



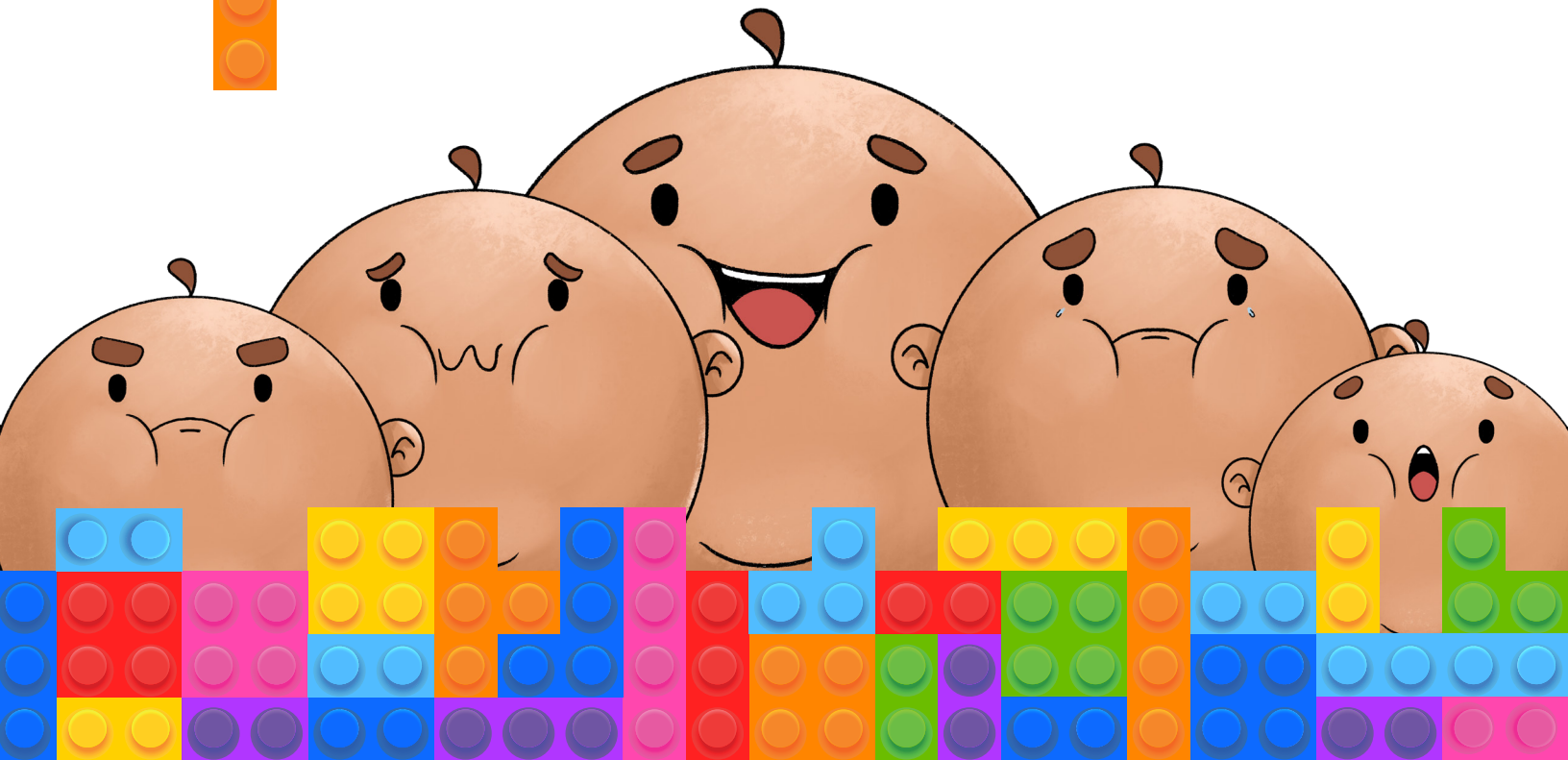
USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

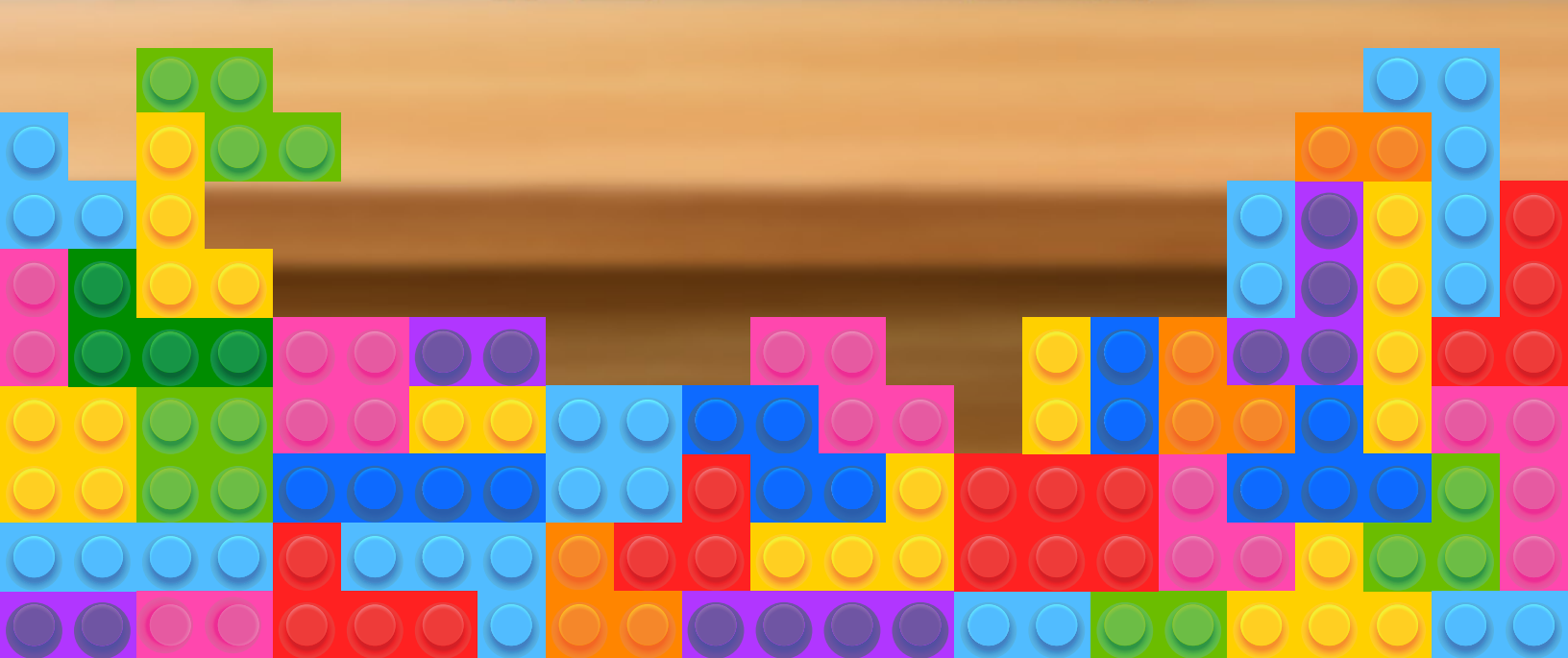
FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

**DISEÑO DE MATERIAL AUDIOVISUAL
COMO APOYO A LOS TERAPEUTAS DEL
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA,
DE LA CLÍNICA DEL NIÑO SANO, PARA LA
ATENCIÓN DE LOS PACIENTES EN TERAPIAS,
EJERCICIOS Y ACTIVIDADES
Ciudad de Guatemala, Guatemala**

Proyecto de Graduación elaborado por:
Oscar Alejandro La Guardia Arriola







FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Universidad de San Carlos de Guatemala
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño Gráfico

**DISEÑO DE MATERIAL AUDIOVISUAL
COMO APOYO A LOS TERAPEUTAS DEL
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA,
DE LA CLÍNICA DEL NIÑO SANO, PARA LA
ATENCIÓN DE LOS PACIENTES EN TERAPIAS,
EJERCICIOS Y ACTIVIDADES
Ciudad de Guatemala, Guatemala**

Proyecto de Graduación elaborado por:
Oscar Alejandro La Guardia Arriola

Para optar al título de:
Licenciado en Diseño Gráfico

Guatemala, julio de 2023

Me reservo los derechos de autor haciéndome responsable de las doctrinas sustentadas adjuntas, en la originalidad y contenido del Tema, en el Análisis y Conclusión final, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos de Guatemala.



Nómina de Autoridades

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

Licda. Ilma Judith Prado Duque
Vocal II

Arqta. Mayra Jeanett Díaz Barillas
Vocal III

Br. Oscar Alejandro La Guardia Arriola
Vocal IV

Br. Laura del Carmen Berganza Pérez
Vocal V

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario Académico

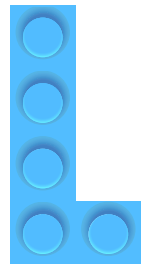
Tribunal examinador

Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano

M.A. Arq. Juan Fernando Arriola Alegría
Secretario Académico

Lcda. Erika Grajeda
Asesor Metodológico

Lcda. Miriam Isabel Meléndez
Asesor Gráfico



Dedicatoria



A Dios, por darme la sabiduría necesaria para poder permitirme culminar una meta más y por la vida de aquellos que me acompañaron en el proceso;



A mi mamá abuela, Emma Orozco, por siempre creer en mí, en el potencial que ella misma cultivó en mí desde pequeño, con cada una de sus enseñanzas, cuidados y regaños, que hicieron de mí el hombre que soy hoy en día, por desvelarse a mi lado, cuidar de mí y sobre todo darme todo su amor;



A mi madre, Rocío Arriola, quien cuando he necesitado de ella, ha estado para mí, con sus consejos, ánimos y respectivo amor;



A mi hermano Brandon Luna y familia, porque me han brindado su apoyo, cariño y motivación necesaria en todo este camino;



A mi mentor, amigo y colega Jose Carlos Arango, por cada consejo, ayuda y colaboración que ha tenido a mi persona y sobre todo por el animo a no quedarme estancado y seguir estudiando;



A mi novia, Elizama Rodríguez y familia, por su cariño y colaboración en todo momento, brindándome consejos y correcciones necesarias, a través de su conocimiento y experiencia;



A mi mejor amigo, compañero y colega, Wider Santos, con quien comenzamos una amistad desde el primer día de la carrera, manteniéndola hasta el día de hoy, logrando alcanzar grandes metas, trabajando en equipo, superándonos y saliendo de nuestras propias zonas de confort y siempre con un reto más grande por delante.



A mis asesores, por enseñarme y orientarme con paciencia, sabiduría y dedicación;



A la Universidad de San Carlos de Guatemala, la Facultad de Arquitectura y la Escuela de Diseño Gráfico, por permitirme crecer profesionalmente;

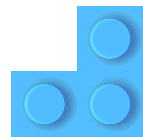


Al Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano, por creer, apoyar y confiar este proyecto en mi persona.

¡Gracias!



Índice



01

Introducción

Presentación	9
Antecedentes	12
Identificación del problema	16
Justificación del proyecto	17
Objetivos	18

02

Perfiles

Perfil de la institución	22
Perfil del grupo objetivo	34

03

Planeación operativa

Flujograma	40
Cronograma	44
Previsión de recursos y costos	45



04

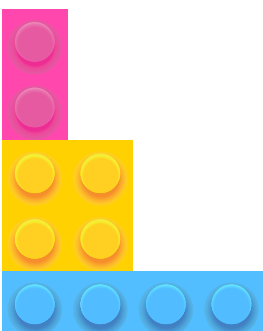
Marco teórico

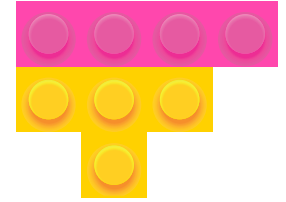
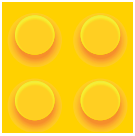
- La importancia de la regulación emocional	48
- Diseño Audiovisual como relevancia en la actualidad	55

05

Definición creativa

Brief de Diseño	64
Referentes Visuales	66
Estrategía de las piezas de diseño	70
Concepto creativo	72





06 PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIONES

Nivel de visualización 01	86
Validación 01	101
Nivel de visualización 02	103
Validación 02	113
Nivel de visualización 03	115
Validación 03	130
Propuesta Final	132
Lineamientos	162
Presupuesto	163

07 Síntesis del proceso

Lecciones aprendidas	166
Conclusiones	167
Recomendaciones	168



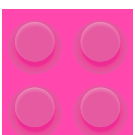
Referencias

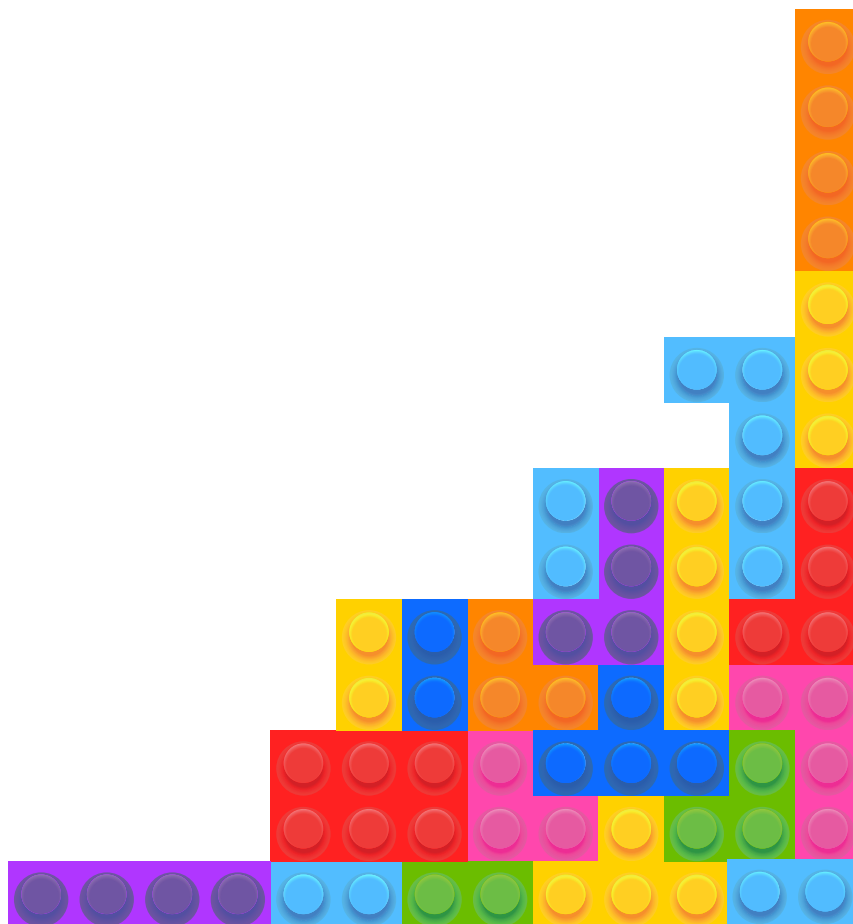
172

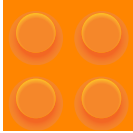


Anexos

178







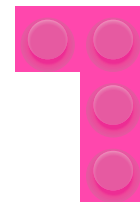
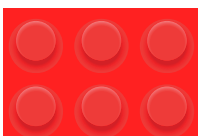
Presentación

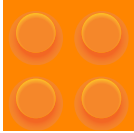
En los departamentos de las clínicas de Psicología en Guatemala, se ha observado la carencia de materiales audiovisuales para pacientes, lo que se refleja en la pandemia por COVID-19, esto acrecentó la dificultad para explicar, a través de la tecnología, la forma de trabajar con los pacientes, las terapias, ejercicios, actividades. Al no poder tener totalmente acceso a las personas que se encuentran atendidas, esta responsabilidad fue adquirida por los tutores, padres de familia o encargados de los mismos. Adicionando a dicha problemática, las familias son de escasos recursos y en muchos casos sin escolaridad, para poder ayudar al seguimiento de instrucciones escritas o explicaciones mencionadas para el avance del paciente.

El área de Psicología representada por la Facultad de Psicología de la Universidad de San Carlos de Guatemala, de la Clínica del Niño Sano, carece de material visual, gráfico y audiovisual que indique las instrucciones que apoyen a completar las terapias acelerando el proceso con los pacientes.

Es necesario la implementación de los conocimientos de los terapeutas y trasladarlos al material audiovisual, el cual permitirá a los encargados de los pacientes recibir las instrucciones de forma breve, concisa y clara, para la terapia que se realizará diariamente.

El proyecto comprende de 12 materiales audiovisuales, dividido en 6 videos enfocados a acompañantes y 6 videos para los pacientes, enfocado en el tema Autorregulación emocional, trabajando diferentes emociones y la forma de como poder seguir con las terapias desde casa.





Abstract

In the departments of psychology clinics in Guatemala, the lack of audiovisual materials for patients has been observed, which is reflected in the COVID-19 pandemic, this increased the difficulty to explain, through technology, how to work with patients, therapies, exercises, activities. Not being able to have full access to the people being treated, this responsibility was acquired by the guardians, parents or caregivers of the same. In addition to this problem, the families are of scarce resources and in many cases without schooling to be able to help follow the written instructions or explanations mentioned for the patient's progress.

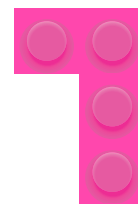
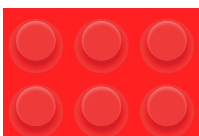
The area of Psychology represented by the Faculty of Psychology of the University of San Carlos of Guatemala, of the Clínica del Niño Sano, lacks visual, graphic and audiovisual material that indicates the instructions that support the completion of the therapies, accelerating the process with the patients.

It is necessary to implement the knowledge of the therapists and transfer it to the audiovisual material, which will allow the patients' caregivers to receive the instructions in a brief, concise and clear way, for the therapy to be performed daily.

Giving importance to the project, looking for the improvement of the outstanding aspects in order to benefit the population and the therapists with optimal graphic and audiovisual material.

The project comprises 12 audiovisual materials, divided into 6 videos focused on companions and 6 videos for patients, infocused on the theme Emotional self-regulation, working on different emotions and how to continue with the therapies from home.

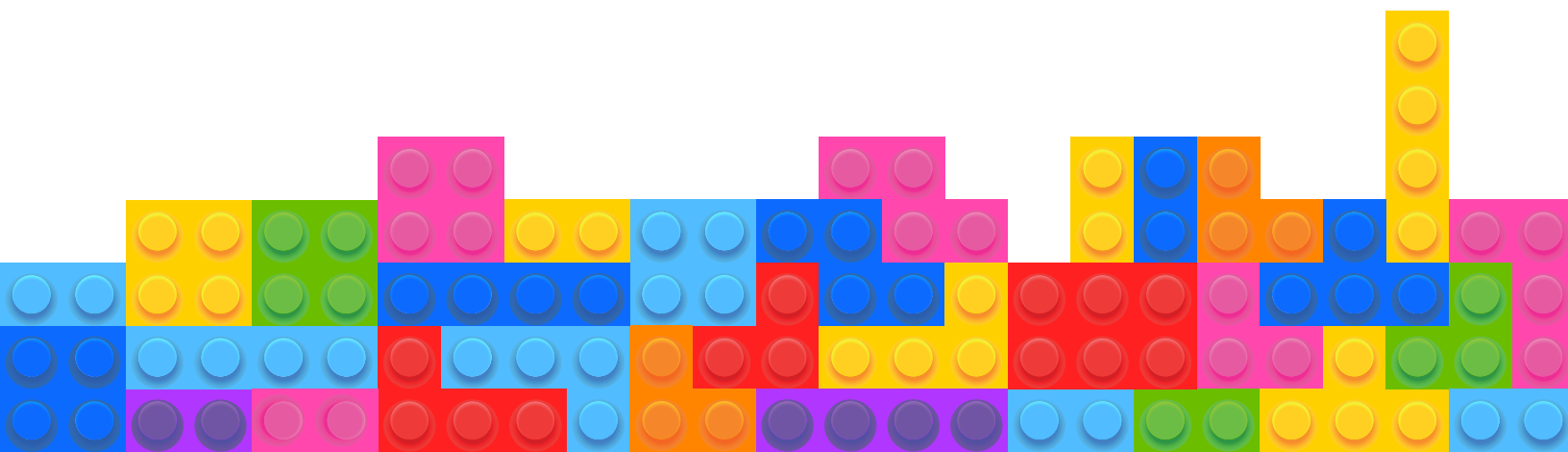
Key words: Audiovisual, Child psychology, Psychology, Design, Therapists, Patients.



01

Introducción

En este capítulo se abordarán los antecedentes de comunicación visual, se define el problema de comunicación visual detectado, justificación y los objetivos; general y específicos del proyecto.



1.1 Antecedentes del problema de Comunicación Visual:

El ejercicio de Psicología en el país de Guatemala es amplio y se ha convertido en una práctica cotidiana; desde las terapias tradicionales hasta el trabajo como reclutadores de talento humano.¹

La psicología infantil es el estudio que se realiza del comportamiento de los niños durante su crecimiento. Esto se efectúa desde su nacimiento hasta la adolescencia, siendo importante, ya que es la etapa principal en que los niños amoldaran su personalidad. Ellos son muy vulnerables ante situaciones de conflicto que se viven en casa, por ejemplo, discusiones entre los padres, problemas económicos, peleas con hermanos, muerte de un familiar o un divorcio.²

El 25 de junio de 2007, se crea el Colegio de Psicólogos, dicha agrupación es la responsable de agrupar a los profesionales de las ciencias psicológicas y les da sentido de identidad y pertenencia. Esta es la entidad que, por mandato constitucional, les da

la potestad legal para ejercer la profesión. Desde la práctica tradicional, hasta el ámbito escolar.³

La psicología ha ido incursionando y ganando espacios importantes en muchos de los sectores del país. Guatemala genera distintos proyectos de psicología infantil, que se aborda desde su seguimiento profesional tanto como una ayuda comunitaria.

Proyectos como, el de Elizabeth Caravantes de Becoming son sesiones de terapia que están diseñadas para resolver problemas actuales. Además, mejoras, actitudes y comportamientos positivos. Ayudando a replantear las reacciones y disponer de varias herramientas para superar cualquier obstáculo.⁴

Lugares como Learning Home que es centro de Soporte integral para atención de estudiantes en Guatemala. Son un centro de soporte integral para apoyar a estudiantes desde los 6 meses de edad hasta adultos en necesida-

1 Universidad Davinci de Guatemala, Psicología en Guatemala, acceso 23 de febrero de 2022, <https://udv.edu.gt/la-historia-de-la-psicologia-en-guatemala/>.

2 Cuidateplus, «Psicología infantil», acceso el 20 de marzo de 2022, 2021, Unidad Editorial Revistas, S.L.U. <https://cuidateplus.marca.com/familia/nino/diccionario/psicologia-infantil.html>

3 Colegio de psicólogos de Guatemala, «Historia de la psicología en Guatemala» consultado 20 de marzo de 2022. <https://www.colegiodepsicologos.org.gt/historia/>.

4 Psicólogos en Guatemala «Instituciones que se encarguen sobre Psicología Infantil en Guatemala», Becoming, Psicólogos en Guatemala, acceso el 20 de marzo de 2022, <https://www.psicologosenguatemala.com/elizabeth-caravantes-becoming>.

des académicas, emocionales o conductuales. Cuentan con servicios como la estimulación Oportuna, Diagnóstico e Intervención o Atención Psicológica y psicopedagógica, Terapias de Lenguaje o del habla, Terapias psicológicas, Atención a Trastornos del Espectro Autista, Déficit de Atención e Hiperactividad, Problemas de Aprendizaje,⁵ entre otros.

También proyectos afines como en 2016, que se dio inició a la producción y el diseño de algunos juegos destinados a formar parte de la Feria de psicología infantil enfocado a problemas de aprendizaje, así como el planteamiento de la metodología y los costos correspondientes. En el mes de julio de 2017, se llevó a cabo la primera feria en el municipio de San Miguel Petapa, Guatemala, en el estadio Julio Armando Cóbar. La feria fue llevada a cabo junto con integrantes de la municipalidad de San Miguel Petapa, quienes brindaron apoyo con actividades especiales como la resolución a problemas de aprendizaje.⁶

Es importante mencionar que como los proyectos antes men-

cionados, hay más instituciones que también abarcan la importancia del tratamiento de la Psicología infantil, como lo es la Clínica del Niño Sano, siendo parte del Departamento de Psicología de la Universidad de San Carlos de Guatemala. Lugar conformado por profesionales preparados para ayudar a la población en distintas ramas de la psicología. En el tiempo que la institución ha trabajado en pro a la población de Guatemala de manera gratuita, ha generado distintos programas para la atención de la salud mental.

Según el trabajo de investigación de Pablo Galindo para optar su grado académico de Licenciado en Psicología, titulado “Establecimiento de límites en niños de 3 a 6 años, consideraciones y repercusiones a padres” realizado para la Clínica de Psicología del Niño Sano, como parte de su proceso previo a optar al grado de Licenciado en Psicología, propuso como objetivo brindar orientación a los padres para establecer límites en los niños de 3 a 6 años de edad. Orientando la investigación desde el enfoque cualitativo

⁵ Psicólogos en Guatemala «Instituciones que se encarguen sobre Psicología Infantil en Guatemala» Learning Home, Psicólogos en Guatemala, acceso el 20 de marzo de 2022, <https://www.psicologosenguatemala.com/learning-home>.

⁶ Evelyn Córdova, «Diagnóstico corredor económico Guatemala», USAID, Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internaciona, septiembre 2019, acceso el 20 de marzo de 2022, Diagnóstico_CE-Guatemala_final_sept_19.pdf.

para la realización de la misma, con el fin de brindar la funcionalidad directa de la aplicación del programa de orientación, para la vida del padre y del niño que participaron. El desarrollo de esta investigación permite la prevención de futuros problemas en la vida de los niños que fueron expuestos al programa, promoviendo una mejora en la calidad de vida tanto de los padres como de los niños.⁷

Como resultado de esta investigación se propuso un manual o guía de consejos, para padres que fueron parte, también que acuden a la clínica de psicología en busca de ayuda y acompañamiento para niños que presentan conductas agresivas. Este programa de orientación pone a disposición de los lectores una serie de estrategias para el establecimiento de límites en niños de edades de 3 a 6 años de edad. Aun a la actualidad la Clínica del Niño Sano ha pasado por dificultades en el manejo de material de apoyo o didáctico, con dirección a los acompañantes, que sirva de manera adecuada para informar y recomendar el mejor seguimiento de las mismas terapias a infantes.⁸

Entre los principales conflictos que conlleva la institución, gira en torno al seguimiento remoto y controlado de las visitas de los pacientes y acompañantes después de sus terapias. Según el reporte de atención y servicios prestados durante el año 2021, el departamento de Psicología registró 2,150 personas a través de los distintos programas de acompañamiento, según lo que indica la Psicóloga y supervisora del centro M.A. Karla Emy Vela Diaz. Mediante una entrevista realizada a la Supervisora del centro se evidencia la necesidad de contar opciones para el manejo del acompañamiento remoto y poder apoyar, orientando a los encargados responsables de continuar con los pacientes en sus terapias fuera de sus citas en la institución, es trascendental.⁹

A partir del inicio de la pandemia, en el año 2020, por motivo del Covid 19 y los estatutos establecidos por el Gobierno de Guatemala, a no exponer a sus habitantes al mismo, se incrementan los problemas de poder dar acompañamiento a las personas, por el motivo de no poder realizar citas presenciales y trasladarse al seguimiento de las terapias de manera digital. Si bien cabe resaltar que muchas de las perso-

⁷ Pablo Galindo, «Estableciendo límites en niños» Departamento de Psicología de la Universidad de San Carlos de Guatemala, acceso el 20 de marzo de 2022. https://library.co/document/download/yro17pjt?page=1#_=_

⁸ Karla Emy Vela Díaz, «Diagnóstico Institucional», Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2021), febrero 2022, https://drive.google.com/file/d/1rzGEC_qIMPnN20Gh6wKHsqKCMiJHh9g/view

⁹ Ibid.

nas que asisten a la clínica son de escasos recursos, la mayoría de los asistentes poseían teléfono. Algunos con acceso a internet, otros con dificultad, como las personas que residen en lugares donde la conexión es nula o limitada. Según palabras de los mismos terapeutas, la información era proporcionada, pero el seguimiento era complicado al tener que realizar los ejercicios en casa y en algunos casos no poder explicar bien la realización de los mismos.¹⁰

¹⁰ Ibid.

1.2 Identificación del problema:

La pandemia acrecentó la dificultad para explicar, a través de la tecnología, la forma de trabajar con los pacientes, las terapias, ejercicios, actividades del Departamento de Psicología de la Clínica del Niño Sano. Al no poder atender a las personas que se encuentran en terapia, en forma presencial, se trasladó la responsabilidad a los tutores, padres de familia o encargados de los mismos, para realizar las terapias en casa, se le adiciona a dicha problemática que las familias son de escasos recursos.

1.3 Justificación

1.3.1 Trascendencia del proyecto

La propuesta de la realización de este proyecto busca la manera de apoyar en grandes rasgos, con apoyo audiovisual, gráfico y didáctico, mejorar el uso y el seguimiento de los pacientes de dicha institución y sobre todo facilitar los procesos para los terapeutas, al momento de las consultas con los pacientes de la Clínica Psicológica del Niño Sano.

Se pretende que el producto de este proyecto ayude a favorecer la atención y el seguimiento de instrucciones planteadas por terapeutas y garantizar que los pacientes y encargados puedan tener más oportunidades y avance en las terapias de forma más fluida. Muchas de las circunstancias de la institución es el estancamiento o retrocesos en los pacientes por el motivo de no darle el seguimiento correcto acordado en las consultas, pero, la institución ha tenido el problema de proporcionar información para que toda persona pueda seguir paso a paso el proceso.

1.3.2 Incidencia del diseño gráfico

Para que el Departamento de Psicología de la Clínica del Niño Sano, pueda brindar un claro apoyo por medio de material audiovisual, con el fin de que la información pueda ser de fácil traslado y sobre todo una mejor comprensión de las instrucciones para realizar las terapias en casa, se elaborará el material con información de los terapeutas profesionales de la materia.

Se busca darles una solución prudente a los terapeutas, principalmente para que puedan dar instrucciones y recomendaciones a los encargados de una manera más práctica y entendible, sobre todo, que ayude a evaluar el progreso de incidencia y del seguimiento de recomendaciones aplicadas en casa por parte de los tutores o acompañantes.

1.3.3 Factibilidad del proyecto

Se espera que, a manera de solución, se pueda contribuir con material de fácil acceso, compartiendo en una capacitación o taller el uso y manejo de este material audiovisual, el cual se crea con la facilidad de descargarlo en cualquier dispositivo, con el fin de que los encargados o pacientes, lo puedan visualizar fácilmente.

Con la ayuda de la jefe inmediata, se tiene acceso de los contenidos, para la creación del material audiovisual, el cual se espera sea útil, conciso, breve y claro.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Diseñar un modelo de material audiovisual dirigido a los terapeutas o practicantes de la “Clínica del Niño Sano”, para la atención de los pacientes en las terapias, ejercicios y actividades.

1.4.2 Objetivo Específicos

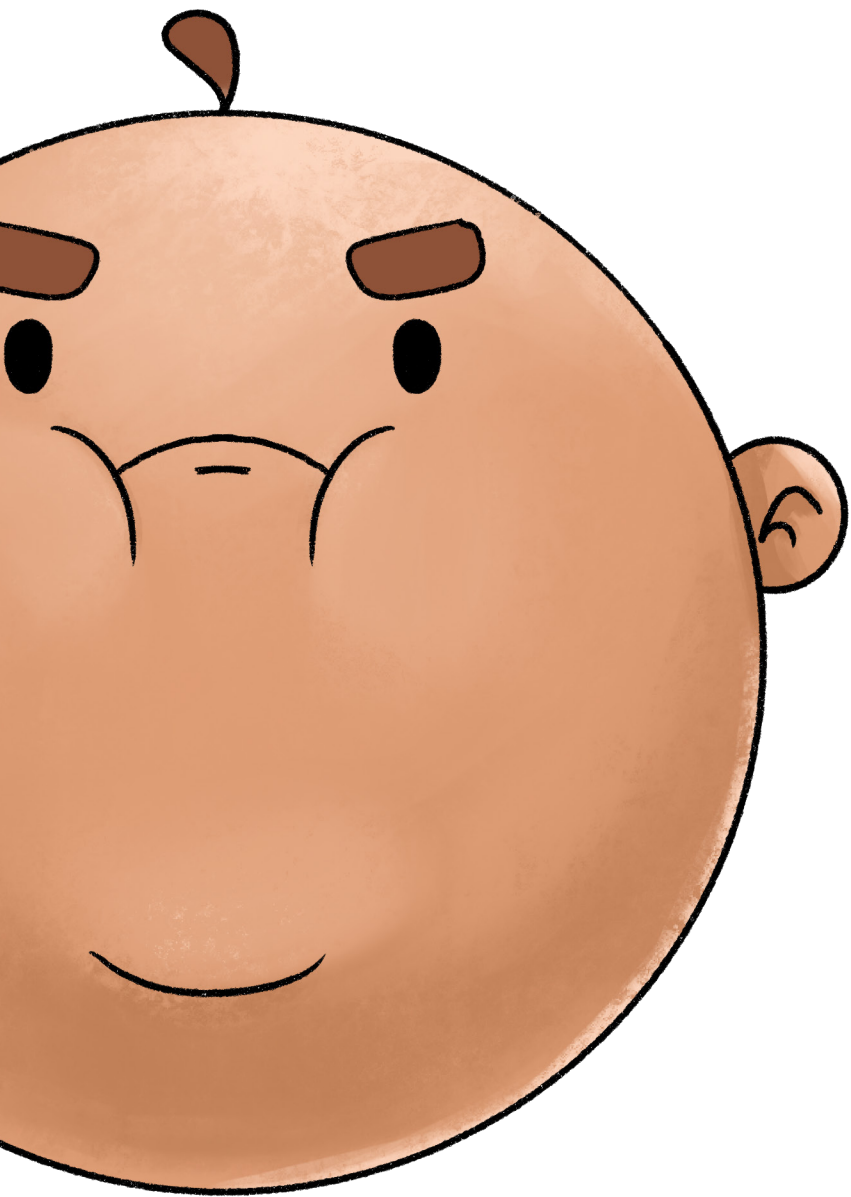
1.4.2.1 De comunicación

Facilitar la realización de ejercicios y actividades a los Tutores de los pacientes de la “Clínica del Niño Sano” por medio de material gráfico audiovisual eficiente, indicados por los terapeutas o practicantes de la Institución.

1.4.2.2 De diseño

Diseñar de forma estructurada y sistemática el material audiovisual, guía interactiva y/o digital para la atención de los pacientes en las terapias, ejercicios y actividades.

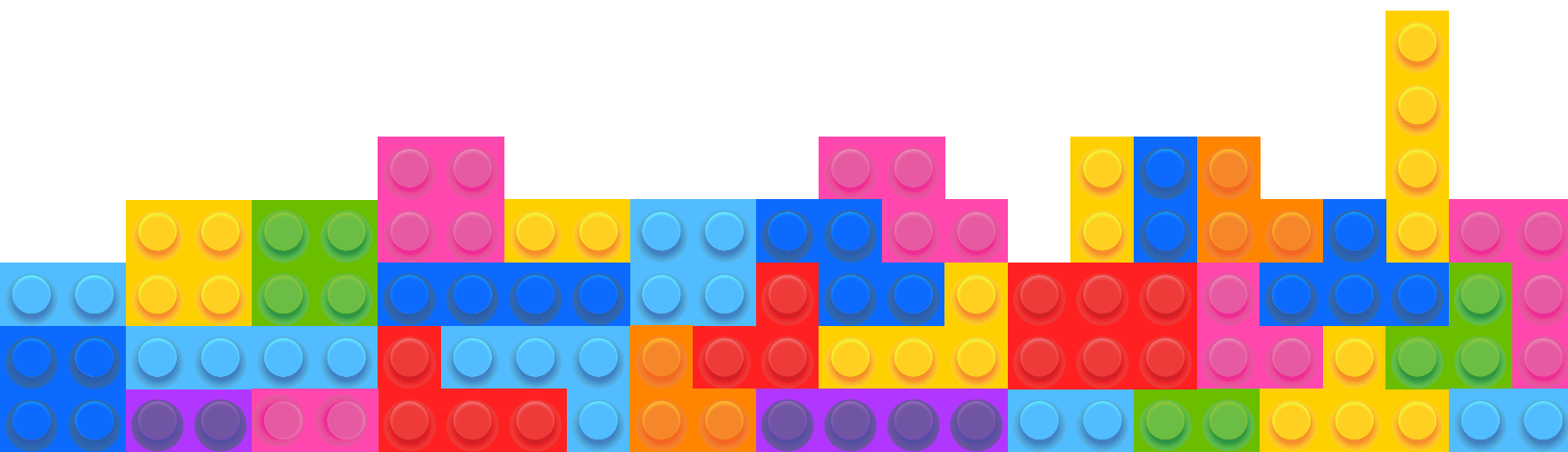
Crear material gráfico multimedia que transmita el mensaje a través de códigos visuales, permitiendo identificarse con el grupo objetivo de la Clínica del Niño Sano.



02

Perfiles

En este capítulo se abordará el análisis y la investigación del perfil del cliente y grupo objetivo. Así como también la relación entre ambos como base fundamental para las decisiones de diseño.



2.1 PERFIL DE LA INSTITUCIÓN

2.1.1 Sector Social de la Institución

Características del sector social en el que se encuentra inmersa la institución.

Psicología Infantil

Descripción de la institución.

Sector social: Salud

Datos Generales:

Nombre de la Institución: Unidad de Crecimiento y Desarrollo “Clínica del Niño Sano”.

Dirección: 6ª. Av. 6-10 zona II.

Teléfonos: 24711441 Ext. 2193 / 5218-9792 / Fax: 2475-1740

Tipo de institución: Social y Pública

Correo electrónico: clinicainosano@gmail.com

Red social Facebook: Clínica del Niño Sano

Director de la Institución: Doctor Jorge Mario Izaguirre.¹¹

2.1.2 Descripción de la Institución

La Unidad de Crecimiento y Desarrollo “Clínica del Niño Sano” es una institución reconocida por basarse en una ideología católica, así como por utilizar un enfoque multiétnico y pluricultural, la cual busca proporcionar una atención hospitalaria adecuada y orientada en las necesidades que presentan los pacientes.¹²

¹¹ Karla Emy Vela Diaz, «Diagnóstico Institucional», Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2021), febrero 2022, https://drive.google.com/file/d/1rzGEC_q1MPaN20Gh6wKHsqKCMiJHBh9g/view.

¹² Ibid.

Su objetivo principal es brindar atención a la población infantil y adolescente, comprendida entre 0 a 17 años, que han sido admitidos para la atención que requiera. Para llevar a cabo este objetivo es claro el desarrollar y promocionar un programa de salud integral para niños/as cuyo enfoque sea multidisciplinario y participativo, con atención en los niveles primarios y secundarios de salud, desarrollando actividades de servicio, docencia e investigación, cuyo eje Integrador del programa de "Crecimiento y Desarrollo".

Los programas de apoyo están a cargo de la M.A. Karla Emy Vela Diaz, cuenta con 10 programas de atención grupal y espacios para la atención individual, programas como Seguimiento Especial, Procedimientos, Odontología, Trabajo social, Guardería y Laboratorio. También su enfoque en las especialidades como Estimulación temprana, Madre adolescente, Madre Canguro, Lactancia materna y Nutrición.

Después de la pandemia, el objetivo principal, se trasladó de ser un segmento de niños de 0 a jóvenes

de 17 a no tener límite en edad y poder ser atendido cualquier tipo de persona, de cualquier edad, además de cualquier estrato social que tenga necesidad y no cuente con la posibilidad de poder tener ayuda Psicológica.

Los involucrados en estos proyectos son la escuela de Psicología de la Universidad de San Carlos de Guatemala, sus terapeutas y practicantes; pacientes y consultantes (niños afectados de 0 años en adelante y los padres de familia de estos).

2.1.3 Su historia

En Guatemala 1946, se inauguraron los cursos de Psicología en la Universidad San Carlos de Guatemala, dentro de la Facultad de Humanidades. Empezando a impartir cursos a las carreras que ofrecía la Unidad Académica.

En 1947, se forma el Instituto de Psicología e Investigaciones Psicológicas en la Facultad de Humanidades, dentro de la dirección del Doctor, Antonio Román Durán. En 1949, al realizar el cambio del Instituto, se construyó como Departamento de Psicología en la

Facultad de Humanidades. De 1950 a 1974 el Departamento de Psicología se estructuró académicamente por medio de un sistema tradicional de cursos semestrales. A través de un movimiento estudiantil, el cual planteó cambios para transformar el Departamento de Psicología, el cual culminó con el desarrollo de un congreso de reestructuración de psicología que solicitó a las autoridades de la Universidad a realizar la separación con la Facultad de Humanidades, creando una Facultad independiente. El Consejo Superior Universitario, por acuerdo de fecha 24 de julio de 1974, creó la Escuela de Ciencias Psicológicas, dependiente de la Rectoría de la Universidad, con capacidad para administrar la enseñanza profesional en el área de estudios de dicha ciencia, así como otorgar los títulos y grados académicos establecidos en las leyes universitarias. Las metas a alcanzar por la Escuela de Ciencias Psicológicas es la integración de la docencia, investigación y práctica psicológica.¹³

La práctica psicológica se refiere a los servicios de atención psicológica que se brinda a la población guatemalteca en instituciones de servicio educativo, clínico, social e industrial, creando y fundando centros de práctica desde 1976.¹⁴

También en 1976 se crearon las Carreras Técnicas, aprobadas por el Consejo Superior Universitario en marzo de 1981. Otorgando como resultado de la segunda reestructura, las unidades integradoras, modalidad metodológica que caracterizó al Movimiento de Transformación de Psicología, se cambiaron por asignaturas: cinco en cada grado, más investigación y práctica.¹⁵

De conformidad con el punto séptimo del acta No. 67-89 de la sesión celebrada por el Honorable Consejo Superior Universitario, el 25 de octubre de 1989 se acordó crear la Escuela de Ciencia y tecnología de la Actividad Física y el Deporte, adscrita a la Escuela de Ciencias Psicológicas y con el punto vigésimo noveno del acta No. 26-96, de CSU. De fecha 15 de noviembre de 1996, se acordó autorizar que la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Actividad Física y el Deporte funcione en calidad de carrera de la Escuela de Ciencias Psicológicas. La Escue-

¹³ Escuela de Ciencias Psicológicas, «Reseña Histórica (Universidad de San Carlos de Guatemala)», acceso el 25 de febrero de 2022, <https://www.usac.edu.gt/catalogo/psicologia.pdf>.

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid.

la de Ciencias Psicológicas funcionó hasta 1998 en el edificio M-5 del Campus Central, zona 12. En el año 1999 El consejo Directivo acepta el traslado de la Escuela de Ciencias Psicológicas al Centro Universitario Metropolitano –CUM–, ubicado en la 9ª avenida 9-45 de la zona 11.

Quedando en el Campus central la Escuela de Ciencia y Tecnología de la Educación Física y el Deporte Actualmente la Escuela de Ciencias Psicológicas funciona con tres jornadas nocturna 17:30 a 20:30 horas desde su creación, vespertina de 14:00 a 17:00 horas desde 1985 y matutina de 08:00 a 12:00 desde 1995.¹⁶

El grupo objetivo de la institución son padres de familia, a los que la institución brinda acompañamiento y asesoramiento para saber como poder seguir trabajando desde casa de manera asincrónica, aportar y llegar a los niños que atiende la institución, estos mismos requieren una guía estrictamente visual para poder mimetizar cualquier tipo de tratamiento y sea mucho más fácil trabajarlo. El material con el que cuentan es muy poco, sin contar que se tiene que turnar para poder usarlo por diferentes terapeutas en los acompañamientos con los pacientes que son atendidos por la institución.

Durante la pandemia, por la falta de poder guiar a los alumnos presencialmente, y que no todos los consultantes cuentan con acceso a internet por el lugar en donde viven; el contar con acceso a algún dispositivo inteligente, se vuelve fundamental la información, por medio de acceso audiovisual para videollamadas o conferencias, donde se les puede brindar acompañamiento, para que los padres de familia puedan ver tantas veces fuera necesaria, hasta que se capta la forma correcta de seguir los ejercicios, patrón cruzado, estimulación del aparato, como articulador o actividades motrices finas con materiales al alcance de su bolsillo para poder adquirirlos.¹⁷

¹⁷ Karla Emy Vela Diaz, «Entrevista», Escuela de Ciencias Psicológicas, marzo 2022.

