

Evaluación de alternativas de diseño para juguete pedagógico de prevención del ASI – Ronda 2

Cordial saludo.

Este formulario corresponde a la **segunda ronda del método Delphi** aplicado para la evaluación de alternativas de diseño del trabajo de grado **"Juguete pedagógico para la capacitación de funcionarios en prevención del Abuso Sexual Infantil (ASI) en entornos de protección y atención institucional"**

para niños de **6 a 11 años**.

Con base en los resultados de la ronda 1, la **alternativa "Juego de puntería con silueta corporal y casillas de riesgo" fue descartada**, por lo que en esta segunda consulta se evaluarán únicamente las alternativas "Peluche corporal con imanes y comecocos de selección" y "Juego de mesa con ruleta, tarjetas de acción y fichas emocionales".

A continuación encontrará una síntesis breve de los resultados preliminares de la ronda anterior y, posteriormente, se le solicitará valorar nuevamente ambas alternativas a partir de los mismos criterios de evaluación, usando una escala de **1 a 7**, donde:

1 = Muy bajo cumplimiento

2 = Bajo cumplimiento

3 = Cumplimiento insuficiente

4 = Cumplimiento medio

5 = Buen cumplimiento

6 = Alto cumplimiento

7 = Muy alto cumplimiento

El propósito de esta ronda es revisar, mantener o ajustar la valoración inicial con base en la información comparativa obtenida en la primera consulta.

Tiempo estimado de diligenciamiento: **15 a 20 minutos**.

Muchas gracias por su apoyo.

** Indica que la pregunta es obligatoria*

1. Nombre o seudónimo *

2. Perfil profesional *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Diseñador/a
- ☐ Docente
- ☐ Psicólogo/a
- ☐ Trabajador/a social
- ☐ Madre comunitaria
- ☐ Otro

3. Declaro que he leído la información del formulario, comprendo el propósito académico de esta consulta y acepto participar de manera voluntaria *

Marca solo un óvalo.

☐ Sí

☐ No Salta a la sección 6 (Gracias por su participación)

Devolución breve de la ronda 1

En la primera ronda se observaron las siguientes tendencias generales:

Alternativa Juego de mesa con ruleta, tarjetas de acción y fichas emocionales

- **Fortalezas más destacadas:** riqueza pedagógica, carácter participativo, facilidad de implementación, posibilidad de trabajar decisiones y emociones.
- **Aspectos a mejorar:** sobrecarga visual, necesidad de fortalecer la narrativa del juego, riesgo de simplificar demasiado la dimensión emocional.

Alternativa Peluche corporal con imanes y comecocos de selección

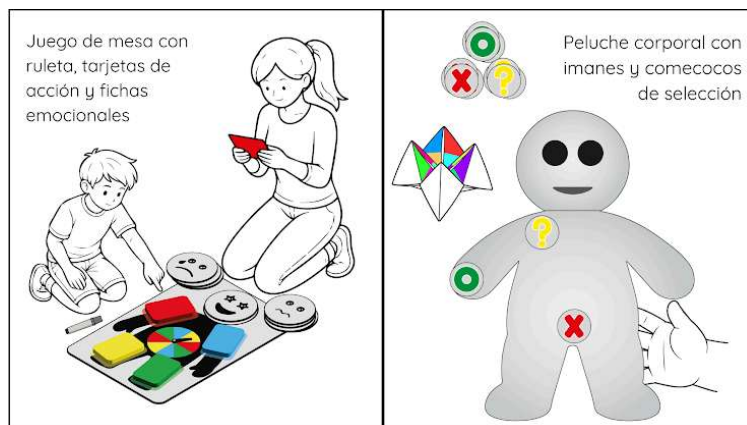
- **Fortalezas más destacadas:** cercanía simbólica, valor táctil, flexibilidad expresiva, interacción concreta y mediada.
- **Aspectos a mejorar:** claridad de ciertas consignas, precisión en la guía de uso y mejor definición del sistema de decisiones.

