas con esquizofrenia son peligrosas. Debido a la presencia de ideas erróneas como el peligro y la doble personalidad presentes en las respuestas, se consideró adecuado el priorizar la representación de los síntomas de manera gradual, partiendo de los síntomas prodrómicos, y pasando por síntomas tanto positivos como negativos, que sean coherentes en cuento a evidencia clínica. Además, se planteó incluir un apartado final que contenga información que permita desmentir mitos y promover el conocimiento.

Para fortalecer el enfoque ético y humano del relato, se planteó la pregunta seis (Ver Anexo A) mediante la cual se confirmo la percepción generalizada del estigma en la esquizofrenia, con un 51,2% de los encuestados quienes señalaban que la esquizofrenia es una

enfermedad altamente estigmatizada. Aportando a la importancia del desarrollo de una historia que no represente a la esquizofrenia como un conflicto externo.

Por lo tanto, gracias a los aportes obtenidos tanto en los resultados de la pregunta seis como en los de la pregunta 12 (Ver Anexo B) donde un 53,7 de los encuestados señalan querer saber más sobre la experiencia subjetiva. Se plantea el uso de un narrador en tercera persona omnisciente con focalización interna que permita que el lector empatice profundamente con el protagonista, y viva desde una perspectiva más interna el como cambia su percepción de la realidad.

Al ser una historia con un personaje complejo, es importante abordar tanto su mundo interno como externo, por lo que la pregunta cinco (Ver Anexo A) se plantea con el fin de explorar las relaciones en el entorno social que podría experimentar el protagonista. Relaciones que dentro del relato serán desarrolladas intencionalmente con matices de cercanía, incomodidad, distancia y reconciliación, reflejando de forma precisa la complejidad del vínculo humano con relación a los trastornos mentales.

Para una mejor exploración del entorno tanto en el relato como en las ilustraciones a desarrollar, la pregunta seis (Ver Anexo A) plantea que un 43,9% de los encuestados encuentran al entorno social como un posible detonante en la esquizofrenia. Enfatizando así la necesidad narrativa y visual de elementos detonantes o agravantes, con el propósito de promover una visión global del trastorno.

Dentro del aspecto visual, es importante en primera instancia el analizar la apertura del publico al que irá dirigido el producto. Pues al no existir un material parecido en el campo, de esto dependerá el éxito de este. Por lo que se plantea la pregunta trece (Ver Anexo A) donde sus resultados (Ver Anexo B) señalan que un 63,4% de los encuestados encuentran los

materiales ilustrados como una herramienta útil, mientras que, aunque un 34,1% señalan que depende del caso, eso ya habla de una apertura casi total al producto.

Si bien en los resultados de la pregunta 14 (Ver Anexo B) señalan a los cuentos ilustrados como el recurso de preferencia, las infografías y esquemas también forman parte de dicha valoración positiva. Por lo que, se plantea el incluir un segmento final con contenido visual e informativo que resulte útil, combinando de esta forma la ilustración con la teoría y así reforzar la comprensión.

Puesto que, el objetivo del producto final es la sensibilización de la esquizofrenia, es importante garantizar un enfoque ético dentro del estilo gráfico y visual del cuento, por lo que, en función de los resultados de la pregunta 16 (Ver Anexo B) se optará por el uso de un estilo visual que responda a dichos criterios de carácter emocional, simbólico y narrativo.

Entrevistas

Siendo que el fenómeno de estudio resultaba complejo en términos de asimilación de información, se planteó el uso de la entrevista como técnica de investigación para una correcta comprensión del trastorno. Para ello se generó una serie de preguntas orientadas a la comprensión de conceptos claves, comportamientos, actitudes y estigmas existentes.

La participante entrevistada fue Alejandra Castillo, psiquiatra. A continuación, se destacan las respuestas que aportarán al desarrollo del presente proyecto.

En primera instancia es importante comprender que es la esquizofrenia desde una perspectiva médica, por lo que, partiendo de la etimología, la doctora Alejandra nos resalta que esta es una palabra que proviene de dos palabras más schizo, que significa división o ruptura, y phrenos que hace alusión a la mente o a la razón. Por lo tanto, la esquizofrenia se trata de una ruptura de la mente en la que se altera especialmente la experiencia del yo. Permittiéndonos un primer acercamiento a las verdaderas afecciones que conlleva consigo esta enfermedad.

Recalca también que la vulnerabilidad genética en este trastorno es bastante elevada, es decir, que tener un familiar de primer grado con esquizofrenia puede aumentar el riesgo de que siga apareciendo en las siguientes generaciones. Aunque no se ha especificado una causa, también es una enfermedad que se presenta con más frecuencia en pacientes masculinos.

Señala que, aunque los pacientes con esquizofrenia se caracterizan principalmente por presentar síntomas positivos (alucinaciones auditivas en su mayoría y delirios), también están los síntomas negativos, donde se presenta un rostro aplanado, mirada suspicaz, abulia, pérdida de voluntad, etc. Menciona que, a los pacientes con esquizofrenia se les puede notar en el rostro. Mostrando una alteración de la ipseidad, que se refiere a la capacidad de darse cuenta de que pertenecemos al algo, que somos nosotros. A partir de la información brindada, es posible generar un punto de partida con relación a la dimensión psicológica del personaje, que junto con la investigación previa podrá construirse como un personaje tridimensional.

Abordando un poco más la dimensión social, se procedió con la pregunta cuatro (Ver Anexo C) donde se mencionó que los síntomas negativos son los más difíciles de sobrellevar dentro de un círculo social. Puesto que es lo que lleva a los pacientes a perder funcionalidad. Siendo ese el caso, se implementará dentro de la narrativa con el fin de generar un conflicto que se sienta real dentro del relato.

Menciona también la importancia de una detección temprana, pues de esta forma el curso de la enfermedad puede ser diferente y las dosis de medicamentos mucho más bajas. Garantizando así una calidad de vida al paciente y evitando a su vez los efectos adversos de la medicación.

Finalmente, con el fin de lograr un diseño de personajes validado en la opinión clínica, se procedió con la pregunta cinco (Ver Anexo C) donde se concluyó una ligera predominancia de este trastorno en paciente masculinos.

Por otro lado, se procedió con la entrevista al Dr. David Mosquera Oleas Docente de Psicología Clínica en la UDLA. Quien mediante su experiencia apporto con el enfoque didáctico de la herramienta, así también fortaleciendo su importancia.

Respondiendo a la pregunta uno (Ver Anexo D) El entrevistado menciona la predominancia de materiales altamente teóricos en el campo de estudio de la psicología. Donde muchas veces, los estudiantes al llegar al ámbito práctico se enfrentan a un abismo entre lo que aprenden por medio de la teoría y lo que se encuentra en la vida profesional. Reafirmando la importancia de este estudio en cuento al fomento de la empatía clínica desde tempranas instancias en la formación académica.

Respondiendo a las preguntas dos, tres y cuatro (Ver Anexo D) señala que, aunque dentro de la formación en el área de psicología existe una base teórica muy fuerte que parte de la filosofía, la historia, etc. Existen falencias sobre todo en el tema de recursos, puesto que aun se usan libros de autores como Papalia o Craig, que, si bien resultan útiles por la gran cantidad de información que disponen, son materiales excesivamente densos y pueden resultar pesados para los estudiantes de hoy que poseen un acercamiento diferente a la lectura.

Relacionado a la existencia de material didáctico, respondiendo a las preguntas cinco, seis y siete (Ver Anexo D) el Dr. Mosquera nos señala que, aunque no existe un material didáctico en el área de formación académica, desde su práctica docente lo que más le ha funcionado al momento de enseñar a sus alumnos han sido generar casos ficticios. Considera que el componente visual en materiales educativos de psicología no es el adecuado, pues si bien hay fotografías estas no acompañan al texto ni generan un impacto que ayude a los estudiantes a conectar emocionalmente con el contenido, es decir, no hay un enganche. Señala que el componente visual esta muy desaprovechado.

Respondiendo a las preguntas ocho y nueve (Ver Anexo D) en su práctica docente el uso de dibujos tiene un gran impacto, pues cuando el tema resulta demasiado complejo lo dibuja en la pizarra, como si contará una historia. Aportando a la clase que brinda a sus alumnos. Así mismo, se ha percatado del potencial de una herramienta como la ilustración, sobre todo con sus alumnos quienes se concentran más cuando hay algún elemento visual de por medio.

En respuesta a las preguntas diez y once (Ver Anexo D), menciona que, aunque no exista un material completamente ilustrado orientado a la formación académica en psicología, como docente y como estudiante considera a estos materiales de gran utilidad pues desde su perspectiva, las clases que más recuerda son aquellas en las que el dibujo, la ilustración y las historias formaban parte de la dinámica. Por lo que puede ser una herramienta muy poderosa para generar empatía y comprensión.

Menciona desconocer sobre materiales que estén orientados específicamente a la esquizofrenia. Si bien existen programas de prevención y cierta cantidad de materiales, no hay algo ampliamente difundido, y mucho menos en Ecuador. Puesto que la salud mental sigue siendo un tema tabú en nuestra sociedad, siendo la esquizofrenia probablemente una de las más estigmatizadas.