2.1.4 Filosofía de la institución

2.1.4.1 Misión

La misión de la Unidad de Crecimiento y Desarrollo es proporcionar un servicio integral y eficiente que promueva el control y desarrollo a la población infantil y adolescente guatemalteca, comprendida entre 0 y 17 años, que ha sido admitida para la atención. El carácter es asistencial, con actividades docentes e investigativas, así como de índole social.¹⁸

2.1.4.2 Visión

La visión es contribuir en lo técnico-administrativo, financiero y de supervisión con la parte médica de la Unidad de Crecimiento y Desarrollo. El Hospital Roosevelt, pueda lograr la utilización óptima de los recursos, proporcionando una atención médica pediátrica adecuada de forma gratuita. En el año de 1993 se abrieron los servicios en la Clínica de Estimulación Temprana.¹⁹

2.1.4.3 Valores y principios

- Mística por el paciente
- Excelencia profesional
- Honestidad
- Respeto
- Compromiso
- Bienestar laboral²⁰

¹⁸ Karla Emy Vela Díaz, «Diagnóstico Institucional», Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2021), febrero 2022, https://drive.google.com/file/d/1rzGEC_qIMPaN20Gh6wKHsqKCMiJHBh9g/view

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

2.1.5 Objetivos de la institución

2.1.5.1 Objetivo general

Brindar atención a la población infantil y adolescente, comprendida entre 0 a 17 años de edad, que han sido admitidos para la atención que requiera.²¹

2.1.5.2 Objetivo específico

Desarrollar y promocionar un programa de salud integral para niños/as cuyo enfoque sea multidisciplinario y participativo, con atención en los niveles primarios y secundarios de salud, desarrollando actividades de servicio, docencia e investigación, cuyo eje Integrador del programa de “Crecimiento y Desarrollo”.²²

2.1.6 Servicios que presta la institución

2.1.6.1 Actividades principales

1. Seguimiento Especial Niño Sano
2. Procedimientos
3. Odontología
4. Trabajo social
5. Guardería
6. Laboratorio

²¹ Karla Emy Vela Diaz, «Diagnóstico Institucional», Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2021), febrero 2022, https://drive.google.com/file/d/1rzGEC_q1MPaN20Gh6wKHsqKCMiJHBh9g/view

²² Ibid.

2.1.6.2 Subespecialidades

1. Neurología
2. Neumología
3. Nefrología
4. Cardiología
5. Psicología
6. Quemaduras
7. Endocrinología²³

2.1.6.3 Tipo de población

Niños, niñas y adolescentes de 0 a 17 años.

2.1.7 Identidad de la institución

El funcionamiento de la unidad, se apoya en aportes por parte de la Fundación Pantaleón, tanto para pagos al personal, como para cubrir las áreas físicas del establecimiento para cubrir las necesidades de los usuarios.

2.1.7.1 Fortalezas

La Clínica del Niño Sano cuenta con el apoyo de la Fundación Pantaleón, la cual durante mucho tiempo ha invertido en el mejoramiento de las instalaciones, dentro de las cuales se posee un área de juegos, fortaleciendo la socialización de los niños durante el tiempo de espera para la terapia individual o grupal. La diver-

²³ Karla Emy Vela Díaz, «Diagnóstico Institucional», Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2021), febrero 2022, https://drive.google.com/file/d/1rzGEC_q1MPaN20Gh6wKHsqKCMiJHBh9g/view

sidad de población que asiste a la clínica, las diferentes especialidades de profesionales que atienden dicho lugar, la localidad, la cual se encuentra en un área circundada por el hospital Roosevelt, el Ministerio de Salud y otras instituciones, conlleva al fortalecimiento y crecimiento a nivel institucional. La Clínica del Niño Sano cuenta con el apoyo de la fundación Pantaleón, la cual durante mucho tiempo ha invertido en el mejoramiento de las instalaciones, dentro de las cuales se posee un área de juegos, fortaleciendo la socialización de los niños durante el tiempo de espera para la terapia individual o grupal.

La diversidad de población que asiste a la clínica, las diferentes especialidades de profesionales que atienden dicho lugar, la localidad, la cual se encuentra en un área circundada por el hospital Roosevelt, el Ministerio de Salud y otras instituciones, conlleva al fortalecimiento y crecimiento a nivel institucional.²⁴

2.1.7.2 Oportunidades

Dentro de los recursos que posee la Clínica del Niño Sano se cuenta con áreas verdes, área de juegos para niños, cancha y clínicas que proporcionan un estado acogedor para así brindar un trabajo adecuado para los pacientes, además del mobiliario y equipo que se utiliza para la organización interna.

La población cuenta con referencias adecuadas sobre el centro, lo que permite que personas de distintos lugares se acerquen a pedir información y formen parte de la población atendida en psicología. Dentro del centro todas las disciplinas cuentan con el apoyo de otras

²⁴ Ibid.

áreas y esto beneficia a que el niño tenga la posibilidad de contar con otros servicios teniendo así la posibilidad de interactuar con otras ramas y especialidades tanto médicas como humanísticas (trabajo social).

2.1.7.3 Dificultades

La ubicación de la clínica es otra dificultad que se presenta institucionalmente, debido a que, en ocasiones, los pacientes viven en departamentos o zonas lejanas, lo que les complica la llegada a la ciudad capital por factores económicos o de transporte y esto provoca la disminución de pacientes del interior del país. Esto a la vez también se debe a la falta de recursos económicos, ya que no solo se le dificulta la llegada a la ciudad capital, sino que esto les genera gastos elevados, que muchas veces no pueden costear debido a que son población con un estrato económico medio bajo o extremadamente bajo.

El proceso terapéutico es un proceso que depende del paciente, y cada paciente es distinto, por lo que no todos progresan al mismo ritmo de mejora que otros.

Otra de las dificultades encontradas en el área comunitaria, es que los padres de los niños presentan una constante inasistencia a las citas programadas, lo que dificulta el proceso terapéutico porque es interrumpido frecuentemente debido a dificultades económicas, laborales, escolares, entre otras que les impide presentarse.

2.1.7.4 Organigrama

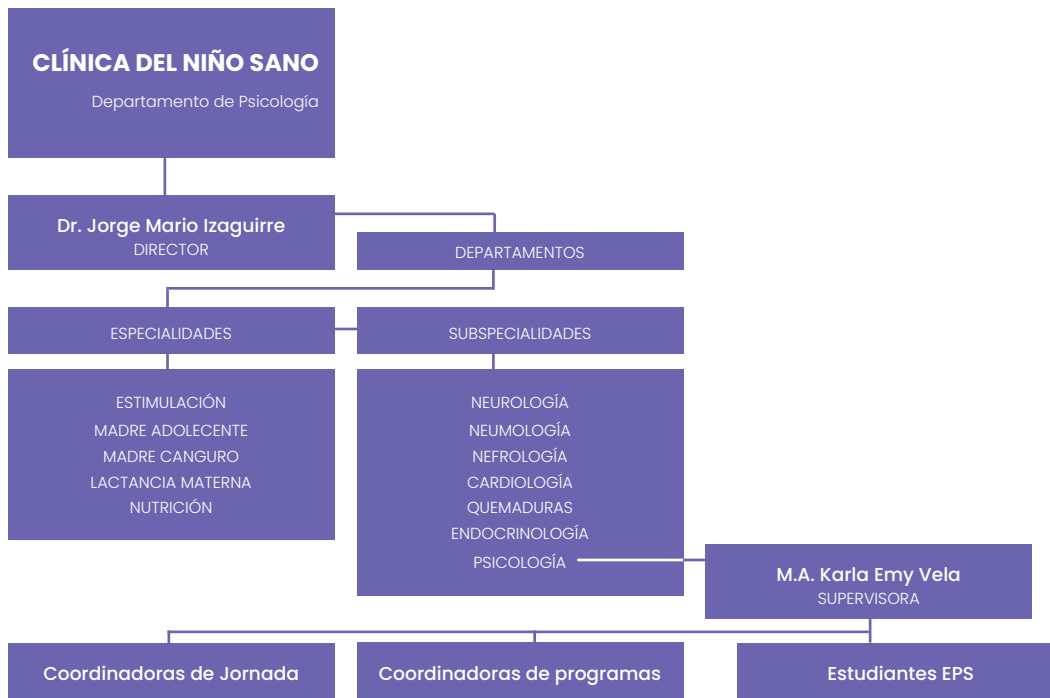


Fig. 1: Organigrama institucional, Clínica del Niño Sano. Elaboración propia, información obtenida por entrevista a Supervisora del Departamento de Psicología.

2.1.7.5 Croquis de la institución

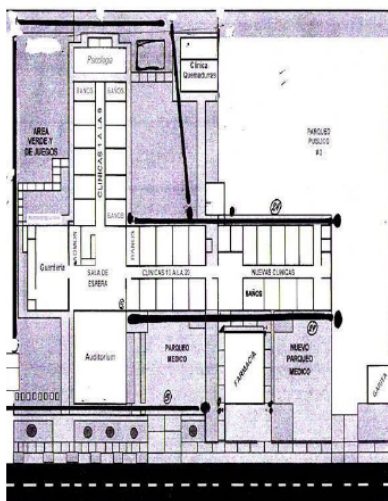


Fig. 2: Croquis de la Institución Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano. Fuente: Página principal del Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano.

2.1.8 Antecedentes gráficos



Fig. 3: Logotipo del Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano. Imagen obtenida del Fb del Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano Matutina.



Fig. 4: Material educativo para ayuda de los terapeutas del Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano. Fotografías obtenidas en el Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano.



Fig. 5: Material educativo para ayuda de los terapeutas del Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano. Fotografías obtenidas en el Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano.

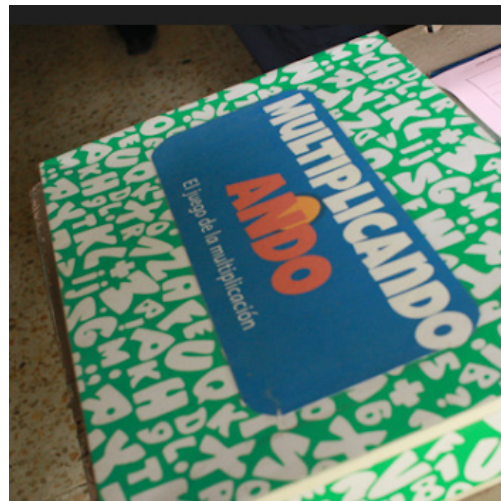


Fig. 6: Material educativo para ayuda de los terapeutas del Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano. Fotografías obtenidas en el Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano.



Fig. 7: Material educativo, juego en manta vinílica para ayuda de los terapeutas del Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano. Fotografías obtenidas en el Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano.



Fig. 8: Mural, didactico del Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano. Fotografías obtenidas en el Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano.



Fig. 9: Post en prevención a la salud mental, Clínica del Niño Sano Fb.



Fig. 10: Material educativo para ayuda de los terapeutas del Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano. Fotografías obtenidas en el Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano.

2.2 Perfil del grupo objetivo

Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano. Terapeutas y practicantes. Generalmente por Practicantes de la Facultad de Psicología de la Universidad de San Carlos de Guatemala, comprendidos en edades de 20 a 28 años de edad, además de graduados terapeutas egresados de la misma.

2.2.1 Grupo objetivo 1

Tutores, acompañantes y/o padres de los pacientes del depto. Psicología, Clínica del Niño Sano. Se encuentra entre las edades de 21 a 25 años con un 24%, seguido de la categoría de "31 a 35 años" con un 19%.

2.2.2 Grupo objetivo 2

Pacientes y consultantes, del depto. Psicología, Clínica del Niño Sano. Compreendida entre 0 y 17 años, que ha sido admitida para la atención en el centro.

2.2.3 Características geográficas

La procedencia de la población que es atendida y a la que se le presta servicios en departamento de Psicología de la Clínica del Niño Sano, proviene de distintos Municipios y Departamentos del país, siendo el municipio de Mixco el que representa el mayor número de personas atendidas seguido por zona 12 y 7 de la capital de Guatemala, casco urbano y municipios y áreas aledañas a la capital y departamentales como San José Pínula, Santa Catarina Mita, Retalhuleu, Sanarate, entre otros.

2.2.4 Características sociodemográficas

La población atendida que acude a los servicios que presta el Departamento de Psicología de la Clínica del Niño Sano, regularmente y según norma de la institución va de 0 a 17 años, sin embargo, en los últimos tres (3) años, derivado a la atención en línea brindada y el alcance la restricción de edades ha sido omitida. Según un informe estadístico realizado por el Departamento de Psicología en el año 2021 *el 51% son amas de casa, seguidas por un 23% de personas que aseguran tener un empleo formal, 21% personas refieren encontrarse en el ámbito del trabajo informal y 5% de personas son actualmente estudiantes*. Respecto al nivel de estudio refiere que el porcentaje mayoritario de su población en calidad de acompañantes de los niños cuenta con estudios a nivel universitario, nivel medio, preparación básica, educación primaria y personas que experimentan analfabetismo.²⁵

El estado civil de la población es soltera, divorciada, en unión libre, separada, viuda y casadas.

2.2.5 Características socioeconómicas

El perfil socioeconómico es de tipo D-, D+, C-, teniendo un ingreso desde Q100.00 semanal hasta Q800.00 mensuales, siendo personas de bajos recursos, los gastos son limitados a necesidades básicas como comida o vivienda. Dentro del grupo objetivo, se encuentran los terapeutas que acompañan a los pacientes en el proceso, están consideradas como individuos de recursos regulares, cuyo perfil socioeconómico puede ir de un C + a un B +, con un ingreso aproximado de

²⁵ Karla Emy Vela Díaz, «Diagnóstico Institucional», Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2021), febrero 2021, acceso el 25 de febrero de 2022, https://drive.google.com/file/d/1rzGEC_q1MPaN20Gh6wKHsqKCMiJHBh9g/view

Q2,000.00. Estudiantes Universitarios dependientes, cuentan con 60% a 90% -3er. A 5to. Año de formación en la carrera de psicología y atención a la población. Cada uno de ellos, con conocimientos en varias escuelas de psicoterapia y técnicas de intervención para cada uno de los programas con los que colabora, prefieren Internet a la televisión. Su vida está en constante movimiento y su entrada a la red por medio de un dispositivo móvil. Visitan redes sociales y diversos sitios de Internet, revistas impresas y digitales, asisten a eventos culturales y de socialización, son extremadamente sociales, por lo cual tienen perfiles en redes sociales las cuales no son solo un medio de comunicación para ellos sino una parte íntegra de su vida social. Consultar, compartir y comentar en ellas es la principal actividad que realizan a través de sus teléfonos inteligentes.²⁶

2.2.6 Características psicográficas

Los grupos objetivos divididos en los pacientes consultantes y los tutores acompañantes y/o padres de los consultantes mantienen en común un estilo de vida proactivo y de tranquilidad, rutinario entre semana, claramente el grupo objetivo de los tutores mantiene preocupación en sus gastos, principalmente como vivienda, alimento, ya que, al ser de escasos recursos, estos son limitados; se interesa por su educación y la de su familia. Participa en actividades sociales comunitarias tales como las organizadas por la iglesia a la que asiste o actividades generadas por la alcaldía auxiliar de su localidad. Le gusta asistir a cumpleaños y bodas de familiares, pasar tiempo con sus vecinos, allegados y amigos y jugar fútbol en la calle, ver televisión y si está en sus posibilidades, uso de dispositivos

²⁶ Ibid.

móviles y redes sociales como WhatsApp y Facebook. Los grupos objetivos posiblemente experimentan dificultad para la lectura y la comprensión de instrucciones, por lo que es importante presentar material que ayude a la aplicación de saberes y conocimientos mediante la observación e imitación, por lo cual, las imágenes son la mejor forma de llegar hacia el grupo objetivo utilizando colores llamativos y de contraste para el reconocimiento de formas y figuras.²⁷

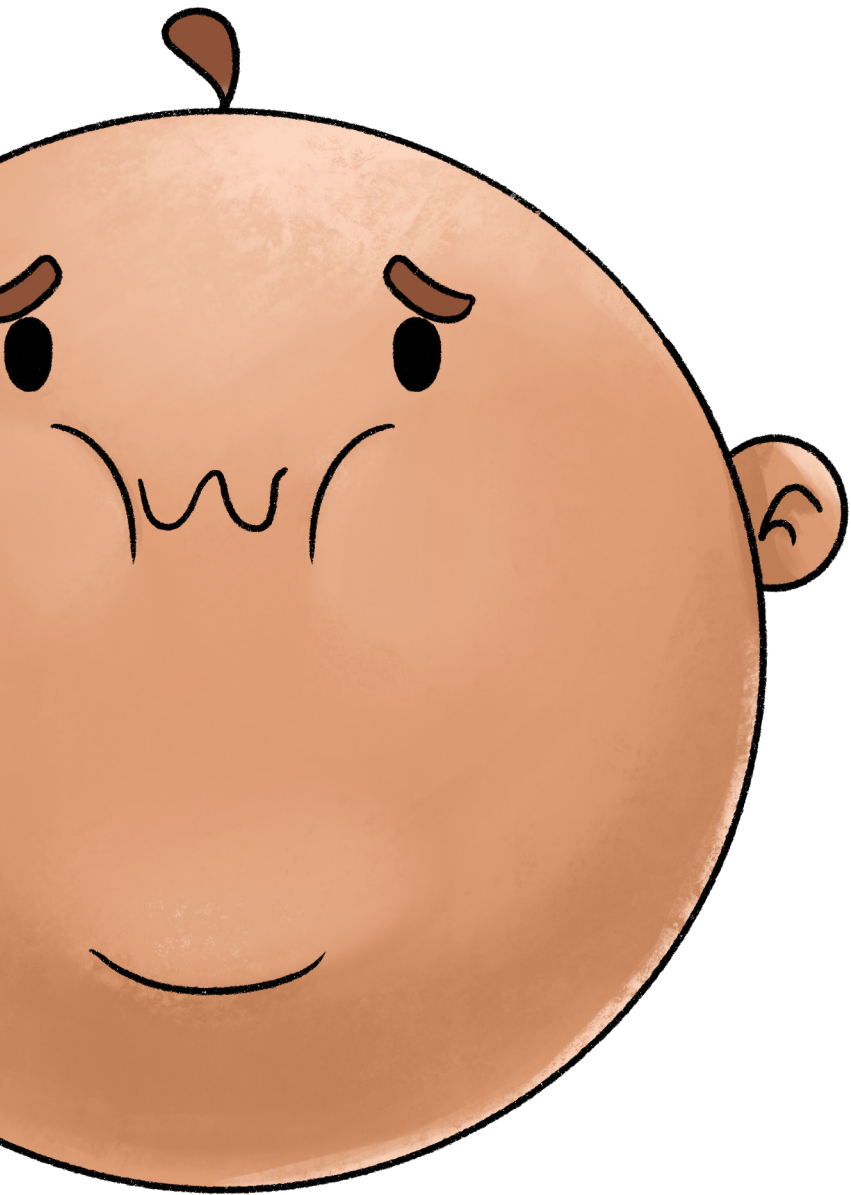
En su mayoría de edades, en el grupo objetivo de los acompañantes de los pacientes son amas de casa, siendo estas las mamás de los involucrados, siendo un 51%, un 21% de personas que poseen un empleo formal y un 21% de personas que refieren a un empleo de trabajo informal y un 5% de personas que son estudiantes.²⁸

2.2.7 Características psicopedagógicas

Se encuentra conformado de personas que carecen de un grado académico y habilidades de lecto-escritura, el segmento de personas que cuentan con grados de escolaridad de primaria, básicos y diversificado experimentan dificultades de comprensión lectora y seguimiento de instrucciones de manera verbal, la habilidad memorísticas en aspectos pedagógicos se ve afectada por el tiempo y ejecución de las recomendaciones que se comunican mediante los terapeutas encargados de cada caso, el idioma predominante en dicho grupo es español, aunque existen un bajo porcentaje de idiomas maternos, lo que también dificulta la comprensión de instrucciones para los acompañantes.

²⁷ Ibid.

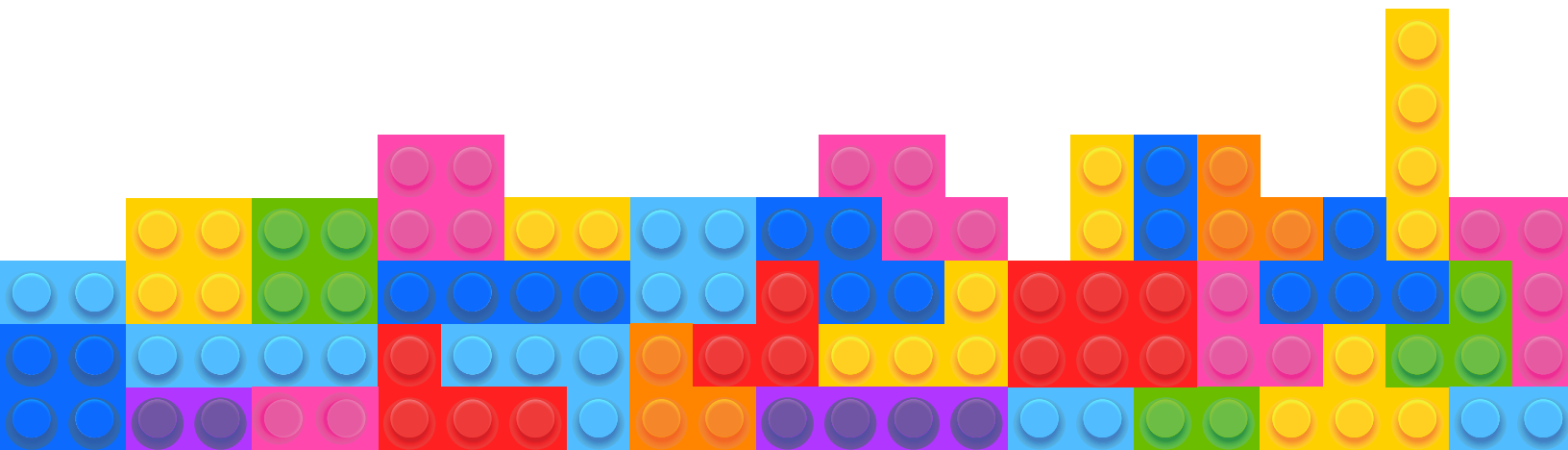
²⁸ Ibid.



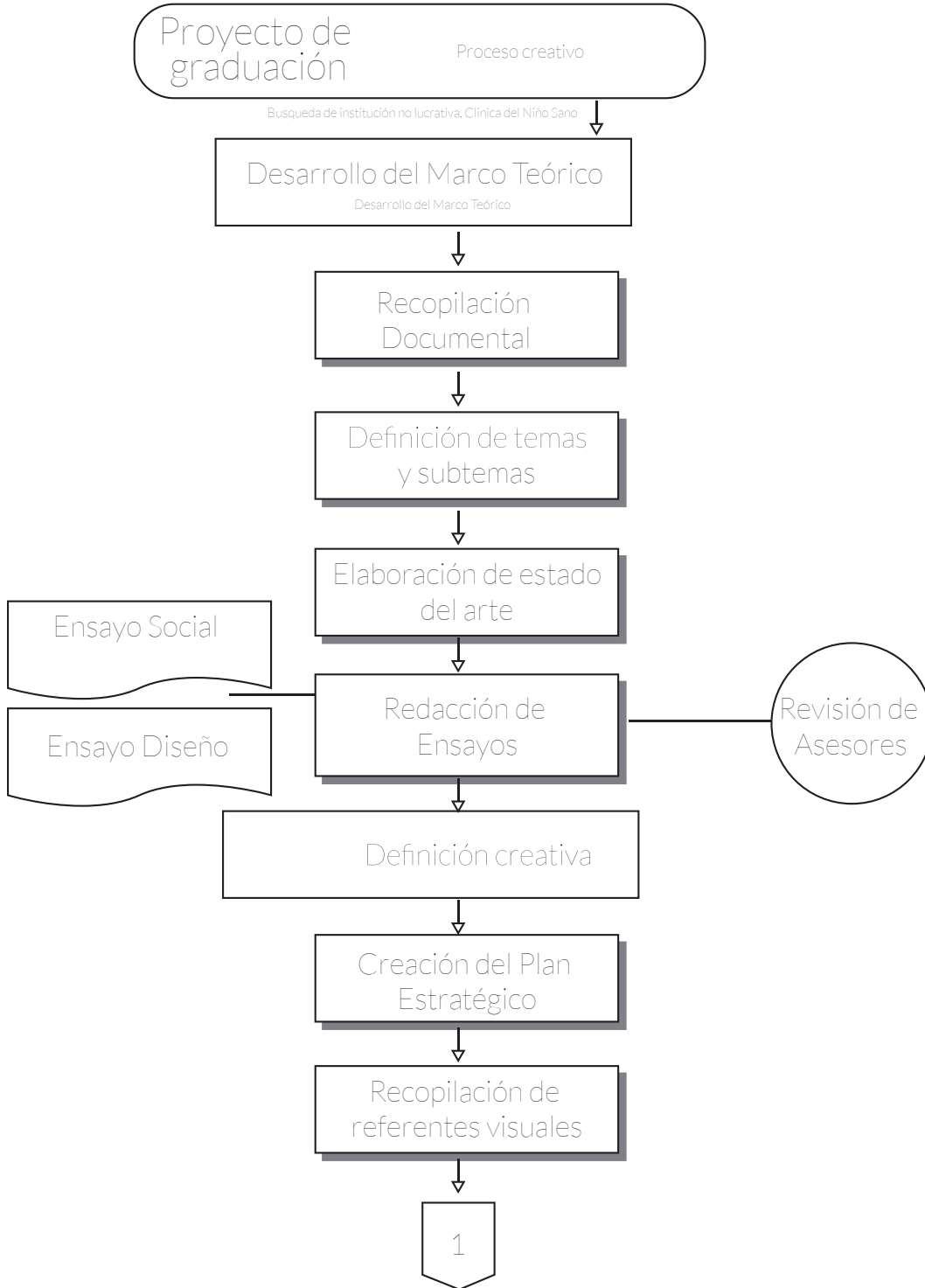
03

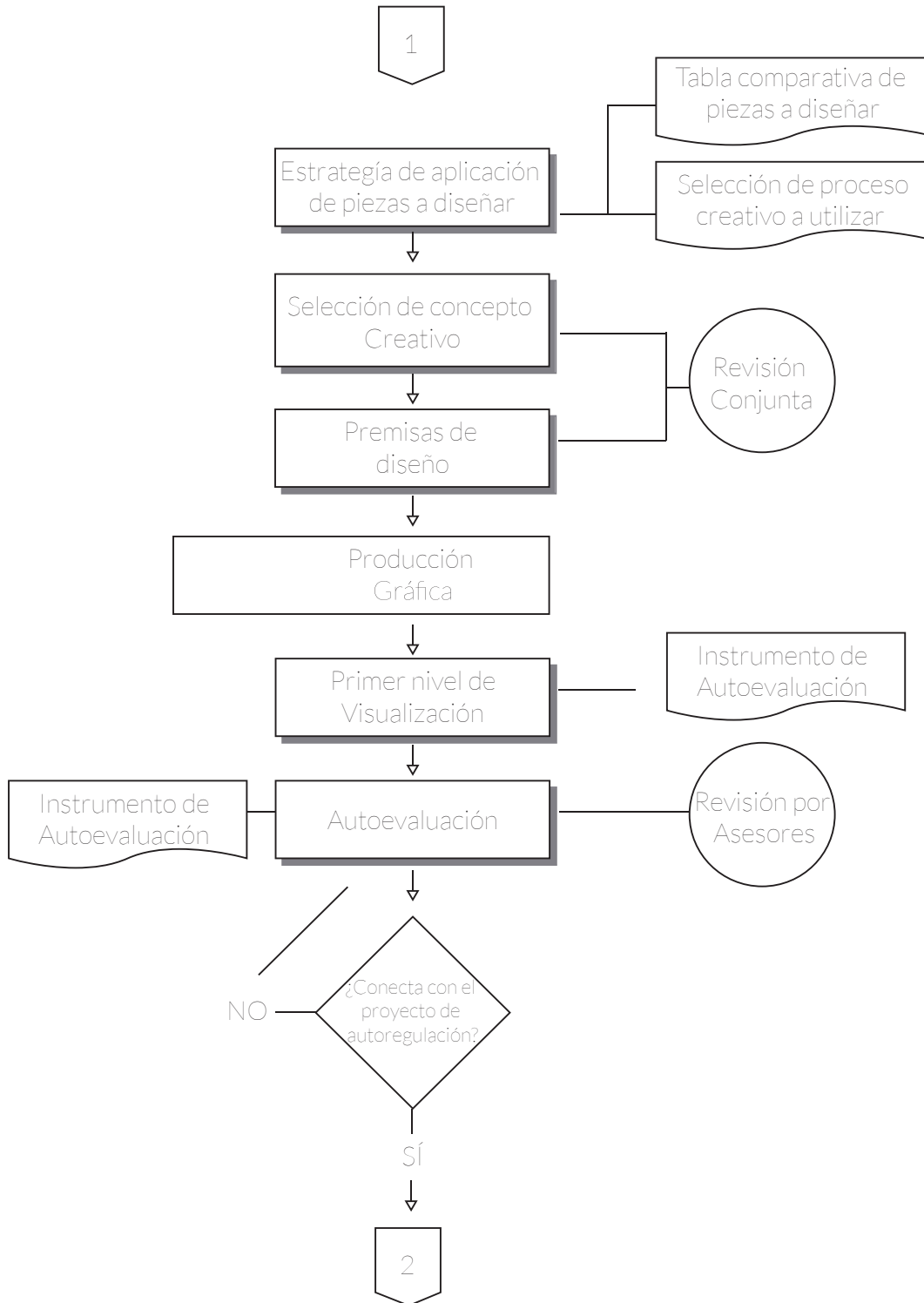
Planeación operativa

En este capítulo se inicia con la planeación del proceso del proyecto. Previsión de insumos y costos, flujograma y cronograma según las etapas necesarias dentro de la realización del proyecto.

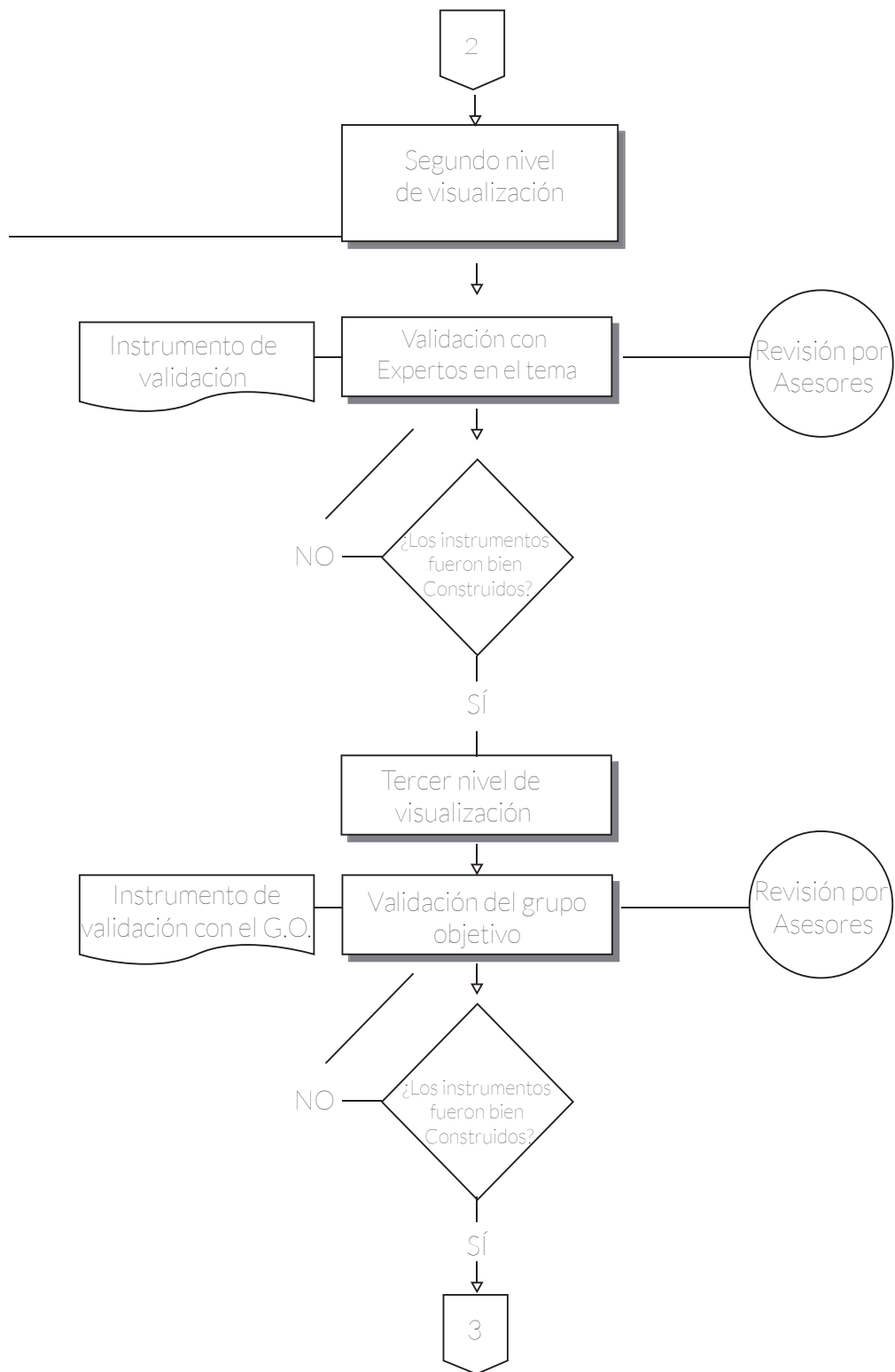


3.1 Flujograma





Planeación operativa



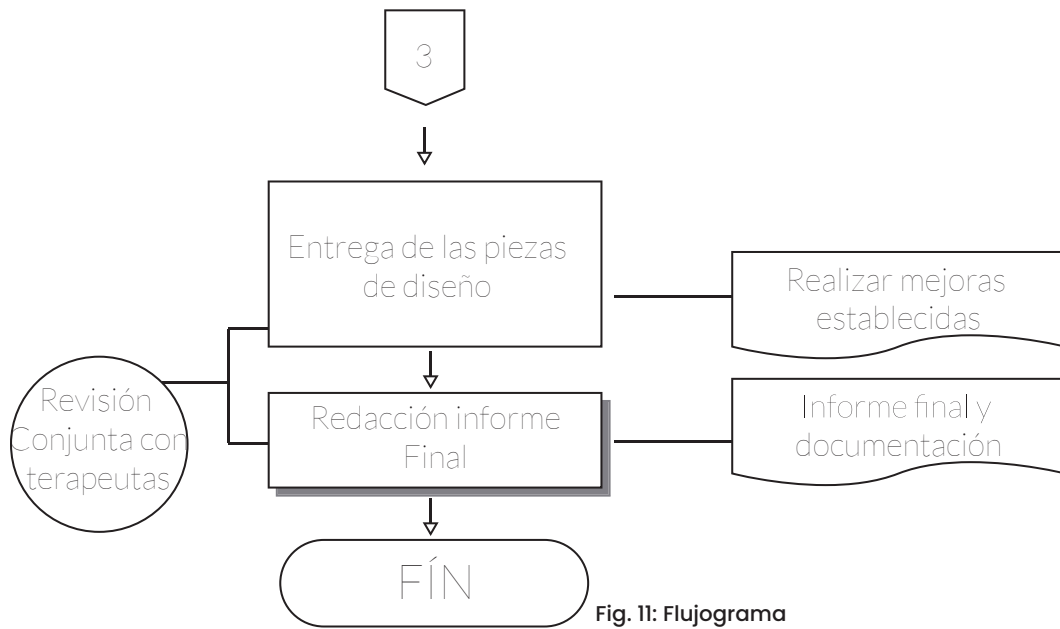


Fig. 11: Flujograma

3.2 Cronograma

Actividades	1-5 Ago	8-12 Ago	15-19 Ago	22-26 Ago	29-2 Ago/Sep	5-9 Sep	12-16 Sep	19-23 Sep	26-30 Sep	3-7 Oct	10-14 Oct	17-21 Oct	24-28 Oct	31-4 Oct/Nov	7-11 Nov
Desarrollo del marco teórico	█	█	█	█	█										
Recopilación documental	█														
Definición de subtemas	█	█													
Elaboración estado del arte		█													
Redacción de ensayos			█	█	█	█									
Revisión con el asesor		█	█	█	█										
Cambios indicados en la revisión			█	█	█	█	█								
Definición Creativa	█	█	█	█	█										
Plan Estratégico		█	█												
Referencias visuales		█	█												
Aplicación de piezas a diseñar				█	█	█									
Diseñar Insight para G.O.				█	█	█									
Diseño de Concepto Creativo				█	█	█									
Diseño de premisas de diseño				█	█	█									
Planificación de Estrategía				█	█	█									
Revisión con la institución				█	█	█									
Primeros cambios				█	█	█									
Producción gráfica			█	█	█	█									
Nivel 1 visualización			█	█	█	█									
Instrumento de autoevaluación				█	█	█									
Proceso de autoevaluación				█	█	█									
Revisión con asesor 4 propuestas				█	█	█	█								
Cambios 2					█	█	█								
Nivel de visualización 2					█	█	█								
Instrumento coevaluación					█	█	█								
Coevaluación					█	█	█								
Revisión asesor 2							█	█							
Revisión institución							█	█							
Cambios 3							█	█	█						
Nivel visualización 3							█	█	█						
Instrumento validación G.O.							█	█	█						
Validación G.O.							█	█	█						
Revisión de piezas validadas							█	█	█	█					
Cambios 4							█	█	█	█	█				
Entrega Final											█	█	█	█	█
Redacción puntos finales											█	█	█		
Diagramación doc. final											█	█	█		
Preparación artes finales														█	
Entrega informe final a la institución															█

Fig. 12: Cronograma

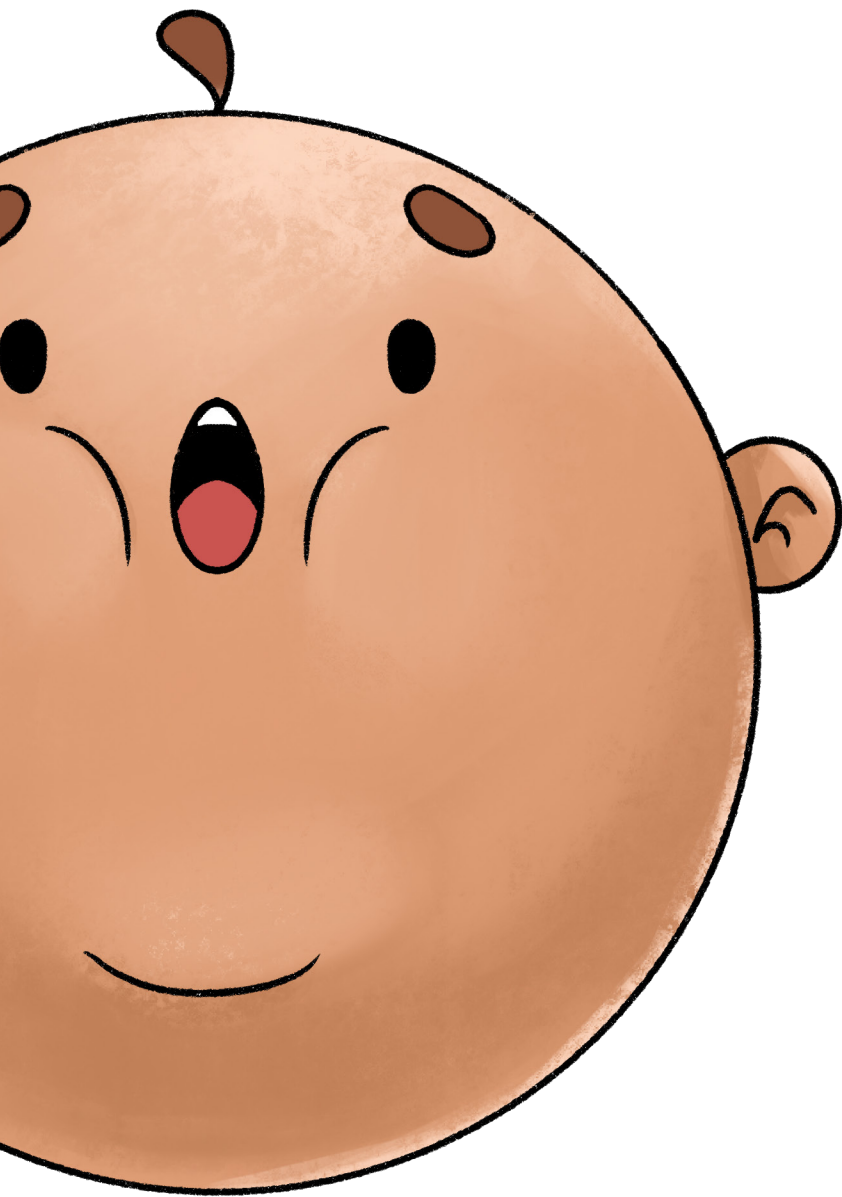
3.3 Previsión de recursos y costos

A continuación, se presentan los datos y fórmulas en los cuales se fundamentan los costos de las actividades.

Estos datos se obtuvieron en mayo del 2022

Previsión de recursos y costos			
Tiempo	Recursos	Costos	Totales en Q.
37 horas	Electricidad	$1.46 * 2.30$	21.90
15 Clases	Internet	$1.15 * 2.30$	17.25
2 horas	Depreciación de equipo	$6.71 * 20.30$	100.65
30 mins	Agua	$0.5 * 2.30$	7.50
	Tiempo Asesor	$16 * 2.30$	36.80
			184.10

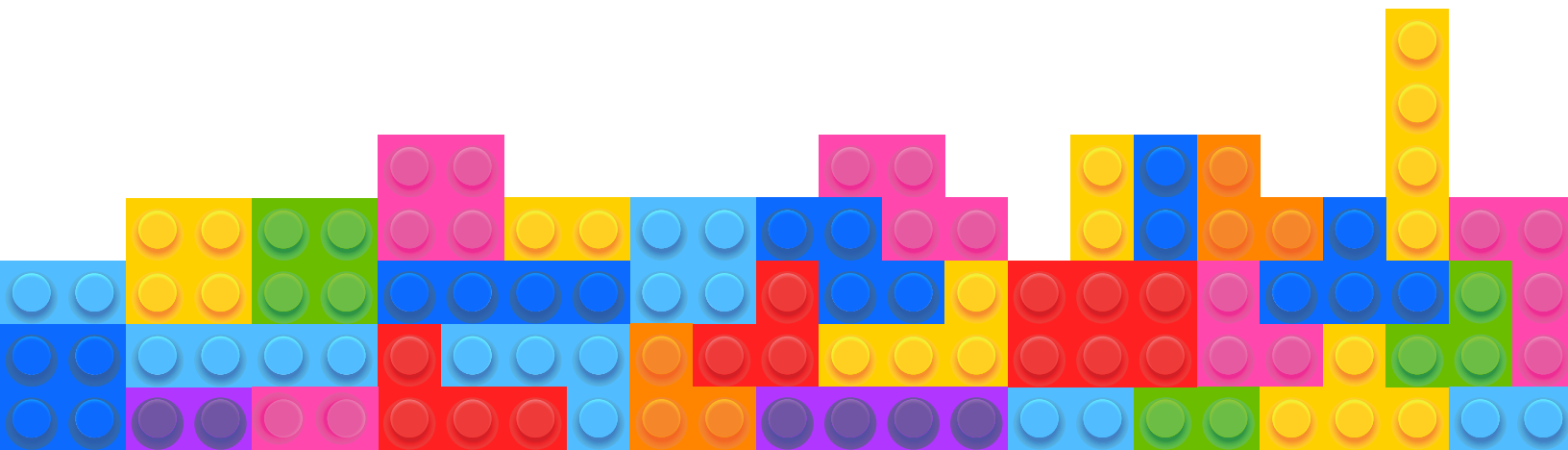
Tabla 01: Previsión de recursos y costos



04

Marco teórico

En este capítulo se abordarán las bases teóricas para la realización del proyecto, enfocadas en la importancia de la regulación emocional.



4.1 La importancia de la regulación emocional

Una emoción es una reacción que tiene el ser humano a través de su sentir, por lo tanto, son experimentadas de forma individual, porque las reacciones no son colectivas, sino individuales, al ser interpretadas según sea la situación, temperamento, comportamiento.

Bisquerra explica que una emoción es «un estado complejo del organismo caracterizado por una excitación o perturbación que predispone a una respuesta organizada. Las emociones se generan habitualmente como respuesta a un acontecimiento externo o interno».²⁹ Al definir el concepto de emoción, es importante señalar que existen diversas emociones que experimentan las niñas y los niños en su vida cotidiana.

La Regulación Emocional en la población Infantil

La inteligencia emocional se empieza a dar en los años de 1990,

dado a un enfoque de inteligencias cognitivas, surgentes de los tests de inteligencia clásicos. Este se difunde en la prensa no científica, entre otras razones, porque emitía un mensaje novedoso y atractivo. Se puede ser exitoso en la vida sin tener grandes habilidades académicas.³⁰

Se señala, según el Autor Mayer en el 2001 cinco fases hasta el momento, en el desarrollo del campo de estudio de la inteligencia emocional, pueden ayudarnos a entender de donde surgen los conceptos y habilidades. Siendo estas:

1. Inteligencia y emociones de estudios separados.
2. Precursores de la inteligencia emocional.
3. Emergencia de la inteligencia emocional.
4. Popularización y ensanchamiento del concepto.
5. Institucionalización e investigación sobre la inteligencia emocional.³¹

²⁹ Bisquerra, R. «Educación Emocional y Bienestar» (Barcelona: Praxis, 2001) 2022, https://drive.google.com/file/d/1rzGEC_q1MPaN20Gh6wKHsqKCMiJHBh9g/view

³⁰ Ibid.