Alternativa

Juego de puntería con silueta corporal y casillas de riesgo

Fue descartada del proceso comparativo posterior por presentar menor desempeño general y mayores limitaciones de usabilidad, almacenamiento, manipulación y riesgo de distracción respecto al objetivo pedagógico central.

4. Después de revisar esta devolución, ¿considera pertinente continuar comparando únicamente las alternativas **Juego de mesa con ruleta, tarjetas de acción y fichas emocionales** y **Peluche corporal con imanes y comecocos de selección** ? *



Marca solo un óvalo.

☐ SI

☐ NO

5. Si desea, puede registrar aquí una observación breve sobre la devolución de la ronda 1 *

Juego de mesa con ruleta, tarjetas de acción y fichas emocionales

Esta propuesta consiste en un juego de mesa mediado por un adulto, compuesto por una ruleta, tarjetas de acción y fichas emocionales. Su propósito es trabajar contenidos preventivos relacionados con límites corporales, consentimiento, toma de decisiones y búsqueda de ayuda, a través de actividades breves y guiadas. Las tarjetas están pensadas principalmente como recursos ilustrados y dibujables, de modo que cada una active una acción distinta dentro de la sesión.

Aclaraciones para esta ronda

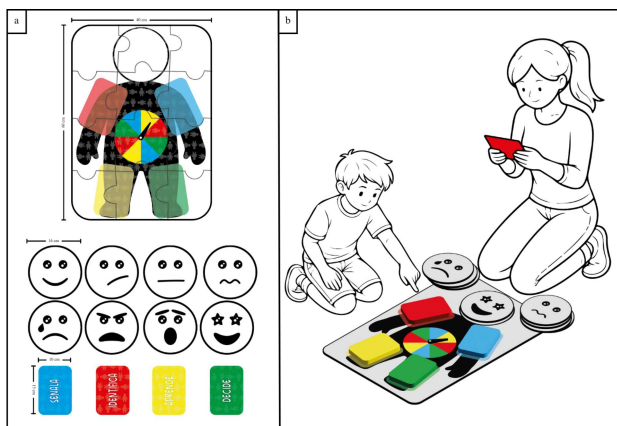
La propuesta no está diseñada como un juego competitivo de ganar o perder, sino como una herramienta institucional que puede detenerse en cualquier momento según el tiempo disponible o la comodidad del niño. Además, el sistema contará con una guía de uso para el profesional, por lo que la mediación, la secuencia de aplicación y las recomendaciones éticas no dependen únicamente del tablero, sino del recurso completo.

Ajustes o puntos de atención identificados en la ronda 1

- Fortalecer la narrativa de avance.
- Reducir la sobrecarga visual.
- Ampliar y matizar el componente emocional.
- Precisar mejor el rol del mediador.

Juego de mesa con ruleta, categorías de tarjetas y fichas emocionales. Combina actividades preventivas, toma de decisiones y lectura emocional dentro de una secuencia guiada.

Ver video explicativo: https://drive.google.com/file/d/1aTYGdkXsBAuyL1fYl3Oz-8YthnATHtB/view?usp=drive_link



6. Formar. *
- ¿En qué medida esta alternativa permite enseñar de manera pedagógica y progresiva contenidos preventivos como límites corporales, consentimiento, señales de riesgo y búsqueda de ayuda?