Finalmente, considera que un material orientado a la sensibilización de este trastorno debe contener un componente fuerte de desestigmatización. Pues hay muchos mitos que persisten. Señala la importancia de la realización de este producto, pues desde los años 90 se han hecho estudios que muestran como el rechazo social dificulta la inserción laboral o comunitaria de las personas con esquizofrenia. Así mismo, recomienda un estilo de ilustración contemporáneo que responda a las tendencias actuales, con personajes expresivos y estilizados.

RESULTADOS

El proyecto nace de la necesidad de abordar la deficiencia de herramientas y recursos didácticos dentro del ámbito educativo que permitan a los estudiantes de psicología comprender desde una perspectiva más empática y humana un trastorno como lo es la esquizofrenia. Por medio de un cuento ilustrado, se pretende representar la realidad de las personas que padecen este trastorno, evitando prejuicios y estigmas. Con el objetivo de desarrollar habilidades blandas como lo es la empatía clínica, en futuros profesionales de la salud mental. Se contempla una primera etapa centrada en el proyecto como un producto físico con proyección a la creación de más tomos orientados a distintos públicos, así como la creación de un sitio web más elaborado y con acceso a contenido complementario.

Por medio de la investigación se nutrió el briefing del proyecto, evaluando no solo su viabilidad, sino también las falencias a cubrir, el estilo visual más recomendado y las consideraciones éticas que conlleva. Se concluyó entonces, una persistencia significativa por parte de la comunidad estudiantil en los estigmas existentes en relación con la esquizofrenia, así a su vez como un interés marcado por conocer más sobre la experiencia subjetiva del paciente y su apertura a nuevas herramientas con un componente visual más marcado.

A su vez, se exploró la perspectiva docente donde se recalcó el poder de los recursos visuales en el aula de clases. Así como las falencias existentes en materiales educativos, habiendo una total prevalencia de materiales teóricos que no logran adaptarse a los cambios de aprendizaje de las nuevas generaciones, cuyo eje gira en torno a lo visual. Se concluyó entonces, la eficacia de herramientas como el dibujo y las historias en el aula de clases, y como el producto puede ser una herramienta poderosa a futuro al ser pionero en su clase. En base a la información brindada, se estableció un estilo contemporáneo que se alinee a las nuevas tendencias, con pintura digital acuarela que permitió generar una atmósfera introspectiva frágil

y etérea, yendo de la mano con el estado de ánimo de los personajes y la progresión de los síntomas del protagonista, manteniendo una coherencia entre personajes y ambiente.

Se comprendió de forma profunda el arquetipo del paciente por medio de la guía de una especialista en el área psiquiátrica, quien también evaluó el contenido de la historia, asegurando la calidad del escrito, evitando prejuicios, estigmas y validando el enriquecimiento en conocimiento implícito presente en la historia. En base a la información brindada, se procedió con la creación de un personaje tridimensional, priorizando sobre todo su dimensión psicológica, y explorando los síntomas de la esquizofrenia para adaptarlos a una narrativa emocional y pedagógica.

Público objetivo

Al ser considerada una propuesta que pretende ser instrumentalizada para la educación en la carrera de psicología, el público objetivo puede ser tanto docentes que vean en este material un potencial académico como los estudiantes de la carrera de psicología los mismos que según la investigación carecen de estos productos con un componente gráfico diferente y una puesta en escena que sensibiliza sobre este tipo de padecimientos.

Plataformas y dispositivos

Para la elaboración del cuento ilustrado se emplearon distintos dispositivos, entre ellos: una computadora, una tableta gráfica huion, y un teléfono celular. En cuanto a software y herramientas digitales, se empleó adobe illustrator, Photoshop, Indesign, Canva y Visual Studio Code.

Para la difusión del proyecto se contempla como canal principal un producto físico impreso, diseñado con un enfoque visual que combine la narrativa visual profunda con el texto pedagógico. Mientras que, para medios digitales se plantea una plataforma digital básica como medio de difusión, que permita la navegación por el cuento y sus personajes.

Requisitos Técnicos

- Sistema Windows 11 versión 24H2
- CPU AMD Ryzen 5 5600-Core Processor, 3501 Mhz, 6 procesadores principales, 12 procesadores lógicos
- Tipo de sistema: 64 bits
- Memoria RAM de 8 GB
- Tarjeta gráfica NVIDIA GeForce GTX 1650
- Conexión banda ancha a Internet
- Disco duro externo de 2TB

Proceso creativo

Para la propuesta se han establecido tres etapas, preproducción, producción y postproducción. Las cuales han sido desarrolladas en base a las directrices obtenidas en el briefing. En primera instancia, se inicio con una investigación extensa sobre la esquizofrenia, definiendo los aspectos claves que se pretendía ilustrar, llegando a la conclusión de la representación de síntomas, abarcando las distintas etapas de la enfermedad. Siendo esta la etapa más esencial del proceso de desarrollo del producto se tomó un tiempo considerable para construir una base sólida de conocimiento en la cual cimentar la historia. Dando como resultado una estructura que abarque desde la representación de los síntomas prodrómicos hasta el brote psicótico y la posterior recuperación.

A continuación, se procedió con la creación de borradores y guiones que adaptarán toda la información pertinente sin resultar demasiado extensa. Pasando por alrededor de 4 primeros guiones hasta llegar al final, dando como resultado el cuento titulado como “El héroe de papel” cuyo título posee gran conexión con la historia del protagonista y el desarrollo de su

enfermedad, siendo que el inicio de su brote psicótico se relaciona con los comics y su afición por el arte.

Posterior al desarrollo del guion inicial de la historia, se procedió con la creación de personajes. Dando lugar a las fichas técnicas de los mismos donde se detalla su dimensión psicológica, social y física, justificando cada aspecto de estas dimensiones con el fin de obtener personajes complejos y que puedan conectar profundamente con los lectores.

Figura 17

Ficha técnica del protagonista



WILLIAM RIVERA
ESTUDIANTE / HERMANO MAYOR

DIMENSIÓN FÍSICA

- Delgado / Alto 1,70 cm
- Cabello oscuro y desordenado
- Ojos marrón, tez blanca/canela.
- Estilo de ropa: Old Money
- Hombros caídos
- Ojeras
- Manos delgadas, manchadas con sus materiales de dibujo. Discapacitadamente uñas mordidas
- Mirada suspicaz

DIMENSIÓN PSICOLÓGICA

- RESPONSABLE, AUTOEXIGENTE, PERFECCIONISTA.
- CON UN FUERTE SENTIDO DEL DEBER.
- ESPECIALMENTE HACIA SUS HERMANOS.
- REFRENA SUS EMOCIONES, REPRIME EL DOLOR, Y SE AÍSLA EMOCIONALMENTE.
- VIVE UN PROCESO DE DETERIORO PSICOLÓGICO QUE COMIENZA CON ANSIEDAD, CONFUSIÓN Y PERCEPCIÓN ALTERADA, Y EVOLUCIONA HACIA UNA PSICOSIS.
- IMAGINATIVO Y SENSIBLE: SE REFUGIA EN LA FANTASÍA COMO VÍA DE ESCAPE.
- ESTRÉS CONSTANTE

DIMENSIÓN SOCIOLÓGICA

- Formarse como figura parental sustituta. La ausencia física de sus padres, debido a sus largas jornadas laborales, lo convierte en el confidente principal de Abel y Liam.
- En la escuela es respetado, incluso admirado, por sus logros académicos, pero no forma vínculos afectivos profundos. Sus relaciones sociales son transaccionales, no emocionales.
- Su entorno y familia lo elogiaban por su madurez desde muy pequeño.
- Su rol social no admite crisis. No tiene espacio legítimo para cuestionar.
- Existe una desconexión entre lo que es y lo que muestra, lo que alimenta su coacción: su red de apoyo es inexistente, o no sabe cómo acceder a ella.

BACKSTORY

William o Liam como lo llama la gente cercana a él, es el mayor de sus hermanos. Tiene 12 años cuando la historia comienza y 20 cuando finaliza. Desde pequeño se vio en la necesidad de cumplir con el rol de padre para cuidar de sus hermanos. Sus padres invertían en su educación así que sentía la necesidad de cumplir y no desperdiciar el sacrificio de sus padres.

Aunque ellos deseaban que estudiará una carrera más técnica como medicina o derecho a él siempre le gustó el arte y la fantasía. Es fanático de los Heróes. Es independiente, sensible y empático, por cuidar de los demás suele olvidarse de cuidar de sí mismo. Aunque sea un estudiante estrella, preferiría hacer cualquier otra cosa que estudiar. No disfruta mucho de la lectura a no ser que sean comics, manga o novelas gráficas.

Una vez definidos los aspectos esenciales de los personajes se desarrollaron primeros bocetos en base a las descripciones planteadas anteriormente y fundamentadas en las sugerencias en cuanto al estilo visual contemporáneo sugerido.