³¹ Bisquerra, R. «Educación Emocional y Bienestar» (Barcelona: Praxis, 2001) 2022, https://drive.google.com/file/d/1rzGEC_q1MPaN20Gh6wKHsqKCMiJHBh9g/view

La inteligencia emocional

La inteligencia emocional se entiende como un conjunto de habilidades que implican emociones. Varios autores señalan diferentes definiciones sobre la misma. Las áreas del conocimiento de las propias emociones, manejo y motivación a uno mismo, reconocer emociones en otras personas y manejo de relaciones.³²

Una serie de estudios conducidos por Schutte et al 2002 se centraron en encontrar relación entre los niveles de inteligencia emocional y la autoestima, el estado de ánimo positivo, encontrando una relación positiva entre la inteligencia emocional y ambas variables. También es considerada, la habilidad para reconocer las relaciones y el significado de las emociones para poder razonar y resolver problemas. Varios autores difieren que la inteligencia emocional puede llevar a grandes sentimientos de bienestar emocional y son capaces de tener una mejor perspectiva de la vida.

La inteligencia emocional puede ser tratada como campos de

estudio separados, pues aun al día de hoy se habla de ella como inteligencia social y esta sigue siendo cognitiva. Además de que esta interaccionan con el pensamiento, una teoría muy conocida como "Inteligencias múltiples"; llamada así por Gardner, la cual también se le puede llamar inteligencia "Intrapersonal".³³

Mayra Amparo Ojeda del Valle, También aborda la inteligencia emocional del infante, precisando las características de los principales sistemas del organismo infantil. Define los principales aspectos de la actividad nerviosa superior, de la capacidad cerebral, del desarrollo neuromotor y de las etapas del desarrollo lingüístico. Además, plantea la importancia del biorritmo de los niños, que debe ser sistematizado en un verdadero régimen de vida. Aspectos tan importantes como es la nutrición y la neuronutrición, al igual que el apego y afectividad, también son tratados por la autora en este texto. La formación de hábitos, valores y la importancia del juego son abordados de manera sencilla pero con un gran rigor científico.³⁴ Plantea un tema nodal como es

³² Gladys Kunyyoshi Guevara, «La Autorregulación emocional, como núcleo de la inteligencia emocional y su aplicación en las negociaciones», Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016), acceso el 10 de agosto de 2022.

³³ Gladys Kunyyoshi Guevara, «La Autorregulación emocional, como núcleo de la inteligencia emocional y su aplicación en las negociaciones», Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016), acceso el 10 de agosto de 2022.

³⁴ Ana Angélica Pineda Pomar, «Desarrollo Infantil y Estimulación Temprana.», México, Octubre 2014. Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas) <https://drive.google.com/file/d/1Fyd6Rk17VH-0Z8AOqH80mjQXFW0kvBZRK/view?usp=sharing>

el neurodesarrollo infantil y la importancia de la salud en esta etapa primordial de la vida. Asimismo, considera en su estudio la importancia de la estimulación temprana en el desarrollo del niño y presenta un enfoque de educación preconcepcional, prenatal y los programas de estimulación pertinentes para esa etapa de la vida. Expone también los fundamentos y la organización de un programa de Estimulación Temprana de 0 a 6 años.

Regulación emocional

La regulación emocional se refiere a la capacidad de administrar las emociones, de realizar de manera paulatina la canalización de las emociones. Es una relación entre la emoción, el comportamiento y la cognición, también se busca la autogeneración de emociones positivas. Según Gross “aquellos procesos por los cuales las personas ejercemos una influencia sobre las emociones que tenemos, sobre cuándo las tenemos y sobre cómo las experimentamos y las expresamos”.³⁵

Dentro de la regulación emocional se puede trabajar la modifi-

cación de la situación o contextos. La persona puede intentar cambiar algunos elementos de la situación de forma directa o indirecta, es decir, la situación se puede configurar en parte por la acción, la apropiación emocional u omisión de la persona.

La infancia es la etapa en la que el ser humano aprende a tener emociones, así como a regular estas. Los bebés poseen la capacidad de regular las emociones a través de distractores como lo son: el juego con sus dedos, llorando ante cualquier necesidad o malestar, provocando que sus necesidades sean cubiertas.

La expresión emocional puede ser regulada primariamente, aunque al crecer esta se vuelve más autorregulada, según cómo sea el desarrollo neurofisiológico, esto quiere decir, lo relacionado con la funcionalidad del sistema nervioso central y todos los que complementan su funcionamiento, también cognitivo, autocomprensión y lenguaje.

La autorregulación emocional es esencial para organizar procesos emotivos, como también para crear un control adaptativo de la conducta.

³⁵ Gross, J. J. (1999). «Emotion regulation: past, present, future» *Cognition and Emotion*, 13, 551-573

Estado emocional

Son las emociones que el ser humano siente y la forma de percepción de las mismas. En el cual también se debe tomar en cuenta la aceptación de la emoción. El estado emocional es influenciado por los pensamientos e ideas. Al aceptar la emoción se puede identificar cuál es la que se tiene en el momento, por lo tanto, se puede trabajar la alternativa a ejecutar. La cual puede descontrolar el temperamento o incluso realizar un daño colateral con el contexto del ser humano.

Los niños son capaces de distinguir y expresar las emociones que perciben como es la tristeza, alegría, ira, miedo, entre otros. Las emociones pueden considerarse positivas o negativas desde el punto de que los sentimientos son beneficiosos, agradables o dañinos, según sea la estimulación que se perciba.

Factores que influyen en la regulación emocional

Conciencia de la emoción: la identificación de la emoción es parte del proceso de reconectar

con las necesidades internas. Al poder nombrar lo que se siente, ayuda a motivar a la acción que procede después de sentir la emoción, la cual puede ser una carencia.

Expresión de la emoción: Cuando se le da el nombre a la acción se procede a realizar un afrontamiento expresivo, el cual ayuda a expresar de forma concreta la necesidad, sin crear daño colateral. La propia regulación: Es la capacidad de tolerar, mantener, equilibrar la experiencia emocional. La Regulación emocional puede ser adecuada para sobrellevar emociones, situaciones cotidianas, externas o internas, pueden ser personales y de relaciones intra-interpersonales.

Manejo de estrés

Los niños tienen reacciones diferentes al presentarse dificultades en su vida, la manera en cuál se presentan las emociones pueden estar ligadas a la cultura. Como lo es la falta de empatía al expresar emociones o el hecho de no poder llorar en público, entre otras.

La autorregulación se asocia con el control de estrés, del comportamiento, impulsos, porque estos

permiten pensar antes de actuar, enfoque en una tarea determinada. El enfoque se puede observar como una concentración, un pensar antes de actuar en cada una de las actividades relacionadas. La concentración para los niños es esporádica y poco práctica, si no es una actividad cotidiana. El estrés necesita concentración para lograr un control en el comportamiento.

La pandemia COVID-19 es un constante desafío emocional para el ser humano, en especial los niños que desean interactuar y mediar sus emociones. Se puede preguntar directamente o indirectamente el cómo se siente con base a sus emociones y estrés acumulado. Intentando realizar un acompañamiento para la canalización de emociones.

El estrés también puede ser positivo en lapsos breves de tiempo, en los niños, porque es una experiencia al enfrentar un desafío. Se puede utilizar para intentar actividades nuevas, alcanzar metas. Cuando se enfrenta el desafío, el estrés desaparece.

El estrés también puede aportar en la etapa de niñez con la posibilidad de crecer y aprender.

Regulación emocional en población infantil

Kopp define la autorregulación como “la habilidad para acatar una demanda, iniciar y cesar actividades de acuerdo a las demandas sociales, para modular la intensidad, frecuencia y duración de los actos” (Kopp, 1982).³⁶ Asimismo, se menciona la habilidad para actuar en diferentes ocasiones, según sea el contexto, generando conductas socialmente apropiadas.

La población infantil tiene grandes avances en el aprendizaje, pero se puede observar con mayor facilidad el aspecto socio emocional porque comprende los sentimientos de sus semejantes y aprenden a manejar cambios importantes, siendo cada vez más verbales, conductuales y reflexivos.

³⁶ Kopp, C. B. (1982) «Antecedents of Self-Regulation. *Developmental Psychology*» 18 (2). 199-214

Educación Emocional

Se comprende como un proceso sistemático, educativo, continuo y permanente, que pretende potenciar el desarrollo emocional como complemento indispensable del desarrollo cognitivo, constituyendo ambos los elementos esenciales del desarrollo de la personalidad integral.

Se propone el desarrollo de conocimientos y habilidades sobre las emociones con objeto de capacitar al individuo para afrontar mejor los retos que se plantean en la vida cotidiana. Todo tiene como finalidad aumentar el bienestar personal y social.³⁷

La educación emocional busca que los niños tengan herramientas necesarias para expresar, manejar y conocer sus emociones y poder empatizar con las emociones de los demás, de tal manera que no afecte de forma directa su vida, sino sea un bienestar social y personal.

Conciencia emocional

La conciencia emocional es la capacidad para tomar conciencia de las propias emociones y de las

emociones de los demás, esto según Bisquerra por lo que se comprende que incluye la habilidad para captar el contexto emocional o comportamiento de una persona dentro de un contexto determinado. El conocer las emociones propias y las de los demás se consigue a través del autoconocerse.³⁸

La conciencia emocional es la empatía que se llega a tener para una relación interpersonal sana, los niños al ser transparentes pueden empatizar más, es complicado tener el conocimiento de las emociones negativas, por lo tanto, en el autoconocimiento de sus emociones les ayudará a comprender los comportamientos de las demás personas.

Autonomía emocional

La autonomía emocional se refiere a la capacidad de generar las propias emociones y defenderse de las emociones abrasivas o negativas.

Para Bisquerra la autoestima se refiere a cómo se siente una persona consigo misma, por lo que una autoestima adecuada está relacionado con una visión racional y con el sentirse satisfecho

³⁷ Bisquerra, R. «Educación Emocional y Bienestar», (Barcelona: Praxis, 2001).

³⁸ Bisquerra, R. «Psicopedagogía de las emociones», (Madrid: Síntesis, 2009).

con uno mismo, y por el contrario, una baja autoestima se refleja en un comportamiento inseguro; por lo que estos autores concluyen que la autoestima es un factor relevante para el desarrollo y bienestar emocional.³⁹

Por lo tanto, la autonomía emocional es un autoconocimiento, en consecuencia, la autoestima que pueda tener el niño, porque al tener seguridad puede controlar su comportamiento, al punto de negarse a la aceptación de emociones o conductas negativas hacia su persona.

Al tener una educación emocional se puede adquirir:

- El autoconocimiento emocional, que es la capacidad de comprender las causantes de emociones propias.
- Manejo de las emociones que es la capacidad de expresar las emociones sin daños colaterales.
- Responsabilidad emocional, al tener menos impulsividad.
- Mejoramiento de relaciones interpersonales, creando vínculos con sus semejantes desde un punto de vista saludable.⁴⁰

³⁹ Bisquerra, R, «Psicopedagogía de las emociones», (Madrid: Síntesis 2009), acceso el 25 de marzo del 2022

⁴⁰ Ibid.

4.2 Diseño Audiovisual como relevancia en la actualidad

La presencia de los elementos del diseño gráfico en la producción de piezas de creatividad es tan evidente, lo encontramos en cada actualización de recursos de tecnología que llega a nuestras manos; elementos como el color, la tipografía y el grafismo, ya son recursos narrativos en el diario vivir cotidiano.

Los elementos de diseño gráfico pueden pasar de apoyar un producto audiovisual a ser constructores de la estructura narrativa y estética como nuevos productos. El diseño audiovisual es la distinción entre movimiento y acción, está determinada en su significado como un caso específico, además de su coherencia con la estructura narrativa de este.

Desde esa perspectiva, una acción implica un movimiento, un movimiento no necesariamente implica una acción. Cuando un movimiento adquiere cierta relación con la estructura narrativa, se puede considerar una acción. En la imagen capturada con

cámara, el movimiento se define por cuatro aspectos como son, el lente, el desplazamiento de la cámara, los objetos o actores capturados y la yuxtaposición de imágenes en la etapa técnica de montaje.

El movimiento en la imagen creada implica el desplazamiento o cambio en las propiedades visuales de un objeto o entorno en el dibujo animado, en cualquiera de sus funciones.⁴¹

El género fílmico, como el documental, se pueden definir como material educativo, sobre cualquier tema del que se trate. Se realiza como la recopilación de diversos documentos, recopilando gran cantidad de video, imágenes, entrevistas, narraciones, sonidos, etc.⁴²

En sus orígenes, el diseño audiovisual, como toda manifestación, se deriva del cine y de la definición del montaje cinematográfico de principios del siglo XX. Su característica principal es la

⁴¹ Miguel Bohórquez, «EL DISEÑO AUDIOVISUAL», Facultad de Artes Integradas, Universidad del Valle. 10 de agosto de 2012. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjh0KO-j29T5AhXkfjABHTkBC4sQFnoECAUQAQ&url=https%3A%2F%2Fcore.ac.uk%2Fdownload%2Fpdf-f%2F11862148.pdf&usq=AOvVawIgc_vLWCcmCs5DjIdAZv8A

⁴² Miguel Ángel Biasutto, «Realizar un documental.», Comunicar 3 (1994): 142-143, doi:<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800322>.

estructuración de la narrativa por secuencias espacio temporal.

Los insertos gráficos se presentan desde la introducción de la industria cinematográfica, cumpliendo una función informativa como complemento del relato audiovisual. Inicialmente, se observan los intertítulos del cine mudo que debido a una limitación tecnológica presentaban la información verbal necesaria para la coherencia narrativa del relato. Si bien su función principal era a nivel lingüístico, en algunos casos la estética trata de complementar el mensaje por medio de la forma, la presentación de contenidos lingüísticos estructurados por medio de la proximidad secuencial, es decir, las palabras van apareciendo secuencialmente en pantalla complementando el orden lineal de lectura con el orden de aparición.⁴³

La presencia tipográfica cumple una función articuladora de la pieza audiovisual, determinando el inicio de los capítulos. Lo interesante en términos estéticos es que no se limita a dicha función y registra cuadro a cuadro la secuencia de escritura del título del

capítulo con un tipo caligráfico sobre un fondo blanco, otorgándole un grado de expresión más completo.

«El verdadero documental puede abarcar un campo muy grande: dar a conocer un oficio, una actividad, un hecho en especial, etc., siendo sus aplicaciones aún mayores.

Su característica principal es la de dar a conocer hechos apartados de la ficción de la fantasía. (...) También se considera documental a toda película o vídeo donde no intervienen actores interpretando determinados papeles, aun cuando haya un argumento o línea narrativa. (...) exige una reflexión más amplia sobre lo que se trate. La idea es comunicar conceptos determinados con base en elementos (imágenes y sonidos reales) que se seleccionan y ordenan de acuerdo a ese fin u objetivo propuesto. (...) en el documental se puede prever la acción u ordenar ciertos aspectos formales de angulación, posición de la cámara, iluminación y hasta la duración de lo que sucede».⁴⁴

⁴³ Miguel Bohórquez, «EL DISEÑO AUDIOVISUAL», Facultad de Artes Integradas, Universidad del Valle.10 de agosto de 2012.
https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjh0KO-j29T5AhXkfjABHTkBC4sQFnoECAUQAQ&url=https%3A%2F%2Fcore.ac.uk%2Fdownload%2Fpdf-f%2F11862148.pdf&usq=AOvVawIgc_vLWCcmCs5DjldAZv8A

⁴⁴ Miguel Bohórquez, «EL DISEÑO AUDIOVISUAL», Facultad de Artes Integradas, Universidad del Valle.10 de agosto de 2012.

Para los diferentes movimientos de cámara y lente se puede responder de forma similar al ejemplo del traveling. La imagen creada tridimensional como simulación digital de los procesos técnicos de grabación en estudio o exteriores si posibilita el movimiento de cámara y de lente, como en el caso de la imagen capturada analógicamente.

La animación entendida como la capacidad aparente de los objetos en la pantalla para moverse mediante sus propios medios, evidenciando ciertas características físicas del movimiento en el mundo real como el impulso y la inercia.⁴⁵

La animación de los personajes es abordada desde una perspectiva, no realista en términos de las relaciones físicas de este y su entorno espacial, se alcanza a proyectar la ilusión de ser vivientes.

En el cortometraje se implementa la animación por retazos, segmentando la estructura formal de algunos personajes para desplazar en diferentes capas las partes de este. También se implementa

una técnica y forma de expresión perteneciente al teatro de muñecos.

Bill Nichols, un crítico y teórico del cine estadounidense, mejor conocido por su estudio del cine contemporáneo, por medio de su libro *Introduction to Documentary* define el género fílmico del documental, además de dividirlo en seis categorías, que tienen características contundentes, en el que se puede clasificar cada uno de estos. Según *Cine y cambio social: análisis y caracterización del vídeo participativo como objeto documental* de Sergio Villanueva Baselga:

«Bill Nichols (...) definió cuatro categorías en su ensayo *Representing Reality* (1991) que posteriormente amplió a seis en *Introduction to Documentary* (2001). Éstas son: documentales expositivos, observacionales, interactivos, reflexivos, poéticos y performativos. (...) a través de análisis narrativos y fílmicos todo documental puede ser incluido en una de estas categorías».⁴⁶

Uno de los documentales mencionados es el expositivo, el cual

⁴⁵ *Ibid.*

⁴⁶ Sergio Villanueva Baselga, «Cine y cambio social: análisis y caracterización del vídeo participativo como objeto documental» (tesis doctoral, Universitat de Barcelona, 2015), 35, <http://hdl.handle.net/2445/66168>.

es el que cuenta con un narrador omnisciente que va relatando este, donde lo principal es la historia, mientras que los elementos visuales se convierten en un elemento secundario que complementan a la voz. Según Sergio Villanueva Baselga:

«En estos documentales existe una voz omnisciente que guía la narración del hilo argumentativo, las imágenes sirven como ilustración, prevalece el sonido no sincrónico y el montaje sirve para establecer y mantener la continuidad retórica más que la continuidad espacial o temporal. La voz de la autoridad en esta categoría de documentales es el propio texto, no las voces que han sido reclutadas para formar parte del mismo. Por lo tanto, el documental expositivo enfatizará el uso de recursos formales que hagan prevalecer la voz sobre las imágenes y el uso de una retórica argumentativa. De este modo, son frecuentes los narradores tipo voice-of-God u omniscientes que hablen desde una voz en tercera persona; el montaje en gran medida es conceptual, es decir, centrado en la argumentación de un concepto o idea; y, por último, los actores sociales —modo como define Bill Nichols

a los individuos que aparecen en un documental— frecuentemente son expertos o testimonios que dan cuenta de hechos acontecidos en el mundo histórico ya sea desde una perspectiva vivencial o estudiada».⁴⁷

Un ejemplo de los documentales expositivos sería la serie de documentales de Netflix Explained, que en español sería En pocas palabras, el cual trata de explicar diversos temas. En cada capítulo cuenta con un narrador omnisciente, las imágenes, videos, animaciones y entrevistas complementan lo que va narrando la voz a lo largo del documental, siendo lo principal la narración.

Importancia del Audiovisual en los materiales educativos

Los videos se han convertido en parte de la cultura visual de las personas que nacieron después del boom tecnológico que se dio con la creación del internet. Día tras día van avanzando a ritmos más acelerados y las generaciones dependen cada vez más de estas. Se valora más la inmediatez en la búsqueda y la reproducción del contenido,

⁴⁷ Villanueva Baselga, «Cine y cambio social» 36.

siendo estos consumidos por una población juvenil, dándole utilidad en búsqueda y creación de material como necesidad argumental de su época. Según Vídeo argumental y educación en ciencias: una relación paradójica de Alejandro Jaramillo: «la educación habría de estar cada vez más relacionada con el entorno mediático y preparar a los estudiantes para un futuro en el cual (...) deberán continuar haciendo uso de sus destrezas en el manejo, la interpretación y la producción de medios».⁴⁸

Los videos educativos tienen que contener cierta narrativa, no solamente exponer el tema, sino que también necesitan tener elementos que capten la atención de la audiencia, provocando que el conocimiento se mantenga retenido por mayor tiempo en la mente del receptor, siendo su mayor objetivo el aprendizaje y su medio la narrativa. Alejandro Jaramillo explica que:

«Es innegable que los audiovisuales también brindan la oportunidad de darle fuerza narrativa a las historias por medio de la imagen, con todos los elementos

que esta tiene (...). Pero la meta única no debe ser volver entretenida la educación, sino lograr enriquecer los ambientes educativos para que seduzcan, como seduce la publicidad, pero de una manera especial y con una intencionalidad clara: la seducción debe impulsar a la adopción de ciertas actitudes necesarias para la construcción del conocimiento; para el aprendizaje cooperativo, y para la búsqueda de soluciones a los diversos problemas...».⁴⁹

Por último, la educación necesita ir evolucionando su forma de ser implementada, y el contenido audiovisual puede ser un medio muy interesante en el cual explotar dicho material. Según Cómo elaborar videos educativos de Lumena Suárez Carrasco y Angelina Vallín Gallego:

«El video, como recurso educativo, puede utilizarse como medio de observación, de expresión, de autoaprendizaje o de apoyo a la enseñanza».⁵⁰

La animación como recurso en la educación

La animación con el paso del tiempo ha pasado de ser conside-

48 Alejandro Jaramillo, «Vídeo argumental y educación en ciencias: una relación paradójica», *Comunicar* 24 (2005):123, doi: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802418>.

49 Jaramillo, «Vídeo argumental y educación en ciencias», 123-124.

50 Lumena Suárez Carrasco y Angelina Vallín Gallego, «Cómo elaborar videos educativos.» (conferencia, Universidad de Guadalajara, octubre de 2017).

rado un género infantil a un medio de expresión, por su misma influencia en las edades, aunque en esta época contemporánea se ha tomado una nueva cultura de apreciación a cualquier tipo de aceptación a la animación en diferentes edades, tanto en culturas como lo son la Geek, Retro, Vintage, Animes, etc.

Con la crisis sanitaria actual, la animación se fortaleció como una forma de dilucidar ideas y conceptos, sin necesidad de exponerse al virus. Permite la exposición de objetos imperceptibles, como ideas y conceptos, o no filmables, como el funcionamiento de todos los órganos en el cuerpo.

Según La animación ¿educativa? de Antonio Gutiérrez:

«Por ser un medio en el cual el realizado manipula directamente las imágenes, resulta ideal como un recurso educativo. La obvia razón es que mediante las técnicas animadas es posible cualquier representación de algo que no pueda filmarse directamente, ateniéndose siempre al Primer Mandamiento de la Ley de Disney: “Si puedes filmarlo en vivo, no animarás en vano ni trukearás”».⁵¹

Otra de sus ventajas, es la posibilidad de exagerar gestos, acciones y movimientos, lo que por medio del humor, permite un mejor procesamiento y recordatorio de las ideas expuestas, además de intrigar más la observación de los materiales y retención de datos por medio del uso del gráfico. Antonio Gutiérrez explica que la:

«... materia que siendo filmable en vivo, resulta mucho más divertida y “digerible” haciéndola chistosa en una variante de la primera ley: “Si el tema es serio y realista procura divertirte a pesar de ello”; lo natural debe acentuarse y ser exagerado de manera tal que el espectador asimile ideas, en este caso a través del humorismo, recurriendo al absurdo para que el auditorio tome interés en los aspectos centrales del tema, siempre que esto no lo desvirtúe».⁵²

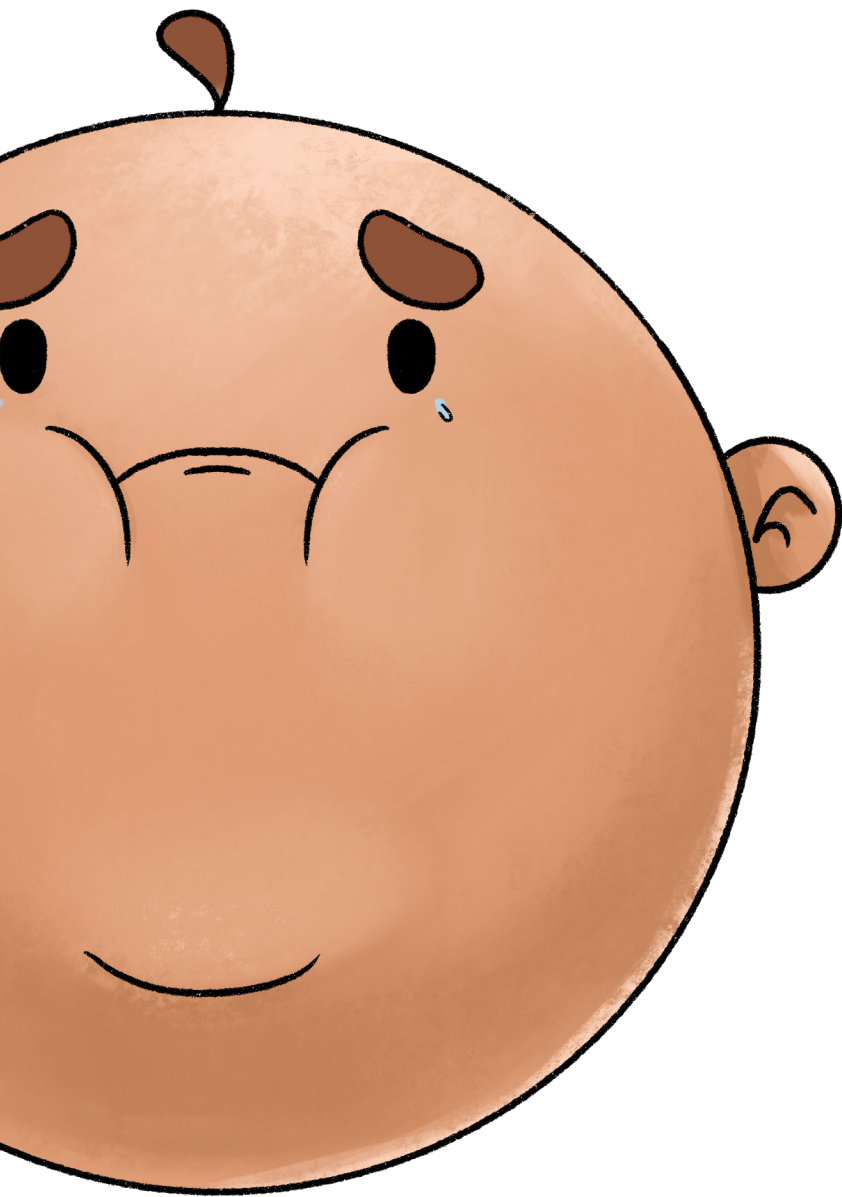
La animación se convierte en un complemento de la narración, pero a la vez en aquello en lo que se presta la atención del observador, sirve como un ancla de interés en donde se resume el tema, simplemente con una escena donde se proyecta el sentimiento que este provocó por medio de sus grafismos.

⁵¹ Antonio Gutiérrez, «La animación ¿educativa?», *Diseño en Síntesis* 20 (1995): 43, doi: <https://disenoensintesisojs.xoc.uam.mx/index.php/disenosintesis/article/view/80>.

⁵² Gutiérrez, «La animación ¿educativa?», 44.

Antonio Gutiérrez expone que: «El espectador puede olvidar quizá la narración con sus puntos y comas, pero no una imagen que la ubique con certeza».⁵³

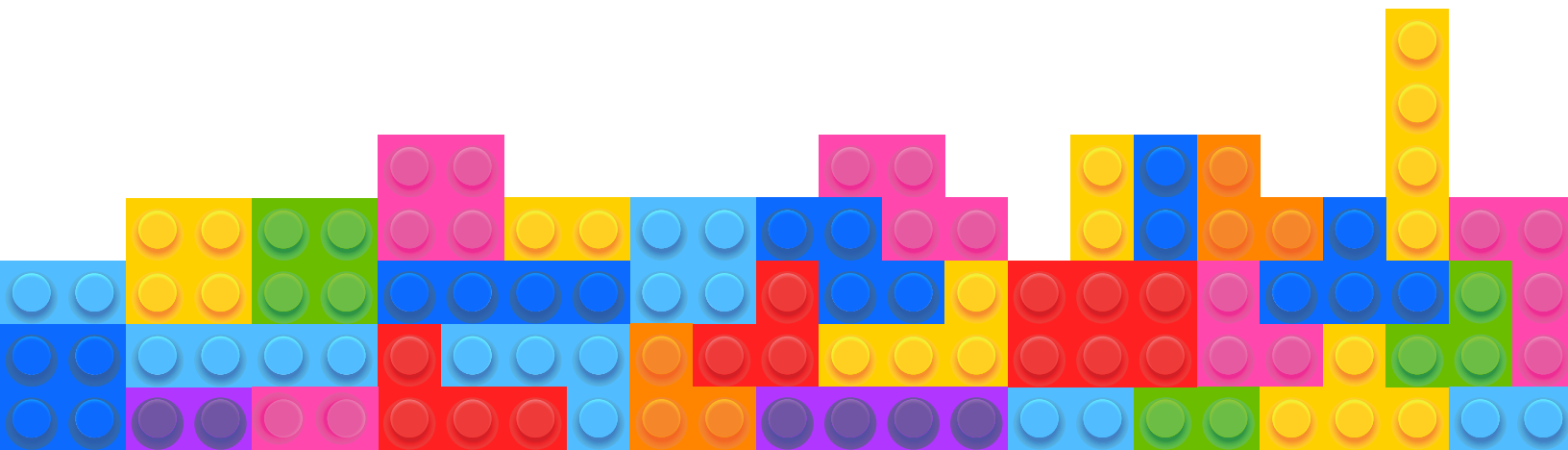
⁵³ Gutiérrez, «La animación ¿educativa?», 44.



05

Definición creativa

En este capítulo se aborda el proceso creativo, fundamentado en la previa investigación teórica de los temas relacionados con la salud mental infantil y técnicas creativas como solución en la comunicación visual. Con base en lo anterior, se plantean las correspondientes premisas y códigos visuales utilizados en la pieza gráfica diseñada para la adecuada denotación del mensaje.



5.1 Brief

¿Existe algún obstáculo que se oculta detrás del problema?

El manejo del audio, que sea de manera atractiva e interesante. Se puede trabajar a través de generadores de audio/lectura, o a través de alguna persona de vos dulce, enérgica o delicada.

¿Qué respuesta de solución se propone ante el problema?

Una estrategia para manejo de un catálogo de videos o playlist montada en YouTube, de ayuda para asistentes y para los pacientes de la Clínica del Niño Sano a través de mapeo de imágenes animadas.

¿Qué se dirá y cómo?

Se desea trasladar información de ayuda y complemento a las terapias, que sea de fácil entendimiento para los interesados. Se manejará el tema de las emociones en cada uno de los videos enfocados a los pacientes y a los acompañantes o tutores videos explicados donde se mencione como trabajar con el paciente el ejercicio.

¿Cómo se transmitirán los mensajes?

A través de videos animados con cada una de las terapias y ejercicios de apoyo a los asistentes y pacientes.

12 videos Enfocados en las emociones

6 Videos para padres enfocados a los ejercicios

6 Videos para los pacientes enfocados a las emociones y las terapias

1 video de introducción.

¿Qué acción se quiere que la audiencia realice después de recibir los mensajes?

Realizar los ejercicios de apoyo en casa de mejor manera, para complementar las terapias dadas en la Clínica del Niño Sano.

¿Qué señales indicarán que se ha resuelto el problema del cliente?

- El claro avance del paciente en el programa de la autorregulación emocional.
- Por medio de evaluaciones de las terapias realizadas.
- El claro entendimiento de los acompañantes de los pacientes al poder seguir con las terapias de los pacientes.

¿Qué aspectos son requerimientos del proyecto?

- Animaciones sencillas.
- Personajes atractivos.
- Colores de representación emocional según el programa.
- Fácil entendimiento.

5.2 Referentes visuales

Los referentes visuales sirven para profundizar dentro del contexto visual que tienen otras instituciones que se dedican a lo mismo o que prestan servicios similares.

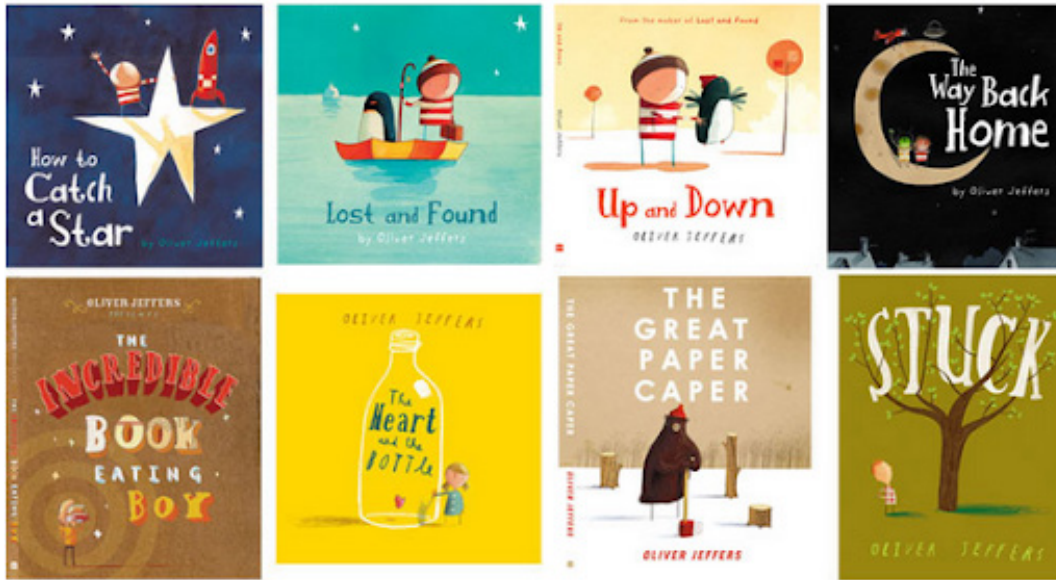


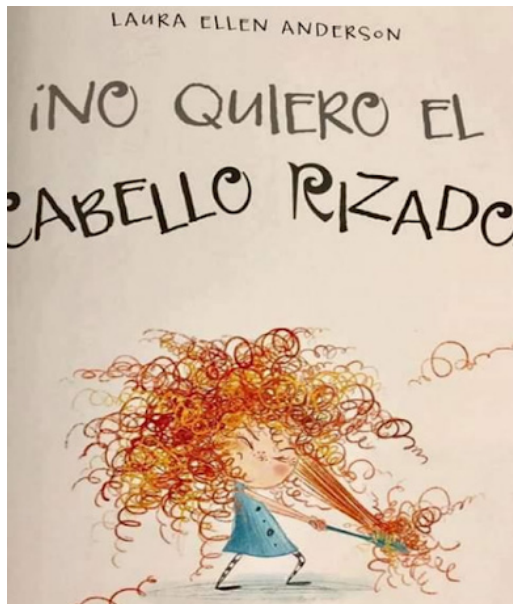
Fig. 13: Oliver Jeffers, colección de libros con temática infantil



Fig. 14: Oliver Jeffers, colección de libros con temática infantil, material que se poseé

Oliver Jeffers tiene una colección de libros con temática infantil, y adherido a eso un tipo de ilustración, que se acopla al mismo tema. Introduce a los niños a un mundo de incorporación a la imaginación, al no ser personajes tan elaborados, dándoles diferentes tipos de tratamientos y muy apegados al tipo de dibujo o trazos de los infantes a esas edades.⁵⁴

⁵⁴ Oliver Jeffers, «Colección Horacio de la Rosa» (Distribución mundial español, 2020).



No quiero el cabello Rizado, de la autora Laura Ellen Anderson, nos habla sobre la forma en que las niñas trabajan con el sentimiento de rechazo hacia ellas mismas.⁵⁵

Fig. 15: Laura Ellen Anderson, libro de enfoque a la rabia.



El imaginario de los Sentimientos, es un libro que ayuda a abordar cada uno de los sentimientos, teniendo como personaje principal a Felix en diferentes situaciones para poder tratar cada una de sus situaciones. Podemos abordar este artículo como un sistema de exploración infantil.⁵⁶

Fig. 16: Libro el imaginario de los sentimientos de felix, enfocado en el tratar de las emociones

⁵⁵ Laura Ellen Anderson, «No quiero el Cabello Rizado».

⁵⁶ Felix , «El imaginario de los sentimientos».

Definición creativa



“¡Soy un Dragón!” de Philippe Goossens, ayuda a tratar a los infantes el control sobre la rabia, sentimientos de furia, ayuda a dar respuestas de solución para controlarlos y darles otro enfoque.⁵⁷

Fig. 17: Soy un Dragon, libro para el tratamiento del enojo.



“Ana no quiere crecer” de Roser Rius, material infantil de ayuda para tratar el sentimiento de los celos, reforzando en ejercicios de solución.⁵⁸

Fig. 18: Ana no quiere crecer, libro para tratar los celos generados en la infancia.



“¿Qué le pasa a Mugán?” de Begoña Ibarrola, libro donde se trata la inseguridad y la tristeza desde una perspectiva más acoplada a los infantes.⁵⁹

Fig. 19: Que le pasa a Mugen, libro para tratar la tristeza y la inseguridad.

⁵⁷ Philippe Goossens, Thierry Robberecht., « “¡Soy un Dragón!” » (Edelvive).

⁵⁸ Roser Rius. SM., « “Ana no quiere crecer” », (Celos)

⁵⁹ Ludovic Flamane, « “Las muñecas son para niñas” »

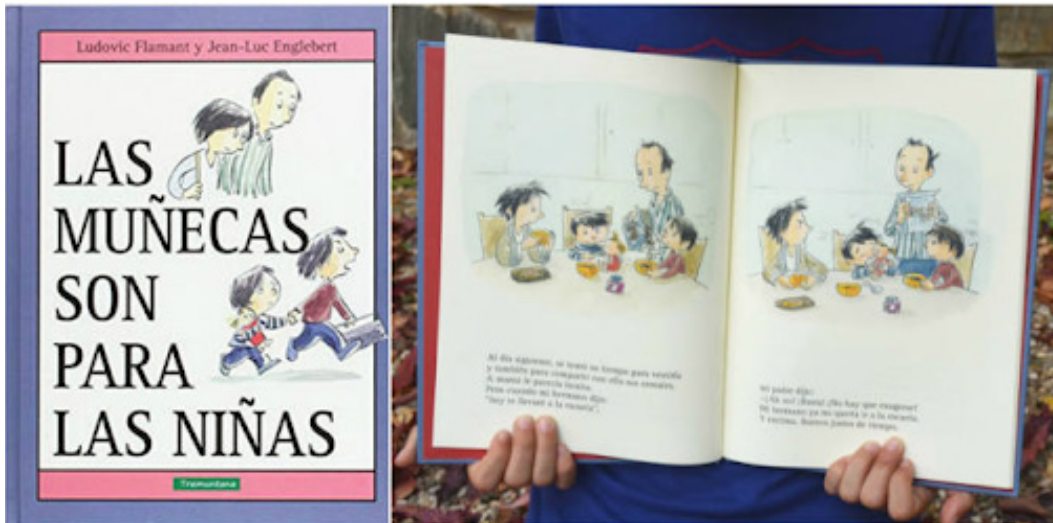


Fig. 20: Las muñecas son para niñas, enfocado en aceptación.

Las Muñecas son para niñas, libro acertado con dinámicas y ejercicios para aplicación con método Montessori y tratamiento de emociones para aceptación.⁵⁹

⁵⁹ Ludovic Flamane, «Las muñecas son para niñas» <https://www.guiainfantil.com/ocio/cuentos-infantiles/yo-sola-cuento-corto-montessori-sobre-la-autonomia-de-los-ninos/>

5.3 Estrategia de diseño

¿Qué? - Videos animados con audio, información del programa de autorregulación emocional. Video por emoción, siendo 10 videos como mínimo.

1. Frustración
2. Miedo
3. Empatía
4. Ansiedad
5. Alegría
6. Enojo
7. Amor
8. Rechazo
9. Soledad
10. Unen a todos

¿Para qué? - Para darle seguimiento a las terapias desde casa con indicaciones para los acompañantes de fácil entendimiento e involucración con los pacientes.

¿Con qué? - Creación de personajes de acompañamiento que expliquen el tema a los involucrados en la terapia, con poca información por escrito. Manejo de traqueo de imágenes a partir de una persona interactuando usando los personajes como marionetas.

¿Con quiénes? -

Indirectos - Manejo de los materiales por los terapeutas, uso del mismo por asistentes, acompañantes, encargados de los pacientes y los pacientes de las edades comprendidas de 3 a 6 años. Docentes, Facilitadores y Supervisores.

¿Cuándo? - El tiempo en que se calcula empezar dicho proyecto es del 02 de agosto hasta el 05 de noviembre. El material estará vigente desde la fecha de la publicación en adelante, ya que cualquier terapeuta o practicante tendrá este material a su disposición de manera digital, para poder acceder al mismo desde sus dispositivos o por medio de alguna plataforma de contenido masivo público.

¿Dónde? - Ciudad de Guatemala, ubicación de encuentro de los asistentes a la Clínica del Niño Sano. Municipios aledaños a la Ciudad de Guatemala.

Descripción de la estrategia de las piezas de diseño

“Diseñar 12 materiales audiovisuales para el seguimiento de las terapias, tanto para los acompañantes como para los pacientes de la Clínica del Niño Sano.”

Pieza	Ventajas	Desventajas
Material Multimedia (12 videos, Programa de tratamiento de las emociones)	El material multimedia tiene capacidad de ser difundido por medio de plataformas de internet, de manera gratuita para los usuarios.	La institución debe contar con internet para compartir el material a las personas acompañantes de los pacientes.
	Permite mostrar a los usuarios el contenido en tiempo personalizado.	El tiempo del material debe ser adecuado, de lo contrario se perderá la atención del espectador.
	El material multimedia presenta contenido en tiempo concreto.	Si el material llegase a subirse a la plataforma YouTube, la publicidad en los videos sería un problema de distracción.
	La institución puede mostrar este material por medio de traspaso de videos por terapia, o compartir links de los videos subidos a plataformas como YouTube.	Una vez visto el material, puede que pueda ser guardado y olvidado, además de tener conocimiento de que se cuenta con este mismo al tiempo en el que regresen a la siguiente terapia.
	El contenido es corto, con información concisa y sin mucho texto.	
	Mantienen la atención durante el tiempo de aplicación.	
	El contenido es generalizado	
	Se presenta la información básica para los acompañantes y para los pacientes.	
	De las personas que asisten a la Clínica del Niño Sano, todos han contado con teléfono celular.	
	Atractivo a los pacientes que no tienen interés en el seguimiento del terapeuta.	

Tabla 02: Descripción de piezas

5.4 Concepto creativo

5.4.1 Relaciones forzadas

La selección de la primera técnica creativa se realizó con “Relaciones forzadas” que es una técnica relacionada con conectar una idea con otra totalmente diferente para crear una solución nueva, u otra idea. Esta técnica fue ideada en el año 1938 por Alex Faickney Osborn.

Los niños:

Son:

Explosivos
activos
enérgicos
considerados
Amables
libres
positivos
sin prejuicios
orgullosos
tímidos
Imitadores
humanos
peludos
pelones
juguetones
bromistas
enojados
berrinchudos

Tienen:

necesidades
hogar
energía
inteligencia
aprobación
criterio
opinión
identidad
liderazgo
ingenio
eficacia
Curiosidad
agilidad
confianza
hambre
miedo
imaginación

Les gusta:

los dulces
participar
las tendencias
la tecnología
la simplicidad
vivir
los juguetes
la bulla
gritar
sonreír
jugar
saltar
vomitar
correr
pintar
rayar
contribuir

De las palabras resaltadas de las relaciones forzadas surgieron las palabras claves, de allí surgieron frases como:

- Vivo para imaginar
- Jugar para aprender
- **Siento para vivirlo**
- Experimento jugando para aprender
- Imito necesidades
- saltar a la imaginación

“Siento para vivirlo”

La pandemia, precisamente, representa una cárcel metafórica, tanto para las manifestaciones de locomoción como de pensamiento; el ser humano, por naturaleza en relación con sus pares y el contexto, crea realidades, experimenta realidades relativas. Derivado de esta situación, como niños en pleno crecimiento y absorción de conocimientos el “imaginar para vivirlo” es lo más cercano a esa realidad que no se tiene, apelando a las experiencias previas como su propia construcción de aprendizajes.

5.4.2 Técnica Es tan que...

La selección de la segunda técnica creativa se realizó con “Es tan que..” Que es una técnica de aplicación forzando las frases rescatadas, buscan su importancia y su comparativa.

- Los niños son tan inquietos que sé nunca se cansan
- Aprender jugando es tan divertido que nunca se aburren
- Participar es tan importante que pocos se atreven a serlo
- Dejar tu huella es tan divertido que demuestra tu talento
- Ser curioso es tan natural que todos lo somos
- participar es tan emocionante que ayuda a otras personas
- El miedo no es tan poderoso que nosotros mismos
- no hay obstáculo tan grande que no se pueda saltar

“Participar es tan importante que pocos se atreven a serlo ”

Muchas veces el ser humano apela a sus capacidades para realizar catarsis, ante esa situación emplea ideas que representan una su-puesta realidad como un deseo o un anhelo en el momento. Vivirlo a todo color, representa una idea ambigua sin citar un escenario mate-rial o imaginario precisamente, pero hace referencia a experimentar la realidad, la que todos los seres humanos vivimos en cada una de las etapas.



5.4.4 Brainstorming

Durante el proceso de lluvia de ideas, se inició con una pregunta desencadenante que en este caso fue “¿Cómo entiendo algo, cuando no quiero leer?” lo que provocó la construcción de un listado de palabras procedentes de lo mismo.