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5 6 7

Muy ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ Muy alto

7. Interactuar.

*

¿En qué medida esta alternativa favorece una participación activa del usuario, más allá de la escucha pasiva o la explicación verbal del mediador?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

8. Simplificar.

*

¿Qué tan clara, comprensible y fácil de seguir considera esta alternativa en términos de reglas, componentes y secuencia de uso?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

9. Adaptar.

*

¿En qué medida esta alternativa podría adaptarse a diferentes contextos institucionales, perfiles profesionales y objetivos de formación?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

10. Representar.

*

¿En qué medida esta alternativa ofrece diversas maneras de presentar la información y permitir la participación o expresión de los usuarios?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

11. Guiar.

*

¿Qué tan bien orienta esta alternativa la actividad, facilitando que el usuario entienda qué hacer, cómo avanzar y qué se espera en cada momento?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

12. Proteger.

*

¿En qué medida esta alternativa resulta éticamente segura y emocionalmente cuidadosa para abordar un tema sensible como la prevención del ASI?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

13. Contextualizar.

*

¿Qué tan pertinente considera esta alternativa para el contexto colombiano y para su posible uso en entornos institucionales de protección y atención infantil?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

14. Escalar.

*

¿En qué medida esta alternativa tiene potencial de actualización y aplicación en diferentes contextos o programas institucionales?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

15. Tras revisar la devolución de la ronda 1, su valoración de esta alternativa: *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Se mantiene similar a mi valoración anterior
- ☐ Mejoró frente a mi valoración anterior
- ☐ Disminuyó frente a mi valoración anterior

16. ¿Cuál considera ahora la principal fortaleza de esta alternativa? *

17. ¿Cuál considera ahora el principal aspecto a mejorar de esta alternativa? *

18. ¿Qué ajuste concreto recomendaría para fortalecer esta propuesta? *

Peluche corporal con imanes y comecocos de selección

Esta propuesta consiste en un sistema mediado por un adulto, compuesto por un peluche corporal simplificado, piezas imantadas y un comecocos acompañado por una canción. Su propósito es trabajar contenidos preventivos relacionados con límites corporales, consentimiento y búsqueda de ayuda mediante una experiencia táctil, simbólica y guiada. El peluche se plantea como una representación general del cuerpo, mientras que el comecocos introduce acciones y zonas clave de contacto dentro de la actividad.

Aclaraciones para esta ronda

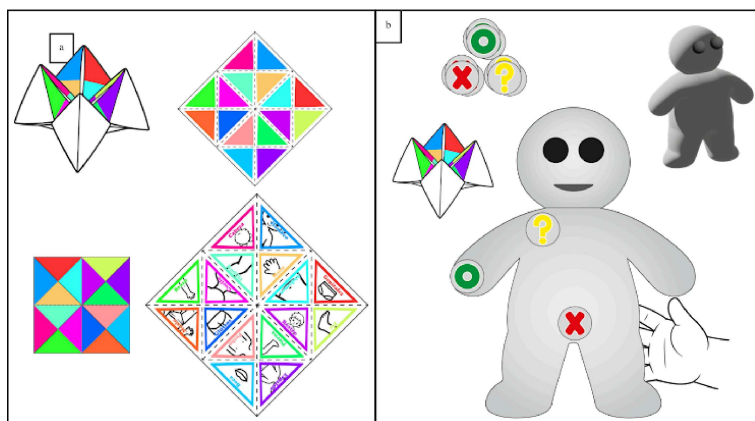
La propuesta no está diseñada como un juego competitivo de ganar o perder, sino como una herramienta institucional que puede detenerse en cualquier momento según el tiempo disponible o la comodidad del niño. El peluche fue simplificado deliberadamente para evitar una representación asociada a un sexo, etnia o cultura específica y para reducir distracción o sugestión. Además, el sistema contará con una guía de uso para el profesional, incluyendo orientaciones de contexto de acción y contexto cultural.

Ajustes o puntos de atención identificados en la ronda 1

- Clarificar mejor el sentido de las consignas.
- Precisar la guía para el mediador.
- Evitar ambigüedades en la relación entre símbolo, zona corporal y decisión.
- Fortalecer la orientación de uso.

Sistema compuesto por un peluche corporal con piezas imantadas y un comecocos de selección, orientado a trabajar decisiones, límites y progresión preventiva de forma simbólica, táctil y mediada.