Figura 18

Boceto de frente, perfil y ¾ de Liam protagonista del cuento



Figura 19

Boceto de frente, perfil y ¾ de Alec, hermano de Liam

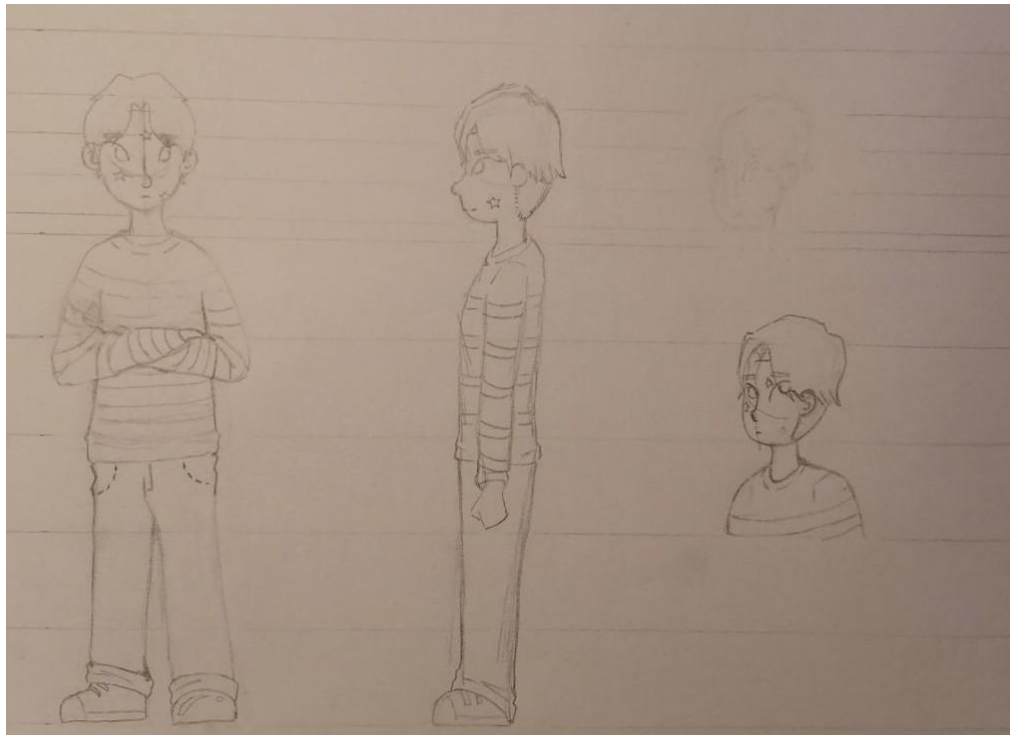


Figura 20

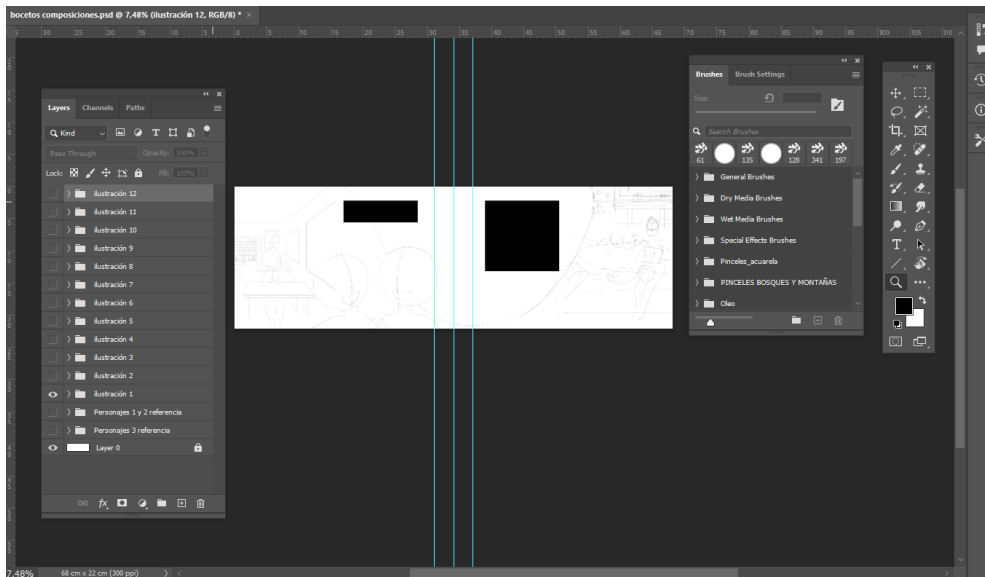
Boceto de frente, perfil y ¾ de Bruno, hermano de Liam



Una vez definido el estilo y los aspectos de los personajes, se dividió la historia de forma que se pudieran ilustrar los momentos clave y definir la cantidad total de ilustraciones que poseería el cuento, obteniendo como resultado un total de 23 ilustraciones. Dando paso a la creación de un primer sketch donde se probarían planos, distribución de texto, posibles composiciones, etc.

Figura 21

Bocetos de las composiciones y distribución de los elementos en photoshop



Una vez realizadas las correcciones pertinentes, se procedió con la producción del producto. Iniciando con el desarrollo del lineart de cada ilustración y continuando con la colorización.

Figura 22

Lineart ilustración 14 Liam a principios de los síntomas



Figura 23

Ilustración 14 coloreada estilo acuarela



Se procedió con la diagramación editorial del cuento en adobe Indesign tomando como referencia una medida estándar correspondiente a un cuento artístico, es decir, 33cm de ancho por 21cm de alto. Así como con la creación de la portada, contraportada y guardas del cuento.

Figura 24

Maquetación del cuento “El héroe de papel” en Adobe Indesign

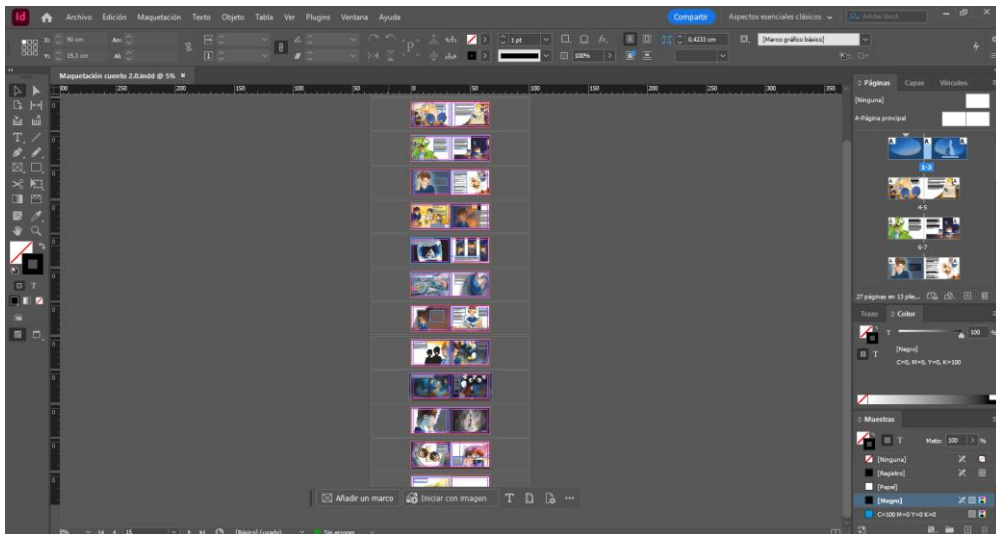
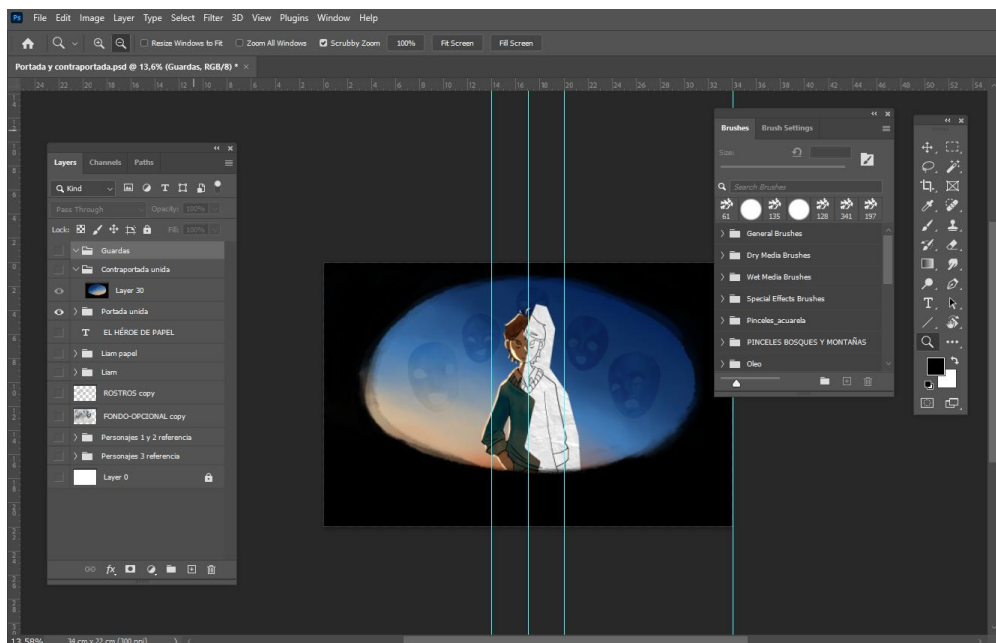