- Caricaturas
- Anime
- Películas
- Dibujos
- Jugar
- Diversión
- Pereza
- Mucho texto
- Aburrimiento
- Chistes
- Colores
- Fábulas
- Cómicos
- Cuentos
- Hablar
- Contar
- Saber
- Ver
- Saltar
- Morder
- Divagar
- Bostezar
- Roncar
- Ilustración
- Forma
- Aprendizaje
- razón
- molestia
- infante
- niños
- academias
- soluciones
- administración
- Solvencias
- Formatos
- líneas
- Rayas
- sombras
- bocetos
- risas
- salud
- mental
- legos
- juguetes
- sacudir
- saltar
- animar
- elección
- corazón
- salida
- ver
- oler
- tocar
- conocer
- saborear
- pisotear
- raspar
- doler
- lastimar
- carroza
- bonito
- elegante
- grotesco
- salón
- educación
- variación
- utilidad
- tocar
- cantar
- bailar
- imitar
- saludar
- golpear
- maratón
- coco
- zanate
- pellizco
- lamer
- besar
- escupir
- esculpir
- dibujar
- colorear
- imaginar
- sentir
- amar
- querer

“Otra Forma de Aprender”

La forma de aprendizaje puede ayudarse por medio de la diversión y juegos para influenciar el interés en el proceso de enseñanza y acompañamiento del manejo de las emociones.

5.4.5 Concepto creativo seleccionado

“Otra Forma de Aprender”

La mayor parte de la conducta (forma de actuar, hábitos o actitudes) son aprendidas, al igual que la forma de pensar y la manera de sentir. Si bien los seres humanos nacen con cierta disposición genética, la realidad es que lo decisivo se aprende a lo largo de la vida y experiencias.

En momentos del diario vivir, se comparte el sentimiento de aburrimiento o distracción con actos que por mucho o poco ayudan a un desconocimiento del aprendizaje. Pero como ayuda se remite a la observación e imitación. En el caso de los niños, cuando la distracción se apodera del momento, es de suma importancia moderar el aprendizaje por medio de observación a conductas ajenas.

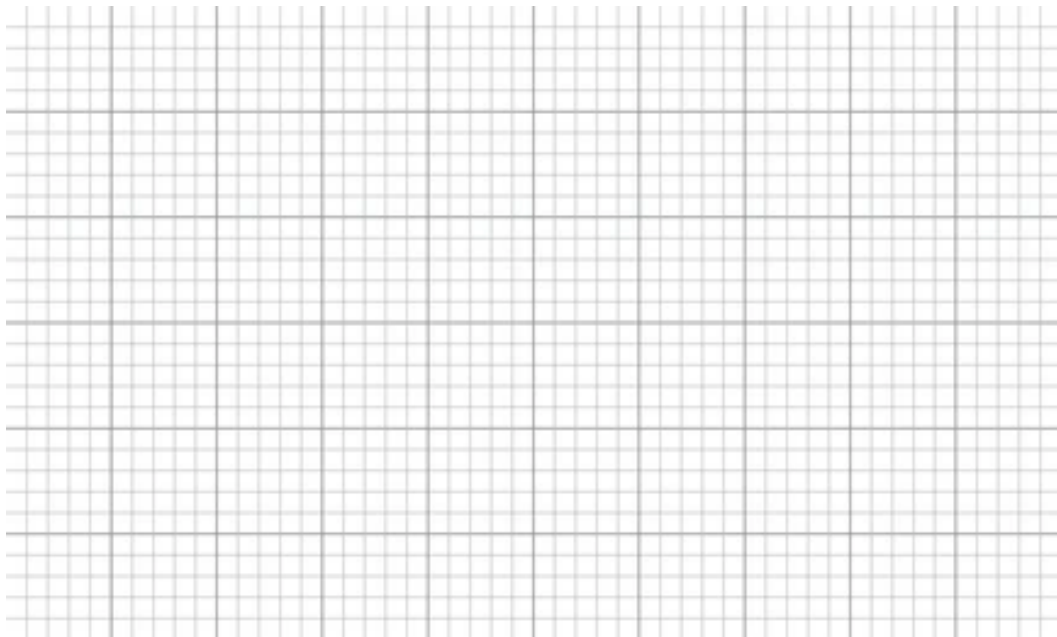
Otra forma de aprender, connota una manera diferente de ayudar tanto a los niños como a los adultos a comprender temas, teniendo una empatía en la resolución de carencias al momento del aprendizaje o acompañamiento de parte de los terapeutas en la explicación de las terapias tanto dentro como fuera de la misma clínica. El acompañamiento tiene que resolverse de una manera de fácil entendimiento y distribución entre los temas de uso y atención.

5.4.6 Premisas de diseño

5.4.6.1 Premisas de diseño propuesta 1

Retícula

Se empleará retícula de columnas, para adecuar el contenido del programa, permitiendo representar el lado metódico y ordenado para los pacientes. La retícula de columnas se aplicará para portadillas, temas y ejercicios para el desarrollo de los temas. La finalidad del uso de esta retícula es tener mejor control de los datos y facilitar la lectura y ubicación de la información, según las prioridades.



Tipografía

En la tipografía del titular, se empleará una familia tipográfica, la cual constará de una miscelánea, la cual se llevará el protagonismo de los titulares y subtítulos. Se empleará, para acompañar al titular, una fuente Palo seco, para no hacerlo tan pesado a la vista. El empleo de la tipografía ayudará a que los titulares logren resaltar y atraer la vista del lector para facilitar la identificación de la información. Open Sans | títulos - Open sans / medium | subtítulos - Poppins | cuerpo de texto - En la tipografía de los textos, se utilizará palo seco o San Serif, para la lectura en el celular, que represente para los pacientes, el tema de las emociones o la imaginación, manteniendo la simplicidad y fácil legibilidad de las letras.

ABCDEFGHIJKLMNOP
QRSTUVWXYZÀÁÊËÏÕØ
abcdefghijklmnopqrs
tuvwxyzàá&12345678
901234567890(\$£€.,!?)

42

Títulos / Subtítulos

POPPINS
POPPINS
POPPINS

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O
P Q R S T U V W X Y Z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Cuerpo de texto

Color

Los colores que se emplearán serán los colores primarios, rojo, azul y amarillo con variaciones en su saturación para connotar un tono infantil, pacífico y calmado. Estos se usarán en los titulares y las portadillas en cada presentación de los videos, además de los gráficos de uso en los mismos. Los colores demostrarían el lado de la imaginación por medio del tratamiento que se le brinde como complemento a los personajes.



Ilustración

Las imágenes podrán ser ilustraciones en 2D, se determinarán para cada etapa. Tendrán un tratamiento en texturas dirigidas como trazos de crayón, representando lo más importante de cada capítulo, enfocando las emociones en los videos.



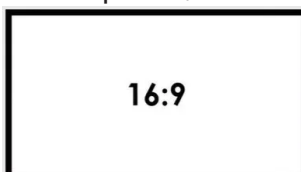
Fig. 21: Ilustraciones, a referencia de los libros de Oliver Jeffers

Premisa de Formato

Tamaño 1280*720 - Formato horizontal para móviles y Youtube.

Planos

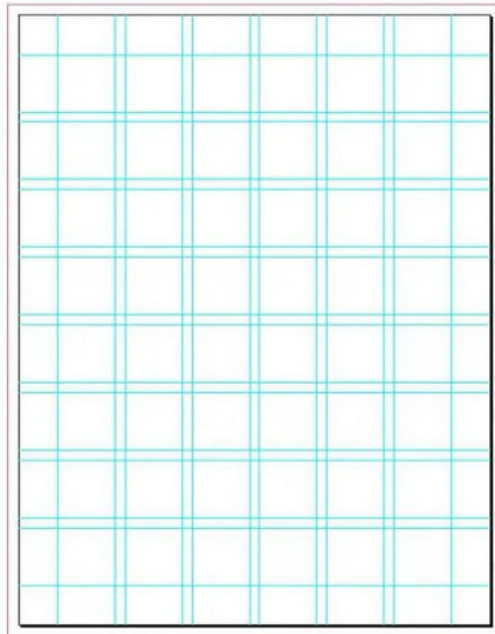
Primer plano, Plano detalle y plano central.



5.4.6.2 Premisas de diseño propuesta 2

Retícula

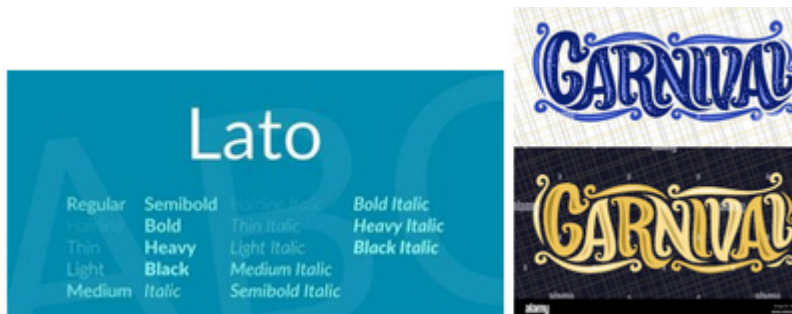
Se empleará retícula modular, para enfocar los elementos de manera más controlada, dividiendo la pantalla en cada módulo importante donde se colocaría la información y los personajes explicando.



Tipografía

En la tipografía del titular, se empleará una familia tipográfica, connotando importancia de participación como la idea de un carnaval, siendo esta de manera decorativa de palo seco.

Carnival | títulos - Carnival | subtítulos, Lato | cuerpo de texto - en la tipografía de los textos, se utilizará palo seco - San Serif, para la lectura en el celular, siendo este contraste a la tipografía titular, que represente, para los estudiantes, el tema de la regulación emocional.



Color

Los colores que se emplearán serán los colores primarios y secundarios para lograr contraste, en el uso de los colores en los elementos gráficos de apoyo.



Ilustración

Las imágenes podrán ser ilustraciones en 2D, se determinarán para cada etapa. Tendrán un tratamiento en texturas dirigidas como trazos de crayón, representando lo más importante de cada capítulo, enfocando las emociones en los videos.



Fig. 22: Ilustraciones, a referencia del libro El monstruo de colores

Premisa de Formato

Tamaño 1280*720 - Formato horizontal para móviles y Youtube.

Planos

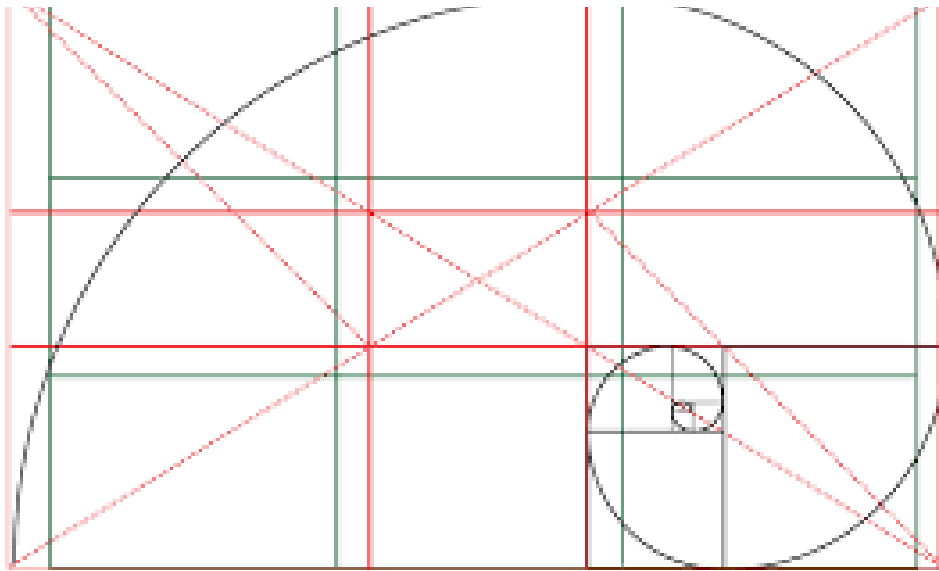
Primer plano, Plano detalle y plano central.



5.4.6.3 Premisas de diseño propuesta 3

Retícula

Se empleará retícula de composición áurea, para disponer del elemento del formato tomado para establecer puntos de atención más llamativa donde poder colocar a los personajes y los elementos gráficos de apoyo.



Tipografía

En la tipografía del titular, se emplearán una familia tipográfica, la que constara de una forma más suelta, decorada y enfocando un mundo dulce. Cup cake font | títulos - Cupcake font | subtítulos Poppins | cuerpo de texto - en la tipografía de los textos, se utilizará palo seco o San Serif, para la lectura en el dispositivo usando su familia tipográfica para contrastar diferentes empleos de información.

Google fonts Poppins by ITF
Google fonts Poppins by ITF
Google fonts Poppins by ITF
Google fonts Poppins by ITF
Google fonts Poppins by ITF

Color

Los colores que serían más intensos, siempre utilizando los colores primarios para sus mezclas, siendo estos para identificar las emociones, acompañando de modo complementario a los personajes.



Ilustración

Las ilustraciones serían de una forma más barroca, texturizado con tramos achurados, y un coloreado más conservador.



Fig. 23: Ilustraciones, a referencia del libro El monstruo de colores

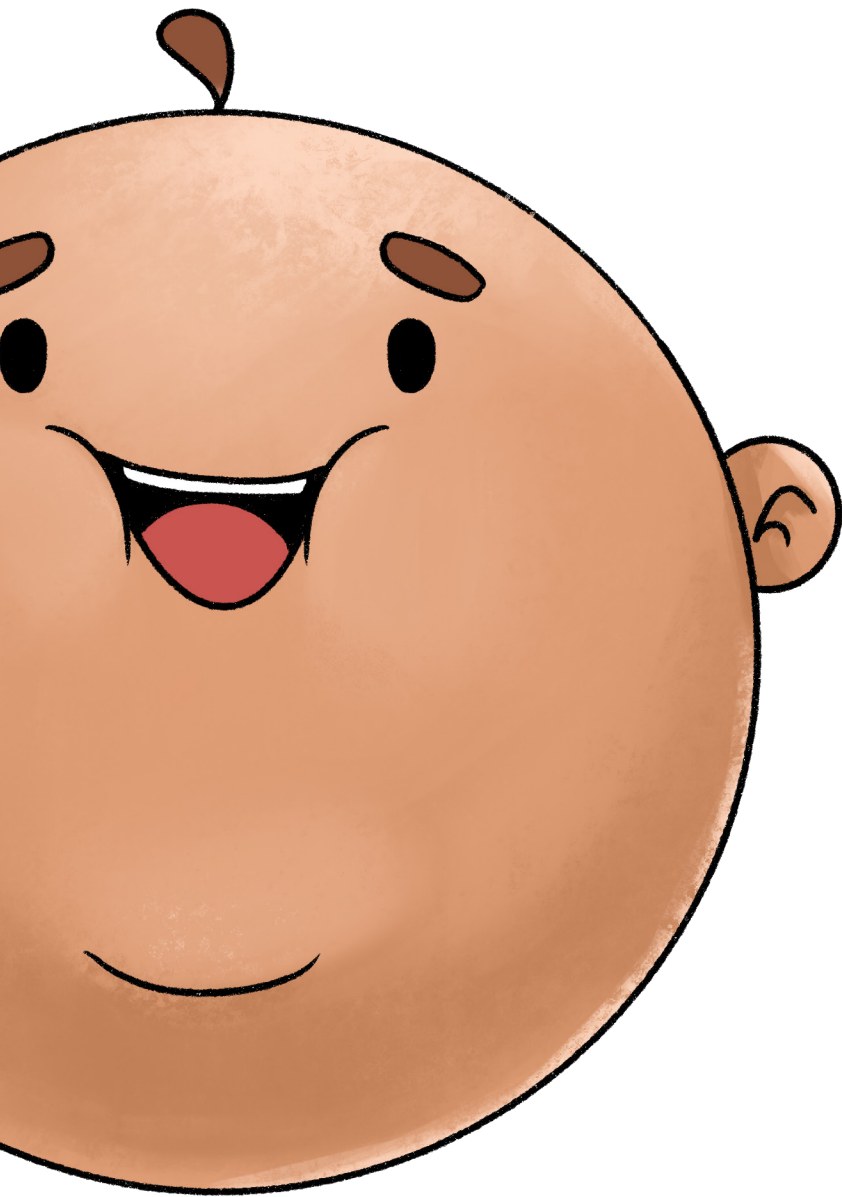
Premisa de Formato

Tamaño 1280*720 - Formato horizontal para móviles y Youtube.

Planos

Primer plano, Plano detalle y plano central.

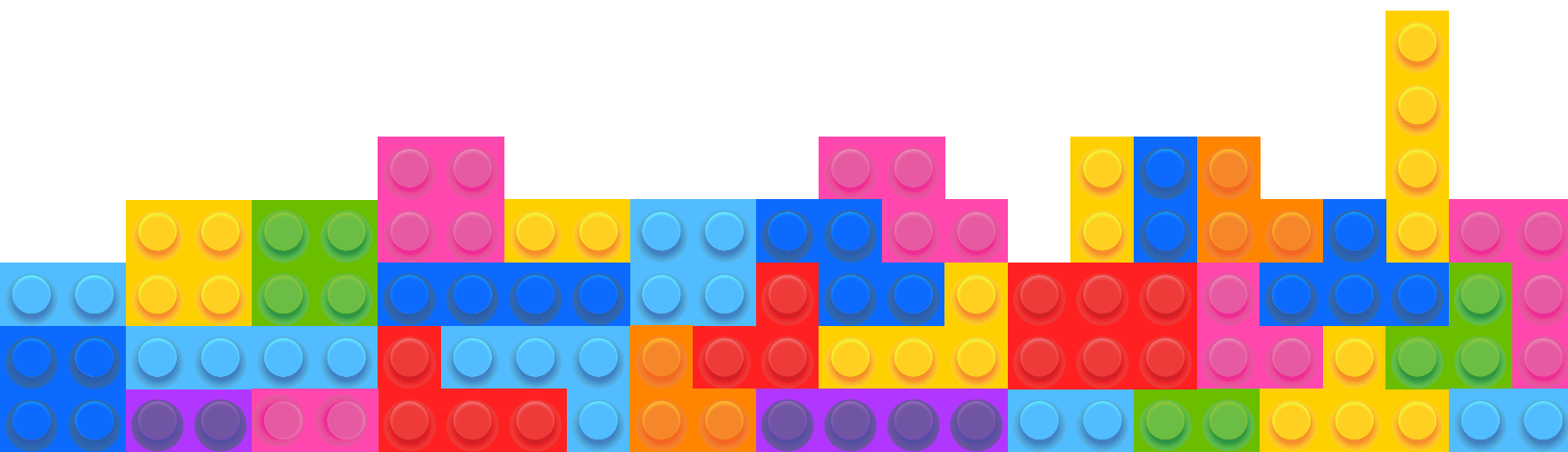




06

PRODUCCIÓN GRÁFICA Y VALIDACIONES

En este capítulo se aborda el inicio de la realización de los materiales según los niveles de producción gráfica 1,2 y3, propuesta gráfica final fundamentada, vista preliminar de la pieza gráfica. Lineamientos para la puesta en practica y honorarios del proyecto.



6.1 NIVEL DE VISUALIZACIÓN

6.1.1 Nivel 1 de visualización

Para comprender la toma de decisiones durante el proceso de bocetaje es necesario explicar que se abordarán distintas emociones para su tratamiento y respectivos ejercicios en cada uno. Por tanto, como parte de la estrategia se desarrollará un conjunto de videos con animaciones y textos de interés.

Son 12 videos, trabajando como tema principal las emociones y entre estas:

1. Frustración
2. Miedo
3. Ansiedad
5. Alegría
6. Enojo

La estructura de los materiales para los videos se trabajarán a través de:

- a. Portadilla de video.
- b. Ilustración relacionada con la emoción.
- c. De qué trata la emoción.
- d. Empatía con la emoción.
- e. Explicación de las actividades a realizar.
- f. Despedida.

A continuación, se presentan tres propuestas en representación de cada una de las premisas presentadas. Esto se realizó a partir del concepto "Otra Forma de Aprender" utilizando las premisas de diseño, se logró tener una idea de la construcción de los elementos gráficos.

6.1.1.1 Premisa 1

El primer nivel de visualización consiste en bocetar a mano con el fin de recabar distintas ideas para las propuestas que pasarán a ser digitalizadas. Se trabajaron bocetos en papel y lápiz, además de usar iPad para poder avanzar en el boceto, usando el programa de Procreate.

Se decidió que tipo de personaje sería el indicado para poder acompañar en el aprendizaje tanto para los papas como para los niños.

Se realizaron además del personaje principal, bocetos para un personaje secundario y poder utilizarlo en explicaciones para las emociones por medio de gestos. Se prioriza el tipo de ilustración a utilizar para poder realizar con los mismos, proyecciones de los planos de los personajes dentro del formato, para controlar su proporción y orden correcto. Al ser la mayoría figuras antropomorfas, se manejan planos cinematográficos, para su correcta distribución y que estos usen adecuadamente el espacio.

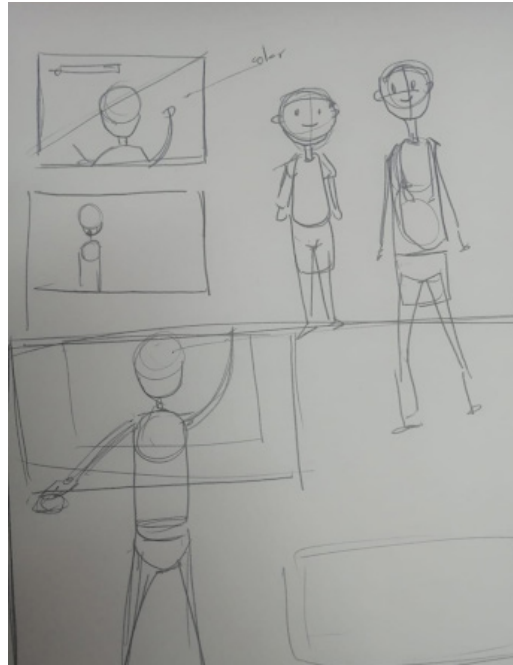


Fig. 24: Boceto de personajes que realizarán la charla, premisa 1.



Fig. 25: Personajes de acompañamiento premisa 1.

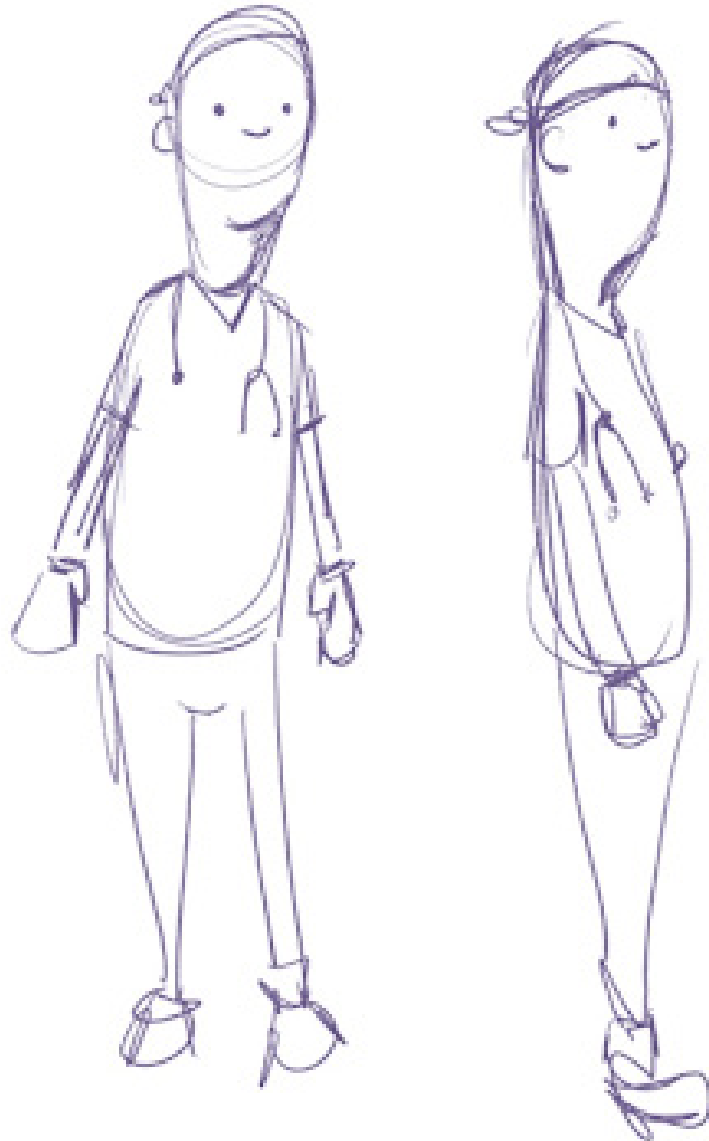


Fig. 26: Boceto final del personaje, de la premisa 1 que acompañará con las charlas, siendo una referencia a los terapeutas de la Clínica del Niño Sano, para que sea más amigable y que connote confianza

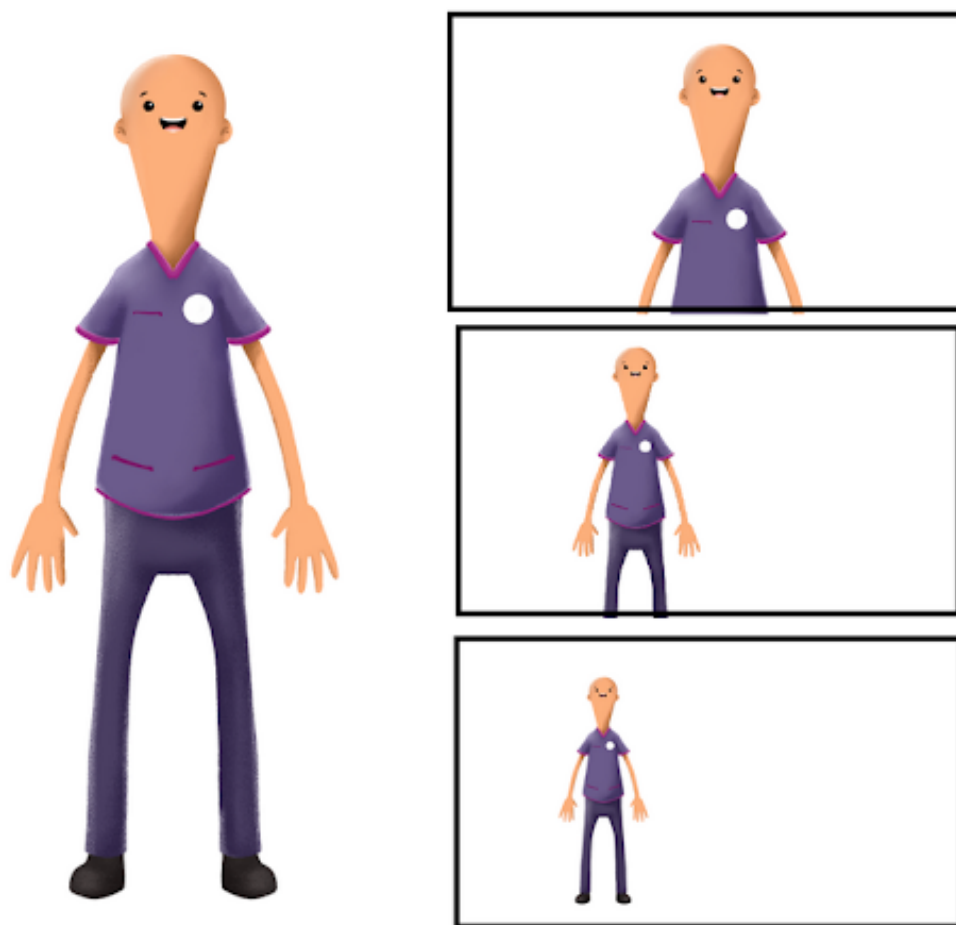


Fig. 27: Proceso de colorización y tramado en la ilustración usando referencias de los libros de Olivers Jeffers.

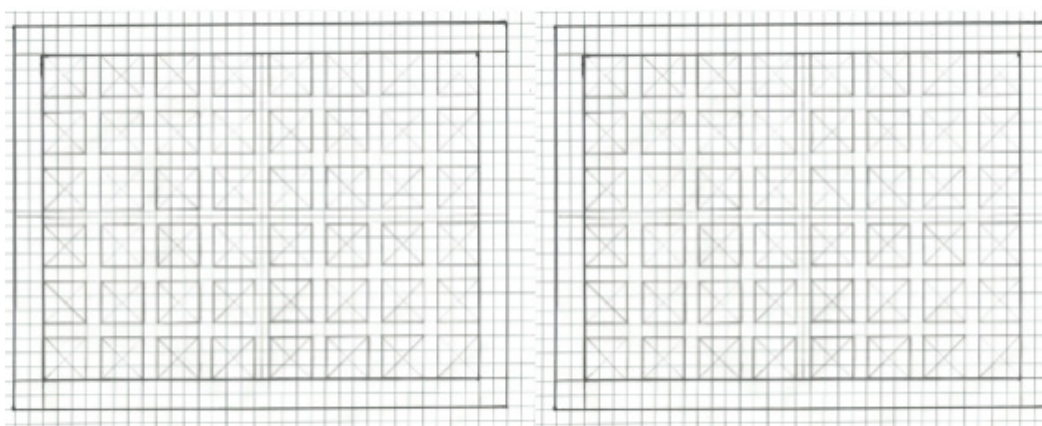


Fig. 28: Boceto de diagramación a mano para distribución de elementos.

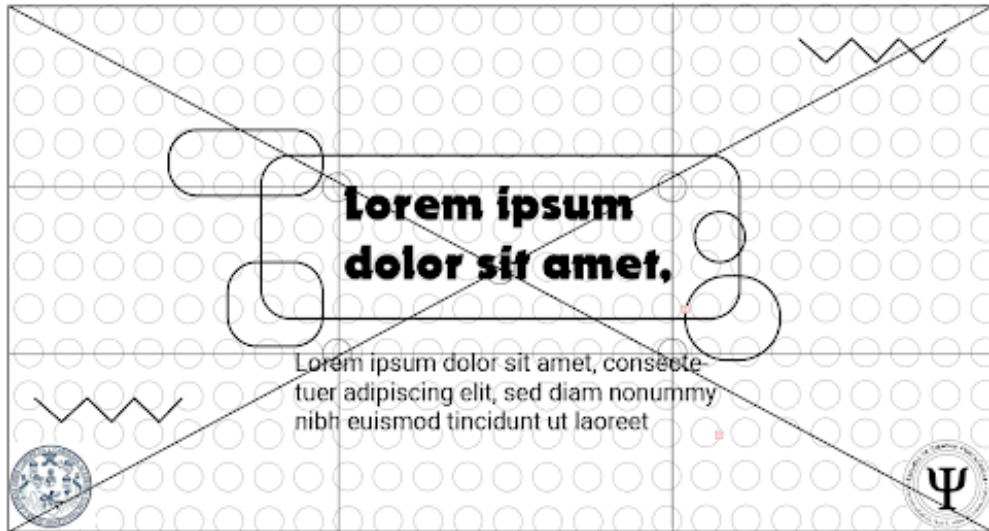


Fig. 29: Primer maqueta de distribución y diagramación para los videos.

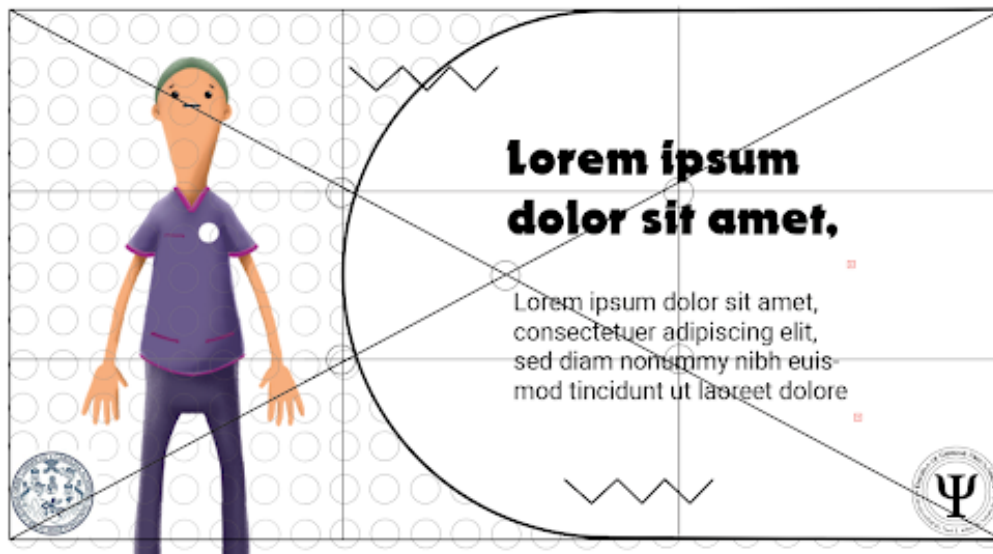


Fig. 30: Primer maqueta de distribución y diagramación para los videos usando al personaje final.

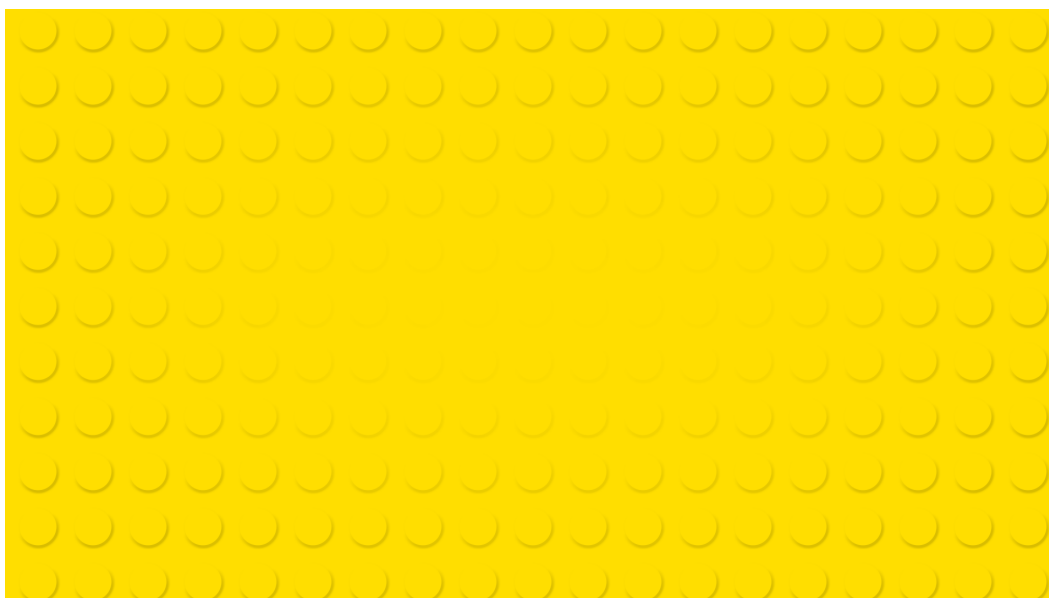


Fig. 31: Elaboración de fondos para acompañamiento al personaje, mediando al concepto creativo, y expresando que se puede aprender de otra forma y que mejor si es jugando.



Fig. 32: Unión de los elementos, para evaluar su función.



Fig. 33: Evaluación en escenas para uso de explicción de temas.



En esta propuesta se pretende la animación del personaje, tanto con manejo de lipsinc, y manipulación de extremidades, recreando ademanes, para acompañar la explicación de los personajes sobre los temas previstos. La paleta de colores, se disponen en colores desaturados, acercados a los colores pastel para apoyar la tranquilidad y llamar a la atención del espectador, se utiliza una gama basta de colores para la representación de las mismas emociones y no sea una secuencia limitada y aburrida. Las animaciones serán sencillas en complementación del personaje y el mensaje que se proyecte.

6.1.1.2 Premisa 2



Fig. 34: Bocetaje personaje premisa 2.

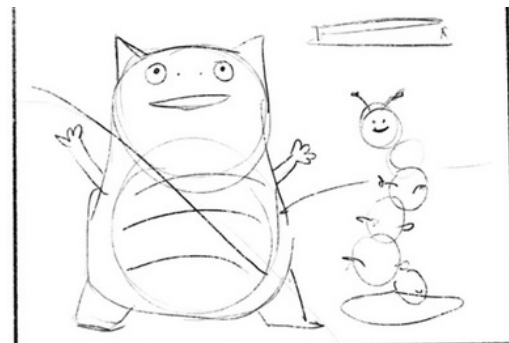


Fig. 35: Manipulación de personaje premisa 2 en diferentes planos.

Para esta propuesta, se manejó a un personaje zoomorfo con aspectos antropomorfos, siendo referencia de una bestia tipo monstruo con forma de costal, siendo llamativo para el espectador, además de connotar ternura.



Fig. 36: Personaje premisa 2 plano medio.

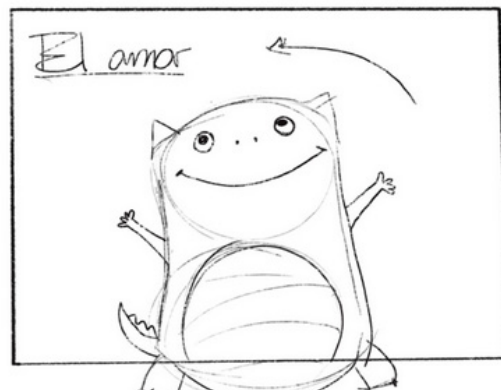


Fig. 37: Personaje premisa 2 plano americano.

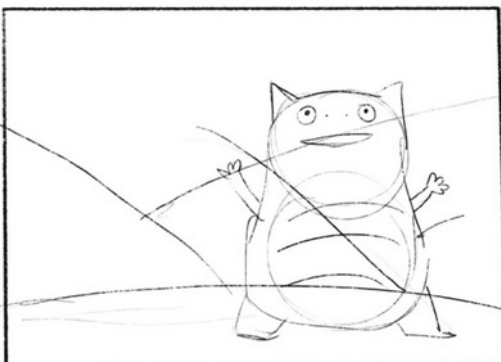


Fig. 38: Personaje premisa 2 plano completo.



Fig. 39: Personaje premisa 2 plano medio, diferente distribución.

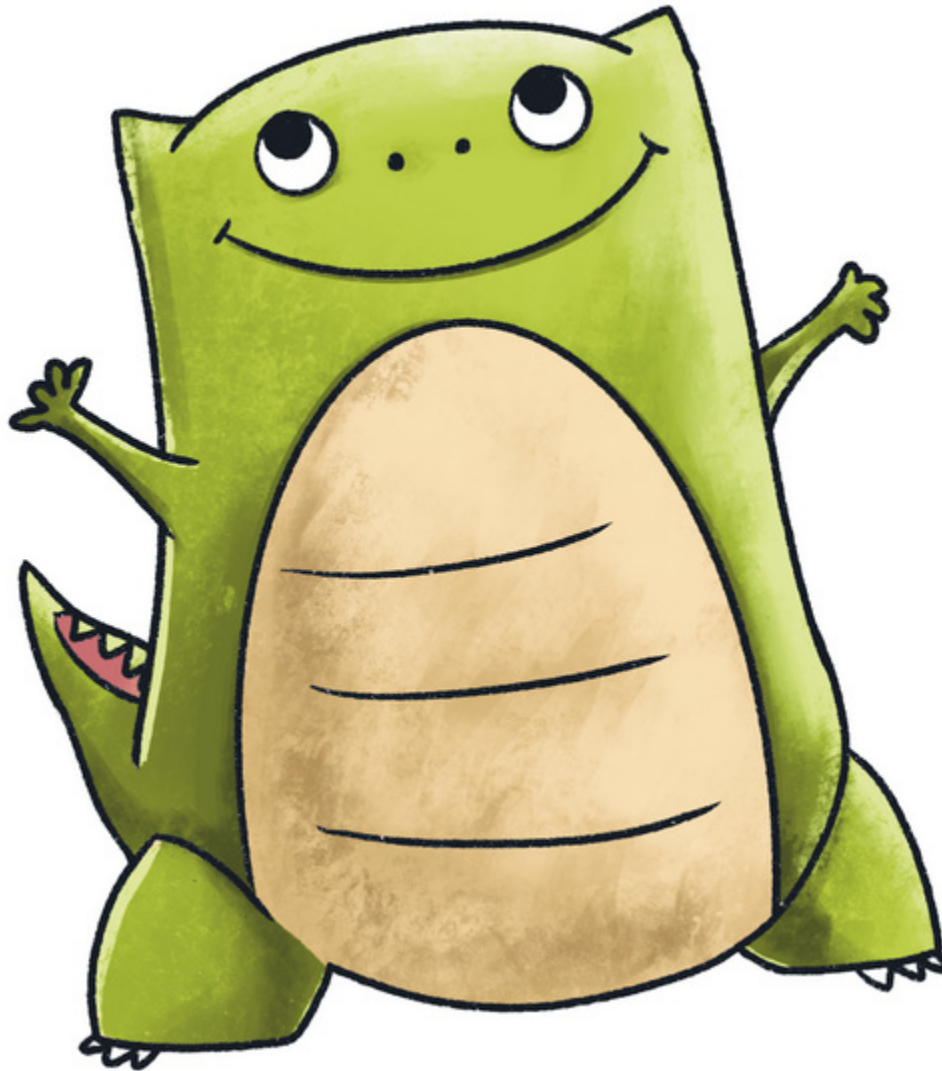


Fig. 40: Personaje premisa 2 colorizado.

El acompañamiento del personaje solo se mantendría como complemento a la explicación con pequeñas expresiones u acciones, sin ser este el que maneje la locución del video, teniendo voz en off sin relación a su animación.

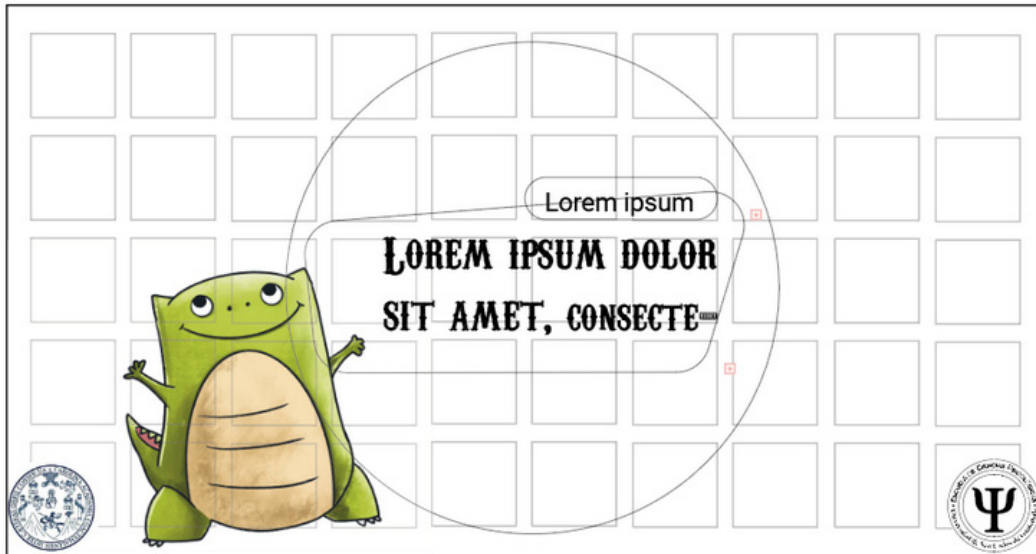


Fig. 41 : Maqueta de distribución y diagramación para los videos propuesta 2.

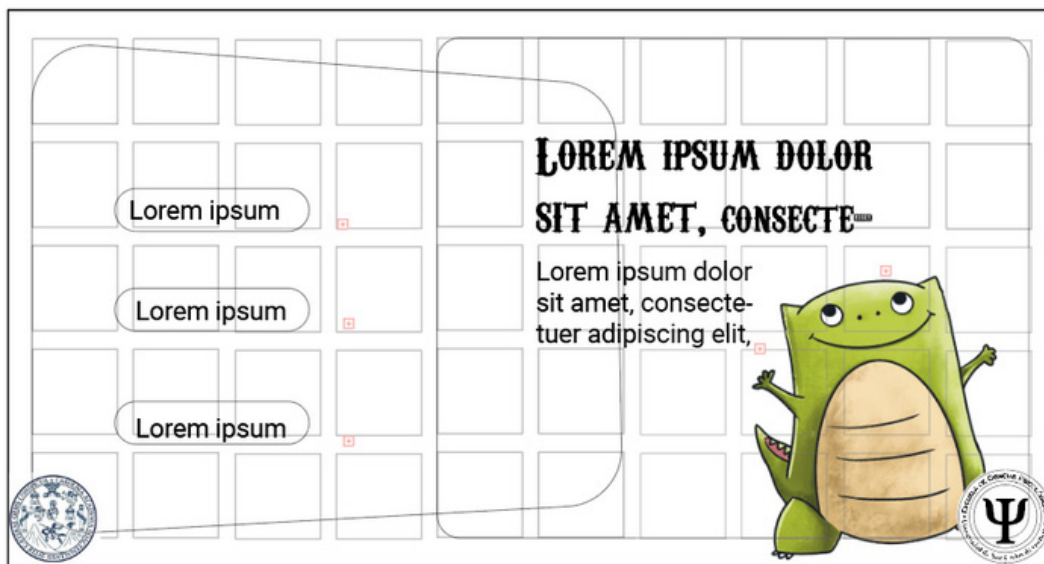


Fig. 42: Maqueta de distribución de los elementos para los videos propuesta 2.