Ver video explicativo: https://drive.google.com/file/d/1Zb6u7FD93GEkYRKJMaKe_LPEmqtbDQA7/view?usp=drive_link



19. Formar.

*

¿En qué medida esta alternativa permite enseñar de manera pedagógica y progresiva contenidos preventivos como límites corporales, consentimiento, señales de riesgo y búsqueda de ayuda?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

20. Interactuar.

*

¿En qué medida esta alternativa favorece una participación activa del usuario, más allá de la escucha pasiva o la explicación verbal del mediador?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

21. Simplificar.

*

¿Qué tan clara, comprensible y fácil de seguir considera esta alternativa en términos de reglas, componentes y secuencia de uso?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

22. Adaptar.

*

¿En qué medida esta alternativa podría adaptarse a diferentes contextos institucionales, perfiles profesionales y objetivos de formación?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

23. Representar.

*

¿En qué medida esta alternativa ofrece diversas maneras de presentar la información y permitir la participación o expresión de los usuarios?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

24. Guiar.

*

¿Qué tan bien orienta esta alternativa la actividad, facilitando que el usuario entienda qué hacer, cómo avanzar y qué se espera en cada momento?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

25. Proteger.

*

¿En qué medida esta alternativa resulta éticamente segura y emocionalmente cuidadosa para abordar un tema sensible como la prevención del ASI?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

26. Contextualizar.

*

¿Qué tan pertinente considera esta alternativa para el contexto colombiano y para su posible uso en entornos institucionales de protección y atención infantil?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

27. Escalar.

*

¿En qué medida esta alternativa tiene potencial de actualización y aplicación en diferentes contextos o programas institucionales?

Marca solo un óvalo.

	1	2	3	4	5	6	7	
Muy	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	Muy alto

28. Tras revisar la devolución de la ronda 1, su valoración de esta alternativa: *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Se mantiene similar a mi valoración anterior
- ☐ Mejoró frente a mi valoración anterior
- ☐ Disminuyó frente a mi valoración anterior

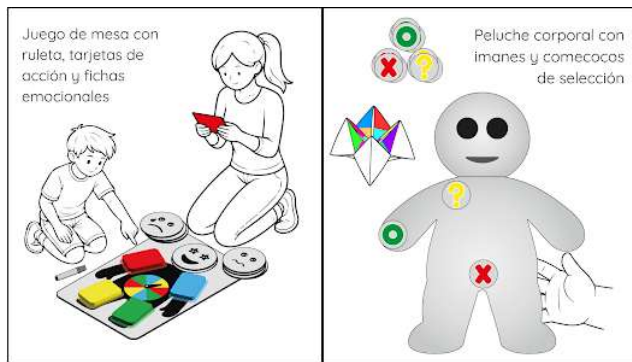
29. ¿Cuál considera ahora la principal fortaleza de esta alternativa? *

30. ¿Cuál considera ahora el principal aspecto a mejorar de esta alternativa? *

31. ¿Qué ajuste concreto recomendaría para fortalecer esta propuesta? *

Comparación final entre alternativas

32. Comparando ambas propuestas, ¿cuál considera más pertinente para continuar a la fase de refinamiento y prototipado? *



Marca solo un óvalo.

- ☐ Juego de mesa
- ☐ Peluche

33. ¿Cuál es la razón principal de su elección? *

34. Entre Juego de mesa y Peluche, ¿cuál considera más clara para el mediador? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Juego de mesa
- ☐ Peluche
- ☐ Son similares

35. Entre Juego de mesa y Peluche, ¿cuál considera más segura para abordar pedagógicamente la prevención del ASI? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Juego de mesa
- ☐ Peluche
- ☐ Son similares

36. Entre Juego de mesa y Peluche, ¿cuál considera más viable para un contexto institucional real? *

Marca solo un óvalo.

- ☐ Juego de mesa
- ☐ Peluche
- ☐ Son similares

37. Si lo considera pertinente, indique qué elemento de una alternativa podría integrarse en la otra.

Gracias por su participación

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