Figura 25

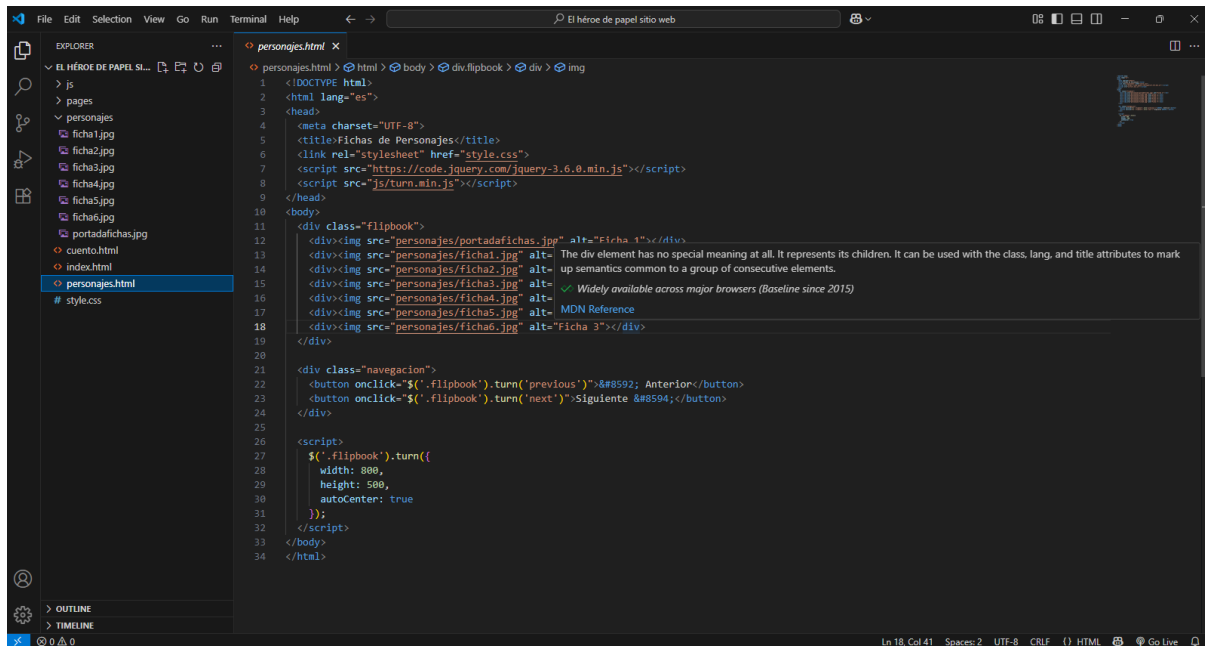
Mesa de trabajo Adobe Photoshop – Portada, contraportada y guardas del cuento



Por último, se procedió con la programación del sitio web que serviría como medio de difusión digital, incluyendo un archivo Turn.js que actuaría como un efecto flip para pasar la página del cuento dentro del sitio web.

Figura 26

Mesa de trabajo Visual Studio – Código del sitio web para difusión digital



Finalmente se elaboró un prototipo del cuento ilustrado final, el cual fue expuesto en el focus group, con el fin de recolectar retroalimentación pertinente, así como reacciones útiles para la mejora del producto.

Siendo el presente proyecto una propuesta pionera en su tipo, si posee acogida se plantea un alcance mayor, con dos o más tomos del cuento orientados a distintos públicos objetivo como: la familia del paciente, circulo cercano, o incluso dirigido hacia el mismo paciente, quién muchas veces no comprende del todo lo que pasa consigo mismo. Con información pertinente que vaya acorde con cada enfoque.

Sin embargo, al ser apenas una propuesta esta se enfrenta a grandes retos, como la limitación de alcance inicial, pues su difusión puede ser limitada a ciertos espacios puntuales, además de la actualización constante de contenido puesto que como ha ocurrido ya con algunos materiales teóricos de la carrera de psicología este puede resultar obsoleto con el tiempo, además de la dificultad de medición de su impacto a largo plazo pues al ser pionero

en su clase, no hay una existencia de datos previos que permitan comparar su efectividad. Aun así, se considera como un proyecto altamente viable y que abre las puertas al uso de nuevas tecnología y metodologías de enseñanza en áreas que se creían completamente teóricas como lo es la psicología.

Dentro del desarrollo de la evaluación mediante el focus group se plantearon los siguientes criterios de análisis: Eficacia narrativa, donde se evaluó la claridad y coherencia de la historia, así como la comprensión del mensaje central sobre esquizofrenia. Impacto emocional, donde se validó la capacidad del relato para generar empatía, cuestionar los estigmas y promover el entendimiento. Estética visual, mediante la cual se evaluó si el estilo gráfico facilitaba la inmersión del lector en la historia y las ilustraciones acompañaban al contenido evitando el sensacionalismo. Por último, la viabilidad pedagógica, donde se consultó a los participantes si el material presentado lo considerarían de utilidad dentro de su formación académica.

Figura 27

Focus group Estudiantes de la universidad UTE



Los comentarios recopilados en el focus group resultaron en su mayoría positivos, donde los estudiantes destacaron el valor del producto y su conexión emocional con el relato, así también, la novedad de contar con un nuevo material visualmente atractivo que aporte a la comprensión de la esquizofrenia como trastorno. Se recibieron a su vez, sugerencias puntuales sobre mejorar la extensión del relato sobre todo en escenas clave para reforzar el conflicto al que se enfrenta el protagonista, así como la inclusión de un apartado informativo.

Finalmente, con base en los resultados obtenidos, es posible decir que el producto cumple con su objetivo de sensibilización en la población estudiantil. Si bien como se menciono antes, al ser un producto pionero en su tipo, se dificulta la comparación de datos para detectar su eficacia a largo plazo, como propuesta es suficiente. Además de representar un material innovador en cuya proyección a futuro puede ser fácilmente incluido en espacios educativos dentro de la carrera de psicología.

CONCLUSIONES

- La ilustración expresiva como elemento visual resulta efectiva en el proceso de sensibilización, pues permite representar no solo los síntomas clínicos de la esquizofrenia, sino el mundo interno de los personajes, sus emociones, percepciones alteradas y la progresión de sus trastornos, permitiendo darles una dimensión gráfica, aunque algunos de estos factores no la posean. Favoreciendo la creación de una atmosfera introspectiva que conecta emocionalmente con los lectores.
- Los personajes tridimensionales resultan cruciales al momento de evocar emociones en el público, puesto que representan la construcción de un relato complejo que conecta emocionalmente. Con respecto al desarrollo del producto, la creación del protagonista validado desde una perspectiva clínica permitió el acompañamiento del lector en cada etapa del desarrollo del trastorno, desde los síntomas prodrómicos hasta el brote psicótico, resultando en un vínculo humano y realista desarrollado entre el lector y el personaje nacido de la experiencia subjetiva del protagonista.
- El uso de un narrador omnisciente con focalización interna, lo que permitió conocer el mundo subjetivo del personaje, logrando de esta forma que el lector no solo entienda el relato desde la perspectiva del personaje, sino que también pueda interiorizar sus sentimientos y emociones. Por medio de esta técnica narrativa y complementada con ilustraciones que vayan acorde a las emociones del personaje, resulto una herramienta eficaz al momento de fomentar empatía.
- Por medio de una composición visual narrativa, con ilustraciones en planos significativos que guíen la lectura de la historia y faciliten la comprensión del conflicto, se interiorizó de forma positiva la experiencia subjetiva del paciente.

Siendo esta una estructura positivamente valorada por el focus group. Finalmente, las ilustraciones cuidadosamente construidas en base a un enfoque ético y simbólico evitando rayar en lo sensacionalista, demostraron ser herramientas altamente efectivas al momento de contrarrestar estereotipos y desestigmatizar trastornos mentales. Siendo que una gran parte de los estudiantes encuestados expresaron interés en conocer la experiencia subjetiva del paciente, se concluye que los elementos más efectivos al momento de buscar un vínculo entre la historia y el lector son aquellos que combinan una narrativa compleja, es decir, correctamente dimensionada, en conjunto con una ilustración expresiva y simbolismos visuales. Elementos que en conjunto no solo educan, sino que también transforman la percepción de futuros psicólogos profesionales abriendo las puertas a una aproximación médico paciente más empática.