Fig. 43: Unión de los elementos, para evaluar su función, propuesta 2



Fig. 44: Ejemplo de portada para todos los videos, propuesta 2



La paleta de colores es más vivaz en sus elementos y animaciones de transiciones para un correcto acompañamiento en la transmisión del mensaje.

6.1.1.3 Premisa 3



Fig. 45: Boceto personaje propuesta 3

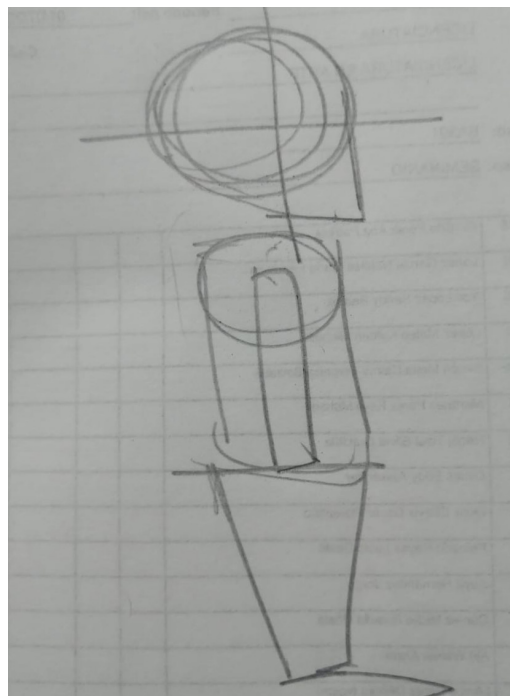


Fig. 46: Esqueleto personaje propuesta 3



Fig. 47: Disfraz personaje propuesta 3



Fig. 48: Perfil personaje propuesta 3

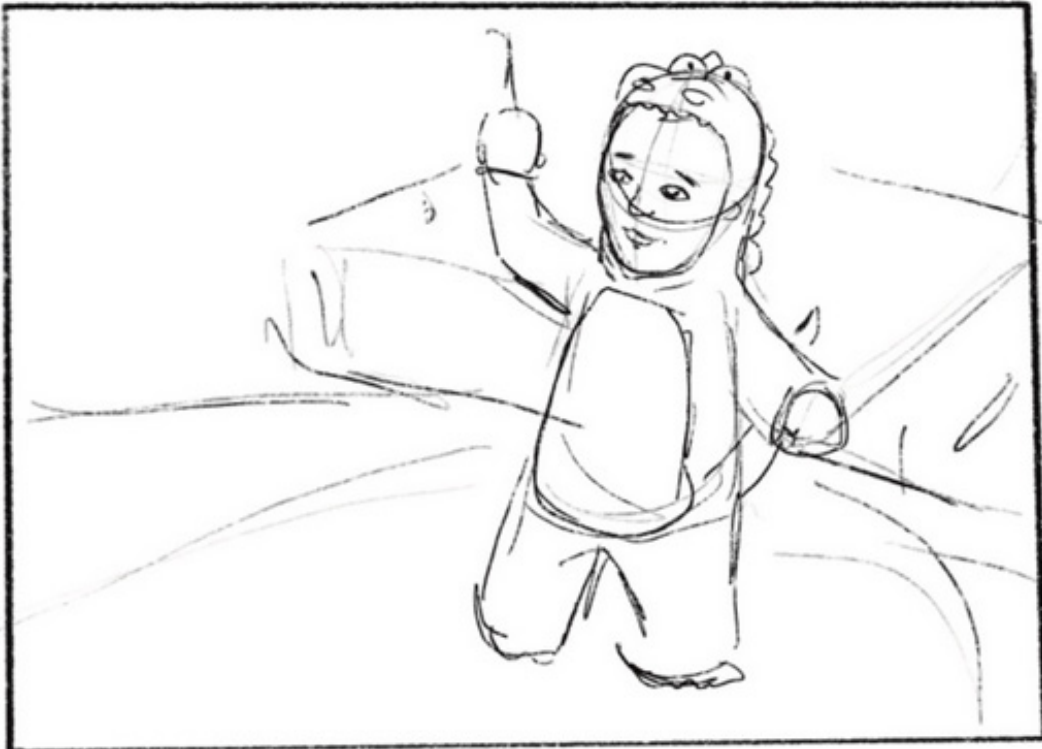


Fig. 49: Personaje trabajado en plano general propuesta 3



Fig. 50: Personaje trabajado en plano americano propuesta 3



Fig. 51: Personaje colorizado, propuesta 3

Para esta premisa, se propone un personaje más estilizado, con mayores detalles anatómicos, además de antropomórficos, acompañado de un disfraz al infante para connotar ternura e inocencia. El personaje acompañará únicamente con pequeñas acciones la voz en off para darle interés y atención a lo mencionado en el mensaje a tratar por la terapia.



Fig. 52: Unificación de elementos según diagramación, propuesta 3



Fig. 53: Diagramación de elementos con personaje, propuesta 3



La paleta de colores se propone manejando colores cálidos, connotando alegría y emociones positivas, para la atención del mensaje, siendo este de manejo colectivo tanto con la voz y las transiciones.

Autoevaluación

Se realizará la autoevaluación para tomar la mejor solución de las propuestas de diseño y para que contribuya a trasladar la información de una forma apropiada. Se utilizará el procedimiento de la autoevaluación con base en un cuadro con los aspectos pertinentes del diseño de manera objetiva, y lograr saber con los resultados cuál es la propuesta con la que se satisfacen las necesidades.

Se pondera de 0 a 5 puntos con los siguientes criterios de evaluación: Excelente=5, muy bueno=4, bueno=3, regular=2, malo=1.

Composición (Co)

Evalúa si la composición que se presenta es armónica, agradable, estética y reúne las condiciones necesarias para llamar la atención del grupo objetivo.

Uso de color (Uc)

La selección de la paleta de colores debe evaluarse en función de la adecuación al perfil del grupo objetivo y la temática que se está trabajando. Hay que evaluar desde el punto de vista estético, técnico y psicológico.

Pertinencia (Per)

Hace referencia a la pertinencia del diseño y establece si el mensaje contenido en el diseño es adecuado para el objetivo.

Memorabilidad (Me)

Un diseño es memorable si el receptor logra: A. Asociarlo con un recuerdo o evento importante o B. Recordar repetidamente el mensaje y le sirve como referente. Las mejores campañas de comunicación visual son aquellas que son memorables.

Fijación (Fi)

La fijación de un mensaje visual es la capacidad que este tiene, gracias a su construcción, de posicionarse en la mente del grupo objetivo. El uso de colores, imágenes y mensajes adecuados facilita la fijación de los mensajes.

Legibilidad (Le)

La tipografía es clara para la lectura, cuenta con el tamaño adecuado y la separación entre líneas es adecuada.

<i>Propuesta</i>	<u>Co</u>	<u>Uc</u>	<u>Per</u>	<i>Me</i>	<i>Fi</i>	<i>Le</i>	<i>Total</i>
#1	5	5	4	4	3	3	24
#2	4	4	5	4	4	4	23
#3	1	2	4	4	4	1	16

Resultados

Se puede apreciar que las opciones uno y dos se disputan la mayoría de los puntos, por lo que se llega a la conclusión de utilizar la propuesta ganadora, teniendo en cuenta algunas ideas mostradas en la propuesta 2, mostrando el dinamismo del concepto **“Otra Forma de Aprender”**. También se tomaron en cuenta las asesorías y recomendaciones de los asesores.

6.2 NIVEL DE VISUALIZACIÓN 2

6.2.1 Nivel 2 de visualización

En este nivel de visualización se digitalizaron los bocetos para obtener una mejor visualización de las propuestas y detallar a profundidad en la que sea mejor considerada dentro del grupo focal con profesionales del diseño al que se someterán para una mejor crítica.

Se desarrolla un video completo para poder analizar y experimentar con la dinámica de los elementos, después de realizar el guion técnico (ver anexo 9), a partir de investigación de cada tema a tratar, teniendo la supervisión final con correcciones del mismo para su elaboración, a partir de la ayuda de los terapeutas siendo ellos los que tienen la experiencia de tratar con padres y los pacientes, manejando el tono del mensaje para cada grupo focal y la complejidad dada en cada video.

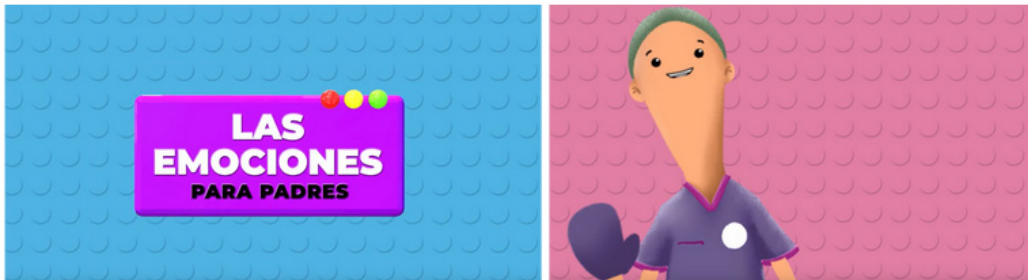


Fig 54: Muestra de los cambios realizados después de la toma de decisiones en la evaluación.

La propuesta se identifica con el grupo objetivo, involucrando a los terapeutas para que la experiencia sea de mayor confianza y aceptación a los consejos dados. Trabajando en la propia identidad de la clínica y siendo amigables, las vivencias, los valores, experiencias y la actitud forman parte fundamental para hacerlo.

Es por esta razón que se implementa el uso de los distintos colores, como una base para que surjan distintos métodos de atención anudada a eso, el cambio de distintos planos para que no sea monótono el escuchar cierta información.

El tono de voz para el personaje se preparó de una voz grave, bajándole semitonos para que fuera más amigable y de mejor aceptación sin perder optimismo y fuerza con el mensaje.

El guion se propone de la siguiente manera, se divide en 6 videos para cada grupo objetivo de la Clínica del Niño Sano, siendo estos un video principal enfocado desarrollar las Emociones. Los 5 videos restantes, trabajar en cada uno las emociones del Enojo, la Tristeza, el Miedo, la Alegría y la Sorpresa.

Encuadres y movimientos de Cámara

Evaluando encuadres, escenarios y valorización de las escenas se grabó para después unificar con la marioneta a través de los vídeos grabados utilizando los siguientes planos:

- Plano general
- Primer plano
- Plano americano
- Plano detalle
- Plano medio largo
- Plano medio
- Primerísimo primer plano

Este tipo de encuadres permite enfocar la acción que se va a representar en la toma del audiovisual, dándole más importancia a la acción que realizan los personajes y su interacción con los escenarios.



Plano Americano



Plano General



Plano medio largo



Plano medio, orientado a la izquierda



Primer plano, orientado a la derecha



Primerísimo primer plano

Fig. 54: Manejo de planos, para el personaje.

Elementos de apoyo, escenarios

El concepto creativo “Otra forma de aprender” se destaca por poseer elementos gráficos como patrones, líneas en movimiento, números grandes animados para incisos. Las figuras seleccionadas son estables dado que apoyan al contenido en sus respectivas transiciones, mientras ayudan al espectador a enfocarse en la información que se presenta dentro del texto.

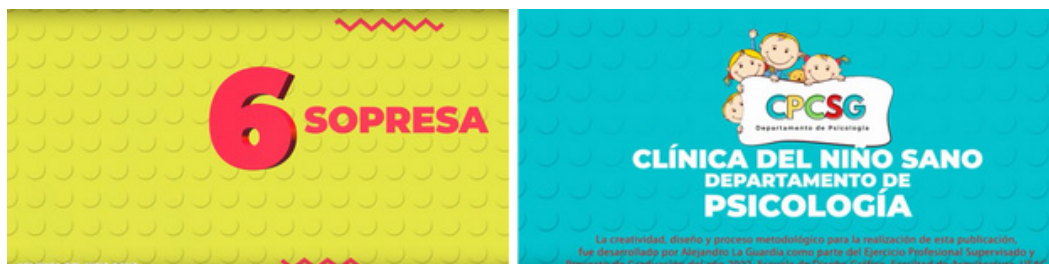


Fig. 55: Uso de tipografía en las escenas.

Paleta cromática

La paleta cromática elegida surge luego de evaluar la propuesta 1 y la 2, además de identificar la intensidad que se mantenía con la primera selección de colores e identificar que con colores bajos en saturación y tonalidades pastel, es más armonioso e identifica una connotación infantil.



Fig. 56: Paleta de color.

Descripción técnica de la pieza

Para el nivel 2 de visualización se animó y editó dos minutos con doce segundos del video de las emociones enfocado en padres, para validar con profesionales expertos en el área de psicología y del diseño gráfico. A continuación se describirán las escenas más importantes para tener una idea general de cómo es el estilo de animación y de edición del mismo, tanto en imágenes, textos, tipos de transiciones usadas y cómo se presentó cada tema. Los estilos elegidos para cada elemento son de los elegidos por medio de la autoevaluación en el nivel de visualización 1 y 2.

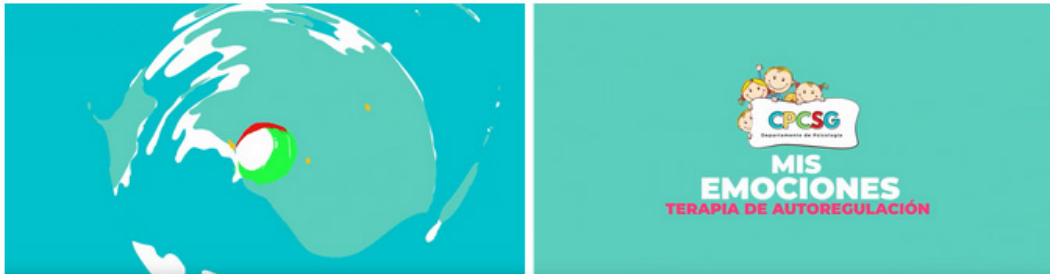


Fig. 57: Intro a video.

Escena 00: Introducción al programa de terapia de autorregulación emocional

Duración de la escena: 5 segundos

Encuadre: Plano general

Diálogo: --

Animación: Transición Liquil, Órbita en escala, Movimiento de texto Kinetic.

Descripción de texto: Mis emociones, Terapia de Autorregulación - Clínica del Niño Sano

Música: Cool Kids - Envato Elements

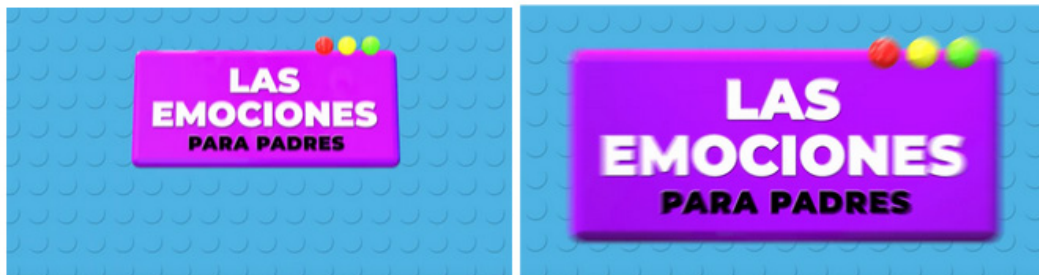


Fig. 58: Portadilla de tema

Escena 01: Nombre del tema a tratar - Enfocado al grupo objetivo (para padres)

Duración de la escena: 4 segundos

Encuadre: Plano general

Diálogo: --

Animación: Rebote y cambio de escala, transición fade.

Descripción de texto: Las Emociones - Para padres

Música: Cool Kids - Envato Elements

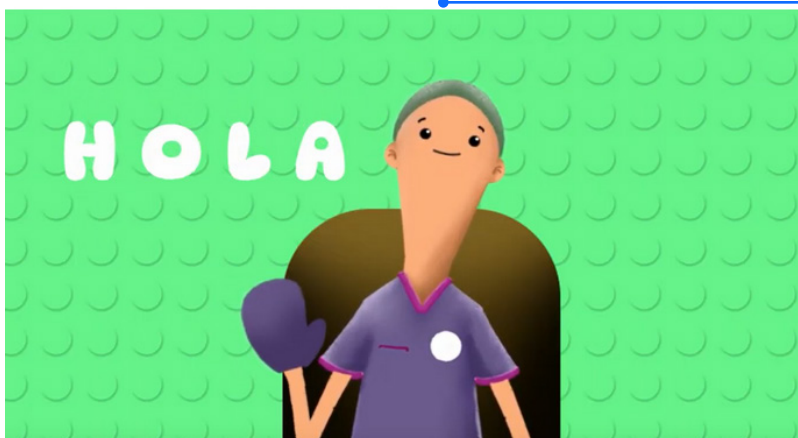


Fig. 59:
Escena 2
de video
muestra.

Escena 02: Presentación del personaje y del tema

Duración de la escena: 8 segundos

Encuadre: Plano medio, Central.

Diálogo: Hola, ¿cómo están?, Hoy hablaremos sobre la importancia de las emociones (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements



Fig. 60:
Escena 3
de video
muestra.

Escena 03: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: Plano medio, Orientado a la izquierda. Balanceado con el texto, simétricamente.

Diálogo: Una emoción es un proceso que se activa cuando el organismo detecta algún peligro. (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements



Fig. 61:
Escena 4
de video
muestra.

Escena 04: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: Primer plano, orientado a la derecha.

Diálogo: Amenaza o desequilibrio con el fin de poner en marcha los recursos a su alcance para controlar la situación. (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements

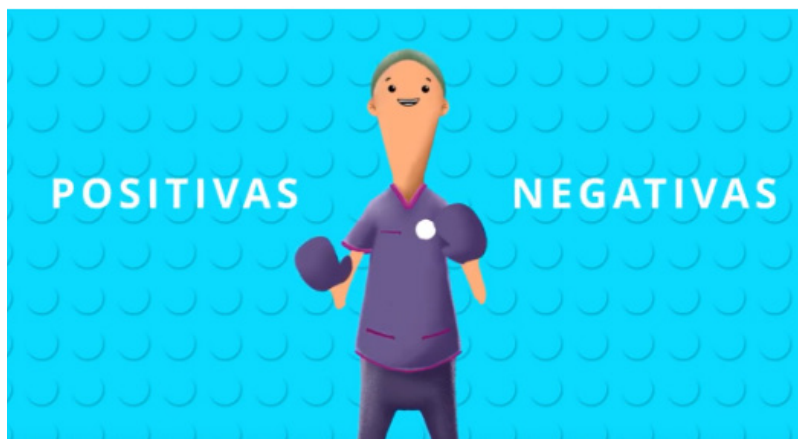


Fig. 62:
Escena
5 de video
muestra.

Escena 05: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: Plano medio largo, Central.

Diálogo: Las emociones son propias del ser humano. Se clasifican en positivas y negativas (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements



Fig. 63:
Escena 6
de video
muestra.

Escena 06: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: Plano americano, orientado a la derecha.

Diálogo: Las emociones son propias del ser humano. Se clasifican en positivas y negativas (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements

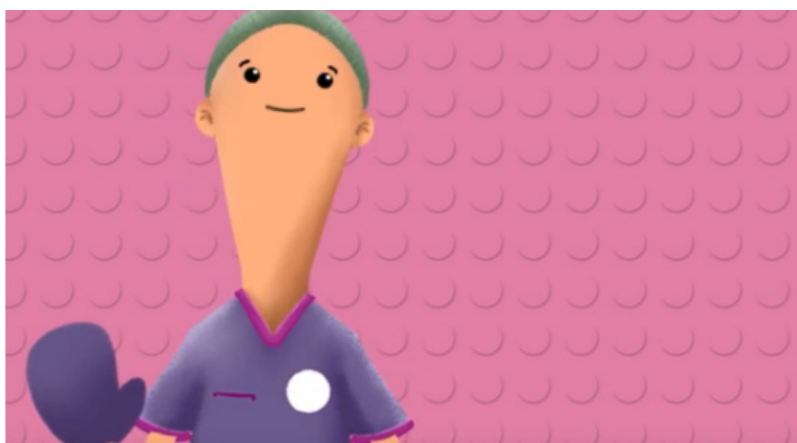


Fig. 64:
Escena 7
de video
muestra.

Escena 07: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: Primer plano, orientado a la izquierda.

Diálogo: El niño puede conocerse a sí mismo, aceptar sus estados emocionales y comprenderlos como válidos y respetables.

Es muy importante para el desarrollo social del niño. (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements

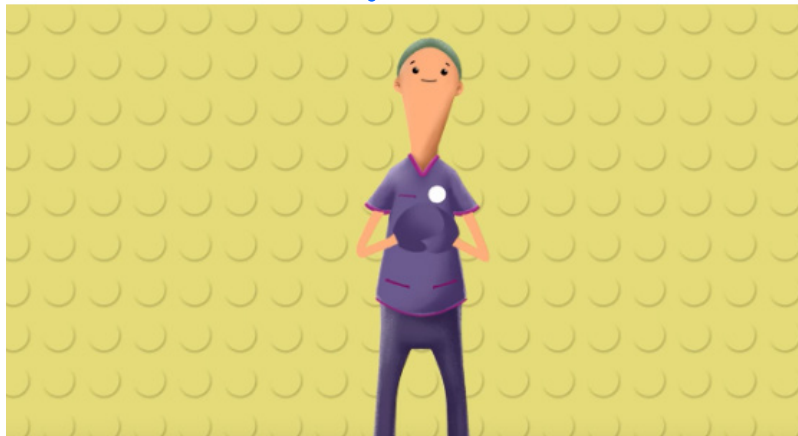


Fig. 65:
Escena 8
de video
muestra.

Escena 08: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: plano americano, centrado.

Diálogo: Para comenzar a explicar las emociones a los niños es esencial conocer las emociones básicas, (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements



Fig. 66:
Escenas 09,
10, 11, 12, 13
de video
muestra.

Escena 09, 10, 11, 12, 13: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: plano medio, orientado a la izquierda.

Diálogo: Son las más recurrentes y con las que se experimenta la mayor parte del tiempo, y son la base de los demás estados emocionales.

Enojo, Miedo, desagrado (disgusto)

tristeza, alegría, sorpresa

(Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements

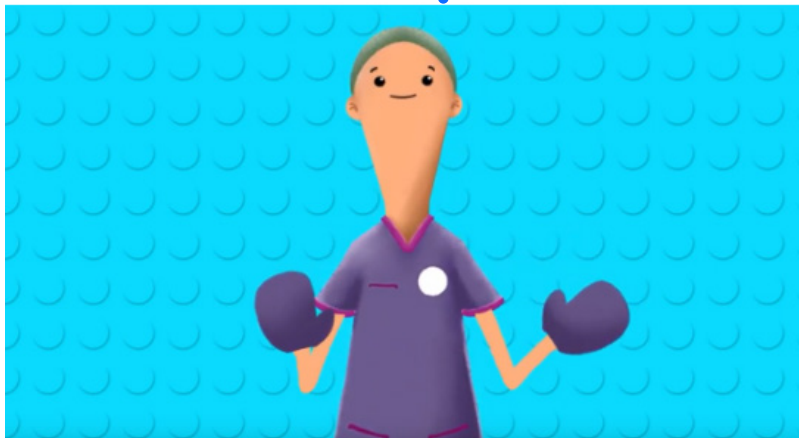


Fig. 67:
Escena 14
de video
muestra.

Escena 14: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: plano medio largo, centrado.

Diálogo: Aprovecha situaciones reales para explicarle a los niños, las emociones, trata de ayudar a reconocerlas, pon nombre y dile que es completamente normal sentirse de esa manera. Deja que se relaje y que hable de su emoción. Recuerda no:

evitarlas, minimizarlas, reprimirlas, ignorarlas, juzgarlas, (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.



Fig. 68:
Escena 15
de video
muestra.

Escena 15: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: plano medio, centrado.

Diálogo: Espero haya sido de tu agrado, Nos vemos (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements



Fig. 69:
Escena 16
de video
muestra.

Escena 16: Cierre y créditos

Duración de la escena: 10 segundos

Encuadre: plano medio, centrado.

Diálogo: --

Animación: Caída de texto, fade en los elementos, escala en el logotipo.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements

6.2.2 VALIDACIÓN DE NIVEL 2

Validación con expertos:

Se realizó una encuesta digital, por medio de formularios de Google, la cual se trasladó a distintos profesionales (ver anexo 10), tanto en la rama de diseño gráfico, como expertos en psicología, se pueden gestionar en anexos.

Criterios a evaluar:

- Contenido y mensaje
- Entendimiento de la tipografía
- Calidad de la ilustración
- Paleta cromática
- Calidad de personaje
- Distribución de los elementos

Perfil de los diseñadores

- Lcda. Jessenia Lezana / Diseñadora digital
- Ixchel Maldonado / Fotógrafa
- Lic, Carkis Sierra / Diseñador gráfico
- M.A, Lic, Egemberto Rosado / Diseñador gráfico
- Kevin Segura / Director de Liderab

Códigos a evaluar

Contenido y mensaje - Esta debe de ser colocada con mayor tiempo para la lecturabilidad correcta y adecuada.

Entendimiento de la tipografía - Se colocará otra tipografía que sea más adecuada para el entendimiento al momento de leer y comprender el mensaje.

Calidad de la ilustración - Es una ilustración que connota amabilidad y también interés, que también es amigable y connota confianza.

Paleta cromática - Se evaluará otra paleta cromática más desaturada para que no se pierdan los elementos en la diagramación en los cambios de escenas.

Calidad de personaje - Se evaluará el colocarle guates para no confundir en el movimiento de los brazos, ya que no se puede animar de diferente forma y no confunda en los movimientos.

Distribución de los elementos - Es idonea para el entendimiento de los elementos y complementa el mensaje.

Toma de decisiones

Al discutir los temas tanto con los diseñadores como con los expertos en el área, se acordó que la tipografía utilizada no era nada óptima y no ayudaba a la comprensión lectora, al momento de llevar la lectura con la voz en off del personaje.

Además de cambiar colores en los escenarios para que no se pierda el contraste con el personaje o se llegue a confundir, además de causar separación de planos.

6.3 NIVEL DE VISUALIZACIÓN 23

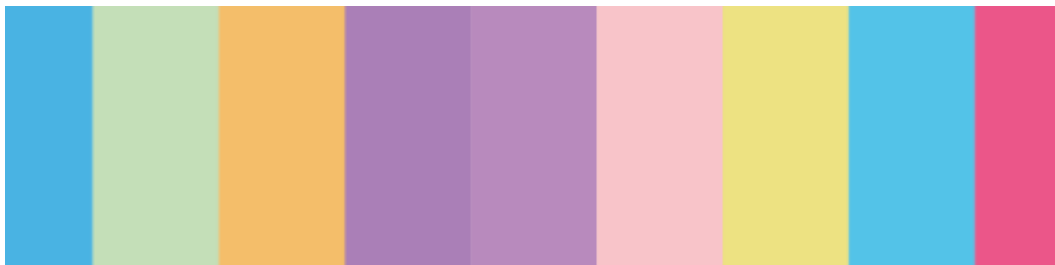
6.3.1 Nivel 3 de visualización

En este nivel se realizaron los cambios prudentes después de explorar los comentarios obtenidos a partir de la validación con los expertos en sus áreas.

Se validó con grupo objetivo (anexo 11), donde padres de familia, de niños con edades entre 3 a 6 años, pudieron validar los videos, conjunto a sus hijos.

Color

Los cambios partieron de la paleta de colores utilizada, siendo esta muy intensa, en algunos casos no causando nada de contraste con el personaje principal o con los elementos que en él aparecen. En ocasiones los colores tomaban más protagonismo y llegaba a opacar por completo la disposición de los elementos situados en sus respectivos lugares.



Se usó esta propuesta de paleta, siendo colores (pasteles), desaturados, tonalidades carentes de intensidad, usando una gama amplia para su uso en los recursos gráficos, sobre todo en los fondos y su mezcla con la trama que fue tratada para la textura a referencia de legos.



Tipografía

Se cambió el uso de la tipografía, propuesta en los bocetajes anteriores para títulos, sustituyéndola por Monserrat, usando su morfología, robusta, con mayor fuerza para la transmisión de los mensajes.

Esta tipografía fue colocada también para que la lectura fuera más entendible, además de brindarle más tiempo para su lectura en pantalla y se lograra ir acorde a lo mencionado por el personaje animado. Se utilizó la tipografía, para enfatizar textos de mayor relevancia y de mayor entendimiento.



Fig. 70: Uso de tipografía Opens Sans

Textos

En el guion se produjeron cambios a partir de la evaluación de los terapeutas donde, brindaron su conocimiento y experiencia, con cada uno de los pacientes y con el lenguaje adecuado para poder tratarlos sin usar palabras complicadas y adaptadas para todo criterio.

Escenas

Al tener cambios en el guion, se modificó todo el video para poder casar los nuevos clips y reducir los anteriores sin causar ningún tipo de desfase en ellos o confusión al momento de su reproducción.

Transiciones

A comentario personal de uno de los profesionales del diseño, se agregaron a cada una de las escenas transiciones de tipo líquido con efecto de sonido, para seguir captando la atención de los involucrados o espectadores y no con los cambios seguidos, se perdiera la misma, sino todo lo contrario, ocasionando sonidos diferentes y variaciones. Las transiciones se adaptaron a la misma paleta de color utilizada y administrada para que se colocara la transición del color de la próxima escena a ser puesta en juego.

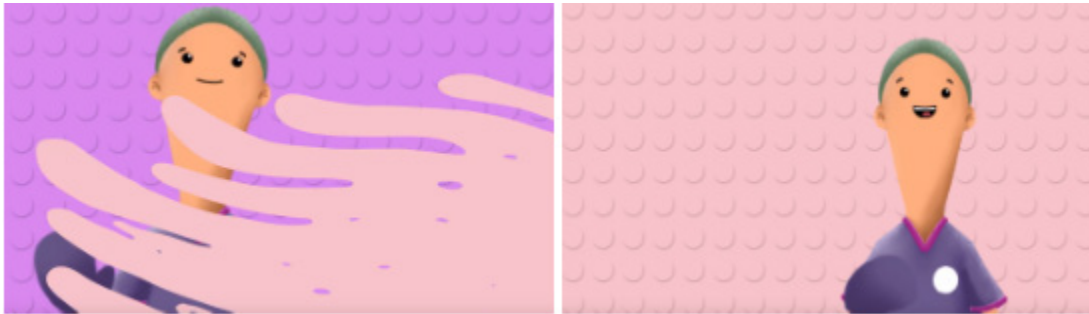


Fig. 71: Uso de transiciones, para cambio de escenas

Escenas del material trabajado

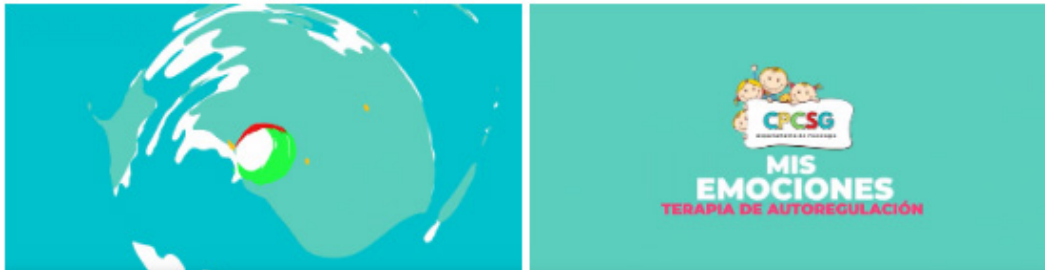


Fig. 72: Escena de video 00, video emociones.

Escena 00: Introducción al programa de terapia de autorregulación emocional

Duración de la escena: 5 segundos

Encuadre: Plano general

Diálogo: --

Animación: Transición Liquil, Órbita en escala, Movimiento de texto Kinetic.

Descripción de texto: Mis emociones, Terapia de Autorregulación - Clínica del Niño Sano

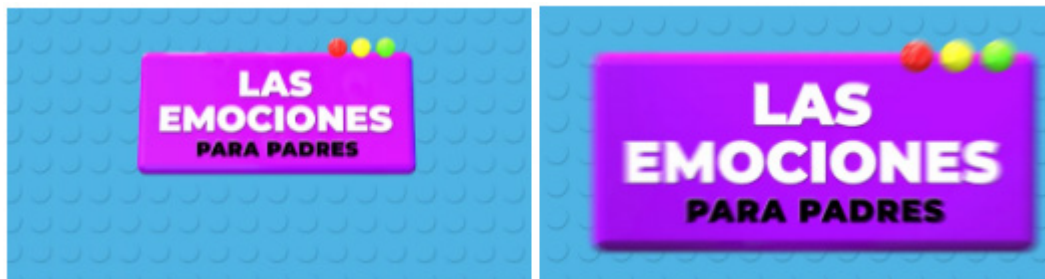


Fig. 73: Escena de video 01, video emociones.

Escena 01: Nombre del tema a tratar - Enfocado al grupo objetivo (para padres)

Duración de la escena: 4 segundos

Encuadre: Plano general

Diálogo: --

Animación: Rebote y cambio de escala, transición fade.

Descripción de texto: Las Emociones - Para padres

Música: Cool Kids - Envato Elements

Sin cambios.

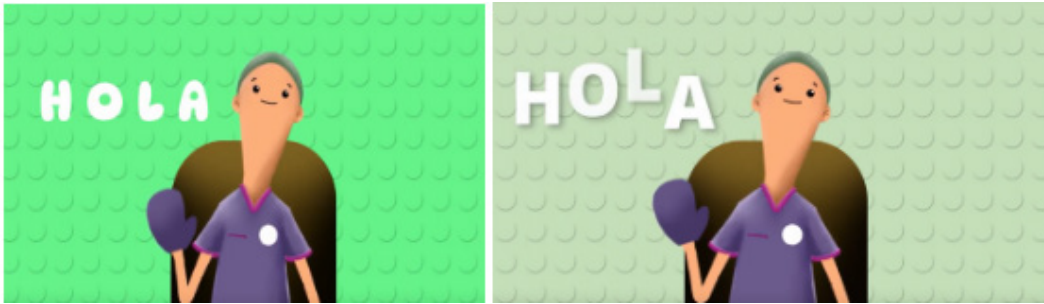


Fig. 74: Escena de video 02, video emociones.

Escena 02: Presentación del personaje y del tema

Duración de la escena: 8 segundos

Encuadre: Plano medio, Central.

Diálogo: Hola, ¿cómo están?, Hoy hablaremos sobre la importancia de las emociones (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements

Cambios notorios, en la tipografía utilizada y efectos de sombras para



Fig. 75: Escena de video 03, video emociones.

Escena 03: Tema

Escena 02: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: Plano medio, Orientado a la izquierda. Balanceado con el texto, simétricamente.

Diálogo: (Cambio de texto en el guion), Una emoción es una respuesta que como seres humanos experimentamos ante los sucesos de la vida.

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements

Cambios en tipografía y distribución de texto por oración y no por párrafo. Desaturación de color en el recurso del plano del fondo.



Fig. 76:
Escena de
video 04,
video emo-
ciones.

Escena 04: Tema (escena eliminada)

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: Primer plano, orientado a la derecha.

Diálogo: Amenaza o desequilibrio con el fin de poner en marcha los recursos a su alcance para controlar la situación. (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements



Fig. 77: Escena de video
05, video emociones.

Escena 05: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: Plano medio largo, Central.

Diálogo: Las emociones son propias del ser humano. Se clasifican en positivas y negativas (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements

Cambios en tipografía y distribución de texto por oración y no por párrafo. Cambio de tonalidad para poder distribuir sin que los colores sean repetidos en las escenas de cada uno de los fondos representados.

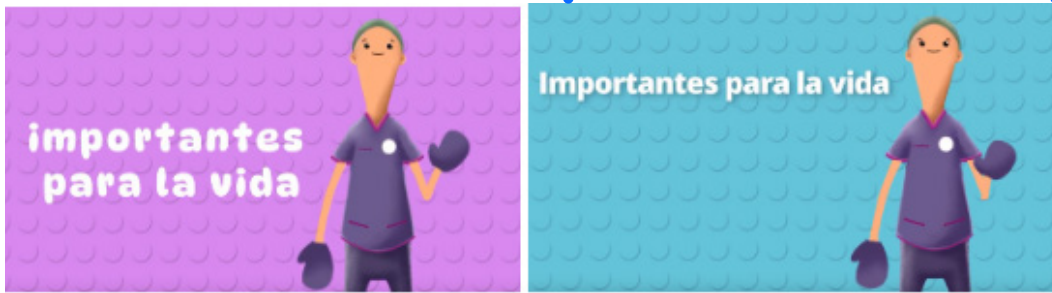


Fig. 78: Escena de video 06, video emociones.

Escena 06: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: Plano americano, orientado a la derecha.

Diálogo: Las emociones son propias del ser humano. Se clasifican en positivas y negativas (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements

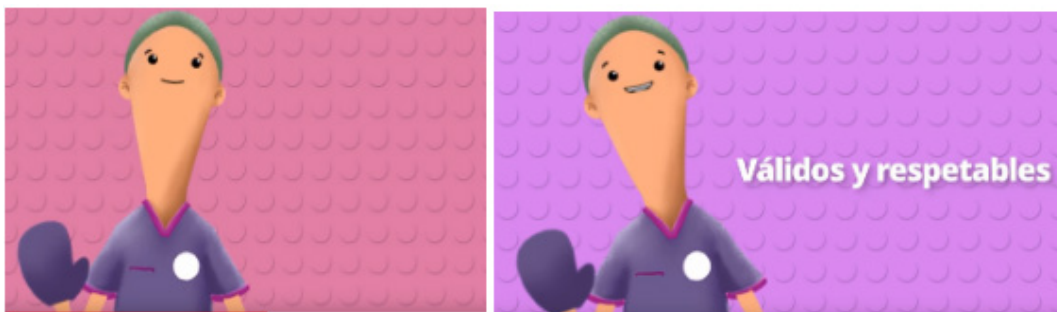


Fig. 79: Escena de video 07, video emociones.

Escena 07: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: Primer plano, orientado a la izquierda.

Diálogo: El niño puede conocerse a sí mismo, aceptar sus estados emocionales y comprenderlos como válidos y respetables.

Es muy importante para el desarrollo social del niño. (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements





Fig. 80: Escena de video 08, video emociones.

Escena 08: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: (plano americano, centrado).

Diálogo: Para comenzar a explicar las emociones a los niños es esencial conocer las emociones básicas,). Es muy importante para el desarrollo social del niño.

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements

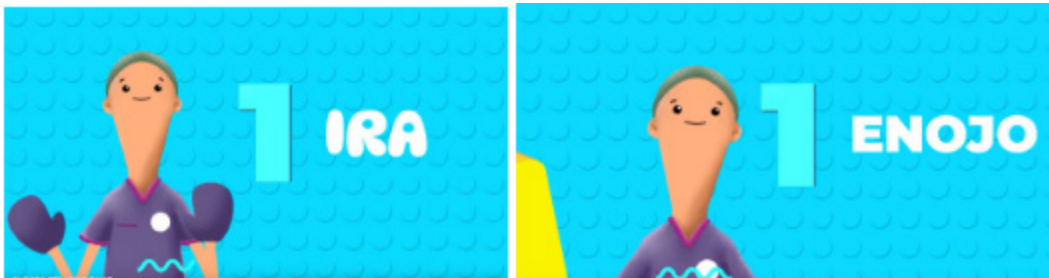


Fig. 81: Escena de videos 09 - 13, video emociones.

Escena 09, 10, 11, 12, 13: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: plano medio, orientado a la izquierda.

Diálogo: Son las más recurrentes y con las que se experimenta la mayor parte del tiempo, y son la base de los demás estados emocionales.

Enojo (se cambió la palabra)

Miedo

desagrado (disgusto)

tristeza

alegría

sorpresa

(Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje. Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements

Cambios en el texto del guion, en tipografía y distribución de texto por oración y no por párrafo. Sin cambios al color.



Fig. 82
Escena de
video 14,
video emo-
ciones.

Escena 14: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: plano medio largo, centrado.

Diálogo: Aprovecha situaciones reales para explicarle a los niños, las emociones, trata de ayudar a reconocerlas, pon nombre y dile que es completamente normal sentirse de esa manera. Deja que se relaje y que hable de su emoción. Recuerda no:

evitarlas, minimizarlas, reprimirlas, ignorarlas, juzgarlas, (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

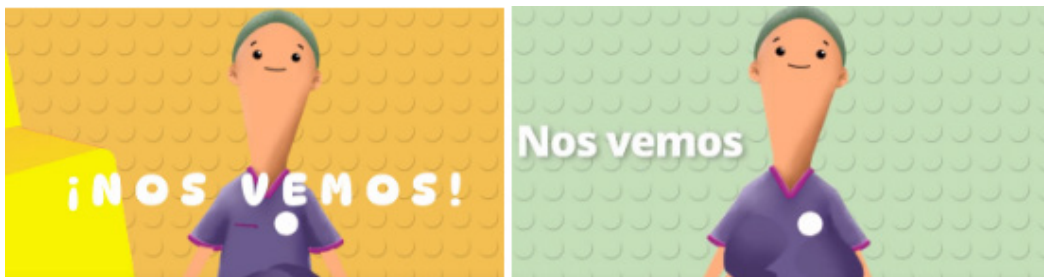


Fig. 83: Escena de video 15, video emociones.

Escena 15: Tema

Duración de la escena: 6 segundos

Encuadre: plano medio, centrado.

Diálogo: Espero haya sido de tu agrado, Nos vemos (Voz en off)

Animación: Caída de texto, Animación de personaje.

Descripción de texto: Hola, las emociones.

Música: Cool Kids - Envato Elements

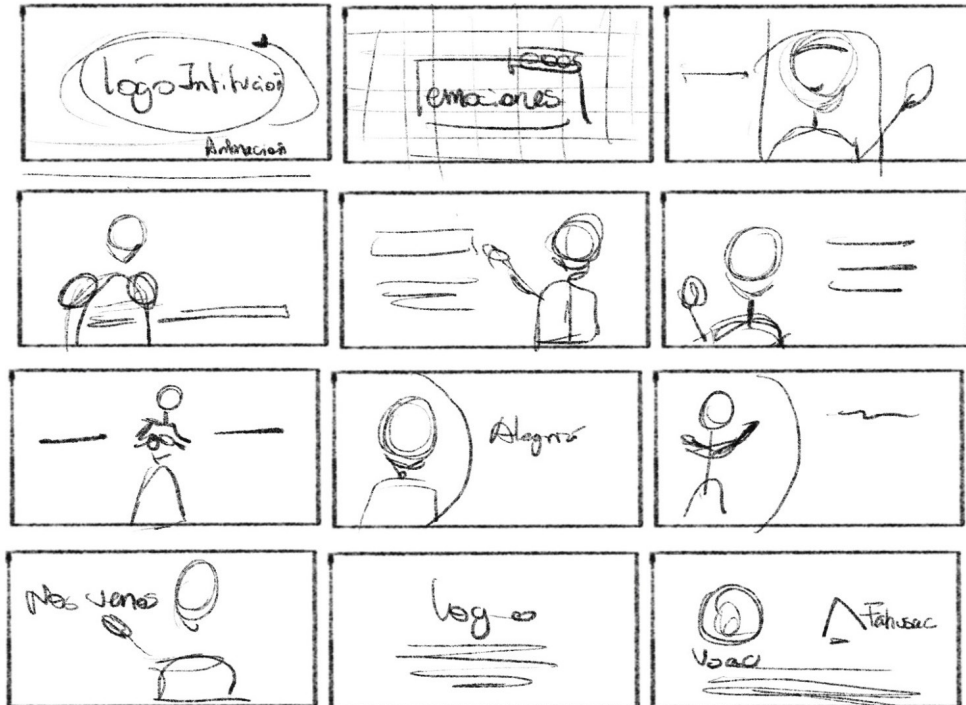


Fig. 84: Story Board video emociones, padres.

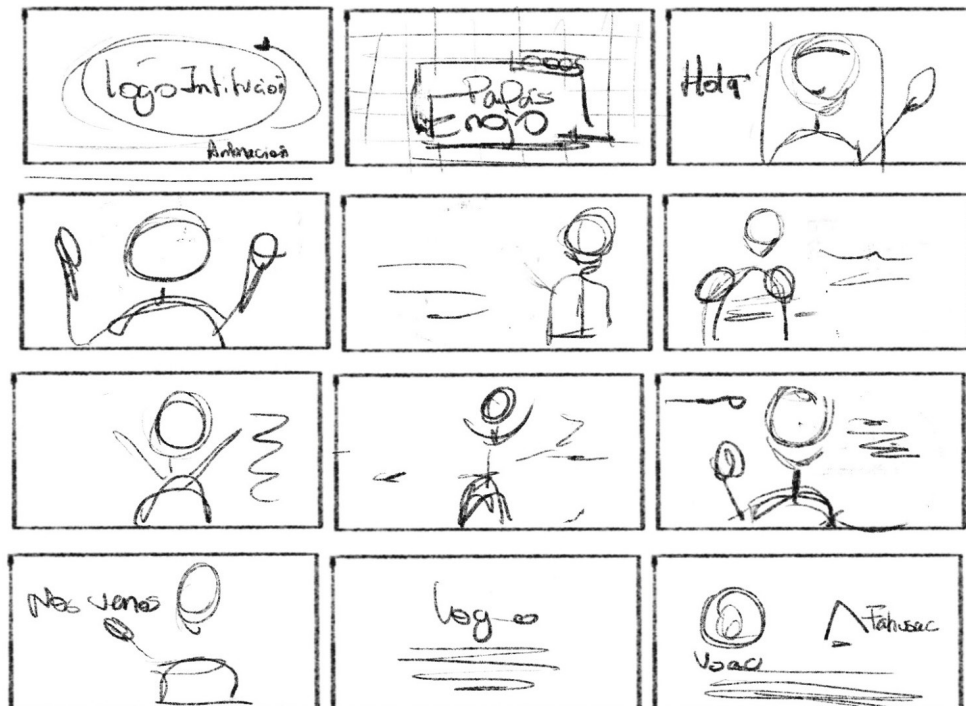


Fig. 85: Story Board video enojo, padres.