REFERENCIAS

- Juárez, E. S., & Mazariegos Ruiz, R. A. (18 de diciembre de 2003). *La importancia del diseño gráfico en la elaboración de material didáctico para niños con discapacidad auditiva en la ciudad de Puebla*. Obtenido de Universidad de las Américas Puebla: https://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldg/juarez_s_e/
- Aguado Molina, M., & Villalba Salvador, M. (20 de noviembre de 2020). *LA ILUSTRACIÓN COMO RECURSO DIDÁCTICO*. Obtenido de Universidad Autónoma de Madrid: <https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/64433/DEDiCA%2017.17%20-%20M%20Aguado%20y%20M%20Villalba.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ahern, M. (2024). *¿Qué es una hipérbola? Definición y ejemplos*. Obtenido de Domestica: <https://www.domestika.org/es/blog/11658-que-es-una-hiperbole-definicion-y-ejemplos>
- Arias Cardona, A., & Alvarado Salgado, S. (2015). *Investigación narrativa: apuesta metodológica para la construcción social de conocimientos científicos*. Obtenido de Scielo: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-30802015000200010#:~:text=La%20metodología%20de%20la%20investigación,participantes%20y%20el%20investigador%20los
- Berganza Conde, M. R., & Ruiz San Román, J. (2005). *Investigar en comunicación: guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en Comunicación*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=6530>
- Boehringer Ingelheim. (2025). *Esquizofrenia en la vida real: historias de desafíos, resiliencia y esperanza*. Obtenido de Boehringer Ingelheim: <https://www.boehringer-ingelheim.com/sa/salud-humana/salud-mental/esquizofrenia/esquizofrenia-en-la-vida-real-historias-de-desafios-resiliencia-y-esperanza>

CureSZ Foundation. (2025). *¿Qué es la esquizofrenia?* Obtenido de CureSZ Foundation:
https://curesz-org.translate.google.com/what-is-schizophrenia/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es-419&_x_tr_hl=es-419&_x_tr_pto=sc

Equipo editorial, E. (17 de junio de 2025). *Entrevista*. Obtenido de Enciclopedia Concepto:
<https://concepto.de/entrevista/>

Escola D'Art I Superior De Disseny De Vic. (s.f.). *PSICOLOGIA DEL COLOR*. Obtenido de Escola D'Art I Superior De Disseny De Vic: <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/wp-content/uploads/sites/125/2020/04/Psicologia-del-color.pdf>

Esquizofrenia. (21 de enero de 2022). Obtenido de Organización Mundial de la Salud:
<https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/schizophrenia>

Esquizofrenia. (16 de octubre de 2024). Obtenido de MayoClinic:
<https://www.mayoclinic.org/es/diseases-conditions/schizophrenia/symptoms-causes/syc-20354443>

Estudio cualitativo sobre la autopercepción del estigma social en personas con esquizofrenia. (septiembre de 2011). Obtenido de scielo:
https://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S0211-57352011000300006&script=sci_arttext

Euroinnova. (2025). *de que se trata la carrera de psicología*. Obtenido de Euroinnova International Online Education: <https://www.euroinnova.com/blog/de-que-se-trata-la-carrera-de-psicologia>

Giani, C. (06 de febrero de 2025). *Empatía*. Obtenido de Enciclopedia Concepto:
<https://concepto.de/empatia/>

Guevara Alban, G. P., Verdesoto Arguello, A. E., & Castro Molina, N. E. (01 de julio de 2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales,*

participativas, y de investigación-acción). Obtenido de Revista Científica Mundo de la Investigación y el Conocimiento:

<http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>

Hamui-Sutton, A., & Varela-Ruiz, M. (10 de septiembre de 2012). *La técnica de grupos focales*. Obtenido de Metodología de investigación en educación médica:

<https://www.scielo.org.mx/pdf/iem/v2n5/v2n5a9.pdf>

Iruri Quispillo, S., & Villafuerte Álvarez, C. (03 de septiembre de 2022). *Importancia de la narración de cuentos en la educación*. Obtenido de Universidad César Vallejo, Peru:

<https://www.redalyc.org/journal/4498/449873130006/html/#:~:text=A1%20leer%20cuentos%20o%20historias,diaria%20del%20alumno%2C%20vinculando%20así>

Jiménez Córdova, B. (10 de abril de 2019). *DESARROLLO DE LA ILUSTRACIÓN Y SU RELACIÓN CON LAS MATERIAS DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO*.

Obtenido de Instituto Tecnológico de Formación Profesional, Administrativa y Comercial: [file:///C:/Users/NW%20USER/Downloads/1-3-PB%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/NW%20USER/Downloads/1-3-PB%20(1).pdf)

L, R., A, B., J, V., & A, L. (01 de enero de 2023). *Retrospective study of prodromal symptoms in schizophrenia*. Obtenido de Actas Españolas de Psiquiatría:

<https://actaspsiquiatria.es/index.php/actas/article/view/905>

McNiff, S. (1998). *Investigación basada en el arte [recurso electrónico]*. Obtenido de

Fenway library Organization: https://endeavor-flo-org.translate.goog/vwebv/holdingsInfo?bibId=835914&_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=wa

Medina Romero, M. Á., Hurtado Tiza, D. R., Muñoz Murillo, J. P., Ochoa Cervantez, D. O., & Izundegui Ordóñez, G. (05 de julio de 2023). *Método mixto de investigación:*

Cuantitativo y cualitativo. Obtenido de Instituto Universitario de Innovación Ciencia

Y Tecnología Inudi Perú:

<https://editorial.inudi.edu.pe/index.php/editorialinudi/catalog/book/118>

Méndez Calvillo, N. Z. (Agosto de 2023). *Cuentos ilustrados. Los libros como una valiosa herramienta de apoyo que favorece la enseñanza de las emociones y la inteligencia emocional en niñas y niños de 8 a 10 años en el contexto escolar*. Obtenido de Revista de Estudios Interdisciplinarios del Arte, Diseño y la Cultura: file:///C:/Users/NW%20USER/Downloads/REIADC_No.10_Año4_Nov.2023-Feb.2024_Méndez.pdf

Mensalus. (1 de octubre de 2018). *El poder de las ilustraciones*. Obtenido de Mensalus: <https://mensalus.es/blog/tecnicas-psicoterapeuticas/2018/10/el-poder-de-las-ilustraciones/>

National Institute of Mental Health. (2024). *¿Qué es la esquizofrenia?* Obtenido de nimh.nih.gov: <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/la-esquizofrenia>

National Institute of Mental Health. (2024). *Esquizofrenia*. Obtenido de National Institute of Mental Health: <https://www.nimh.nih.gov/health/publications/espanol/la-esquizofrenia>

Nediger, M. (05 de diciembre de 2024). *Cómo usar la comunicación visual: Definición, ejemplos y plantillas*. Obtenido de Venngage: <https://es.venngage.com/blog/comunicacion-visual/>

Palhoco, A., & Afonso, M. (2011). *A empatia e a percepção de emoções em estudantes de psicologia e psicoterapeutas*. Obtenido de Estudos Interdisciplinares em Psicologia: https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S2236-64072011000200002&script=sci_abstract&tlng=es

- Posti, P. (2024). *Tutorial Ilustración: conceptos básicos de composición*. Obtenido de Domestika: <https://www.domestika.org/es/blog/5665-tutorial-ilustracion-conceptos-basicos-de-composicion>
- Putrino, N., Etchevers, M., & Mesurado, M. (2017). *El vínculo terapéutico: el rol del entrenamiento en empatía*. Obtenido de Conicet Digital: <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/52221>
- RAE. (2024). *Comunicación*. Obtenido de RAE: <https://dle.rae.es/comunicación>
- RAE. (2024). *hipérbole*. Obtenido de RAE: <https://dle.rae.es/hipérbole>
- RAE. (2024). *Psicología*. Obtenido de RAE: <https://dle.rae.es/psicología>
- Rojas Céspedes, C. (29 de mayo de 2015). *Ilustrados: procesos creativos y estrategias desde la réplica hasta lo espontáneo*. Obtenido de dialnet.unirioja: <file:///C:/Users/NW%20USER/Downloads/Dialnet-Ilustrados-5854999.pdf>
- Silva Ortiz, W. O. (29 de noviembre de 2024). *Cómo las imágenes crean significado: el poder educativo del lenguaje visual*. Obtenido de Dialnet: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/10015747.pdf>
- Treglia, E. (2020). *The empathic abilities in nursing students: a longitudinal study*. Obtenido de Societa Editrice Universo. Revista clinica terpeutica: <https://clnicaterapeutica.it/ojs/index.php/1/article/view/318/233>

ANEXOS

Anexo A.- Preguntas para la encuesta diagnóstica

Esta encuesta está diseñada para comprender **la percepción**, el **conocimiento** y el **grado de estigmatización** que los estudiantes de psicología poseen en relación con la esquizofrenia. Sus respuestas nos ayudarán a evaluar cómo el cuento ilustrado y los recursos visuales pueden contribuir a reducir el estigma, así como a mejorar la formación profesional al humanizar el tema.

- Lea cada pregunta cuidadosamente.
- Seleccione la opción que mejor refleje su **percepción personal** y **opinión**.
- No hay respuestas correctas o incorrectas, responde con total honestidad sobre tu propia percepción.
- Si alguna pregunta le resulta difícil de responder, por favor marque la opción "**No estoy seguro/a**" o "**No lo tengo claro**" en la medida que corresponda.
- Al final de la encuesta, se incluirán preguntas sobre el uso de recursos visuales, para conocer su **opinión sobre la efectividad** de herramientas como gráficos o ilustraciones en el aprendizaje y comprensión de temas psicológicos complejos, como los trastornos mentales.