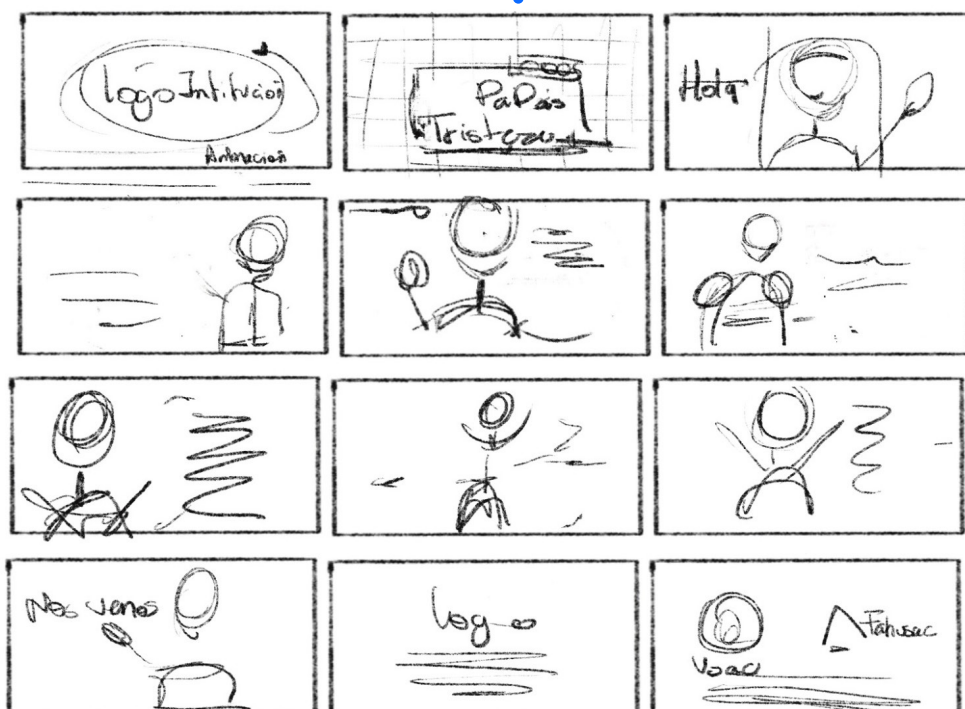


Fig. 86: Story Board video tristeza, padres.

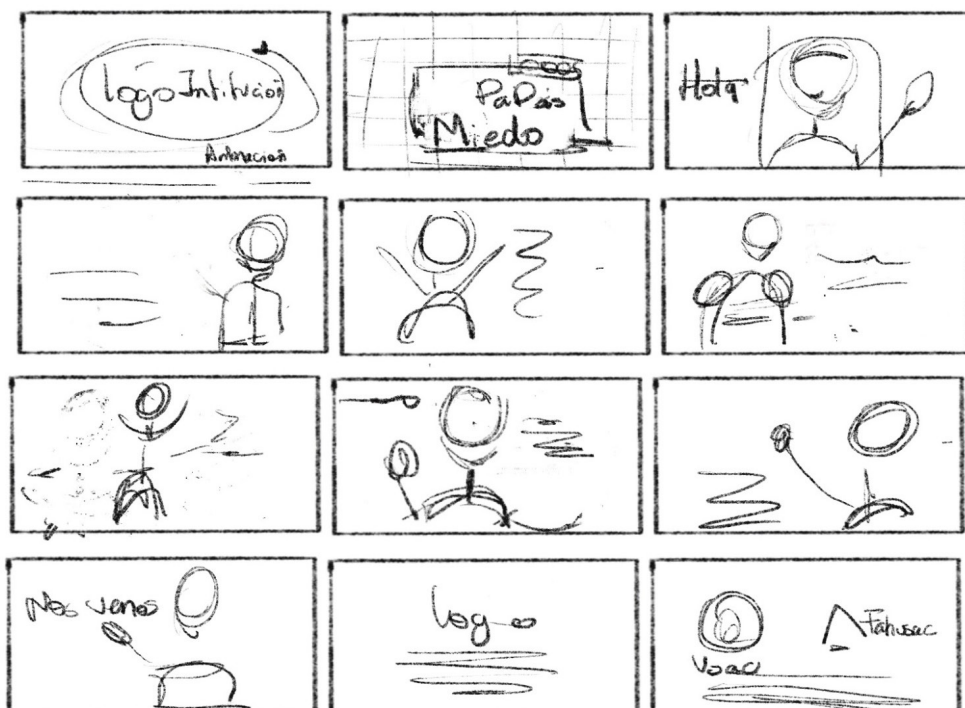


Fig. 87: Story Board video miedo, padres.

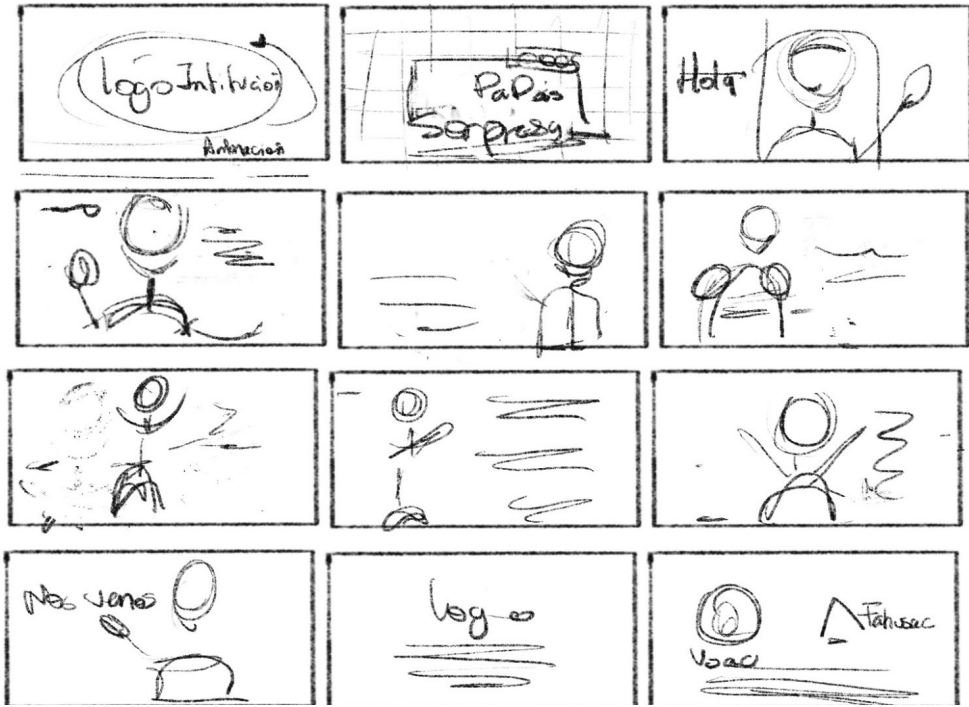


Fig. 88: Story Board video sorpresa, padres.

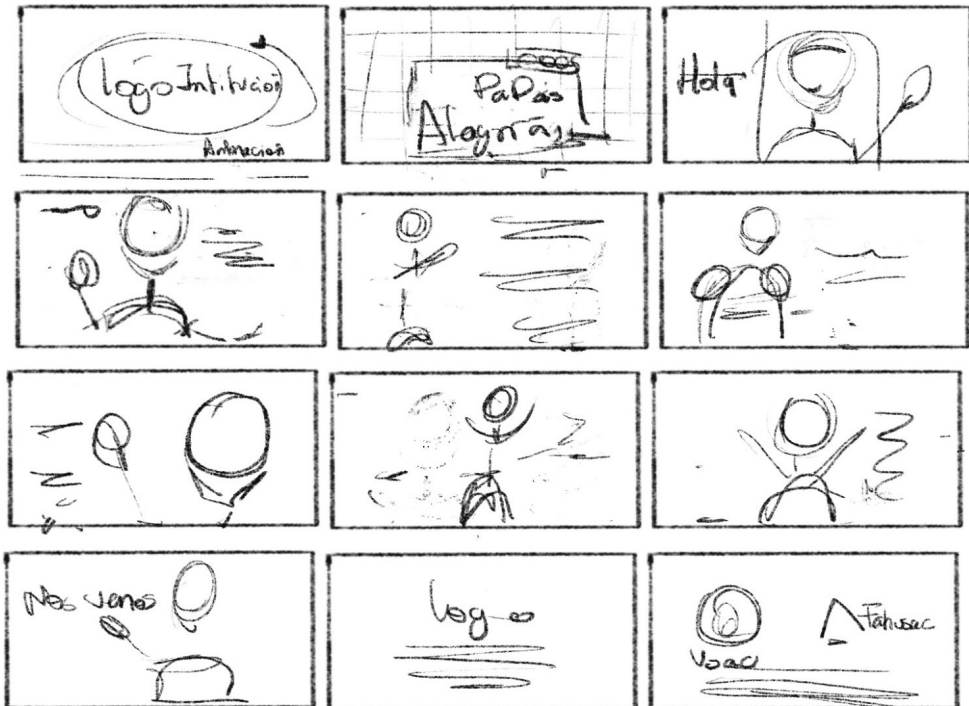


Fig. 89: Story Board video alegría, padres.

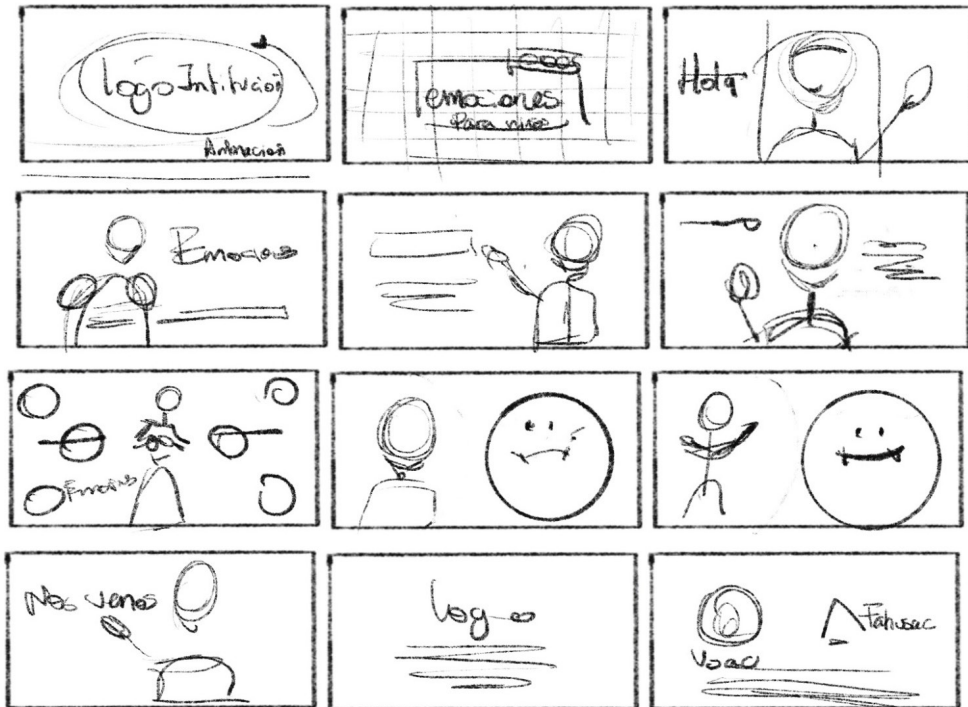


Fig. 90: Story Board video emociones, niños.

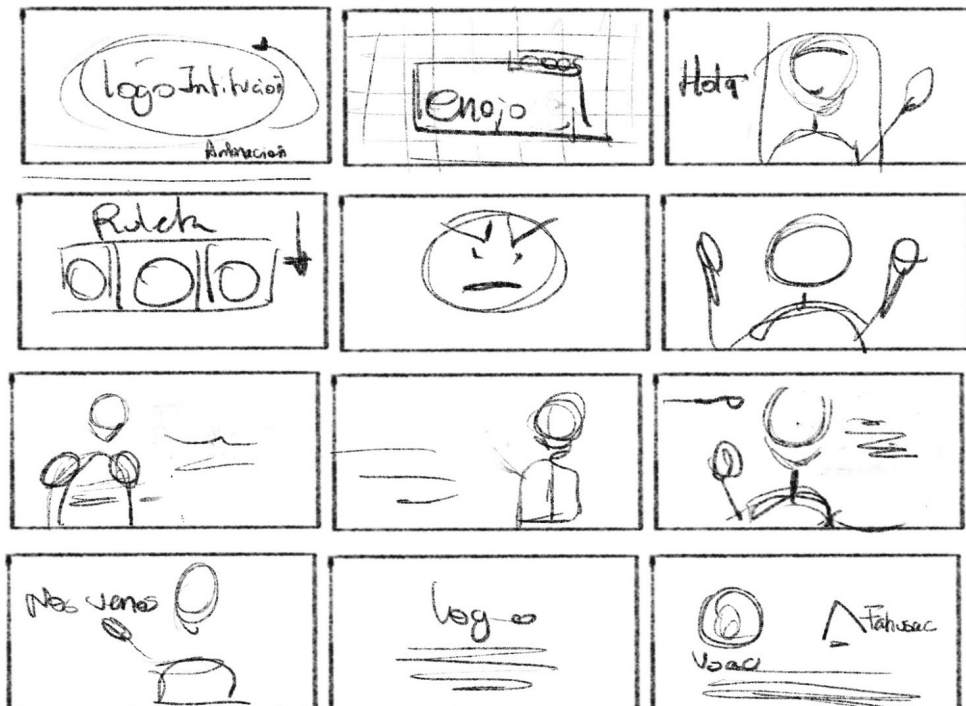


Fig. 91: Story Board video enojo, niños.

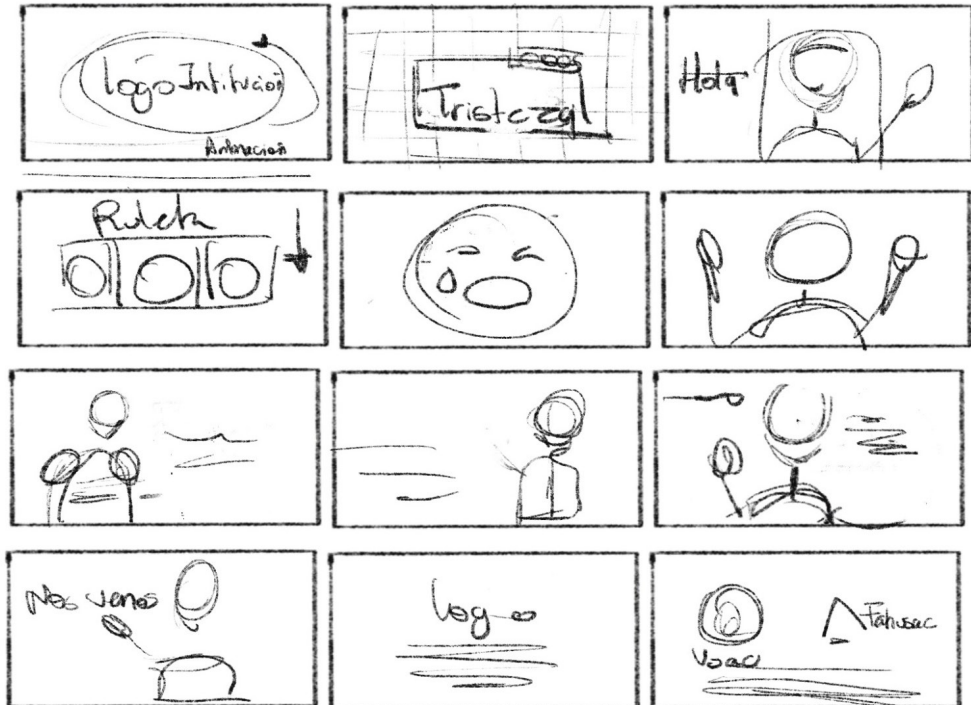


Fig. 92: Story Board video tristeza, niños.

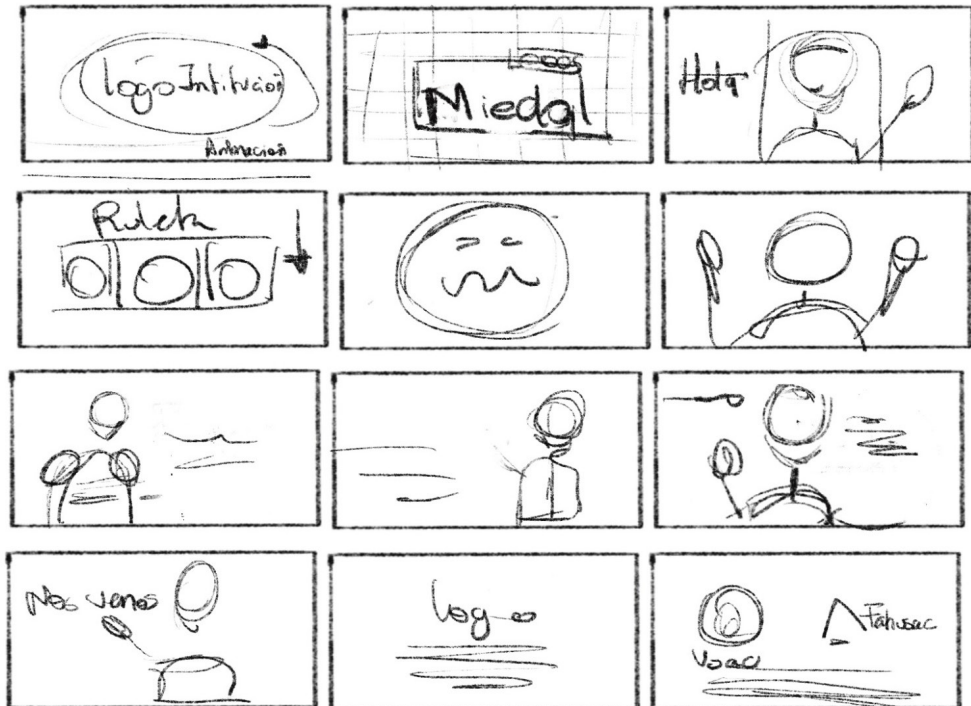


Fig. 93: Story Board video miedo, niños.

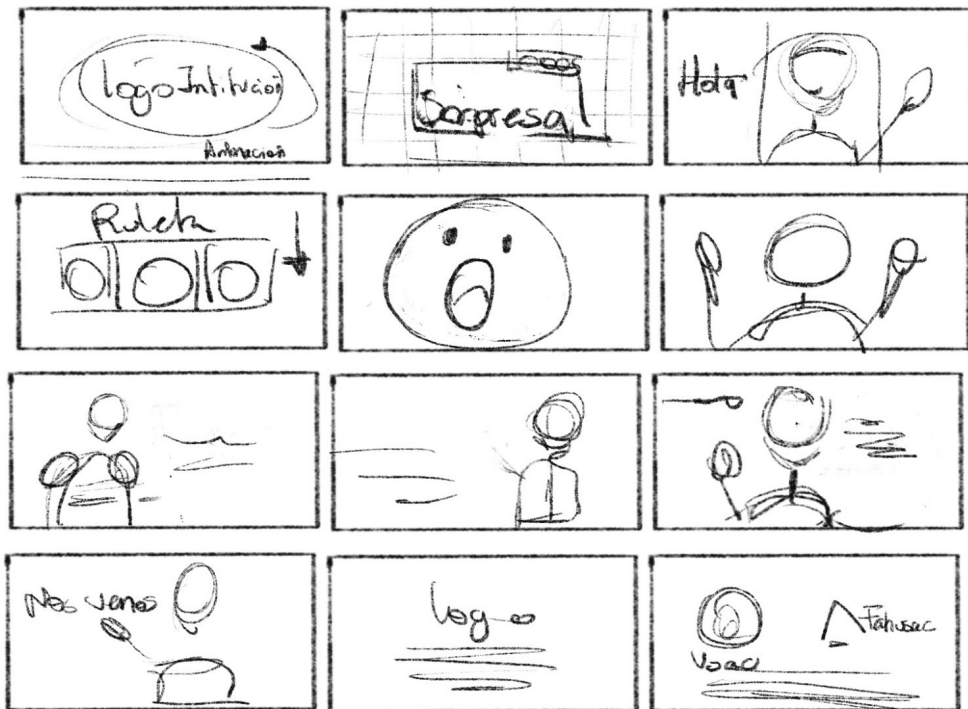


Fig. 94: Story Board video sorpresa, niños.

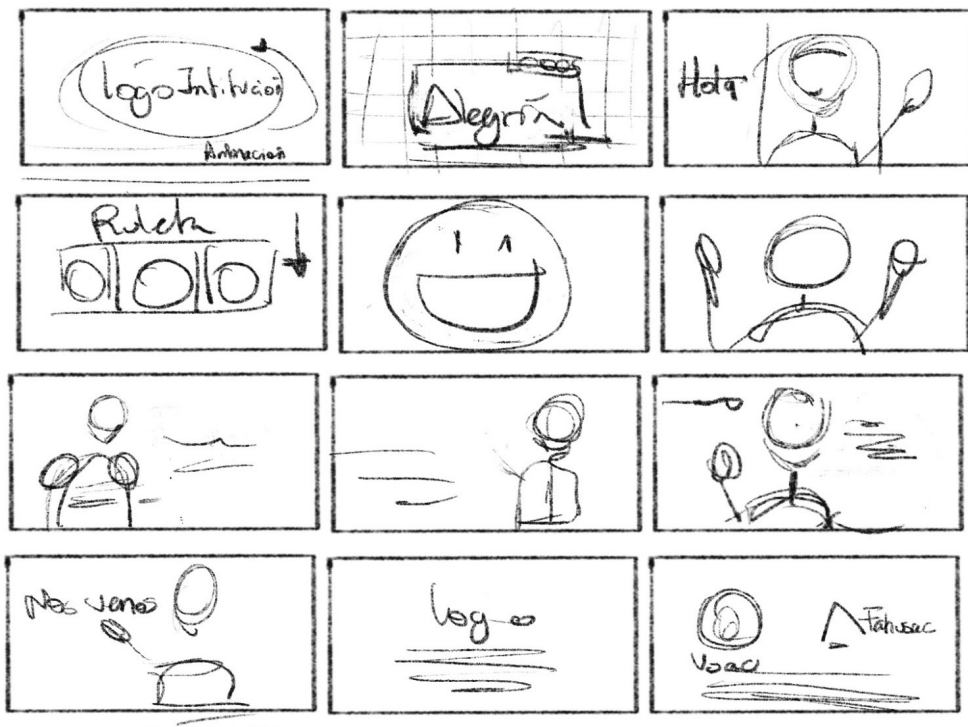


Fig. 95: Story Board video alegría, niños.

6.3.2 VALIDACIÓN DE NIVEL 3

Validación con Grupo Objetivo (ver anexo 11):

Se realizó una encuesta digital, por medio de formularios de Google, la cual se trasladó a padres de familia, a quienes se les preguntó si ellos tienen hijos, la cantidad de sus hijos y si entre sus hijos, si las edades comprenden entre 3 a 6 años, de esta manera evaluar y validar de mejor manera a los 2 grupos objetivos.

La validación se realizó a 20 personas, tomando una muestra adecuada para la confirmación de códigos.

Criterios a evaluar:

- Contenido y mensaje
- Entendimiento de la tipografía
- Calidad de la ilustración
- Paleta cromática
- Calidad de personaje
- Distribución de los elementos

Valery Morales	Kennia Reyes
Evelyn Fuentes	Norma López Castillo
Carla	Débora de la Cruz
Luz Noriega	Anatilde
Andrea Lisseth Quevedo Carias	Jennifer Sarahi de León
Jennifer Tampan	Karina
Keyli Martinez	Madai Higueros
Jaimmy Contreras	Toral Higueros
Diana Mariel Figueroa Pérez	Brenda Melendez
Melissa	Heidy

Análisis de resultados

Aspectos a evaluar	Resultados
Contenido y mensaje	Es entendible y claro el mensaje, además de ser de utilidad e interesante
Entendimiento de la tipografía	Es comprensible.
Calidad de la ilustración	Es de total interés y llama la atención.
Paleta cromática	Es más aceptable, aun habiendo un último color a cambiar por la semejanza al color de la piel del personaje.
Calidad de personaje	Excelente
Distribución de los elementos	Cada elemento se complementa con los demás.

Tabla 03: Descripción de piezas

Toma de decisiones

Se abordará el cambio del color que no resuelve la diferencia de contrastes en las escenas donde se utiliza, sustituyéndolo por alguno de la misma lista que no haga que se repita con otro.

6.4 Propuesta final

Presentación final de la pieza diseñada

Para la presentación final se fundamenta todas las decisiones y elementos que se utilizaron en la línea gráfica para la institución y su reproducción digital.

Concepto creativo

“Otra forma de aprender”

Fundamentación

En momentos del diario vivir, se comparte el sentimiento de aburrimiento o distracción con actos que por mucho o poco ayudan a un desconocimiento del aprendizaje. Pero como ayuda se puede remitir a la observación e imitación. En el caso de los niños, cuando la distracción se apodera del momento, es de suma importancia moderar el aprendizaje por medio de observación a conductas ajenas, positivas.

Por eso “Otra forma de aprender” encaja perfectamente, brindando que por medio de una mimesis a partir de recursos audiovisuales, sea propiciado el acercamiento, brindando mayor atención del mensaje a través de personajes que sean amistosos y divertidos.

El concepto y premisas de diseño establecidas previamente, responden a las necesidades visuales que los grupos objetivo necesitan para comprender el contenido de los audiovisuales.

Composición

El uso de la composición fotográfica y de imagen fue trabajada con puntos principales de atención y planos que refuerzan el mensaje:

Plano general

Primer plano

Plano americano

Plano detalle

Primerísimo primer plano.

Este tipo de encuadres permite enfocar la acción que se va a representar en la toma del audiovisual, dándole más importancia a la acción que realiza nuestro personaje e interacción del mismo con los recursos gráficos.

Paleta cromática

El uso de la composición fotográfica y de imagen fue trabajada con puntos principales de atención y planos que refuerzan el mensaje:

- Plano general
- Primer plano
- Plano americano
- Plano detalle
- Primerísimo primer plano.



Tipografía

La tipografía es fundamental, ya que está aplicada para reflejar dinamismo y seguridad con los que transmite el mensaje a cada al grupo objetivo, para los audiovisuales sé utilizó la tipografía sans serif Open Sans.



Fig. 96: Tipografía

Animación

La animación es dinámica y variada, al inicio de cada video se maneja en pequeños movimientos en la marca de la institución y el nombramiento de cada portadilla en su video como introducción, en el transcurso de este, incrementa el movimiento.

Las escenas inician despacio y van cambiando todo el contexto en el transcurso de su paso, de esta manera se maneja la animación de texto, forma e imagen; la animación tiene más movimiento y dinamismo, no por eso crea inestabilidad en la información y mensaje.

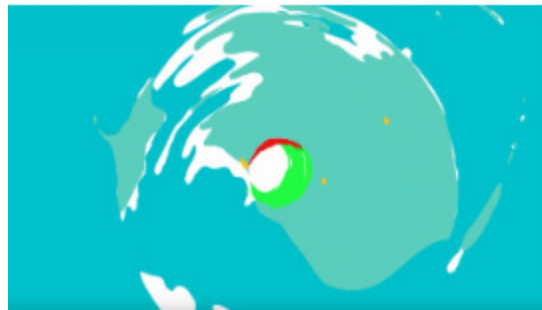


Fig. 97: Animación

Transiciones

Las transiciones son de tipo líquido, con efecto de sonido, para seguir captando la atención de los involucrados o espectadores y no con los cambios seguidos, ocasionando diferentes variaciones. Las transiciones se adaptaron a la misma paleta de color utilizada y administrada a la escena que le corresponda. Son movimientos fluidos y de poca duración para causar efecto de distracción.



Fig. 98: Transición

Soporte

Los audiovisuales son materiales para uso de redes sociales y plataformas digitales (YouTube, Vimeo y TV) por lo cual utiliza el formato de video H264 .mov o mp4, para ser reproducido en los distintos medios.

El formato .mov o mp4 permite al usuario interactuar con el material de una manera sencilla y fácil de utilizar, además, es un formato que no ocupa demasiado espacio y no dificulta la reproducción en distintos dispositivos móviles.

Los audiovisuales de acompañantes y de los pacientes son materiales que van en diferentes playlists para su reproducción a cada grupo objetivo, se pueden reproducir en Facebook, dicho material se comparte a través de la red social con el formato de video mov y/o mp4.

Proporciones

Los audiovisuales: 1280 X 720

Duración: De un minuto a minuto y medio, el tiempo utilizado permite atraer la atención y transmitir la información relevante en un tiempo preciso.

Video 1 Emociones dirigido a padres



Fig. 99: Introducción Video emociones padres.



Fig. 100: Escena 1 video emociones padres.

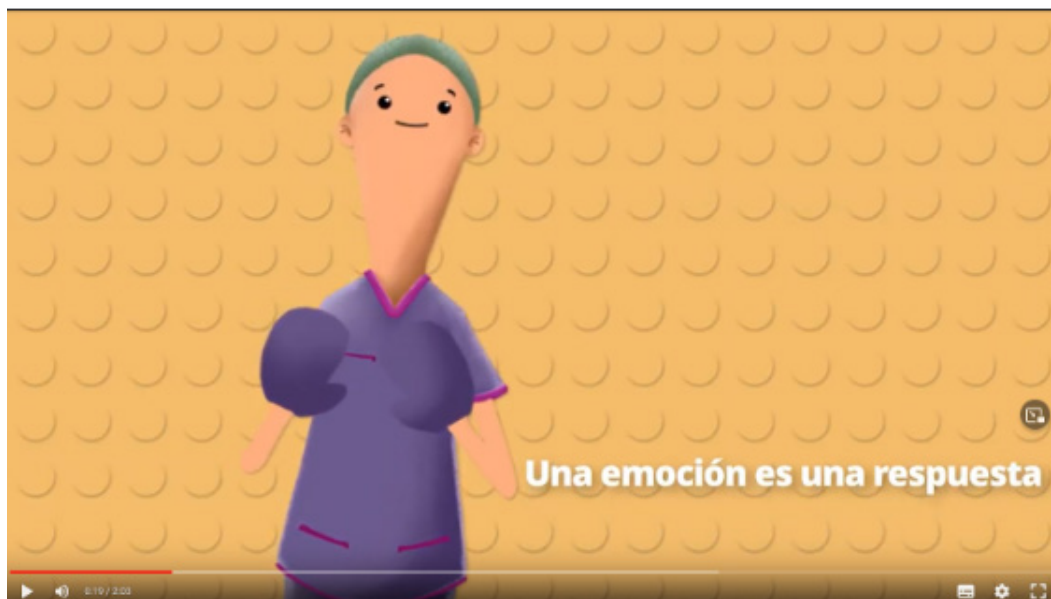


Fig. 101: Escena 2 video emociones padres.

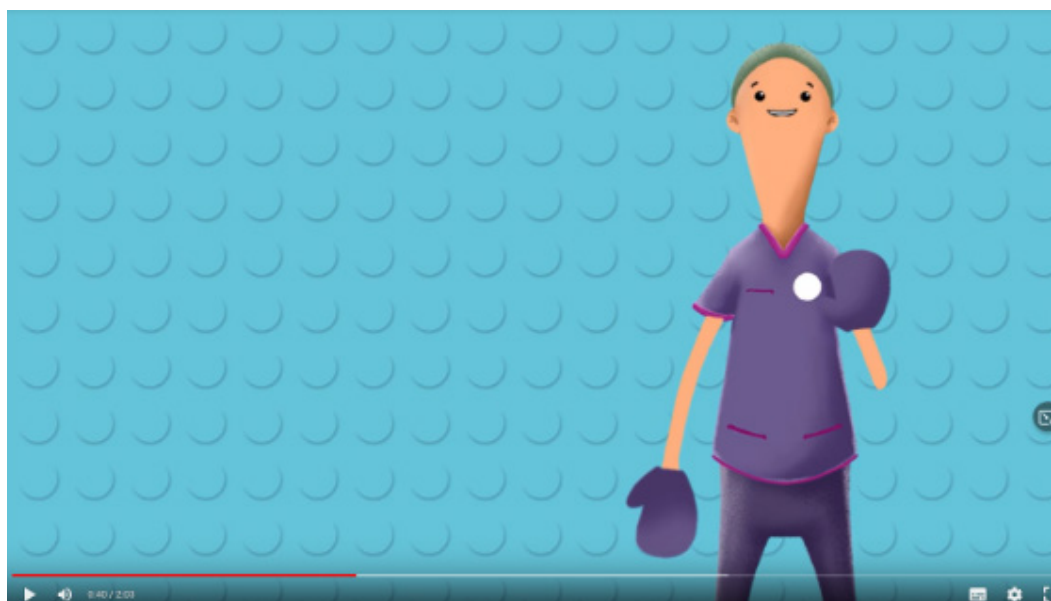


Fig. 102: Escena 3 video emociones padres.

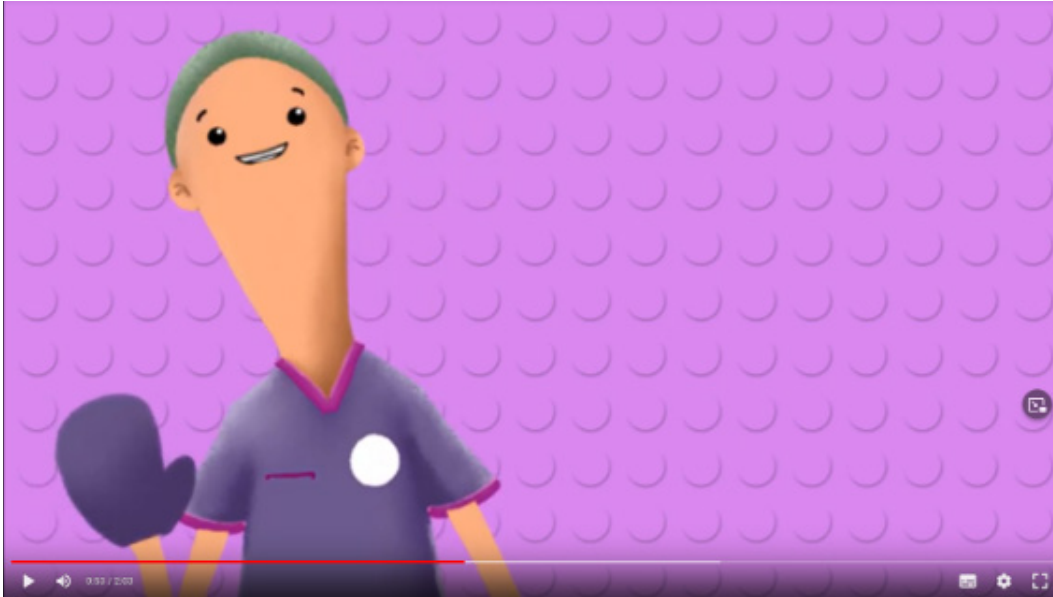


Fig. 103: Escena 4 video emociones padres.



Fig. 104: Escena 5 video emociones padres.

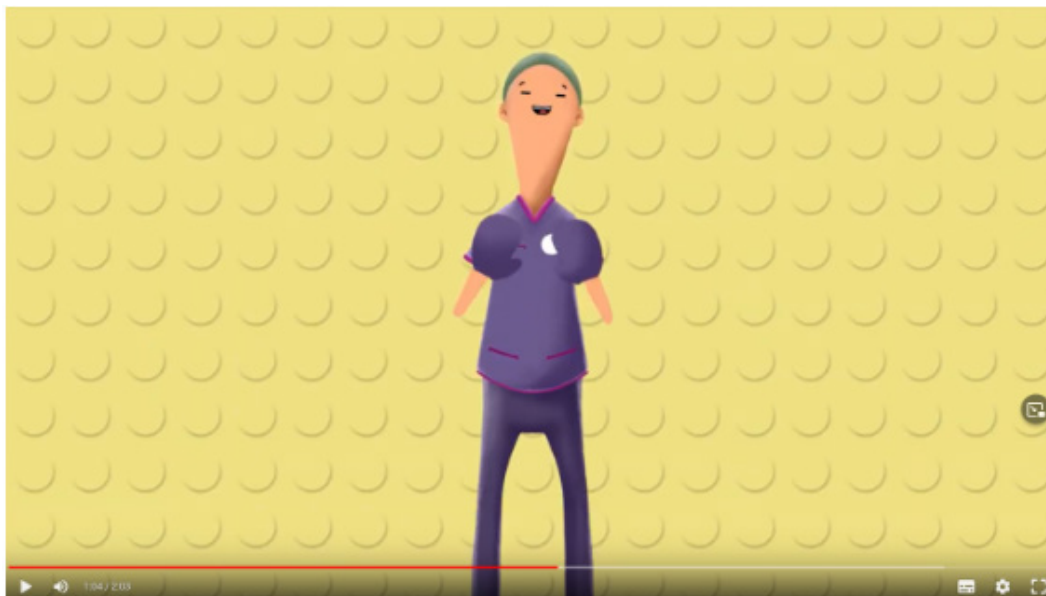


Fig. 105: Escena 6 video emociones padres.



Fig. 106: Escena 7 video emociones padres.

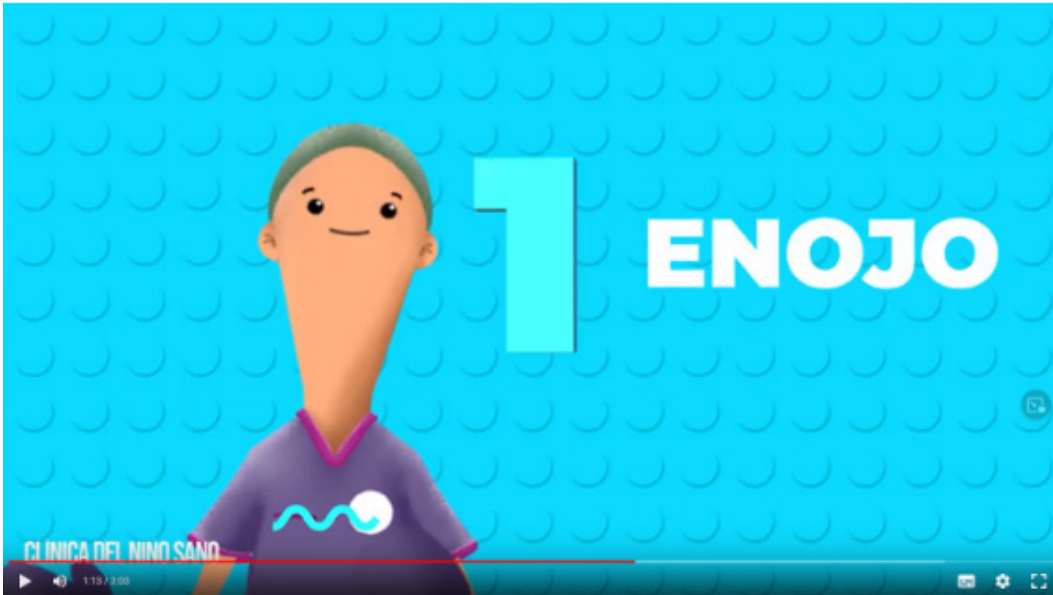


Fig. 107: Escena 8 video emociones padres.



Fig. 108: Escena 9 video emociones padres.



Fig. 109: Escena 10 video emociones padres.



Fig. 110: Escena 11 video emociones padres.



Fig. 111: Escena 12 video emociones padres.



Fig. 112: Escena 13 video emociones padres.



Fig. 113: Escena 14 video emociones padres.



Fig. 114: Escena 15 cierre video emociones padres.

Código Qr

Para visualizar los demás videos para padres, escanear el siguiente código QR



Fig. 115: Código para visualizar todos los videos de padres

https://drive.google.com/drive/folders/1USqGJEmZdr-J9luKnddl9f2LG3ITtHIO0?usp=share_link

Video 1 Emociones dirigido a Pacientes



Fig. 116: Introducción video emociones niños.



Fig. 117: Escena 1 video emociones niños.

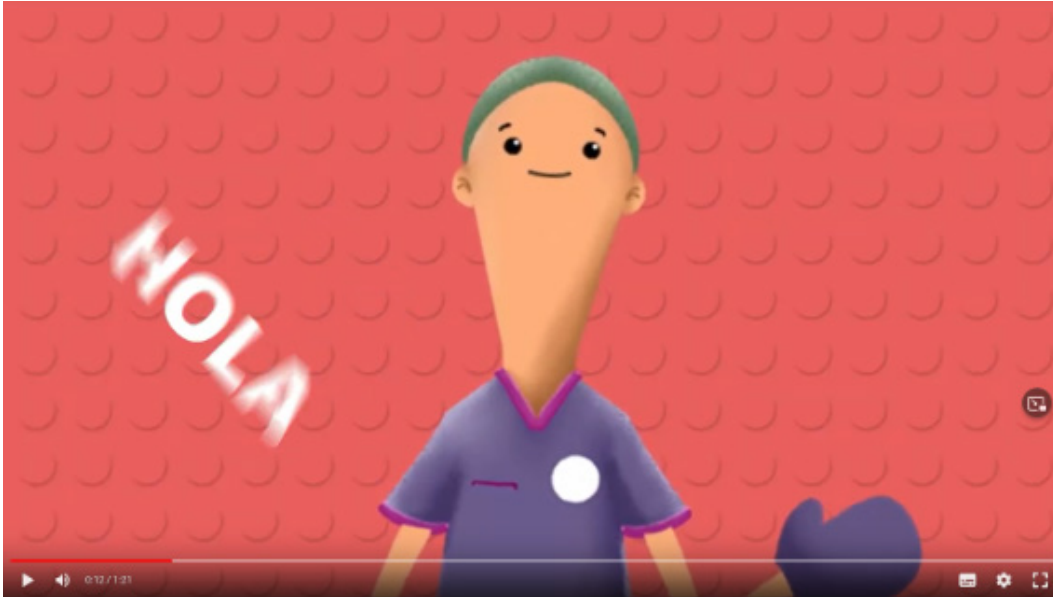


Fig. 118: Escena 2 video emociones niños.



Fig. 119: Escena 3 video emociones niños.



Fig. 120: Escena 4 video emociones niños.



Fig. 121: Escena 5 video emociones niños.

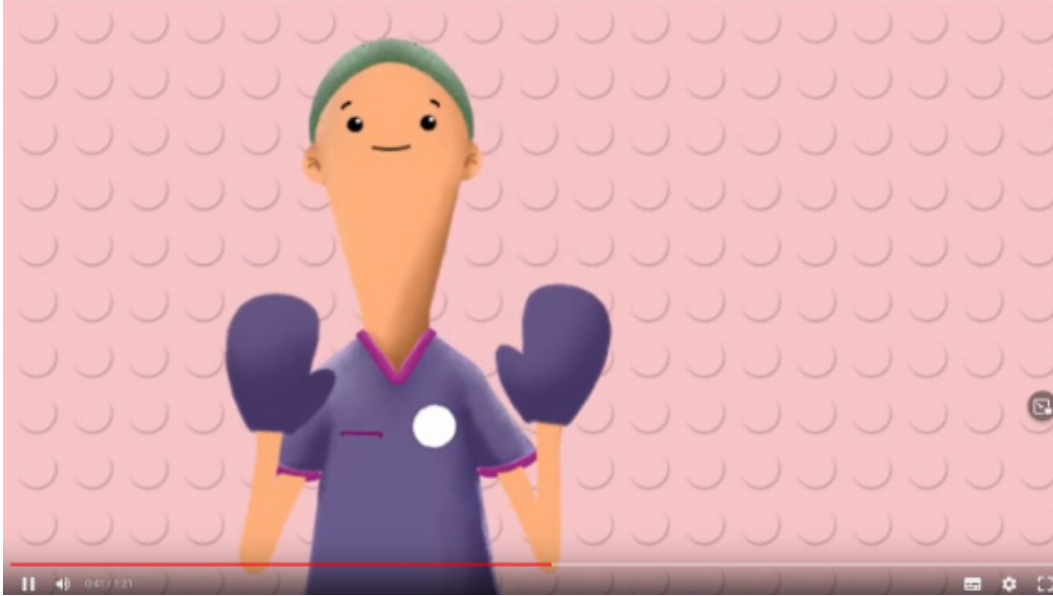


Fig. 122: Escena 6 video emociones niños.



Fig. 123: Escena 7 video emociones niños.

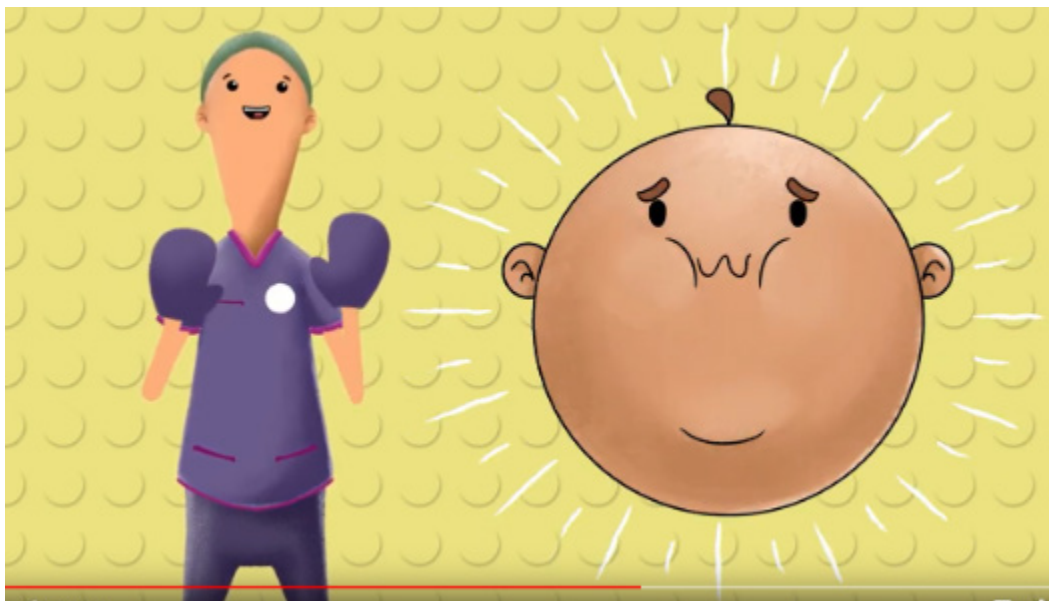


Fig. 124: Escena 8 video emociones niños.



Fig. 125: Escena 9 video emociones niños.



Fig. 126: Escena 10 video emociones niños.



Fig. 127: Escena 10 video emociones niños.



Fig. 128: Escena 11 cierre video emociones niños.

Código Qr

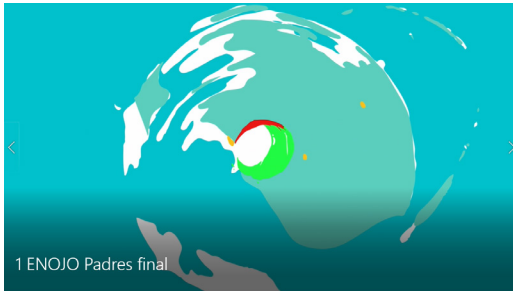
Para visualizar los demás videos para pacientes (niños), escanear el siguiente código QR



Fig. 129: Código Qr Vídeos Pacientes

https://drive.google.com/drive/folders/103nsDW0tU-6VToiN_-OMdfCqIbA3zQlmu?usp=share_link

Producción gráfica



Material audiovisual

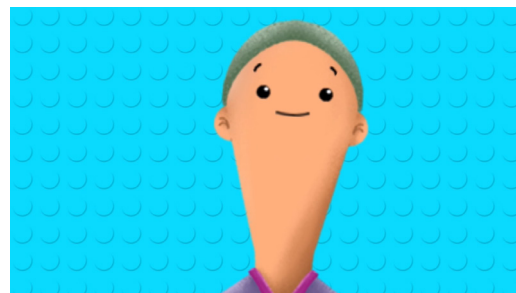
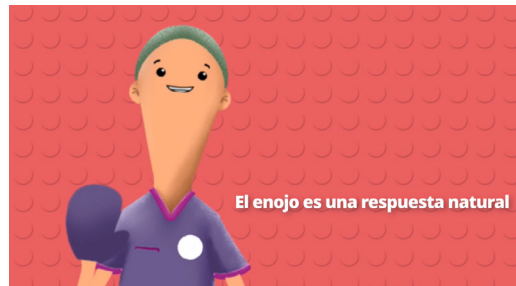


Fig. 130: Video Enojo padres.

Material audiovisual

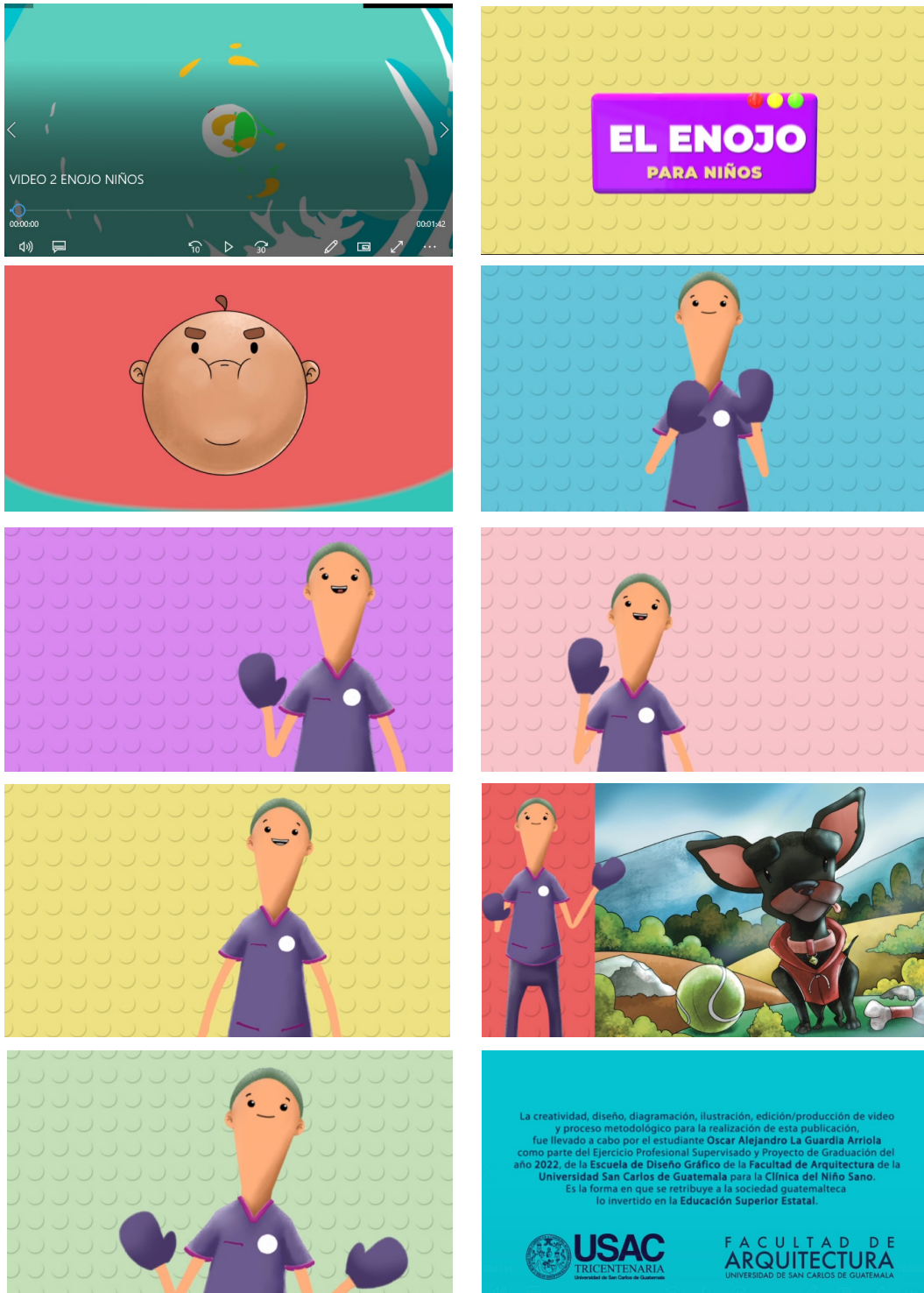
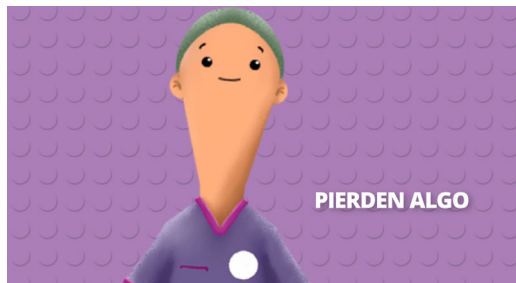
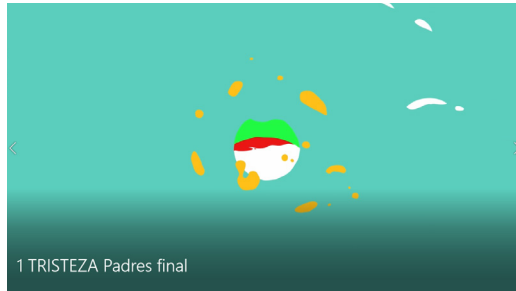


Fig. 131: Video Enojo niños.

Producción gráfica



Material audiovisual

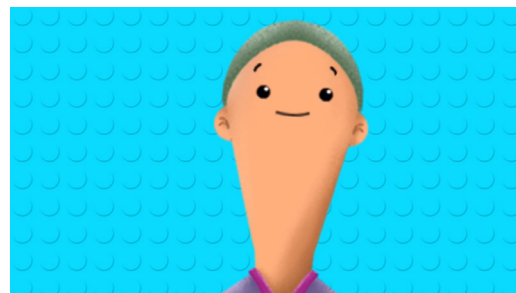
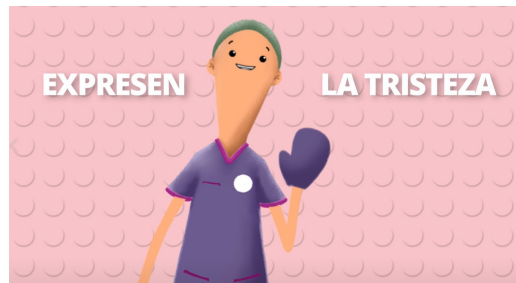
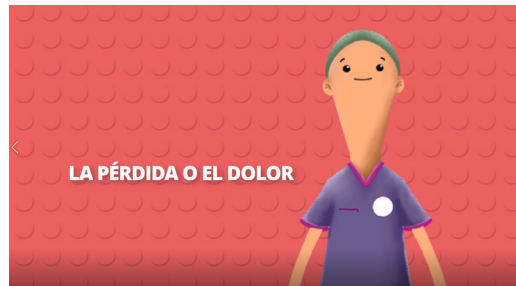
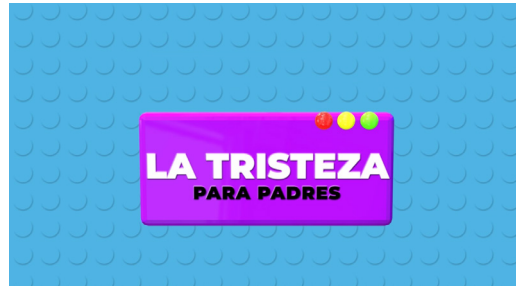


Fig. 132: Video Tristeza padres.

Material audiovisual

Producción gráfica

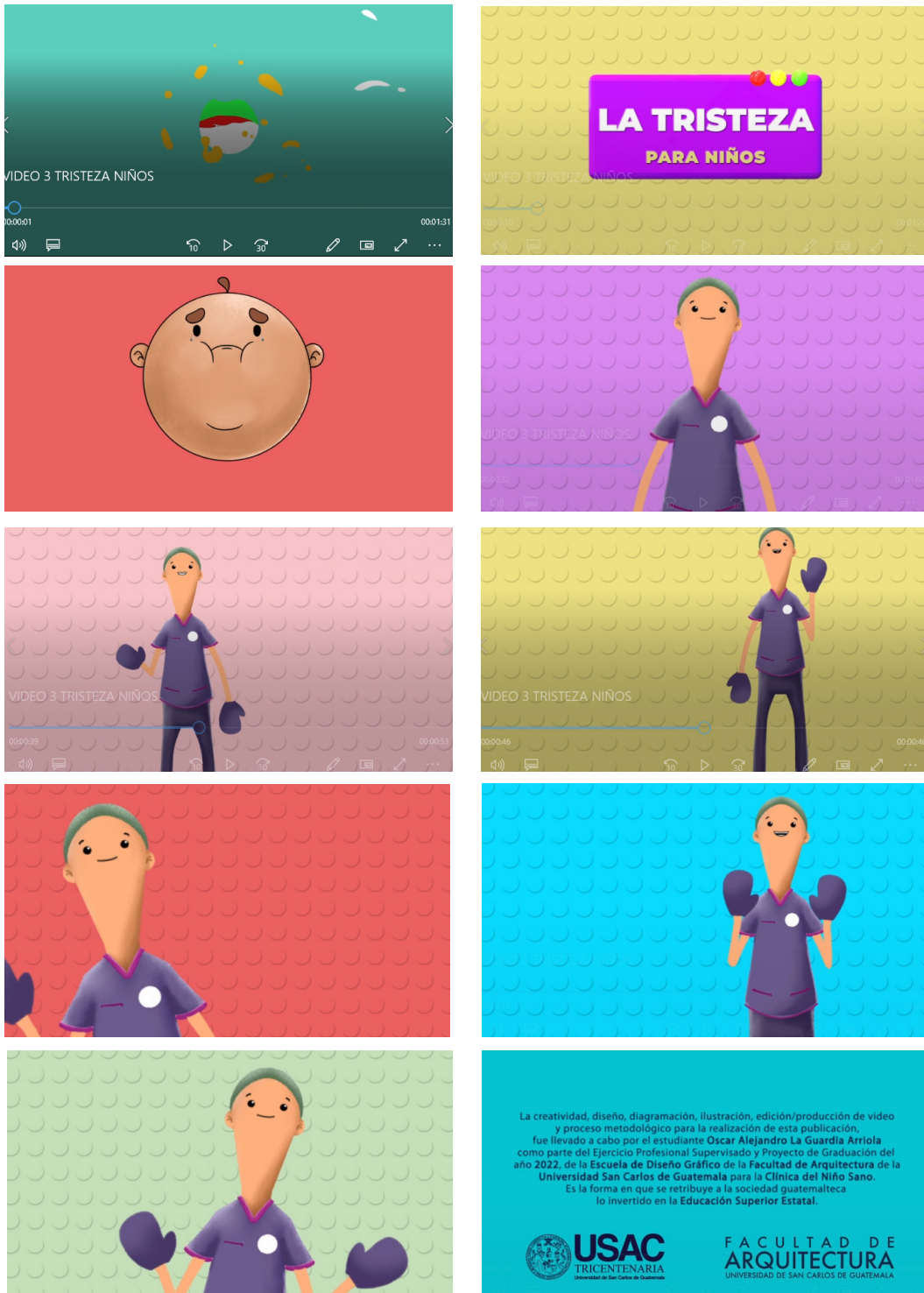
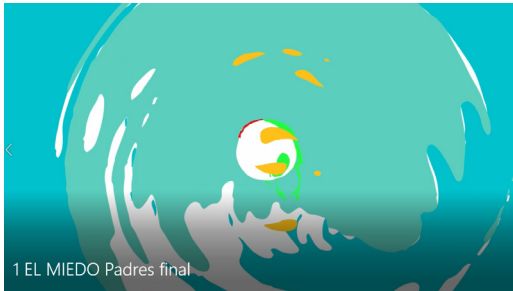


Fig. 133: Video Tristeza niños.

Producción gráfica



Material audiovisual

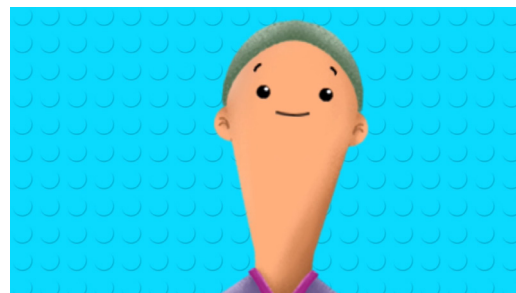
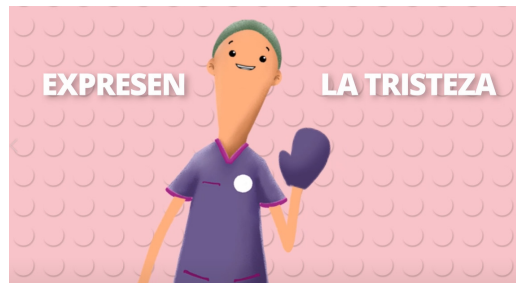


Fig. 134: Video Miedo padres.

Material audiovisual

Producción gráfica

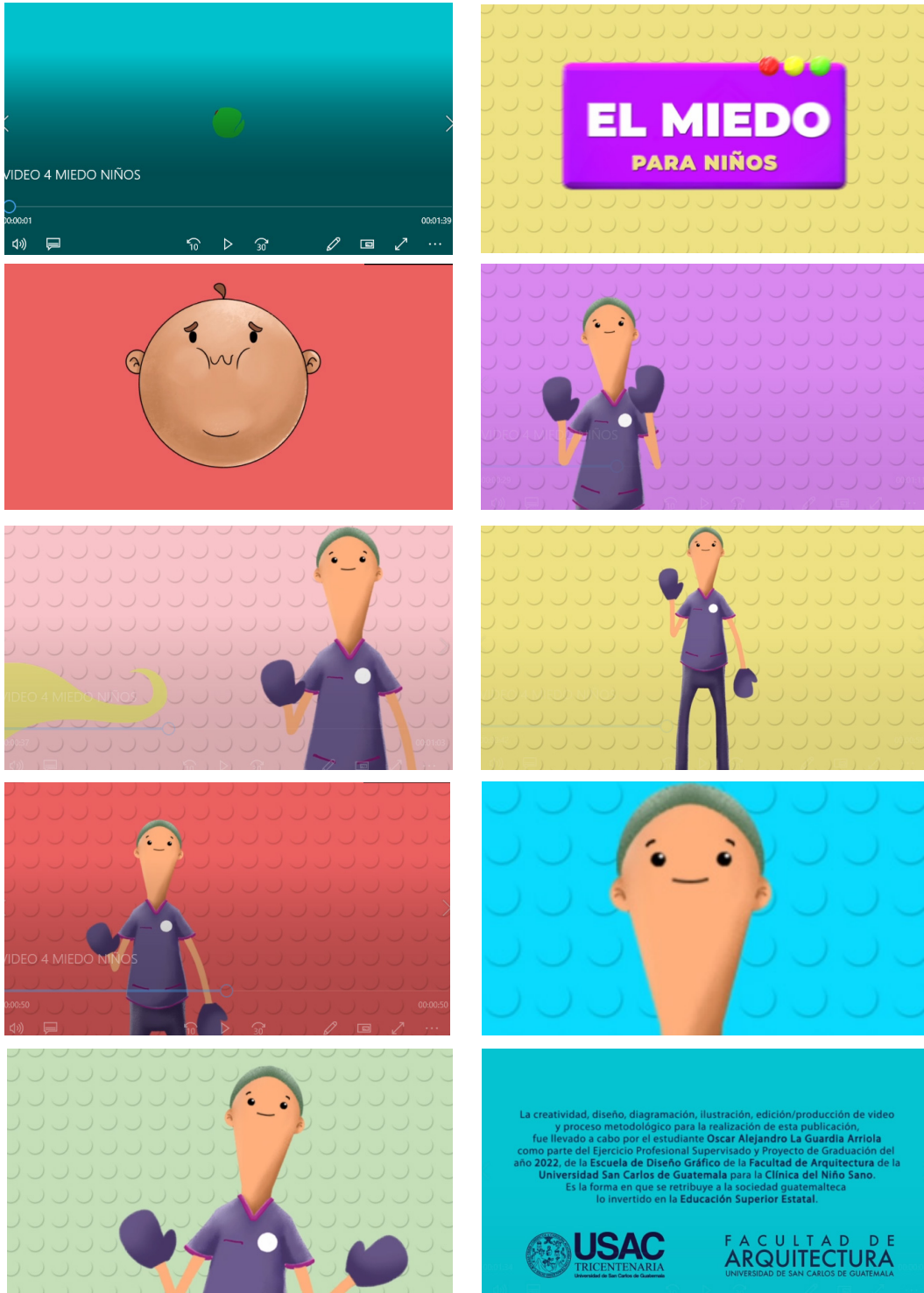


Fig. 135: Video Miedo niños.



Fig. 136: Video Sorpresa padres.

Material audiovisual

Producción gráfica

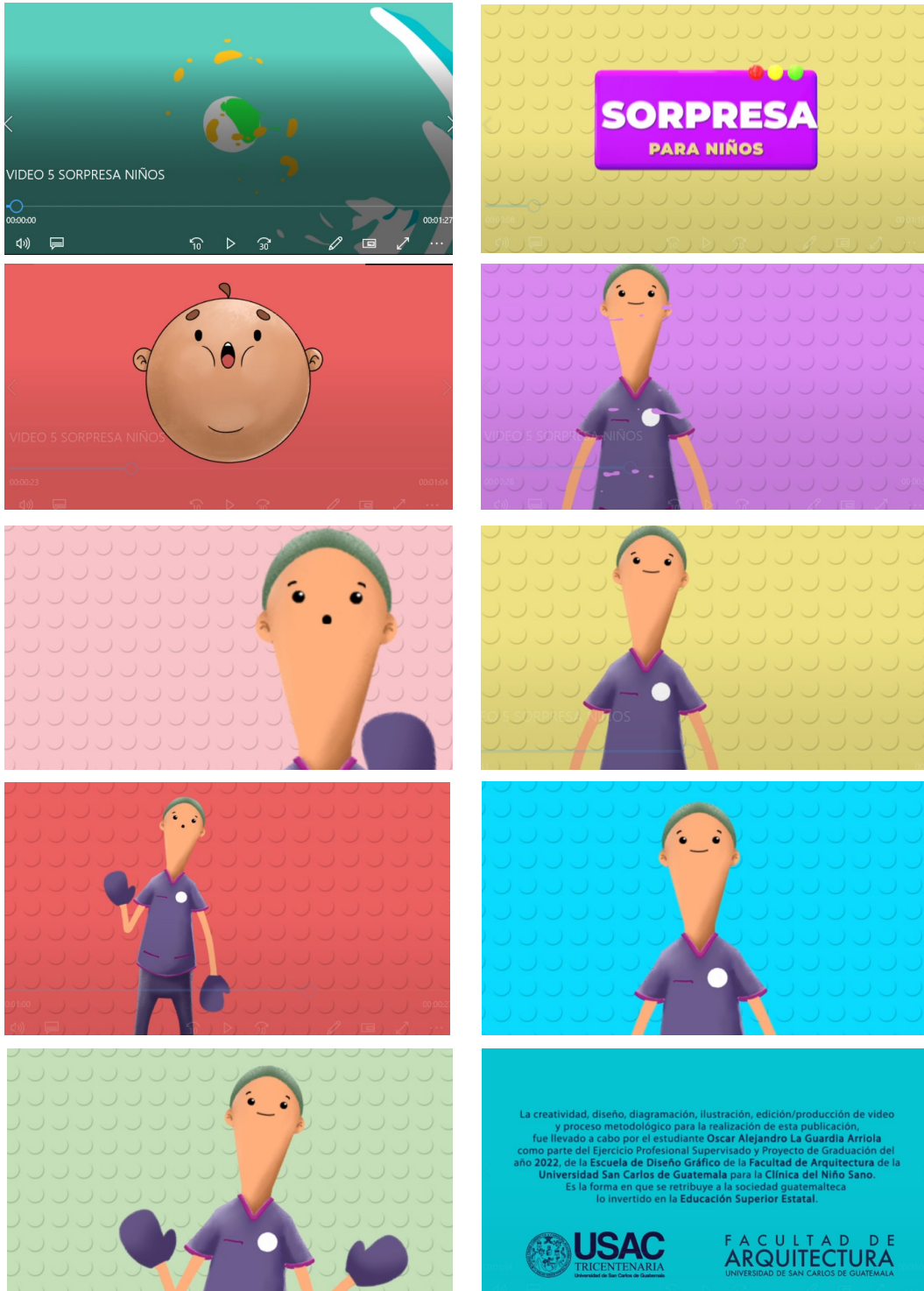
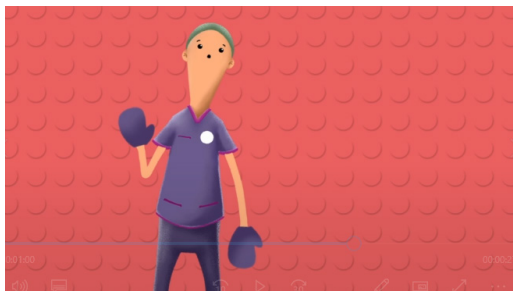
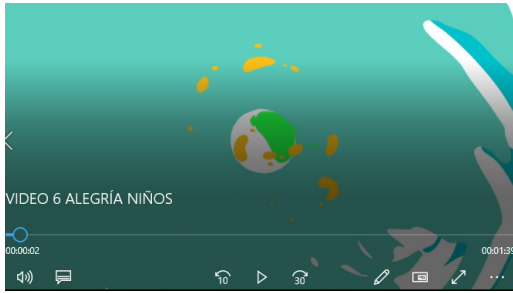


Fig. 137: Vídeo Sorpresa niños.



Fig. 138: Video Alegría padres.

Material audiovisual



Producción gráfica

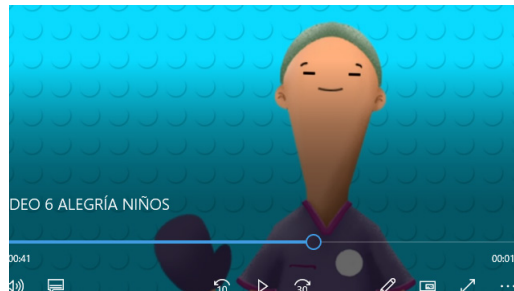
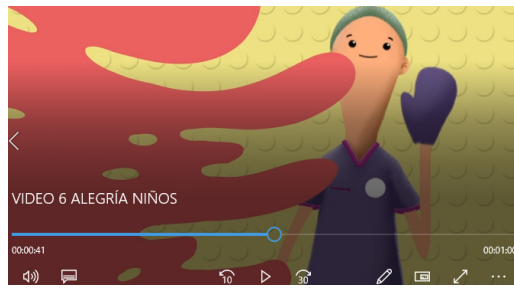
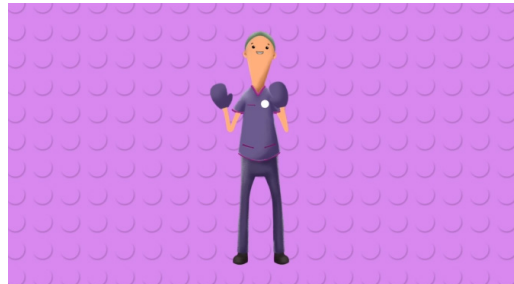
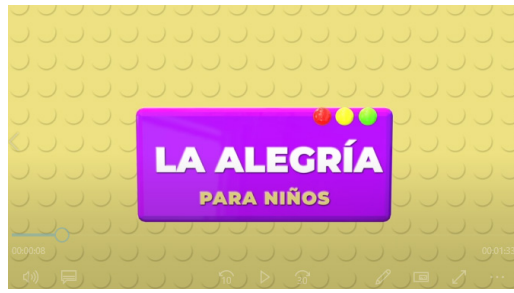


Fig. 139: Video Alegría niños.

LINEAMIENTOS DE LA PUESTA EN PRÁCTICA

Para la puesta en práctica de este proyecto se brindó una explicación a los terapeutas para el uso de los materiales audiovisuales, la manera correcta de subir y realizar una playlist en Youtube y como poder compartir estos mismos videos a los acompañantes o padres de familia por medio de sus dispositivos.

ENTREGA DE PIEZAS FINALES

Las piezas finales se entregarán en una carpeta de Google Drive, proveída por la institución, en dicha carpeta se entregan los siguientes archivos:

12 Videos mp4 de 1080x1920.
1 video introducción.

PRESUPUESTO

A continuación se presenta la descripción de costos de reproducción y diseño en la elaboración del proyecto "Diseño gráfico de material audiovisual para el Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano.

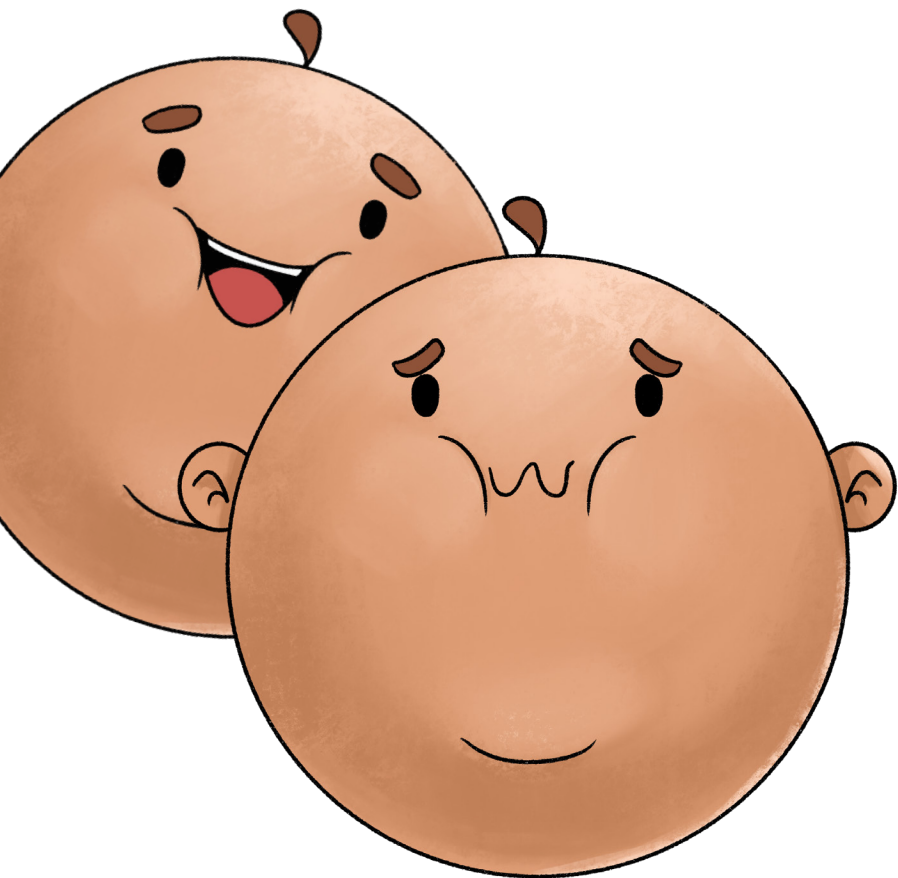
Costo por etapa			
Descripción	Costo Hora/Unidad	Cantidad	Total
Etapa de investigación	25	\$15 / 120	3000
Etapa de definición creativa	22	\$15 / 120	2640
Etapa de bocetaje	33	\$15 / 120	3960
Etapa de producción (Ilustración)	33	\$15 / 120	3960
Etapa de producción (Animación)	79	\$15 / 120	9480
Locución	12 videos	25	300
Total	192		23340

Costo de insumos			
Descripción	Costo/Hora	Tiempo	Total
Servicios (Agua, Luz, Internet)	4	192	768
Depreciación de equipo	2	192	384
Renta de espacio	1.75	192	336
Licencia de software (Adobe, Envato elements)	2	192	384
Servicio de internet	0.41	192	78.72
Energía eléctrica	0.61	192	117.12
			885.12
Total	24225.12	Total + iva 5%	25436.376

Tabla 04: TABLA DE HONORARIOS

COTIZACIONES

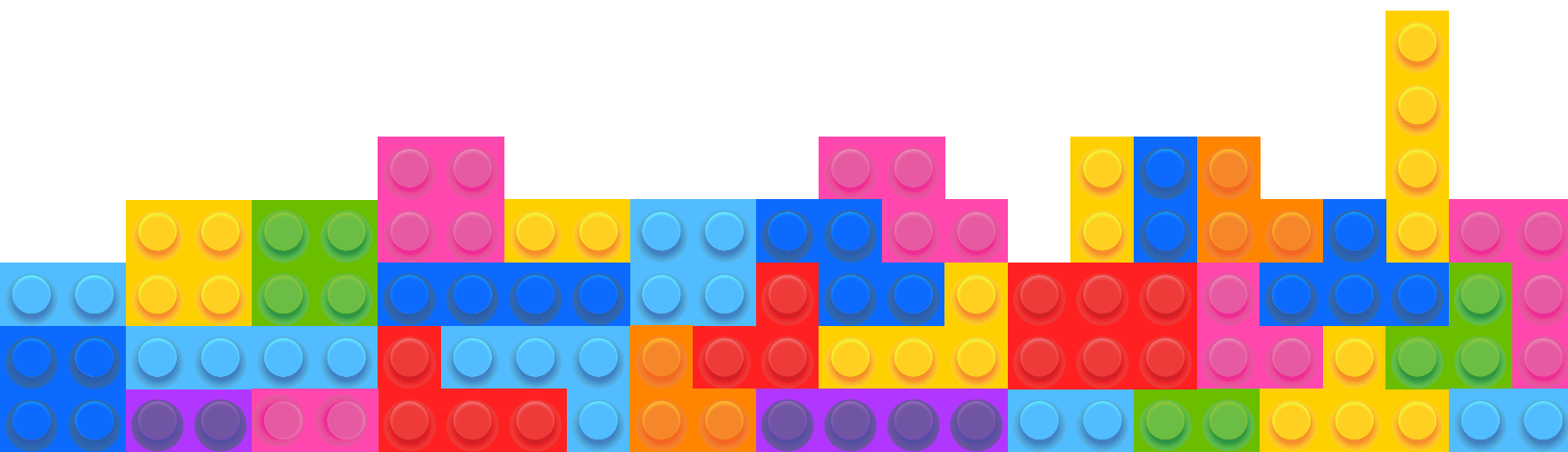
Se realizó una cotización a un locutor profesional, Lic. Wilson de León, locutor de la radio nacional TGW, quien brindó un aproximado a referencia de un profesional por el trabajo realizado siendo este Q7200.00. (ver anexo 15).



07

Síntesis del proceso

En este capítulo se aprecian las lecciones aprendidas, conclusiones y recomendaciones del proyecto de graduación.



7.1 Lecciones aprendidas

- Diseñar un proyecto de bien social no implica solamente resolver la necesidad de comunicación detectada en la institución. Significa también, empatizar con las peticiones planteadas por los miembros de la institución, terapeutas, psicólogos que tienen como intención principal la mejora de todos los pacientes, atendidos en la institución. Lo anterior, conlleva ofrecer un producto audiovisual con el cual, tanto los pacientes, padres de familia, terapeutas, psicólogos y miembros de la institución se sientan complacidos, al utilizar los recursos proporcionados para el fortalecimiento de las terapias y así la mejora de los procesos hacia los pacientes.
- Aprendí a organizar tiempos y priorizar horarios, de acuerdo a cada una de mis responsabilidades personales, laborales y académicas para cumplir puntual y eficientemente con cada una. Tratando de ser una persona con excelencia en cada una de las facetas de la vida.
- En el regreso paulatino, después del auge de la pandemia, logré adaptarme a un ritmo y metodología de trabajo diferente, más tecnológico de lo que estaba acostumbrado; aunque el trabajo de diseño que he proporcionado siempre fue para otros países, el cambio fue interesante. Sin embargo, pese a las restricciones implementadas se logra la comunicación efectiva con los responsables de EPS, logrando obtener información, indicaciones claras y concisas, obteniendo soluciones requeridas por los asesores de la Escuela de Diseño y las entidades de la institución de Clínica del Niño Sano.
- En la implementación de voces, en el material audio visual, me permití experimentar con diferentes programas e incluso el uso de mi voz, durante la grabación, la cual fue una experiencia extraordinaria. Porque se encontró en mí una nueva habilidad que puede potenciar el trabajo de forma profesional e integral.

7.2 Conclusiones

- El material audiovisual desarrollado durante el Proyecto de Graduación, contribuyó a mejorar las necesidades de comunicación visual que se presentaban en la información de los proyectos del Departamento de Psicología, Clínica del Niño Sano. Dirigido a solventar ayuda a los terapeutas, con la estructura de 12 audiovisuales, cuyo contenido gráfico es pertinente para continuar con las terapias, ejercicios y actividades; facilitando su implementación en plataformas digitales eficaces para interactuar con los pacientes y adelantar sus procesos.
- Según con los resultados del proceso investigativo se facilitó, a través de los audiovisuales realizados, con un lenguaje visual dinámico, que aprovecha las actitudes gestuales y textos con apoyo de recursos de animación presentes a lo largo del desarrollo de cada audiovisual, estructurados previamente por el guion técnico, se resalta los pacientes de la Clínica, dan eficiente uso del mismo.
- Por medio de los audiovisuales, se logró plasmar la información que se transmitirá, interactuando con los consultantes de la clínica, mediante la implementación de los materiales audiovisuales con los elementos gráficos y de composición tales como: planos generales, americanos y detalles, tipografías y una paleta cromática en colores adecuados infantiles, con la finalidad de destacar y resaltar lo relevante de cada mensaje en una animación dinámica, que responde a las expectativas de los pacientes y acompañantes.
- Gracias a todo lo anteriormente mencionada se concluye que crear material gráfico multimedia transmite el mensaje a través de códigos audiovisuales para ayuda del grupo objetivo de la Clínica del Niño Sano

7.3 Recomendaciones

A la Institución

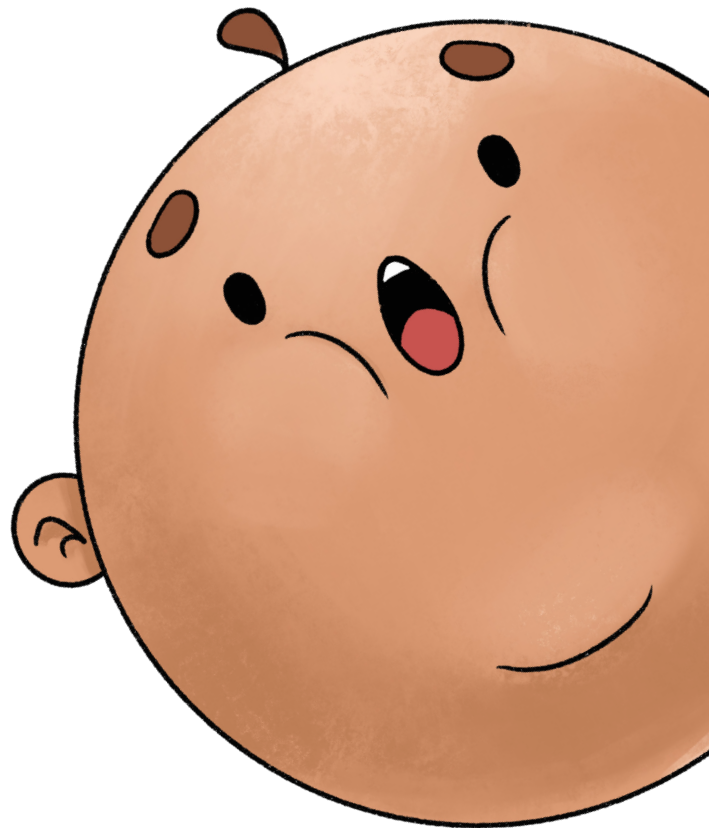
- Usar todos los medios sociales posibles para la distribución del material, sin tener peligro de ser alterado o eliminado en cualquier momento. Para que el material pueda estar en uso siempre, además, generar un banco de datos para la organización y debido cuidado considerablemente para no robar espacio a los equipos de la institución.
- Divulgar los logros obtenidos, o generar encuestas digitales por medio de las redes sociales, en el caso de ser YouTube, revisar esporádicamente los comentarios generados y las visualizaciones, con lo cual generar material en disposición al audiovisual, grabándose y/o empleando software de acceso gratuito para la producción de material usando sus propias voces.
- Por medio del uso de elementos tecnológicos móviles pueden ayudar a poder transmitir los accesos al material, incluso usarlos para la reproducción de los mismos en su institución.

A Estudiantes de Diseño Gráfico

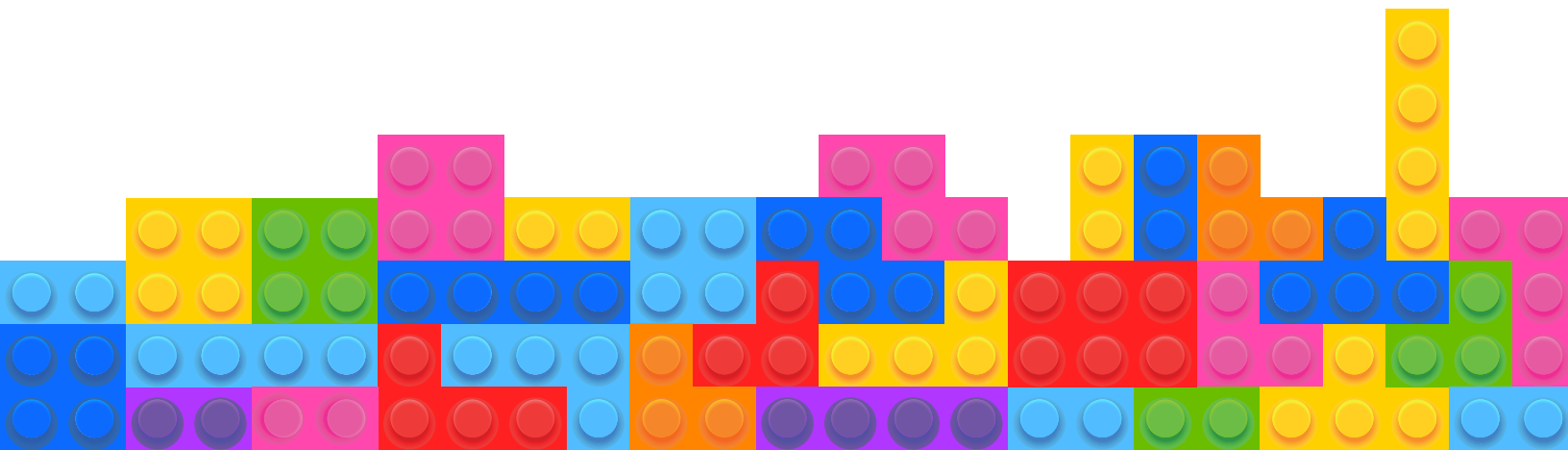
- Se recomienda a los futuros estudiantes de décimo semestre, procurar administrar, organizar y realizar estrategias para hacer buen uso de los recursos que tuvieran. Intentar la prevención de acumulación de trabajo.
- Ser autodidactas, utilizar todos los recursos que estén a su alcance. Ser innovadores, tratar de salir de su zona de confort a la que todo estudiante se acostumbra al buscar procesos sencillos y no complejos.
- Solicitar a sus docentes ayuda en el momento de ser necesaria, en cada tema a desarrollarse, existen profesionales especializados en la Facultad, utilizando sus consejos para trabajos a futuro.

A la Escuela de Diseño Gráfico

- Velar que el estudiante, el docente de EPS y Proyecto de Graduación trabajen en conjunto para la ejecución del proyecto.
- Ofrecer ayuda en el tema de proyección de recursos y presupuestos dentro de la carrera, para ser utilizado en proyectos dentro de actividades predominantes de los cursos de Diseño Visual, debido a la importancia que tiene al finalizar esta etapa.
- Brindar y optar a capacitar a docentes en nuevas tendencias tecnológicas, porque la tecnología conlleva cambios continuos en los que, en el medio de Diseño Digital, se debe tener la innovación, en temas de importancia dentro de la animación a mayor escala, la realidad aumentada y la inteligencia artificial en producción digital artística, entre otros que surjan a lo largo del tiempo.