Las respuestas serán **anónimas** y **confidenciales**. Los datos recolectados se utilizarán exclusivamente con fines académicos y de investigación.

De antemano, muchas gracias por tu colaboración

¿Qué entiendes por esquizofrenia?

- a) Una enfermedad mental que afecta la forma de pensar, sentir y comportarse
- b) Una condición peligrosa que vuelve a la persona violenta
- c) Una forma de doble personalidad
- d) No lo tengo claro

¿Cómo describirías a una persona con esquizofrenia?

- a) Como alguien impredecible y peligroso
- b) Como alguien con dificultades para distinguir la realidad
- c) Como alguien que ve cosas que nadie más puede todo el tiempo
- d) No estoy seguro

¿Qué sentimientos te genera ver a una persona con esquizofrenia?

- a) Inseguridad o miedo
- b) Lástima o compasión
- c) Interés y empatía
- d) Desconfianza
- e) Indiferencia

¿Cuáles de los siguientes síntomas asocias con la esquizofrenia? (marcar todos los que consideres)

- Alucinaciones (escuchar, ver o sentir cosas que no existen)
- Delirios (creencias falsas o poco realistas)
- Cambios bruscos de identidad o “personalidades múltiples”
- Aislamiento social
- Lenguaje desorganizado
- Dificultad para expresar emociones
- Violencia frecuente e incontrolable
- Problemas de concentración

¿Cuál de estos mitos has escuchado con mayor frecuencia sobre la esquizofrenia?

- a) Las personas con esquizofrenia son peligrosas
- b) Todas las personas con esquizofrenia poseen múltiples personalidades
- c) La esquizofrenia es causada por una infancia traumática o por una crianza fría y distante
- d) Las personas con esquizofrenia son superdotadas
- e) Las personas con esquizofrenia no pueden llevar una vida normal

¿Consideras que la esquizofrenia es una enfermedad estigmatizada?

- a) Sí, mucho
- b) Algo, pero cada vez menos
- c) No, creo que está bien entendida
- d) No estoy seguro/a

¿Te sentirías cómodo/a siendo amigo/a de alguien con esquizofrenia estabilizada con tratamiento?

- a) Sí, completamente
- b) Tal vez, con ciertas precauciones
- c) No me sentiría cómodo/a
- d) No estoy seguro/a

¿Consideras que el entorno social puede influir en la aparición o agravamiento de los síntomas de esquizofrenia?

- a) Sí, el entorno es clave
- b) Puede influir, pero no es determinante
- c) No, es solo biológica
- d) No estoy seguro/a

A continuación, indique su grado de acuerdo con las siguientes afirmaciones. 1 = Muy en desacuerdo, 5 = Muy de acuerdo

- Las personas con esquizofrenia son peligrosas para los demás
- Me sentiría cómodo trabajando con una persona con esquizofrenia
- La esquizofrenia es un tema del que debería hablarse más abiertamente
- Me gustaría saber más sobre cómo se vive la esquizofrenia desde dentro

Con relación al uso de recursos visuales en la formación en psicología

¿Consideras que los materiales visuales (ilustraciones, gráficos) pueden facilitar la comprensión de temas psicológicos complejos?

- a) Sí, mucho
- b) Sí, en algunos casos
- c) No mucho
- d) No, prefiero solo texto

¿Qué tipo de recurso visual consideras que sería más útil para comprender trastornos mentales?

- a) Cómics o cuentos ilustrados
- b) Infografías clínicas
- c) Esquemas y mapas conceptuales

d) Ninguno en particular

¿Crees que el uso de ilustraciones narrativas puede ayudar a reducir el estigma sobre los trastornos mentales?

a) Sí, completamente

b) Posiblemente

c) No lo creo

d) Nunca lo he pensado

¿Te sentirías más conectado emocionalmente con un personaje ficticio si su historia estuviera ilustrada o representada visualmente?

a) Sí, me ayudaría a empatizar más

b) Tal vez, depende del estilo

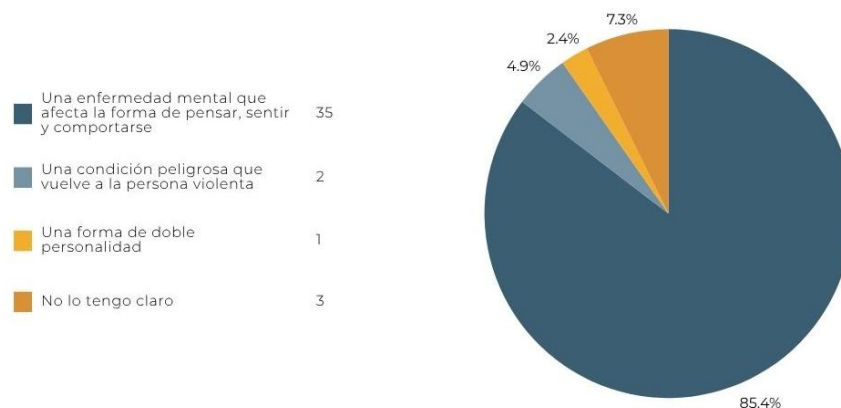
c) No necesariamente

d) Prefiero representaciones textuales o clínicas

Anexo B.- Resultados de la encuesta diagnóstica

Figura 1

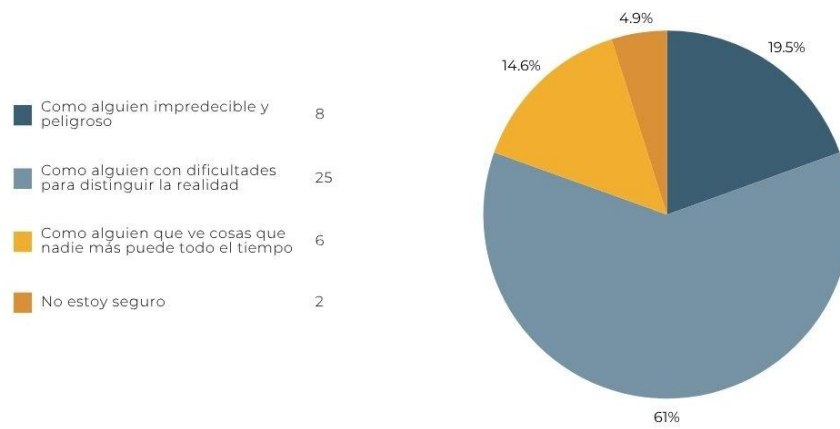
Resultados de la pregunta N° 1 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico pastel las opiniones de los encuestados acerca de sus conocimientos previos en el concepto de esquizofrenia

Figura 2

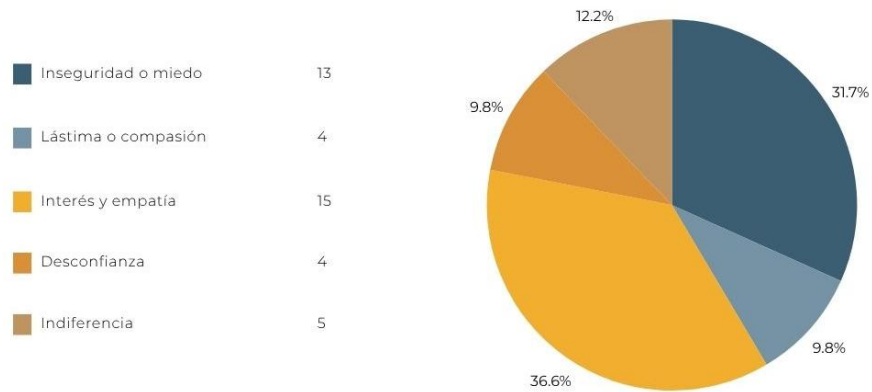
Resultados de la pregunta N° 2 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico pastel las opiniones de los encuestados acerca de sus percepciones sobre la esquizofrenia

Figura 3

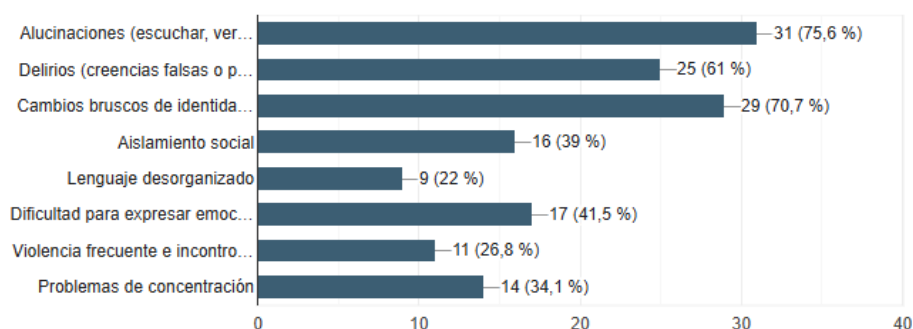
Resultados de la pregunta N° 3 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico pastel las opiniones de los encuestados acerca de sus sentimientos con relación a pacientes con esquizofrenia