Referencias



Referencias

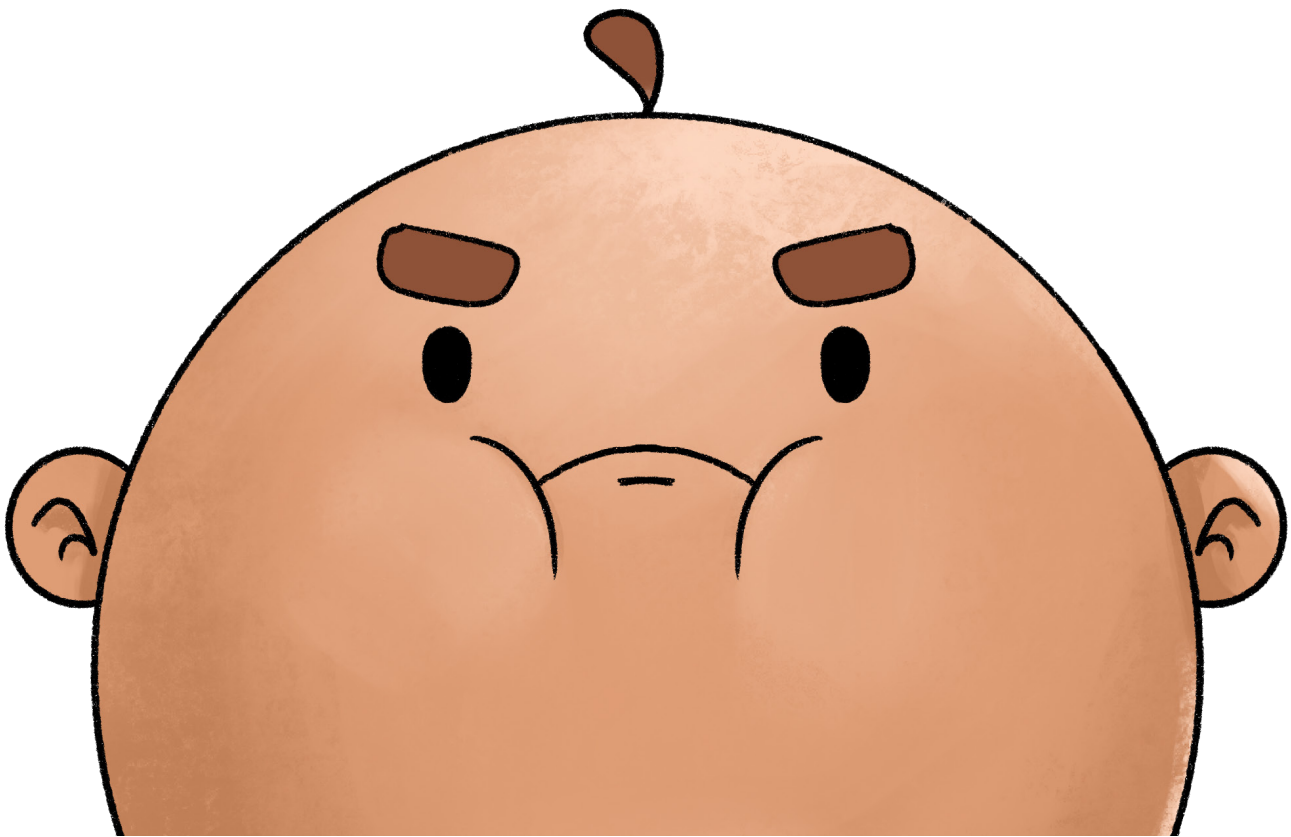
- Biasutto, Miguel Ángel «Realizar un documental». Comunicar 3 1994: 142-143. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800322>.
- Biasutto, Miguel Ángel. «Realizar un documental». Comunicar 3, 1994: 142-145. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15800322>.
- Bisquerra, Rafael. "Educación Emocional y Bienestar". Barcelona: Praxis. 2001.
- Bisquerra, Rafael. "Educación Emocional y Bienestar". Barcelona: Praxis. 2001.
- Bisquerra, Rafael. "Psicopedagogía de las emociones". Madrid: Síntesis. 2009.
- Bisquerra, Rafael. "Psicopedagogía de las emociones". Madrid: Síntesis. 2009.
- Bohórquez, Miguel «EL DISEÑO AUDIOVISUAL». Facultad de Artes Integradas, Universidad del Valle.10 de agosto de 2012. https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEwjh0KOj29T5AhXkfjABHTkBC4sQFnoECAUQAQ&url=https%3A%2F%2Fcore.ac.uk%2Fdownload%2Fpdf%2F11862148.pdf&usq=AOvVawlgc_vLWCcmCs5DjldAZv8A
- Bohórquez, Miguel «EL DISEÑO AUDIOVISUAL». Facultad de Artes Integradas, Universidad del Valle.10 de agosto de 2012.
- Colegio de psicólogos de Guatemala, «Historia de la psicología en Guatemala». consultado 20 de marzo de 2022. <https://www.colegio-depsicologos.org.gt/historia/>
- Cuidateplus, «Psicología infantil». acceso el 20 de marzo de 2022, 2021, Unidad Editorial Revistas, S.L.U.<https://cuidateplus.marca.com/familia/nino/diccionario/psicologia-infantil.html>
- Escuela de Ciencias Psicológicas, «Reseña Histórica (Universidad de San Carlos de Guatemala)». acceso el 25 de febrero de 2022, <https://www.usac.edu.gt/catalogo/psicologia.pdf>
- Evelyn Córdova, «Diagnóstico corredor económico Guatemala». USAID, Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internaciona, septiembre 2019, acceso el 20 de marzo de 2022, Diagnóstico _CE-Guatemala_final_sept_19.pdf
- Galindo, Pablo «Estableciendo límites en niños». Departamento de Psicología de la Universidad de San Carlos de Guatemala, acceso el 20 de marzo de 2022. https://library.co/document/download/yro17pjy?page=1#_=_
- Gladys Kunyyoshi Guevara, «La Autorregulación emocional, como nú-

- cleo de la inteligencia emocional y su aplicación en las negociaciones». Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016), acceso el 10 de agosto de 2022.
- Gladys Kunyyoshi Guevara, «La Autorregulación emocional, como núcleo de la inteligencia emocional y su aplicación en las negociaciones». Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2016), acceso el 10 de agosto de 2022.
- Gross, James. Emotion regulation: past, present, future. *Cognition and Emotion*, 13, 551-573, 1999.
- Gutiérrez, Antonio «La animación ¿educativa?». *Diseño en Síntesis* 20 1995: 43, doi: <https://disenoensintesisojs.xoc.uam.mx/index.php/disenosintesis/article/view/80>.
- Gutiérrez, Antonio. «La animación ¿educativa?». *Diseño en Síntesis* 20 1995: 43-48. Doi:<https://disenoensintesisojs.xoc.uam.mx/index.php/disenosintesis/article/view/80>.), 1995: 43-48.
- Jaramillo, Alejandro «Video argumental y educación en ciencias: una relación paradójica». *Comunicar* 24 (2005):123, doi: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802418>.
- Jaramillo, Alejandro. «Video argumental y educación en ciencias: una relación paradójica». *Comunicar* 24, (2005): 121-128. Doi: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15802418>.
- Karla Emy Vela Diaz, «Diagnóstico Institucional». Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas, Universidad de San Carlos de Guatemala, 2021), febrero 2022, https://drive.google.com/file/d/1rzGEC_q1M-PaN20Gh6wKHsqKCMiJHBh9g/view
- Karla Emy Vela Diaz, «Entrevista». Escuela de Ciencias Psicológicas, marzo 2022
- Kopp, Claire. "Antecedents of Self-Regulation. *Developmental Psychology*". 18 (2). 199-214, 1982.
- Pineda Pomar, Ana Angélica «Desarrollo Infantil y Estimulación Temprana». México, Octubre 2014. Drive, (Escuela de Ciencias Psicológicas) <https://drive.google.com/file/d/1Fyd6Rk17VH0Z8AOqH8Om-jQXFW0kvBZRK/view?usp=sharing>
- Psicólogos en Guatemala «Instituciones que se encarguen sobre Psicología Infantil en Guatemala». *Becoming, Psicólogos en Guatemala*, acceso el 20 de marzo de 2022, <https://www.psicologos-enguatemala.com/elizabeth-caravantes-becoming>
- Suárez Carrasco Lumena y Vallín Gallego, Angelina «Cómo elaborar videos educativos». (conferencia, Universidad de Guadalajara,

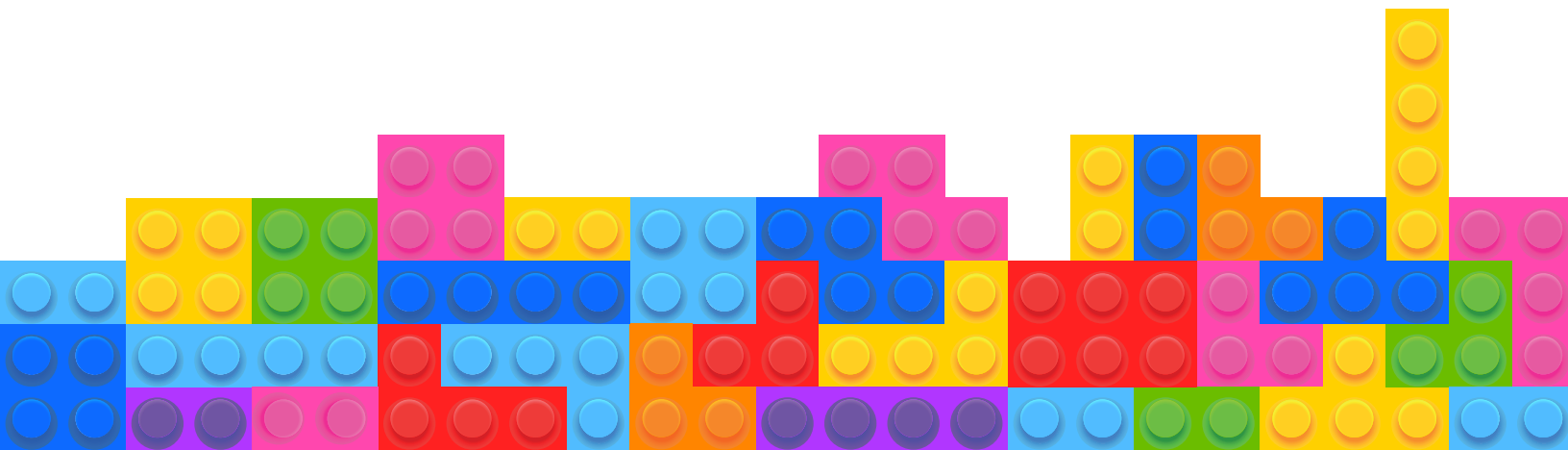
Referencias

- octubre de 2017).
- Universidad Davinci de Guatemala, Psicología en Guatemala, Acceso 23 de febrero de 2022, <https://udv.edu.gt/la-historia-de-la-psicologia-en-guatemala/>
- Universidad de San Carlos de Guatemala. USAC Tricentenaria. s.f. <https://www.usac.edu.gt/historiaUSAC.php> (último acceso: 04 de septiembre de 2021).
- Villanueva Baselga, Sergio «Cine y cambio social: análisis y caracterización del vídeo participativo como objeto documental». (tesis doctoral, Universitat de Barcelona, 2015), 35, <http://hdl.handle.net/2445/66168>.
- Villanueva Baselga, Sergio. «Cine y cambio social: análisis y caracterización del vídeo participativo como objeto documental». Tesis doctoral. Universitat de Barcelona, 2015. <http://hdl.handle.net/2445/66168>.

Referencias

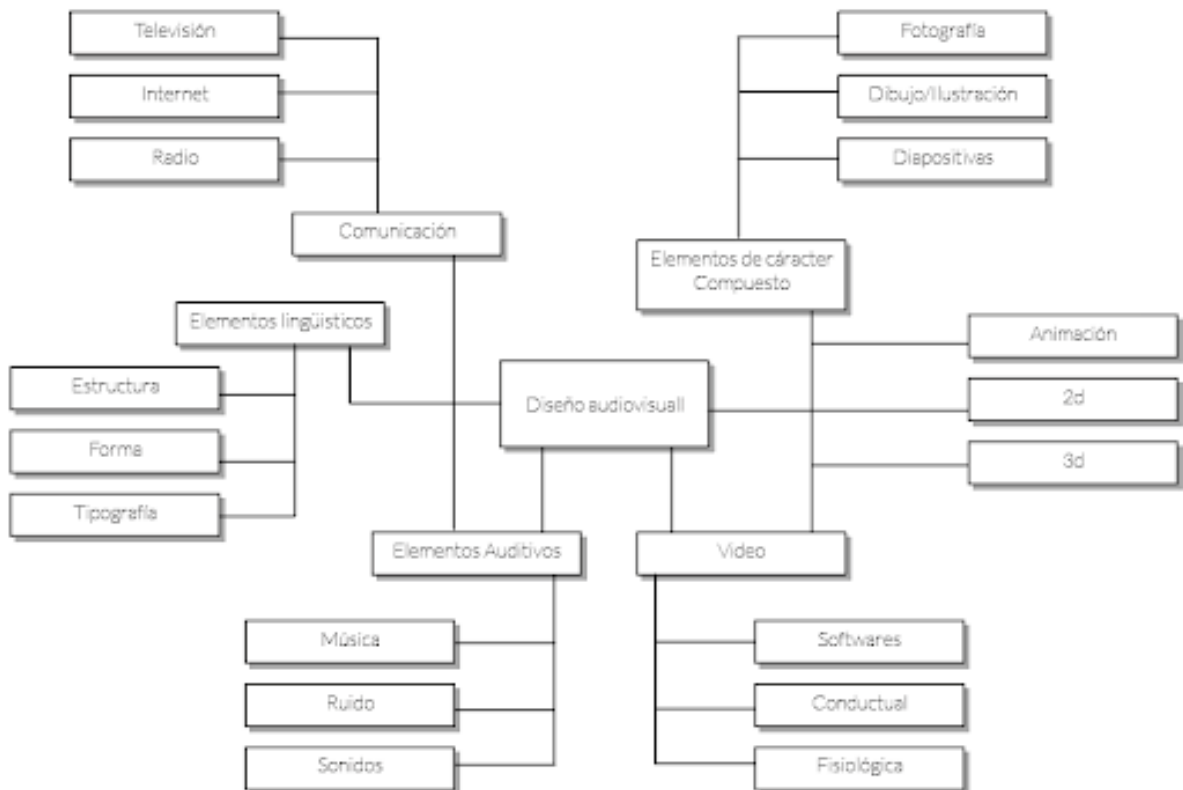
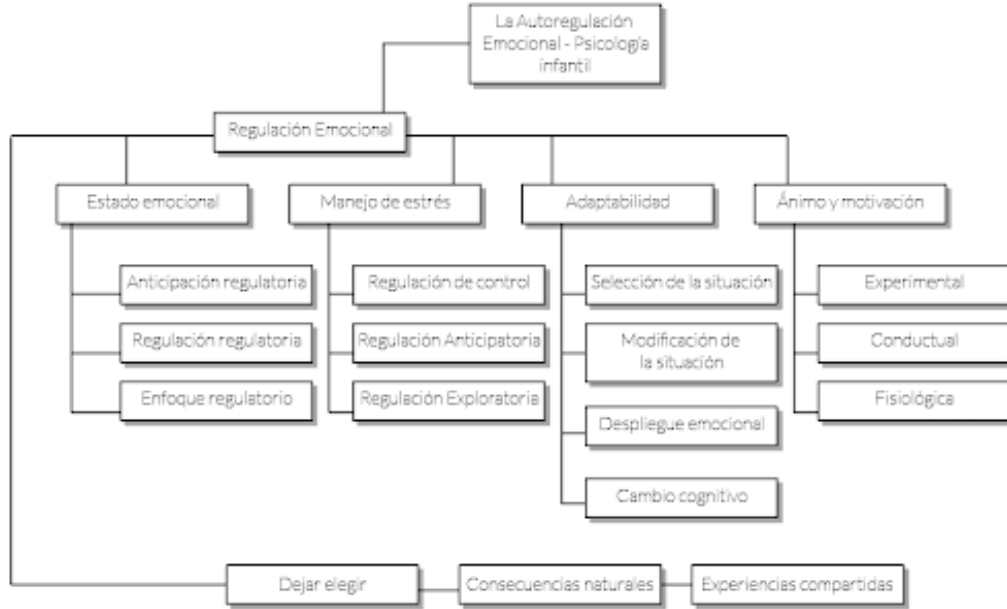


Anexos



Anexos

Anexo 1; Mapa marco teórico



Instrumento de Validación nivel 01

Propuesta	<u>Co</u>	<u>Uc</u>	<u>Per</u>	Me	Fi	Le	Total
#1	5	5	4	4	3	3	24
#2	4	4	5	4	4	4	23
#3	1	2	4	4	4	1	16

Guiones de videos enfocados en las emociones

	Acompañantes	Niños
	Portada	
	<u>Intro</u> (título) Emoción	
	<p>Hola, ¿cómo están?</p> <p>Hoy hablaremos sobre la importancia de las emociones</p> <p>Una emoción es una respuesta que como seres humanos experimentamos ante los sucesos de la vida.</p> <p>Las emociones son propias del ser humano.</p> <p>Se clasifican en positivas y negativas</p> <p><u>pero</u> todas ellas, tanto las de carácter positivo como las de carácter negativo, cumplen funciones importantes para la vida.</p> <p>El niño puede conocerse a sí mismo, aceptar sus estados emocionales y comprenderlos como válidos y respetables.</p> <p>Es muy <u>importante</u> para el desarrollo social del niño.</p>	<p>Hola niños, ¿cómo están?</p> <p>Hoy hablaremos sobre la importancia de las emociones</p> <p>Son estados afectivos del ánimo <u>que</u> son respuestas a un sentimiento hacia una persona, animal u objeto</p> <p>Todas las emociones son válidas. No existen emociones buenas o malas.</p> <p>¿Saben cuáles son nuestras emociones?</p> <p>Entre las más importantes tenemos al</p> <p>Enojo</p> <p>Miedo</p> <p><u>desagrado</u> (disgusto)</p> <p>Tristeza</p>

esencial conocer las emociones básicas,

Son las más recurrentes y con las que experimentan la mayor parte del tiempo, y son la base de los demás estados emocionales.

1. (enojo)
2. Miedo
3. desagrado (disgusto)
4. tristeza
5. alegría
6. sorpresa

Aprovecha situaciones reales para explicarle a los niños, las emociones, trata de ayudar a reconocerlas, pon nombre y dile que es completamente normal sentirse de esa manera. Deja que se relaje y que hable de su emoción.

Recuerda no

evitarlas
minimizarlas
reprimirlas

Woow que interesante

¿Verdad?

nos vemos en un siguiente video

Anexo 4; Guion de video Enojo

	Acompañantes	Niños
	Portada	
	<u>Intro</u> emoción enojo	
	<p>Hola, ¿cómo están?</p> <p>Hoy vamos a hablar de cómo tratar el enojo</p> <p>El enojo es una respuesta natural que se adapta a las amenazas, e inspira sentimientos intensos, con frecuencia agresivos, y conductas que nos permiten luchar y defendernos cuando nos sentimos atacados.</p> <p>El enojo es una emoción muy normal</p> <p>Es la emoción que más energía genera y puede hacernos explotar con más facilidad</p> <p>Puede conllevar riesgos de inadaptación cuando se expresa de manera inadecuada.</p>	<p>Hola niños, ¿cómo están?</p> <p>Hoy hablaremos de</p> <p>(Ruleta)</p> <p>El enojo</p> <p>¿Saben que es el enojo?</p> <p>Es una respuesta natural que se adapta a las amenazas, e inspira sentimientos intensos, con frecuencia agresivos</p> <p>¿Qué hacemos cuando sentimos enojo?</p> <p>Podemos perder el control, gritar y golpear.</p> <p>Se experimenta cuando nos sentimos amenazados.</p> <p>Pero es algo normal, ya que todas las personas nos enojamos en</p>

Anexo 5; Guion de video Tristeza

Tristeza

	Acompañantes	Niños
	Portada	
	<u>Intro</u> emoción tristeza	
	<p>Hola, ¿cómo están?</p> <p>Hoy vamos a hablar de cómo tratar <u>la</u> tristeza.</p> <p>Aparece ante la pérdida o el dolor.</p> <p>Los niños y niñas pueden experimentar tristeza cuando pierden algo</p> <p><u>cuando</u> se sienten maltratados o atacados.</p> <p>Cuando se experimenta un acontecimiento que no es favorable para ellos.</p> <p>Como padres tenemos que permitir y aceptar que Los niños expresen la tristeza</p> <p>Cómo les ayudamos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Detectar cuáles son las causas 2. <u>a</u> ser ese apoyo, consuelo y protección para salir de la tristeza 	<p>Hola niños, ¿cómo están?</p> <p>Hoy hablaremos de</p> <p>(Ruleta)</p> <p>La tristeza</p> <p>¿Saben qué es la tristeza?</p> <p>Esta emoción está asociada a la infelicidad en respuesta a una aflicción, desánimo o desilusión.</p> <p>O cuando nos sentimos decepcionados.</p> <p>¿Cómo experimentamos la tristeza?</p> <p>Queremos estar solos y lloramos.</p> <p>La sentimos cuando perdemos algo importante.</p> <p>Y no está mal sentir tristeza</p> <p>Pero recuerda que debes pedir ayuda a un amigo o un adulto.</p> <p><u>Wooow</u> que interesante</p> <p>nos vemos</p>

Anexo 6; Guion de video Miedo

Miedo

	Acompañantes	Niños
	Portada	
	<u>Intro</u> emoción miedo	
	<p>Hola, ¿cómo están?</p> <p>Hoy vamos a hablar de cómo tratar <u>el</u> miedo</p> <p>es una emoción que surge ante un peligro</p> <p>Puede ser una amenaza en nuestra casa, escuela o cualquier lugar en el que los niños se desenvuelvan.</p> <p>Cómo les ayudamos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Hay que indagar que produce su emoción 2. No hay que forzar a que el niño nos cuente qué produce el miedo, <u>se</u> 	<p>Hola niños, ¿cómo están?</p> <p>Hoy hablaremos de</p> <p>(Ruleta)</p> <p>El miedo</p> <p>¿Saben que es el miedo?</p> <p>El miedo aparece cuando experimentamos una situación de peligro.</p> <p>Normalmente, nos escondemos o huimos.</p> <p>¿Qué pasa cuando sentimos miedo?</p> <p>Nos hace sentir inseguridad, ante un peligro e imaginarnos</p>
	<p>recomienda que al principio le expresemos nuestro apoyo incondicional para que se sienta en confianza y pueda contarnos a qué se debe la emoción que está experimentando</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Los padres debemos saber que el miedo es un mecanismo de sobrevivencia y son experiencias que podemos compartir con los niños para que puedan tener una forma de cómo se vive el miedo. 	<p>situaciones sin que puedan suceder.</p> <p>Pero el miedo es necesario, ya que nos sirve para apartarnos de un peligro</p> <p>actuar con precaución</p> <p>y tomar las mejores decisiones.</p> <p>Recuerda, cuando experimentes miedo, busca ayuda de un amigo o un adulto que pueda llevarte con un psicólogo si así lo necesitas</p> <p><u>Wooow</u> que interesante nos vemos</p>

Anexo 7; Guion de video Sorpresa

Sorpresa

	Acompañantes	Niños
	Portada	
	<u>Intra</u> emoción Sorpresa	
	<p>Hola, ¿cómo están?</p> <p>Hoy vamos a hablar de cómo tratar la Sorpresa</p> <p>es una reacción emocional espontánea</p> <p>Provocada por un acontecimiento imprevisto</p> <p>La sorpresa es una emoción neutra, porque no es ni positiva ni negativa</p> <p>Puede estar acompañada de alegría o de enfado</p> <p>Los niños pequeños se sorprenden de todo aquello que es nuevo</p> <p>Cómo les ayudamos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La sorpresa está muy relacionada con el aprendizaje e influye mucho en el estudio de los niños 2. Se trata de una emoción que despierta en los 	<p>Hola niños, ¿cómo están?</p> <p>Hoy hablaremos de (Ruleta) La Sorpresa</p> <p>¿Saben que es la Sorpresa?</p> <p>La sorpresa sucede cuando ocurre algo que no esperamos.</p> <p>Normalmente, sentimos curiosidad hacia eso que no esperamos.</p> <p>ayuda a comprender cosas nuevas.</p> <p>¿Qué hacemos cuando sentimos sorpresa?</p> <p>Nos hace sentir Sobresalto, asombro y duda.</p> <p>Es muy rápida, puede llevarnos a confusión.</p> <p>Además, una principal consecuencia es desviar toda nuestra atención hacia lo que la causó.</p>

Anexo 8; Guion de video Alegría

Alegría

	Acompañantes	Niños
	Portada	
	<u>Intro emoción Alegría</u>	
	<p>Hola, ¿cómo están?</p> <p>Hay vamos a hablar de cómo tratar la Alegría</p> <p><u>es una emoción que se produce ante acontecimientos favorables para nosotros o para otras personas que queremos mucho</u></p> <p>Es una emoción extrovertida y nada selectiva</p> <p>La alegría se puede compartir al obsequiar un regalo con otra persona.</p> <p>Provocada por un acontecimiento imprevisto</p> <p>Es la emoción propia de la infancia, pero se debe enseñar a no confundir con reírse de situaciones desfavorables para otras personas.</p> <p>Cómo les ayudamos</p> <p>I. Enseñar a los niños a valorar, reconocer y</p>	<p>Hola niños, ¿cómo están?</p> <p>Hay hablaremos de (Ruleta) La Alegría</p> <p>¿Saben que es la Alegría?</p> <p>La alegría aparece cuando algo nos gusta o nos resulta agradable.</p> <p>Normalmente, reímos, queremos estar con amigos, familiares o personas para compartir.</p> <p>La alegría es una sensación de placer y bienestar que aparece ante situaciones agradables.</p> <p>¿Qué hacemos cuando experimentamos Alegría ?</p> <p>Ocurre cuando conseguimos algo que deseábamos mucho o cuando las cosas resultan bien.</p> <p>Ganas una competencia, terminas una tarea o visitas a una persona importante.</p>

Anexo 9; Instrumento validación Diseñadores

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
ASIGNATURA: PROYECTO DE GRADUACIÓN 2
DOCENTE: Lcda. ERIKA GRAJEDA

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN PROFESIONALES DE DISEÑO

Piezas a validar: Videos y animaciones

A continuación se muestran diferentes enunciados pertenecientes a esta encuesta para poder validar los insumos con base en su experiencia y profesionalismo.

Nombre: _____
Lugar donde labora: _____
Puesto que ocupa: _____

Instrucciones: Analizando cuidadosamente, se solicitan 15 minutos de su tiempo para responder las respuestas de la encuesta para validar el diseño de las piezas. Circule la opción que más considere apropiada a la aseveración que se presenta.

La tipografía utilizada permite:

- a. Buena jerarquía en todo el material
- b. Buena jerarquía en parte del material
- c. Mala jerarquía

La combinación de los colores utilizada evoca:

- a. Alegría
- b. Atención
- c. Interés

Las ilustraciones utilizadas generan:

- a. Interés
- b. Disgusto
- c. Motivación

El estilo de ilustración utilizado permite:

- a. Identidad infantil
- b. Falta de identidad infantil
- c. No tiene percepción infantil

Los personajes utilizados en los materiales:

- a. Se adecúan a la temática
- b. No se adecúan a la temática
- c. No es clara su adecuación a la temática

Los elementos gráficos de apoyo:

- a. Generan ruido visual
- b. Resaltan el contenido
- c. Complementa los elementos

Anexo 10; Instrumento validación expertos

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
ASIGNATURA: PROYECTO DE GRADUACIÓN 2
DOCENTE: Lda. ERIKA GRAJEDA

INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN PROFESIONALES DEL ÁREA

Piezas a validar: Videos y animaciones

A continuación se muestran diferentes enunciados pertenecientes a esta encuesta para poder validar los insumos con base en su experiencia y profesionalismo.

Nombre: _____

Lugar donde labora: _____

Puesto que ocupa: _____

La distribución y cantidad de la información en las piezas crea:

- a. Orden
- b. Desorden
- c. Saturación

Las ilustraciones utilizadas generan:

- a. Interés
- b. Disgusto
- c. Motivación

La combinación de los colores utilizada evoca:

- a. Alegría
- b. Atención
- c. Interés

Los personajes utilizados en los materiales:

- a. Se adecúan a la temática
- b. No se adecúan a la temática
- c. No es clara su adecuación a la temática

La letra utilizada permite:

- a. Facilidad de comprensión lectora
- b. Dificulta la comprensión lectora
- c. Confunde la comprensión lectora en ciertas partes

¿Si su respuesta fue el inciso "B" y "C", en qué partes cree que se dificulta la lectura ?

Anexo 11; Instrumento validación con el Grupo Objetivo

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO
ASIGNATURA: PROYECTO DE GRADUACIÓN 2
DOCENTE: Lcda. ERIKA GRAJEDA

**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN PROFESIONALES DEL GRUPO
OBJETIVO**

Piezas a validar: Videos y animaciones

A continuación se muestran diferentes enunciados pertenecientes a esta encuesta para poder validar los insumos con base en su experiencia y profesionalismo.

Nombre: _____
Lugar donde labora: _____
Puesto que ocupa: _____

Instrucciones: Analizando cuidadosamente, se solicitan 15 minutos de su tiempo para responder las respuestas de la encuesta para validar el diseño de las piezas. Circule la opción que más considere apropiada a la aseveración que se presenta.

La tipografía utilizada permite:

- a. Buena jerarquía en todo el material
- b. Buena jerarquía en parte del material
- c. Mala jerarquía

La combinación de los colores utilizada evoca:

- a. Alegría
- b. Atención
- c. Interés

Las ilustraciones utilizadas generan:

- a. Interés
- b. Disgusto
- c. Motivación

El estilo de ilustración utilizado permite:

- a. Identidad infantil
- b. Falta de identidad infantil
- c. No tiene percibe infantil

Los personajes utilizados en los materiales:

- a. Se adecúan a la temática
- b. No se adecúan a la temática
- c. No es clara su adecuación a la temática

Los elementos gráficos de apoyo:

- a. Generan ruido visual
- b. Resaltan el contenido
- c. Complementa los elementos

Anexos

Anexo 12; Resultado validación Diseñadores

La tipografía utilizada permite:
5 respuestas

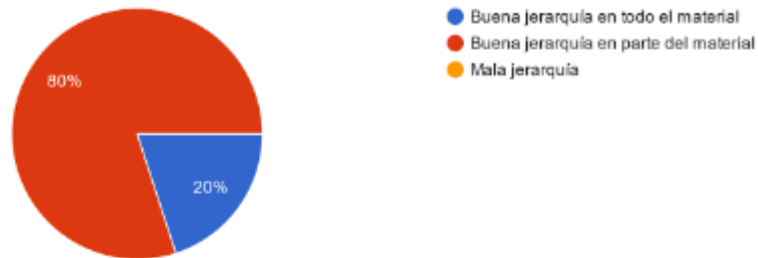


Figura 2. Validación para diseñadores. Fuente: Elaboración propia

Se percibe una aceptable distribución de los elementos.

La combinación de los colores utilizada evoca:
5 respuestas

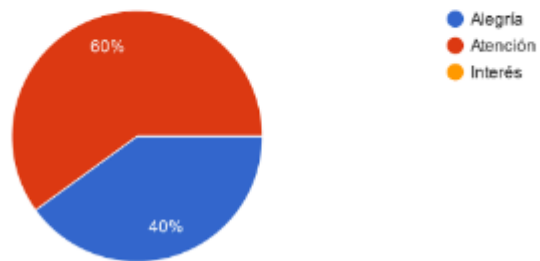


Figura 3. Validación para diseñadores. Fuente: Elaboración propia

Los elementos connotan más la atención.

El estilo de ilustración utilizado permite:
5 respuestas

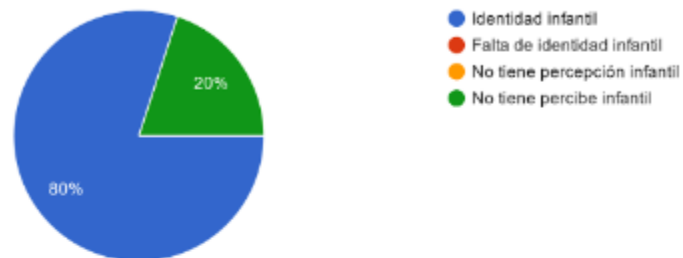


Figura 5. Validación para diseñadores. Fuente: Elaboración propia

Si se logra percibir su interpretación infantil en el estilo de la ilustración.

Los personajes utilizados en los materiales:
5 respuestas

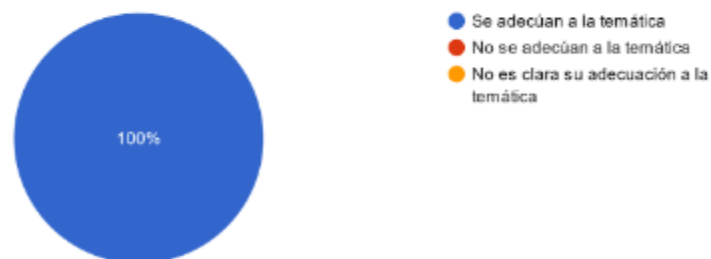


Figura 6. Validación para diseñadores. Fuente: Elaboración propia

Los personajes utilizados representan la temática claramente.

La diagramación y la distribución de los elementos gráficos proyecta una estructura:
5 respuestas

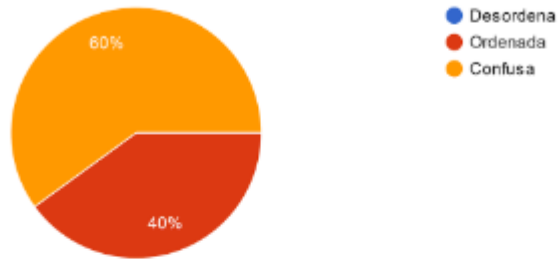


Figura 8. Validación para diseñadores. Fuente: Elaboración propia

La diagramación de los elementos proyecta una buena estructura

El cambio de los formatos utilizados en la fotografía permite:
5 respuestas

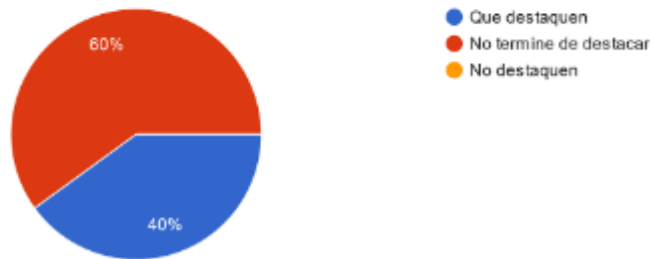


Figura 9. Validación para diseñadores. Fuente: Elaboración propia

No termina de destacar los formatos utilizados en la fotografía

Observaciones:

4 respuestas

Cuidar el contraste de color, no utilizar tanto texto o ver la forma que sea agradable visualmente. Para párrafos utilizar una mejor tipografía, se podría explotar más el concepto del video con el diseño dado en las transmisiones. Cuidar la luz y sombra utilizada en las ilustraciones (se mira muy oscura).

En la emoción 6 se ve que desaparece el personaje y la tipografía se queda en el video, hay un leve cambio en el color del número 6

Tratar de que la animación no corte la lectura y que tampoco pase del logo la tipografía.

la tipografías podría mejorar, el uniforme del narrador me da sensación de mucho profesionalismo y de un elemento institucional, la ilustración incluso debería de quedar como parte de su imagen institucional y dejar al personaje en diferentes partes para que sea incorporado a presentaciones, benners y demás, el trabajo esta muy bien desarrollado.

Anexo 13; Resultado validación Expertos

La distribución y cantidad de la información en las piezas crea:

8 respuestas

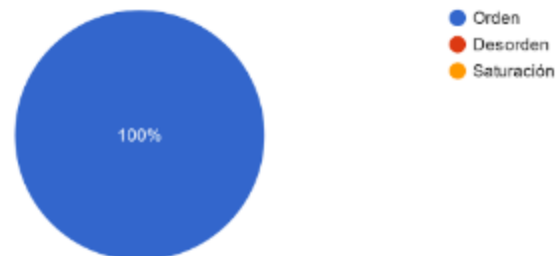


Figura 11. Validación para expertos en el área. Fuente: Elaboración propia

Se percibe total orden en la distribución de la información en las piezas

Las ilustraciones utilizadas generan:

8 respuestas

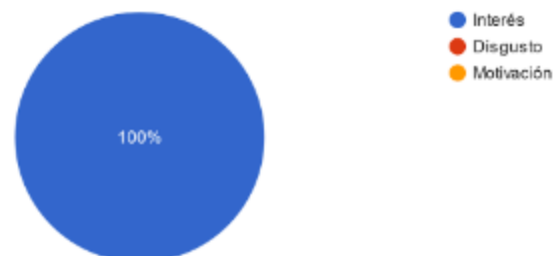


Figura 12. Validación para expertos en el área. Fuente: Elaboración propia

Se percibe total connotación en las ilustraciones denotando interés.

Los colores denotan en su mensaje, Atención.

Los personajes utilizados en los materiales:
8 respuestas

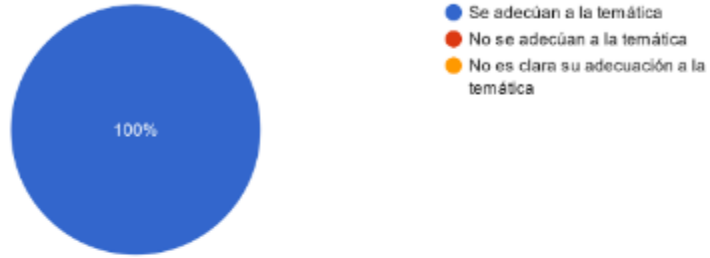


Figura 14. Validación para expertos en el área. Fuente: Elaboración propia

Se percibe una aceptable distribución de los elementos.

La letra utilizada permite:
8 respuestas

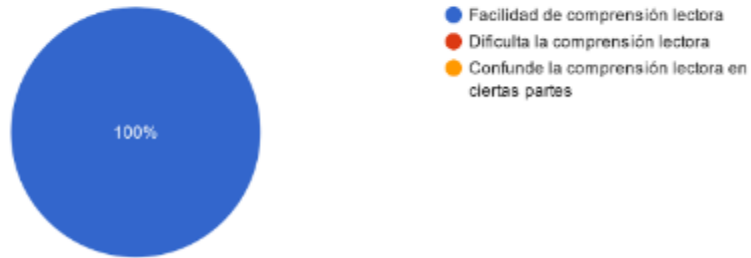


Figura 15. Validación para expertos en el área. Fuente: Elaboración propia

Se percibe una aceptable facilidad de comprensión lectora

Se complementan entre sí los elementos gráficos.

El contenido y temas abordados en las piezas son:

8 respuestas



Figura 17. Validación para expertos en el área. Fuente: Elaboración propia

Se percibe una aceptable distribución de los contenidos y temas en las piezas.

La diagramación del contenido en el audiovisual brinda:

8 respuestas

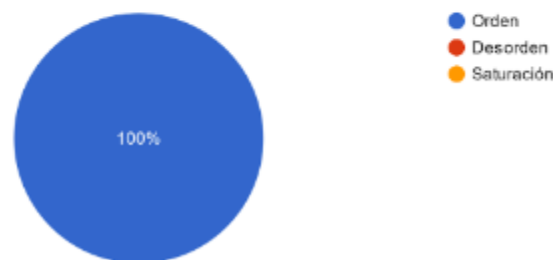


Figura 18. Validación para expertos en el área. Fuente: Elaboración propia

Se percibe facilidad al comprender la información utilizada.

Observaciones:

4 respuestas

Al usar sonido, tratar en lo posible que el audio vaya de acuerdo a lo que se habla, hay una parte donde se menciona "que su emoción" se deja una pausa larga "es normal", cuando considero que esa oración puede ir junta.

Todo correcto.

Los colores, el contenido y las imágenes utilizadas en el video son apropiadas, sin embargo, cuando se mencionan las emociones considero que las dice muy rápido.

¡Muy lindo el trabajo!

Anexos

Anexo 15; Cotización locución



COTIZACIÓN

CLIENTE: Clínica del Niño Sano

FECHA: 08 / 11 / 2022

DIRECCIÓN: 6ta. Avenida 3-10, zona 11

No. COTIZACIÓN: # 0001

No.	Descripción	Cantidad	P. Unitario con IVA	Total
1	Locución de 1 a 2 minutos máximo*	12	600	Q 7,200.00
2		-	-	-
3		-	-	-

TOTALES: Q 7,200.00


*** Observación:**

- El precio incluye grabación profesional
- La grabación se entrega sin y con edición (voz limpia con EQ). 2 archivos
- Opción de hasta 4 cambios en el texto sin costo adicional.
- Costo por cambio extra, Q100 por línea.
- IVA incluido

Gracias por su preferencia

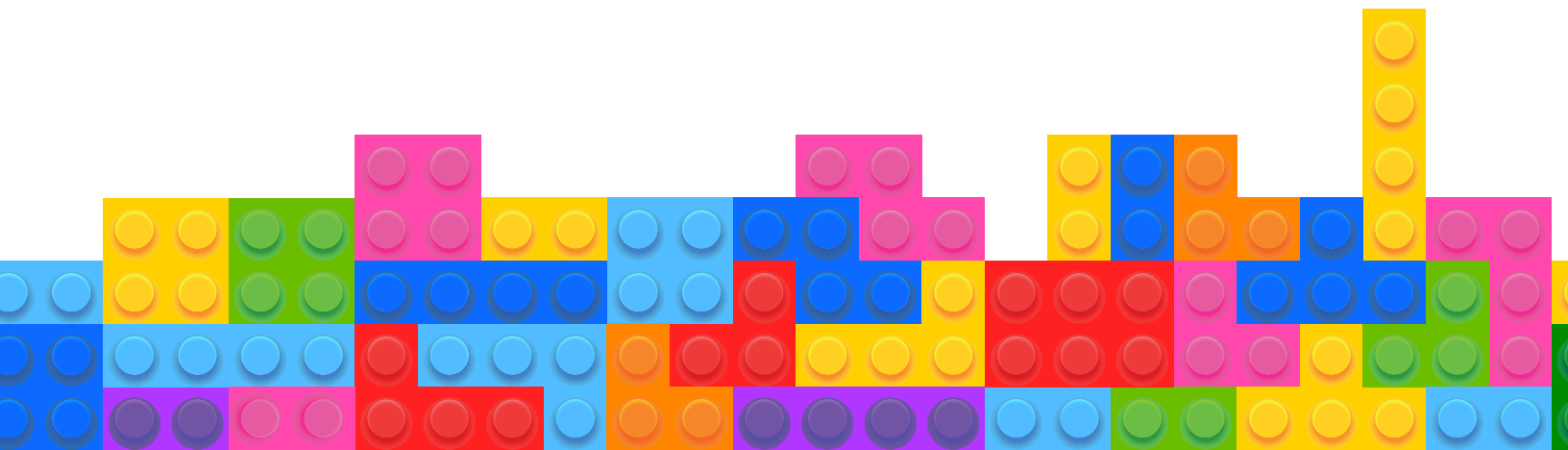
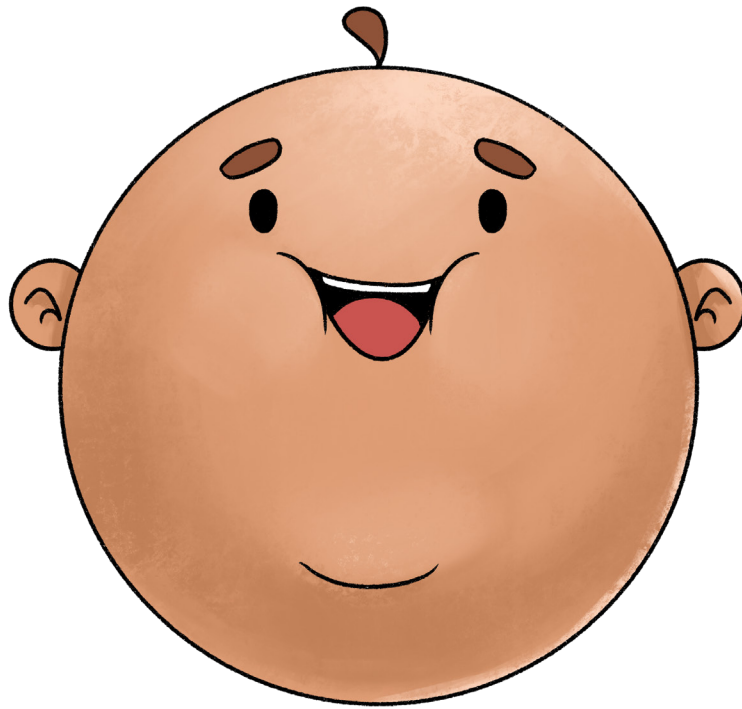
Información de Pago:

BANCO: Banrural - Monetaria
GTQ: # 3871054713
Nombre: Wilson Oswaldo de León

 4885-5515


FIRMA

Gracias



Guatemala, 17 de julio de 2023

Arquitecto
Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano
Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Atentamente, hago de su conocimiento he realizado la revisión de estilo del proyecto de graduación *Diseño de material audiovisual como apoyo a los terapeutas del departamento de Psicología, de la Clínica del Niño Sano, para la atención de los pacientes en terapias, ejercicios y actividades* del estudiante *Oscar Alejandro La Guardia Arriola* de la Facultad de Arquitectura, carné universitario número: *201123385*, previamente a conferirsele el título de *Diseñador Gráfico* en el grado académico de Licenciado.

Luego de las adecuaciones y correcciones que se consideraron pertinentes en el campo lingüístico, considero que el proyecto de graduación que se presenta cumple con la calidad técnica y científica requerida.

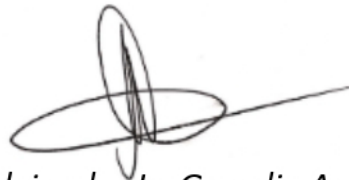
Al agradecer la atención que se sirva brindar a la presente, me suscribo respetuosamente,

Afan Gabriel Mogotón Ortiz
LICENCIADO EN LETRAS
C.M. 31632


Afan Gabriel Mogotón Ortiz
Colegiado No. 31632

“Diseño de material audiovisual como apoyo a los terapeutas del Departamento de Psicología, de la Clínica del Niño Sano, para la atención de los pacientes en terapias, ejercicios y actividades.”

Proyecto de Graduación desarrollado por:

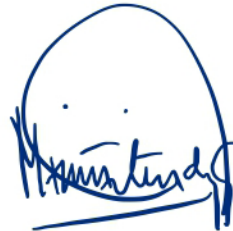


Oscar Alejandro La Guardia Arriola

Asesorado por:



Lcda. Erika Grajeda Godinez



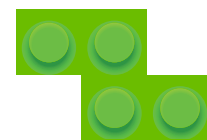
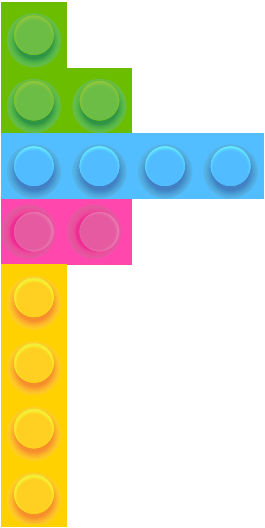
Lcda. Miriam Isabel Meléndez

Imprímase:

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”



Arq. Sergio Francisco Castillo Bonini
Decano



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

FACULTAD DE
ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA

Guatemala, Julio de 2023