Figura 4

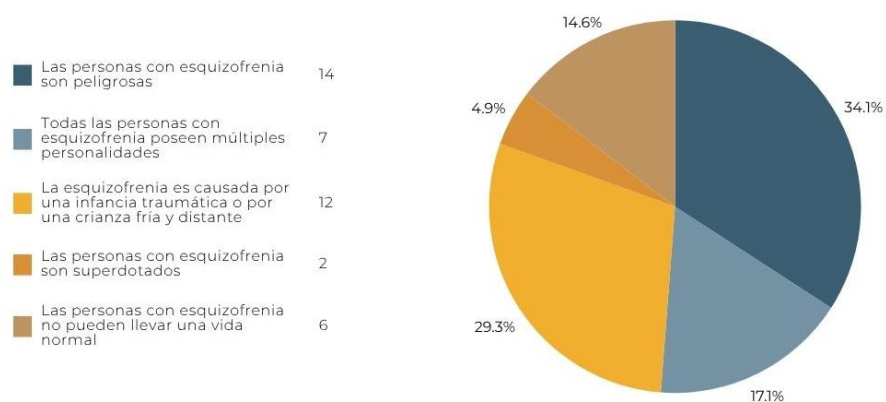
Resultados de la pregunta N° 4 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico de barras las opiniones de los encuestados acerca de sus conocimientos previos con relación a la sintomatología en esquizofrenia

Figura 5

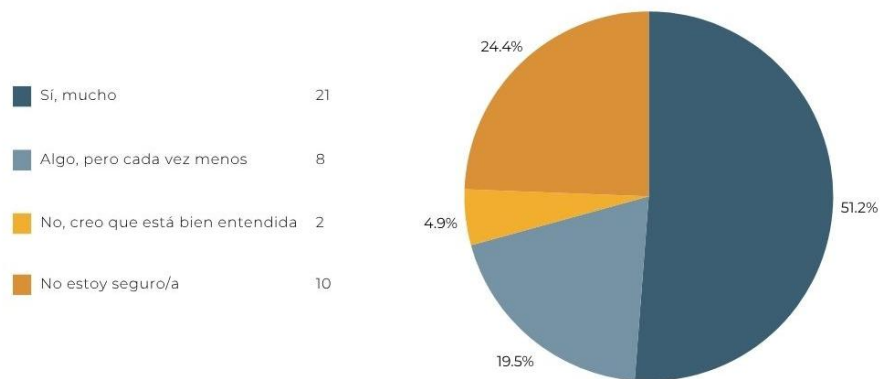
Resultados de la pregunta N° 5 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico pastel las opiniones de los encuestados acerca de mitos escuchados previamente sobre la esquizofrenia

Figura 6

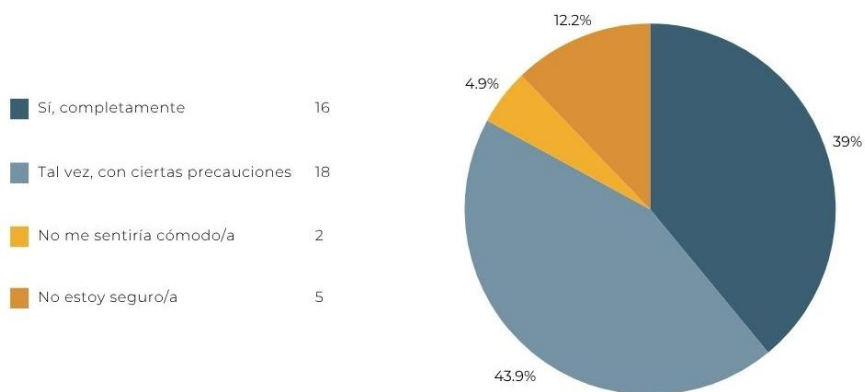
Resultados de la pregunta N° 6 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico pastel las opiniones de los encuestados acerca de su percepción sobre la estigmatización de la esquizofrenia

Figura 7

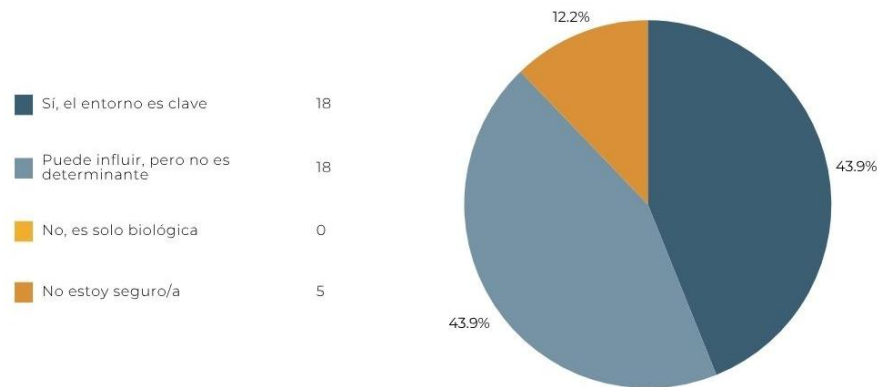
Resultados de la pregunta N° 7 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico pastel las opiniones de los encuestados acerca de sus propios estigmas sobre esquizofrenia

Figura 8

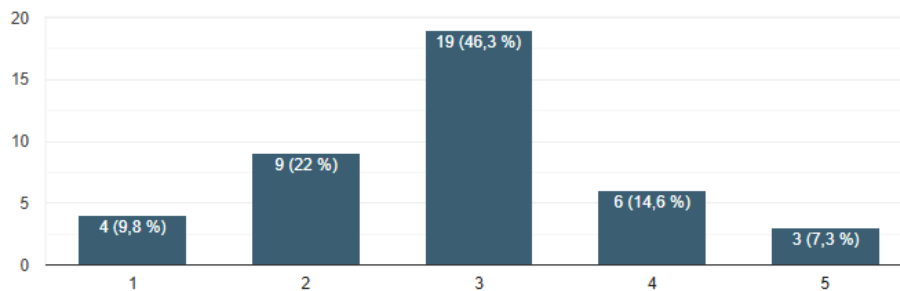
Resultados de la pregunta N° 8 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico pastel las opiniones de los encuestados acerca de su percepción sobre los factores influyentes dentro de la esquizofrenia

Figura 9

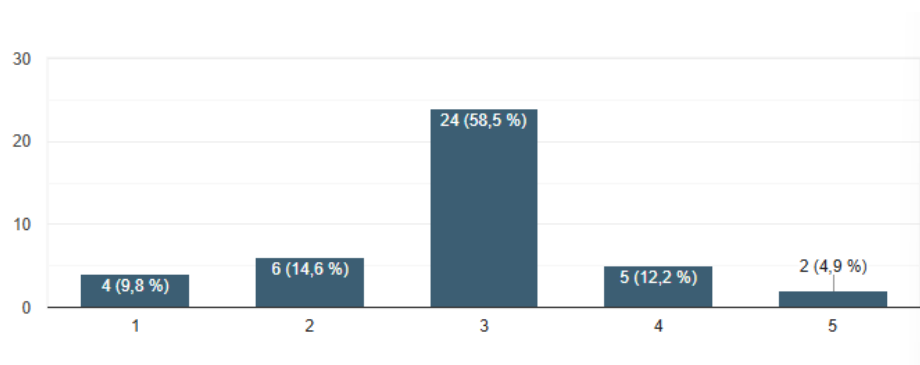
Resultados de la pregunta N° 9 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico de barras las opiniones de los encuestados acerca de sus propios estigmas sobre la esquizofrenia

Figura 10

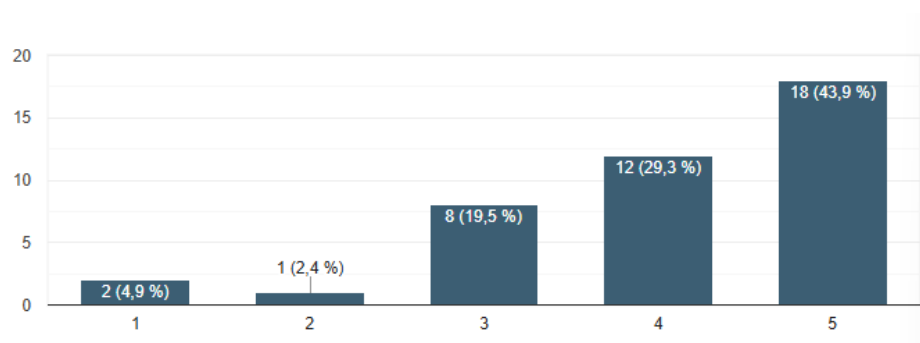
Resultados de la pregunta N° 10 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico de barras las opiniones de los encuestados acerca de sus propios estigmas sobre la esquizofrenia

Figura 11

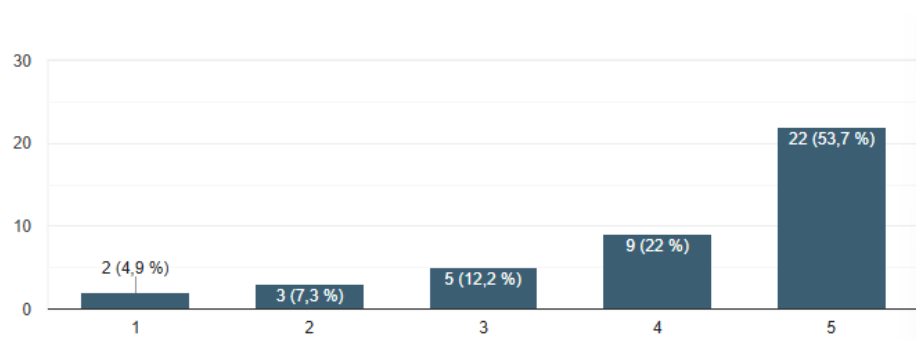
Resultados de la pregunta N° 11 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico de barras las opiniones de los encuestados acerca de sus propios estigmas sobre la esquizofrenia

Figura 12

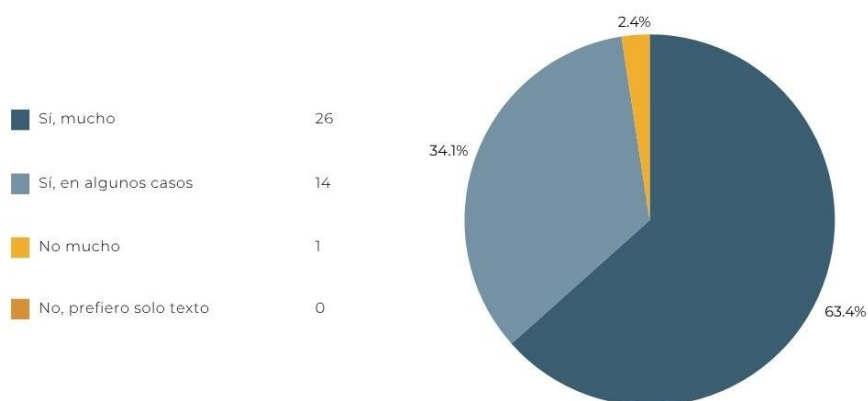
Resultados de la pregunta N° 12 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico de barras las opiniones de los encuestados acerca de sus propios estigmas sobre la esquizofrenia

Figura 13

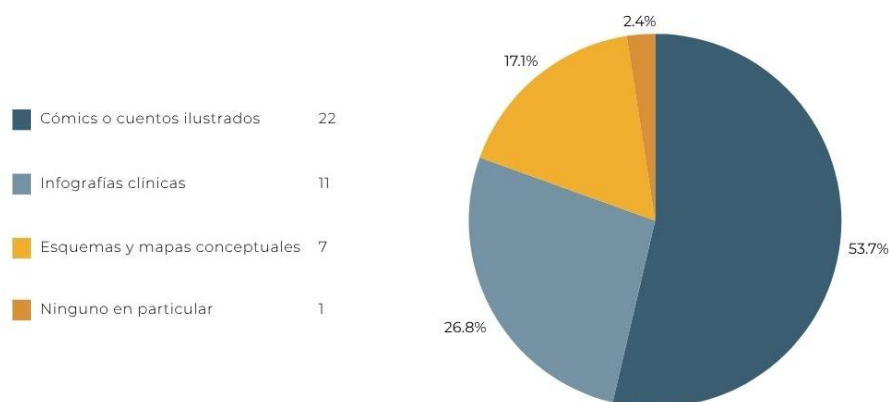
Resultados de la pregunta N° 13 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico pastel la apertura de los encuestados con respecto a materiales ilustrados

Figura 14

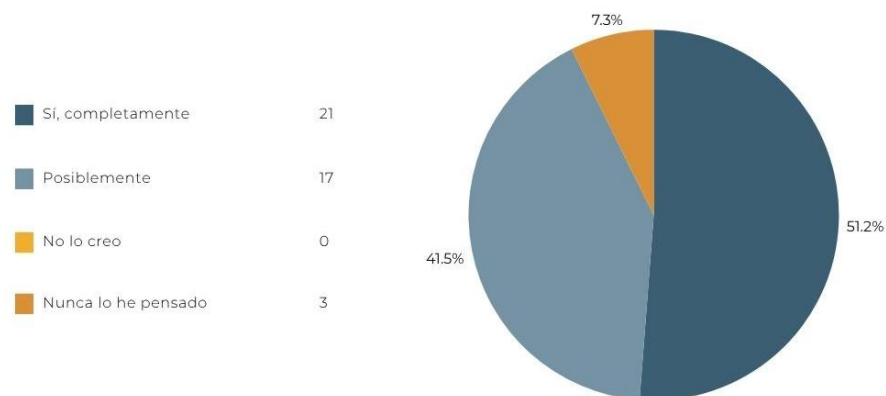
Resultados de la pregunta N° 14 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico pastel las opiniones de los encuestados en cuanto a la preferencia de recursos visuales

Figura 15

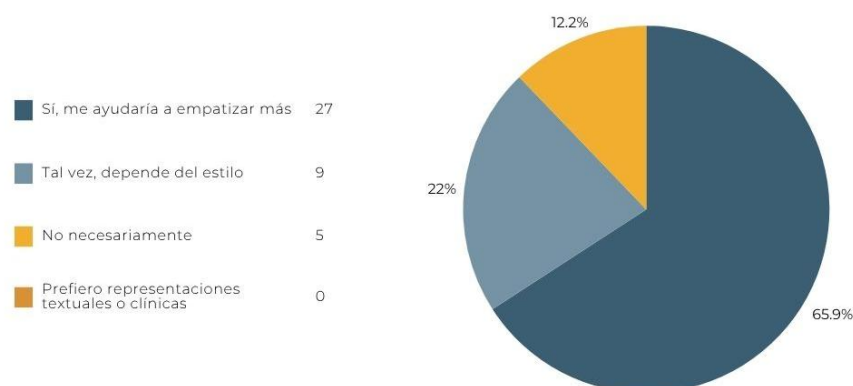
Resultados de la pregunta N° 15 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico pastel las opiniones de los encuestados sobre la viabilidad de material ilustrado para la sensibilización y desestigmatización en trastornos mentales

Figura 16

Resultados de la pregunta N° 16 de la encuesta (Ver Anexo A)



Nota: Se representa por medio de un gráfico pastel las opiniones de los encuestados acerca de su percepción frente a un producto ilustrado con una historia que conecte con el público

Anexo C.- Preguntas para la entrevista a Alejandra Castillo Psiquiatra

1. ¿Qué es la esquizofrenia?
2. ¿Cuáles suelen ser los síntomas más comunes en pacientes con esquizofrenia?
3. ¿Cómo describiría a un paciente con esquizofrenia?
4. ¿De estos síntomas cuál es el más difícil de sobrellevar, tanto para el paciente como para su círculo social?
5. ¿Qué tipos de tratamientos existen? Tanto farmacológicos como no farmacológicos
6. ¿Qué efectos secundarios puede tener el tratamiento farmacológico a largo plazo?
7. ¿Qué diferencias existen entre pacientes con síntomas positivos y pacientes con síntomas negativos?
8. ¿Cuáles son los criterios con los que se diagnostica un paciente con esquizofrenia?
9. ¿Ha tenido pacientes que se auto diagnostiquen? ¿Qué suelen describir como posibles síntomas?
10. ¿Qué metáforas suelen usar los pacientes para describir el cómo se sienten??

Anexo D.- Preguntas para la entrevista a David Mosquera Oleas Docente de Maestría en
Psicología Clínica en la UDLA

1. En su especialidad (psicología), ¿existen más materiales teóricos, prácticos, didácticos (teórico- práctico) o lúdicos?
2. ¿Por qué considera que existen más materiales de un tipo que de otro?
3. ¿De estos tipos de materiales, cuales son a su criterio, los más efectivos para la práctica docente?
4. ¿Ha percibido algún tipo de falencia en los materiales que ha usado o que conoce?
5. A su criterio, ¿qué características deben tener los materiales didácticos (libros, revistas, guías, etc.) en su área? ¿Existe algún producto ideal?
6. ¿En los materiales didácticos de su rama, considera que son más útiles las ilustraciones o las fotografías?
7. Considera que el componente visual/gráfico/ilustrativo usado generalmente en los productos didácticos de su área, es el adecuado?
8. En su ejercicio docente, ¿ha necesitado realizar un dibujo o gráfico que ayude a explicar algún tema o concepto complejo; concepto que quizá era más fácil explicarlo a través de un dibujo?
9. ¿Considera que mejorar o potenciar la dimensión gráfica a un material didáctico puede ser beneficioso para el proceso asimilación de la información en su área?
10. ¿Conoce algún material didáctico completamente ilustrado en su área?
11. A su criterio, usar un material 100% ilustrado representa alguna ventaja en la educación?
12. ¿Existe alguna rama en psicología que se centre en la percepción de los colores, formas, etc.?
13. ¿Cuánta variedad de materiales didácticos sobre la esquizofrenia conoce o ha usado?
14. ¿Usted considera que un material didáctico sobre la esquizofrenia debe tener alguna característica o tratamiento particular, tanto en el componente gráfico o el de redacción?
15. ¿De los siguientes estilos gráficos, hay alguno que usted recomiende como el más apropiado para un material didáctico sobre la esquizofrenia y por qué?

